
Role Playing untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa SMP

Dhea Ajeng Gading Paninggar, Wardatul Djannah, Sri Wiyanti Hidayat
Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Sebelas Maret
email: dhea50@gmail.com

Abstract. This research was Quasi Experimental Design. The subject of this research were the students of eighth grade of Junior High School who have low emotional intelligence. Those subject got by the value of Q1 and divided into two groups, control group and experiment group which each group composed of 31 students which chosen proportionately according to pretest score. The result of the research show the result of T-count 3,141 with p vale 0,03. So, it can be concluded that there were significant difference between experiment group that accept role playing treatment, with control group that don't accept role playing treatment.

Keywords : role playing technique, emotional intelligence

PENDAHULUAN

Dewasa ini kecerdasan intelektual tidak lagi dipandang sebagai satu-satunya kecerdasan yang menjadi tolok ukur kecerdasan dalam berbagai bidang kehidupan. Selain kecerdasan intelektual, kecerdasan tiap-tiap individu ditunjang oleh berbagai kecerdasan lain yang ada pada dirinya, yaitu dengan kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual. Kedua kecerdasan tersebut merupakan penemuan terbaru yang mencengangkan publik, dikarenakan kedua kecerdasan tersebut memiliki andil lebih besar dalam keberhasilan dan kesuksesan seseorang dibandingkan dengan kecerdasan intelektual saja. Kecerdasan emosi menjadi salah satu pembahasan yang paling menarik bagi para ilmuwan, karena emosi yang dikenal masyarakat luas hanya sekedar pengungkapan perasaan, ternyata sangat berpengaruh pada kehidupan manusia, bahkan dapat menentukan kesuksesan seseorang.

Kecerdasan emosi akan berkembang ketika seseorang menginjak usia belasan tahun dan akan mengalami puncak perkembangannya pada usia 40 tahun. Stein & Book (2000:37) mengungkapkan bahwa semakin dewasa usia seseorang maka akan semakin bijak perilaku orang tersebut, dan memiliki kematangan emosi yang lebih stabil, karena usia yang semakin dewasa akan dapat menyeimbangkan serta menyelaraskan emosi dengan akal sesuai dengan pelajaran hidup yang telah diterima. Usia yang semakin matang dan dewasa membantu proses perkembangan kecerdasan emosi menjadi optimal, sehingga masa remaja awal yang merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa mengalami kelabilan dan dikenal sebagai masa "*storm and stress*", sehingga pada masa tersebut tersebutlah yang membuat para remaja mengalami pergolakan dan pencarian jati diri yang sebenarnya. Penyesuaian dengan lingkungan sosial merupakan cara yang dianggap paling tepat untuk dapat menemukan jati diri remaja, sehingga tidak jarang perasaan frustrasi, menderita karena terisolir, serta munculnya beberapa konflik terjadi ketika penyesuaian diri dengan lingkungan sosial tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Remaja awal yang ingin terlepas dari belenggu aturan yang ditanamkan oleh orangtuanya, akan memberontak dan mencari kenyamanan yang dapat ditemukan di luar lingkungan keluarga, salah satunya pada teman sebaya. Hal tersebut ditunjukkan pada sikap para remaja yang cenderung lebih banyak menentang, tidak menghargai orang lain, tidak dapat memahami perasaan orang lain, serta lebih mementingkan kepentingan sendiri. Suharsono (2002:105) mengungkapkan bahwa permasalahan emosi yang diwujudkan para remaja dengan adanya ketidakmatangan emosi yang dialami berdampak luas pada hubungan sosial mereka baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan sekolah. Pendapat tersebut dapat dimaknai bahwa ketidakmatangan emosi yang terjadi pada remaja awal menimbulkan perilaku menyimpang



yang sering dilakukan, antara lain perkelahian antar pelajar, kenakalan, kriminalitas, dan tawuran.

Fenomena tersebut dialami juga oleh siswa di sekolah tempat penelitian. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru bimbingan konseling diperoleh data bahwa, sering kali siswa menunjukkan ketidakstabilan emosi di dalam maupun di luar kelas. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya pengekspresian rasa senang yang terlalu berlebihan di dalam kelas, sehingga menimbulkan suasana gaduh dan ribut di dalam kelas, penggunaan tata bahasa yang kurang pas dengan guru ataupun orang yang lebih tua di sekitarnya dan terdapat pula siswa yang mulai mencoba mengakses situs dan gambar porno melalui telfon genggam.

Peristiwa yang terjadi di sekolah tersebut apabila dibiarkan berlangsung berturut-turut, maka akan mengganggu perkembangan siswa dalam proses belajar mengajar, mengganggu kestabilan emosi siswa yang lain serta mengganggu hubungan sosial yang terjadi di sekolah tersebut. Oleh karena itu, diperlukan suatu penanganan khusus untuk membantu siswa yang memiliki pengelolaan emosi yang kurang terhadap diri sendiri dan orang lain yang disebut dengan kecerdasan emosi rendah. Penanganan peristiwa tersebut dapat menggunakan layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik *Role Playing*.

Uno (2009:26) menjelaskan, "Teknik *role playing* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa untuk menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok". Hal tersebut dapat dimaknai bahwa dengan teknik bermain peran diharapkan para siswa mampu belajar dan memecahkan suatu permasalahan yang terjadi dengan cara mempelajari suatu konsep peran selain dirinya sendiri. Bermain peran akan membantu para siswa untuk dapat memahami peran-peran yang berbeda di lingkungannya, serta dapat menyesuaikannya berdasarkan karakter yang berbeda yang dimiliki oleh orang-orang disekitarnya, dengan kata lain bermain peran mengajarkan siswa untuk mampu mengelola emosi secara tepat. Hal tersebut relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nurnaningsih (2011) yang menunjukkan bahwa bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa kelas VII SMP.

Uno (2009:26) menjelaskan, "Teknik *role playing* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa untuk menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosian dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok". Hal tersebut dapat dimaknai bahwa dengan teknik bermain peran diharapkan para siswa mampu belajar dan memecahkan suatu permasalahan yang terjadi dengan cara mempelajari suatu konsep peran selain dirinya sendiri. Bermain peran akan membantu para siswa untuk dapat memahami peran-peran yang berbeda di lingkungannya, serta dapat menyesuaikannya berdasarkan karakter yang berbeda yang dimiliki oleh orang-orang disekitarnya, dengan kata lain bermain peran mengajarkan siswa untuk mampu mengelola emosi secara tepat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan jenis rancangan *Quasi Experimental Design* dengan menggunakan *nonequivalent control group design*. *Nonequivalent control group design* merupakan suatu rancangan penelitian yang terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan suatu treatment, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan *treatment*. treatment yang digunakan dalam penelitian ini adalah *role playing*.

Penelitian dilakukan di SMP Negeri di Surakarta. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang memiliki kecerdasan emosi rendah sebanyak 62 siswa. Subjek diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang berupa daftar pertanyaan atau pernyataan. Validitas instrumen menggunakan pendapat ahli dan validitas empirik. Analisis data menggunakan rumus *t-test*.

Rumus *t-test* merupakan suatu teknik analisis yang digunakan dalam desain penelitian *Quasi Experimental nonequivalent control group design* dengan membandingkan peningkatan skor *pretest* dan *posttest* antara kelompok eksperimen yang telah diberikan *treatment role*

playing, dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment role playing*. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi pengolah data statistik.

HASIL

Uji Beda Hasil *Pretest* Skor Penyesuaian Diri Siswa di Sekolah antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol. Berdasarkan hasil *pretest* kecerdasan emosi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan uji beda dengan menggunakan teknik *independent samples t test*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan skor *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan *treatment*. Hasilnya seperti pada Tabel 1.

Berdasarkan perhitungan *Independent Sample T Test* pada skor *pretest* diperoleh nilai t hitung sebesar 0,560, dengan nilai signifikansi 0,577 yang berarti bahwa jika dibandingkan dengan tabel t (df = 60, sig 0,05, t= 1,671) maka t hitung > t tabel dan dengan taraf signifikansi 0,05, maka 0,577 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan skor *pretest* yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Tabel 1. Hasil Hitung *Pretest* dengan teknik *Independent Samples T Test*

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Pretest	Equal variances assumed	,015	,904	,560	60	,577	,290	,518	-,747	1,327	
	Equal variances not assumed			,560	59,826	,578	,290	,518	-,747	1,327	

Uji Beda Hasil *Posttest* Skor Kecerdasan Emosi antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol. Berdasarkan hasil *posttest* kecerdasan emosi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan uji beda dengan menggunakan teknik *independent samples t test*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan skor *post test* pada kelompok eksperimen yang telah diberi *treatment role playing* dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan *treatment role playing*. Hasilnya seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Posttest* dengan *Independent Samples T Test*

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Posttest	Equal variances assumed	2,320	,133	3,456	60	,001	6,032	1,745	2,541	9,523	
	Equal variances not assumed			3,456	56,59	,001	6,032	1,745	2,537	9,528	

Berdasarkan penghitungan *Independent Sample T Test* pada skor *posttest* diperoleh nilai t hitung sebesar 3,456, dengan nilai signifikansi 0,01, yang berarti bahwa jika dibandingkan dengan tabel t (df = 60, sig 0,05, t= 1,671) maka t hitung > t tabel dan dengan taraf signifikansi 0,05, maka 0,01 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap skor *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa keadaan akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah berbeda. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang riil setelah diberikan *treatment role playing*.

Uji Beda Hasil *Pretest* dan *Posttest* Skor Penyesuaian Diri Siswa di Sekolah Kelompok Eksperimen. Pengujian terhadap selisih skor *pretest* dengan *posttest* bertujuan untuk mengetahui perbedaan skor *pretest* dengan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum dilaksanakan pengujian terhadap perbedaan skor *pretest* dengan *posttest*, terlebih dahulu dilakukan perhitungan selisih skor *pretest* dengan *posttest*. Hal tersebut dapat dipaparkan seperti Tabel 3.

Berdasarkan penghitungan *Independent Sample T Test* pada selisih skor *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai *t* hitung sebesar 3,141, dengan nilai signifikansi 0,03 dibandingkan dengan tabel *t* (*df* = 60, sig 0,05, *t*= 1,671) maka *t* hitung > *t* tabel dengan taraf signifikansi 0,05, maka $0,03 < 0,05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap skor *pretest* dengan *posttest* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan kecerdasan emosi pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sebelum dan setelah diberikan *treatment*, sehingga dapat disimpulkan juga bahwa *treatment role playing* mampu meningkatkan kecerdasan emosi pada kelompok eksperimen.

Tabel 3 Perbedaan Skor *Pretest* dengan *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Peningkatan	Equal variances assumed	,895	,348	3,141	60	,003	5,742	1,828	2,085	9,399
	Equal variances not assumed			3,141	57,4	,003	5,742	1,828	2,082	9,402

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosi pada siswa SMP Negeri di Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh subjek penelitian dalam kelompok eksperimen yang berjumlah 31 orang mengalami peningkatan kecerdasan emosi.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan aplikasi SPSS 16.0 dengan teknik analisis *Independent Sample T Test* dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3,141 dengan nilai signifikansi 0,03. Hal tersebut berarti bahwa $0,03 < 0,05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang diberikan *treatment role playing* dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment role playing*. Hasil penelitian tersebut telah menjawab hipotesis yang telah dikemukakan sebelumnya, yaitu teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa yang telah mendapatkan *treatment*.

DAFTAR PUSTAKA

- Uno, H.B. (2009). *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nurnaningsih. (2011). Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 11 (1), Diperoleh dari <http://jurnal.upi.edu/file/26-Nurnaningsih.pdf>
- Stein, S.J & Book, H.E. (2002). *Ledakan EQ : 15 Prinsip Dasar Kecerdasan Emosional Meraih Sukses*. Terj. Triananda R.J & Yudhi M. Bandung : Kaifa. (Buku asli diterbitkan 2000)
- Suharsono. (2002). *Melejitkan IQ, EQ, dan IS*. Jakarta: Inisiasi Pres