

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya. Manusia di didik menjadi orang yang berguna baik bagi Negara, Nusa, dan Bangsa. (Yayan Alpian, dkk, 2019).

Menurut UU SIDIKNAS No. 20 (2003) pendidikan merupakan suatu usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif dalam mengembangkan potensi kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara terhadap individu itu sendiri. Untuk mengembangkan potensi tidak hanya pada akademik saja tapi bisa melalui non akademik seperti mengikuti organisasi yang ada di sekolahnya.

Dalam kehidupan sehari-hari, kata organisasi sudah sering didengar bahkan tidak menutup kemungkinan pernah terlibat didalam kegiatan keorganisasian, (Timotius Duha, 2018). Setiap sekolah pasti memiliki organisasi yang dimana bertujuan untuk membantu siswa dalam mengasah kemampuannya serta minat dan bakatnya. Namun tidak menutup kemungkinan juga banyak siswa yang tidak paham akan pentingnya mengikuti suatu organisasi.

Dengan mengikuti suatu organisasi kematangan emosional siswa akan terbentuk berdasarkan beberapa aspek kematangan emosi yang meliputi

kemandirian, kemampuan menerima kenyataan, kemampuan beradaptasi, kemampuan merespon dengan tepat, kemampuan berempati, dan kemampuan menguasai amarah, Katkosvy dan Gorlow (dalam M. Ilmi Rizki T, 2011).

Dalam berorganisasi pula kematang emosional siswa akan semakin stabil. Siswa dapat mengikuti berbagai macam organisasi yang sudah disediakan oleh sekolah seperti osis, pramuka, palang merah remaja, drumband, pencak silat, madding, seni tari, teater, dan lain sebagainya. Namun disini peneliti fokuskan pada OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah) yang dimana osis merupakan kelompok siswa yang terorganisir untuk menciptakan suasana sekolah yang tidak kaku dan monoton karena belajar didalam kelas saja. Keseimbangan otak kiri dan kanan siswa perlu diasah disekolah dengan berbagai sarana yang ada. Dengan adanya osis dapat menjadi alat utama siswa dalam pengembangan diri dalam pola organisasi, M. Zainuddin, dkk, (2018). Osis juga berfungsi sebagai wadah, motivator, dan preventif untuk siswa.

Siswa juga dapat memilih organisasi mana yang akan dia ikuti bukan hanya OSIS saja tapi sesuai dengan keinginan serta kemampuannya. Ketika tergabung dalam suatu organisasi siswa akan dapat mengembangkan potensinya berdasarkan keahlian yang dimiliki sehingga nantinya tidak salah dalam memilih karir dan pekerjaan. Menurut Miftah Thoha (2005: 5) “mendefinisikan perilaku berorganisasi sebagai suatu studi yang menyangkut aspek-aspek tingkah laku manusia dalam suatu organisasi atau suatu kelompok tertentu”.

Setiap siswa memiliki kemampuan masing-masing serta bakat dan minat namun, dari hasil wawancara dengan guru BK pada hari senin tanggal 19 juni

2023 di SMPN 3 Selong, banyak dari mereka belum tahu bagaimana cara untuk mengasah itu semua bahkan ada juga siswa yang secara nyata tidak mau dan malas untuk menggali potensinya. Oleh sebab itu pentingnya dukungan dari orang tua, guru, dan teman sangat dibutuhkan dalam hal ini untuk bisa memotivasi siswa agar menjadi siswa yang kreatif dan inovatif sehingga dapat menyalurkan potensinya pada bidang yang sesuai dengan kemampuannya.

Selain itu, alasan peneliti ingin meningkatkan perilaku organisasi pada siswa yaitu agar siswa dapat beradaptasi dengan lingkungannya, lebih percaya diri, dapat mengambil keputusan dengan bijak, berani mengeluarkan pendapat, serta dapat membedakan mana yang baik serta buruk untuk dirinya dan orang sekitar. Karena nyatanya banyak siswa yang mengikuti organisasi hanya untuk dijadikan main-main saja tidak ada keseriusan sehingga tidak paham akan pentingnya perilaku dalam berorganisasi. Sedangkan menurut Vecchio dalam Wibowo (2013: 3) perlunya mempelajari perilaku organisasi karena, berkenaan dengan pengembangan gaya kepemimpinan, mampu mengatasi persoalan (*Practical Application*), lebih memahami orang lain akan memberikan pengetahuan diri dan wawasan diri lebih besar (*Personal Growth*), dan dapat menggabungkan pengetahuan tentang manusia dalam pekerjaan (*Increased Knowledge*).

Dari hasil wawancara dengan guru BK, peneliti mengambil populasi hanya 1 kelas di VIII^E yang berjumlah 25 orang siswa dari 129 siswa kelas VIII secara umum. Sedangkan sampel pada penelitian ini berjumlah 10 siswa yang terdiri dari siswa aktif, netral, dan tidak pernah ikut organisasi. Pengambilan sampel dengan

teknik sampling purposive yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, Sugiyono (2010: 124).

Alasan peneliti mengambil siswi kelas VIII^E karena berdasarkan hasil observasi yang peneliti dapatkan ketika dikaitkan dengan teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget ada beberapa proses perkembangan anak yaitu berawal dari skema, organisasi, dan adaptasi. Jadi jika dikaitkan dengan alasan pemilihan subjek yaitu ada beberapa siswa yang tidak mengikuti organisasi sehingga hubungan sosial siswa membuat siswa tersebut menjadi kurang bergaul yang dimana akan menyebabkan siswa tersebut menjadi tidak percaya diri (minder) karena tidak memiliki teman sehingga mempengaruhi hasil belajarnya, serta memiliki perilaku yang buruk. Hal tersebut dapat menghambat perkembangan individu karena tidak dapat beradaptasi dengan lingkungannya.

Ciri-ciri siswa yang memiliki perilaku organisasi rendah berdasarkan wawancara dengan guru BK juga bahwa dimana siswa terlihat kurang bergaul, memiliki perilaku kurang baik, dan tidak bisa mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Adapun tindakan yang dilakukan oleh guru BK agar siswa mau mengikuti organisasi yaitu dengan memberikan motivasi, mengarahkan, memberikan materi yang berkaitan dengan organisasi dengan berbagai topik contohnya, mengenal potensi diri dan mengenal bakat minat.

Berdasarkan data di atas bahwa terjadi kesenjangan dimana seharusnya siswa memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti organisasi karena banyak mendatangkan manfaat untuk siswa sendiri. Namun ternyata masih banyak siswa

yang enggan untuk terlibat dalam suatu organisasi yang disebabkan oleh beberapa factor yang ada.

Adapun dampak positif dan negative masalah perilaku organisasi jika siswa tidak ikut. Dampak positif yaitu dimana siswa bisa focus dalam belajar karena tidak ada tanggung jawab lain, tugas-tugas sekolah dapat terselesaikan dengan cepat, siswa bisa memiliki jam istirahat yang banyak sehingga kesehatan terjaga. Sedangkan dampak negativenya yaitu dimana tugas-tugas sekolah jadi terbengkalai, kesehatan terganggu karena banyaknya aktivitas dalam organisasi, cepat lelah, tidak focus dalam belajar, istirahat yang kurang.

Tidak menutup kemungkinan ada beberapa siswa yang mengikuti organisasi disekolah sebelumnya namun belum paham bagaimana berperilaku dalam berorganisasi. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk memberikan pemahaman tentang cara meningkatkan perilaku berorganisasi melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*. Peneliti menggunakan teknik *Role Playing* yaitu dimana nantinya peneliti akan menghadirkan sebuah model atau seorang peraga yang akan dijadikan contoh. Dimana model tersebut adalah seseorang yang aktif dalam organisasi. Sehingga tidak menutup kemungkinan siswa yang tidak ikut organisasi akan tertarik untuk bergabung juga.

Menurut pendapat James & Gilliland (dalam Bradley T. Erford, 2017: 358) "*Role Playing* (bermain peran) adalah sebuah teknik yang digunakan oleh konselor dari beragam orientasi teoritis untuk klien-klien yang perlu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam untuk menentukan sikap sehingga terjadi perubahan dalam dirinya sendiri".

Menurut Wibowo (dalam Nailul Fauziah, 2022: 24) bimbingan kelompok adalah suatu aktivitas yang berbentuk kelompok dengan adanya pemimpin kelompok yang menyediakan berbagai informasi serta memberikan arahan diskusi dengan tujuan anggota kelompok menjadi lebih sosial untuk membantu anggota-anggota kelompok dalam mencapai tujuan Bersama.

Alasan peneliti menggunakan bimbingan kelompok yaitu karena adanya dinamika kelompok dimana siswa dapat membentuk kelompok yang terdiri dari siswa aktif, sedang, dan rendah yang terlibat dalam diskusi dengan membahas tema yang sudah ditentukan dengan tujuan mencari solusi terhadap permasalahan yang dialami oleh siswa melalui teknik *Role Playing* (bermain peran). Penelitian ini juga diperkuat dengan salah satu penelitian yang berjudul “Pengaruh Teknik *Role Playing* Pada Bimbingan Kelompok Terhadap Berkurangnya Perilaku *Bullying* Siswa Bermasalah di SMKN 1 Barru”, yang dilakukan oleh Abdu Rahman (2019).

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan perilaku berorganisasi siswa agar kemampuan yang mereka punya bisa tersalurkan dengan baik berdasarkan potensi yang mereka miliki demi keberhasilan dimasa mendatang. Peneliti juga ingin mengetahui perubahan yang dialami siswa baik sebelum maupun setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan Teknik *Role Playing*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Adanya pengaruh dari teman sebaya.
2. Kurangnya keinginan dari dalam diri.
3. Adanya rasa malas pada siswa.
4. Minimnya pengetahuan tentang organisasi.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas pembahasannya, maka dalam penelitian ini peneliti perlu dibatasi beberapa hal yang harus dibahas yaitu terkait tentang layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* dapat meningkatkan perilaku berorganisasi pada siswa kelas VIII^E SMPN 3 Selong.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka dapat peneliti rumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

Apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* dapat meningkatkan perilaku berorganisasi pada siswa kelas VIII^E SMPN 3 Selong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu: layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* dapat meningkatkan perilaku berorganisasi pada siswa kelas VIII^E SMPN 3 Selong.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, peneliti berharap dapat mendatangkan manfaat yang cukup berguna. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam berorganisasi dan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya yang akan meneliti secara mendalam tentang bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan perilaku berorganisasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi dirinya dalam menentukan bakat dan minatnya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki sehingga dapat dikembangkan hingga membawa dirinya menuju kesuksesan.
- b. Bagi guru pembimbing disekolah, diharapkan dapat berguna dan bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk guru lebih memotivasi siswa untuk menyalurkan bakat dan minatnya berdasarkan kemampuan dan potensinya.
- c. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman, pengetahuan, serta keterampilan cara meningkatkan perilaku berorganisasi melalui bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*.
- d. Bagi orang tua, diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada anaknya untuk dapat mengasah bakat dan minatnya dengan mengikuti organisasi baik itu disekolah maupun diluar sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Layanan Bimbingan Kelompok

a. Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Artinya, semua peserta dalam kegiatan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran, dan lain sebagainya. Apa yang dibicarakan itu semuanya bermanfaat untuk diri peserta yang bersangkutan sendiri dan untuk semua peserta lainnya, Menurut Erlangga, 2017; Prayitno et al., 2017; Zuhria & Mulyani , 2019 (dalam Dewi Yulianti, 2023: 20).

Menurut Titiek Romlah, (2001) bimbingan kelompok merupakan suatu proses pemberian bantuan yang diberikan kepada individu dalam dinamika kelompok dengan tujuan mencegah timbulnya suatu masalah yang menghambat pengembangan potensi individu. Menurut Sumarna, 2016 (dalam Marfu'atun, 2021: 4) bimbingan kelompok adalah “Bantuan kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 2-10 peserta didik/konseli agar mereka mampu melakukan pencegahan masalah, pemeliharaan nilai-nilai, dan pengembangan keterampilan-keterampilan hidup yang dibutuhkan.

Bimbingan kelompok harus dirancang sebelumnya dan harus sesuai dengan kebutuhan nyata anggota kelompok”.

Selanjutnya dalam buku Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling (2016: 58) “bimbingan kelompok yaitu pemberian bantuan kepada peserta didik/konseli melalui kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 2-10 orang guna pencegahan masalah, pemeliharaan nilai-nilai atau pengembangan keterampilan hidup yang dibutuhkan konseli”. Menurut Sukardi, (2003) layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber (terutama guru pembimbing) yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun pelajar, anggota keluarga dan masyarakat.

Dari paparan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu layanan yang diberikan kepada individu yang membutuhkan bantuan guna memecahkan masalahnya dengan dinamika kelompok sehingga dapat mengembangkan potensi dirinya.

b. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

Dalam melaksanakan suatu kegiatan ada beberapa pandangan tentang tujuan bimbingan kelompok yaitu:

Crow and Crow dalam Chasiyah dkk (2001) mengemukakan tujuan dari layanan bimbingan kelompok yaitu (1) bimbingan kelompok ditujukan untuk memberikan dan memperoleh informasi dari individu, (2) mengadakan usaha analisa dan pemahaman bersama tentang sikap, minat dan pandangan yang berbeda dari setiap individu, (3) membantu memecahkan masalah secara bersama-sama dan (4) dapat menemukan masalah pribadi yang ada pada setiap individu.

Selain itu Prayitno (2000: 108) mengemukakan bahwa tujuan bimbingan kelompok dibagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan khusus. Tujuan bimbingan kelompok secara umum bertujuan membantu individu yang mengalami masalah untuk dapat mengembangkan pribadi masing-masing anggota kelompok melalui berbagai suasana yang menyenangkan maupun menyedihkan. Sedangkan secara khusus bimbingan kelompok bertujuan untuk melatih individu agar berani mengemukakan pendapat dihadapan individu lainnya, melatih individu untuk bersikap terbuka didalam kelompok dengan cara bertenggang rasa dengan yang lain agar tercipta keakraban satu sama lain, melatih individu memperoleh keterampilan sosial, dan membantu individu dalam mengenali dan memahami dirinya dalam hubungannya dengan orang lain.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan tujuan bimbingan kelompok yaitu memberikan pengarahan dan informasi kepada anggota bimbingan kelompok untuk berani terbuka dengan orang lain agar tercipta hubungan baik dengan dirinya sendiri maupun hubungan dengan orang lain.

c. Asas - Asas Layanan Bimbingan Kelompok

Ada empat asas-asas layanan bimbingan kelompok antara lain:

- 1) Asas Kerahasiaan, yaitu semua anggota kelompok yang hadir harus menyimpan dan merahasiakan segala bentuk data dan informasi yang didapatkan dalam kelompok yang memang tidak boleh dan tidak layak diketahui oleh orang lain. Kemudian Para anggota

berjanji tidak akan membicarakan apapun yang bersifat rahasia diluar kelompok.

- 2) Asas Keterbukaan, yaitu semua peserta bebas dan terbuka mengeluarkan pendapat, ide maupun saran, dan apa saja yang dirasakannya dan dipikirkannya, tidak merasa takut, malu ataupun ragu-ragu.
- 3) Asas Kesukarelaan, yaitu semua anggota yang mengikuti kegiatan layanan datang atas keinginannya sendiri tanpa adanya paksaan dari siapapun.
- 4) Asas Kenormatifan, yaitu semua yang dibicarakan dan dilakukan didalam kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma-norma dan peraturan yang berlaku.

Dari pemaparan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa pentingnya asas-asas tersebut diterapkan ketika akan melakukan layanan bimbingan kelompok karena nantinya tidak akan menimbulkan keraguan dan ketakutan pada setiap individu yang terlibat.

d. Tahapan-Tahapan Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Hartinah (2009: 132) menyatakan terdapat empat tahapan bimbingan kelompok, yaitu tahap pembentukan, peralihan, pelaksanaan kegiatan, dan pengakhiran.

- 1) Tahap Pembentukan, yaitu pada tahap pembentukan ini adanya pengenalan, pelibatan dan pemasukan diri kedalam suatu kelompok. Tahap pembentukan meliputi kegiatan: (1)

mengungkapkan pengertian dan tujuan maupun keinginan yang ingin dicapai oleh masing-masing, sebagian, ataupun seluruh anggota kelompok, (2) menjelaskan cara-cara dan asas-asas bimbingan kelompok, (3) saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri, (4) permainan penghangatan/pengakraban.

- 2) Tahap Peralihan, yaitu pada tahap peralihan meliputi kegiatan: (1) pada tahap berikutnya dijelaskan kegiatan yang akan ditempuh, (2) menanyakan dan mengamati para anggota apakah sudah siap menjalani kegiatan pada tahap berikutnya, (3) membahas suasana yang terjadi, (4) meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota, (5) kembali ke beberapa aspek tahap pertama atau tahap pembentukan bila diperlukan. Tahap peralihan ini adalah jembatan antara tahap pembentukan dan tahap kegiatan.
- 3) Tahap Kegiatan, yaitu pada tahap ini meliputi: (1) pemimpin kelompok mengemukakan suatu masalah atau topik untuk dibahas Bersama anggota kelompok (2) tanya jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang hal-hal yang belum jelas mengenai permasalahan atau topik yang sudah ditentukan secara bersama-sama (3) anggota membahas topik permasalahan secara mendalam dan tuntas, (4) kegiatan selingan.
- 4) Tahap Pengakhiran, yaitu pada tahap pengakhiran pemimpin kelompok memberitahukan bahwa kegiatan akan segera diakhiri kemudian pengambilan kesimpulan oleh anggota kelompok,

refleksi tentang kegiatan yang sudah dilakukan, membicarakan rencana pertemuan selanjutnya, dan doa penutup.

Dari pemaparan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa dengan adanya tahapan-tahapan tersebut layanan yang akan dilakukan menjadi lebih teratur dan terstruktur.

2. Teknik *Role Playing*

a. Pengertian Teknik *Role Playing*

Role Playing (bermain peran) adalah sebuah teknik yang digunakan oleh konselor dari beragam orientasi teoritis untuk klien-klien yang perlu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang, atau melakukan perubahan dalam dirinya sendiri, James & Gilliland, 2003 (dalam Bradley T. Erford, 2017:358). *Role Playing* adalah campuran antara “terapi conditioned reflex (refleks terkondisi) dari Salter, teknik psikodrama dari Moreno, dan fixed role therapy (terapi peran tetap) dari Kelly” (Hackey & Cormier, 2012).

Jadi peneliti dapat simpulkan bahwa *Role Playing* (bermain peran) merupakan suatu teknik yang melibatkan beberapa orang untuk memperagakan sesuatu guna menciptakan perubahan dalam diri individu serta dapat mengembangkan dirinya.

Ada empat elemen dan tiga fase yang ditemukan dalam teknik *Role Playing*:

- 1) *Elemen the encounter* (pertemuan), yaitu mampu memahami perspektif orang lain.

- 2) *Elemen the stage* (panggung), yaitu sebuah ruangan dengan alat-alat bantu sederhana yang dapat memberikan pengalaman realistis (M.E. Young, 2013).
- 3) *Elemen the soliloquy* (monolog), yaitu sebuah pembicaraan dimana klien mengungkapkan apa yang dipikirkan dan rasakan dalam dirinya.
- 4) *Elemen doubling* (penggandaan), yaitu menghasilkan kesadaran yang meningkat dipihak klien dan terjadi ketika konselor profesional atau seorang anggota kelompok lain berdiri dibelakang klien, sementara itu klien memainkan sebuah adegan.

Sedangkan 3 fase yang ditemukan dalam teknik *role play* yaitu:

- 1) *Warm-up* (pemanasan), yaitu mendorong klien untuk dapat bersatu dengan situasinya, termasuk emosi-emosi yang terkait dengan apa yang akan diperankan.
- 2) *Action* (tindakan), yaitu konselor profesional membantu klien menetapkan adegan dengan menelaah detail-detail situasinya.
- 3) *Sharing and anaylis* (berbagi dan analisis), yaitu konselor profesional dan para anggota kelompok (jika dilakukan dalam ranah kelompok) berbagi apa yang mereka alami selama *role play*. Analisis sering kali terjadi dalam sesi tindak lanjut karena klien pada umumnya terbangkitkan secara emosional di akhir *Role Playing*. Dalam sesi ini, klien berkesempatan untuk memproses informasi dan menerima umpan-balik (M.E.Young, 2013).

b. Langkah-Langkah Teknik *Role Playing*

M.E. Young, 2013 (dalam Bradley T. Erford, 2017: 360) menyediakan proses tujuh langkah untuk diikuti konselor profesional ketika mengimplementasikan teknik *Role Playing* dengan seorang klien:

- 1) *Warm-up*: konselor profesional menjelaskan tekniknya kepada klien, dan klien memberikan deskripsi terperinci tentang perilaku, sikap, atau performayang ingin diubah. Klien seharusnya didorong untuk mendiskusikan keengganan apapun yang dipunyainya tentang teknik *Role Playing*.
- 2) *Scene setting*: konselor profesional membantu klien dalam menata panggungnya. Bila perlu, perabotan bisa ditata-ulang.
- 3) *Selecting roles*: klien menyebutkan dan mendeskripsikan orang-orang signifikan yang terlibat didalam adegan.
- 4) *Enactment*: klien memerankan perilaku target, dan jika ia mengalami kesulitan untuk itu, konselor profesional dapat mencontohkan perilakunya. Klien seharusnya mulai dengan adegan-adegan yang paling tidak sulit dan sedikit demi sedikit beranjak ke adegan-adegan yang lebih sulit. Selama langkah ini, konselor profesional dapat menyela klien untuk menunjukkan kepada klien bahwa apa yang dilakukannya memberikan kontribusi pada gangguan yang dialaminya.
- 5) *Sharing and feedback*: konselor memberikan umpan-balik yang spesifik, sederhana, dapat dilihat, dan dapat dipahami kepada klien.

- 6) *Reenactment*: klien berulang-ulang mempraktikkan perilaku yang dittargetkan dalam dan di luar sesi-sesi konseling sampai ia dan konselor profesional yakin bahwa tujuannya telah tercapai.
- 7) *Follow-up*: klien memberi tahu konselor profesional tentang hasil-hasil dan kemajuan latihannya.

3. Berorganisasi Dan Perilaku Berorganisasi

a. Pengertian Berorganisasi

Menurut C. Argyris (dalam Mustiqowati Ummul Fithriyyah, 2021: 2) Organisasi adalah suatu strategi besar yang diciptakan individu-individu dalam rangka mencapai berbagai tujuan yang membutuhkan usaha dari banyak orang. Menurut Prof Dr. Sondang P. Siagian (dalam Mustiqowati Ummul Fithriyyah, 2021: 3) Organisasi merupakan setiap wujud persekutuan antara dua orang atau lebih yang bekerja bersama serta secara formal terkait dalam rangka pencapaian suatu tujuan yang telah ditentukan dalam ikatan yang mana terdapat seseorang atau beberapa orang yang disebut atasan dan seorang atau sekelompok orang yang disebut dengan bawahan.. Menurut Stephen Robins (dalam Eliana Sari, 2006) organisasi adalah kesatuan (entity) sosial yang dikoordinasi secara sadar, dengan kepemimpinan yang dapat diidentifikasi, yang bekerja secara teratur untuk mencapai suatu tujuan bersama atau tujuan sekelompok orang.

Berdasarkan pengertian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa organisasi adalah suatu kesatuan yang dilakukan oleh sekelompok orang untuk mencapai suatu tujuan tertentu secara bersama-sama.

b. Tujuan Berorganisasi

Menurut Eliana Sari (2006: 2) tujuan organisasi yaitu sesuatu yang ingin dicapai oleh seluruh anggota organisasi. Kemudian secara formal tujuan organisasi adalah arah atau sasaran yang ingin dicapai melalui prosedur, program, pola (network), kebijakan (policy), strategi, anggaran (budgeting), dan peraturan yang telah ditetapkan. Pada dasarnya makna tujuan organisasi bagi anggota organisasi yang terdiri atas pimpinan dan staf merupakan sarana untuk merealisasikan keterampilan, pengetahuan dan memenuhi kebutuhan hidup anggotanya. Sementara itu tujuan organisasi bagi pemilik dan pendiri organisasi dimaknai sebagai sarana untuk mencapai tujuan mereka melalui kerja para anggotanya.

Tujuan organisasi harus merupakan tujuan bersama dari seluruh anggota organisasi, sehingga seluruh anggota organisasi harus saling bahu membahu mengoptimalkan sumber daya yang ada untuk mencapai tujuan organisasi, tujuan mereka semua. Agar tercapai tujuan yang sama, menjadi penting bagi pengelola organisasi untuk mengajak duduk bersama seluruh anggota untuk merumuskan dan bersepakat menentukan apa yang ingin dicapai organisasi. Membangun tujuan bersama sebagai tujuan organisasi merupakan hal mendasar dan sangat penting bagi eksistensi sebuah organisasi.

c. Ciri-Ciri Berorganisasi

Menurut Timotius Duha (2018: 4) dalam menjalankan kegiatannya organisasi memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Anggota minimal terdiri dari dua orang, jumlah terbanyak tak terbatas.
- 2) Setiap individu memiliki tugas, fungsi, dan wewenang masing-masing
- 3) Adanya struktur organisasi yang menguraikan posisi dan pembagian kerja.
- 4) Memiliki tempat bekerja seperti ruang/lokasi/secretariat untuk beraktivitas dan mengadakan pertemuan guna membahas kegiatan organisasi.
- 5) Cakupan wilayah kegiatan operasional organisasi jelas.
- 6) Organisasi mempunyai tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan ciri-ciri organisasi di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa ketika akan menjalankan suatu organisasi perlu adanya identitas yang harus diketahui setiap anggota seperti jumlah anggota, tugas setiap individu, struktur organisasi, ruang kerja, serta memiliki tujuan yang jelas.

d. Faktor Pendorong Terbentuknya Organisasi

Menurut Timotius Duha (2018: 5) ada beberapa faktor yang mendorong terbentuknya organisasi yaitu:

- 1) Organisasi dapat diyakini sebagai pemersatu.

Berbagai kepentingan, aspirasi, dan harapan individu maupun kelompok masyarakat terkadang tidak dapat disampaikan dengan baik. Kalau tidak ada perhimpunan, terkesan setiap individu berjalan

sendiri-sendiri. Bisa dikatakan kemauan yang satu dengan yang lain bisa saja sama tetapi tidak pada kesempatan dan kondisi cocok sehingga tujuan tidak dapat dicapai. Dengan adanya organisasi, setiap individu dan kelompok tergabung dalam satu organisasi dengan berbagai perbedaan tujuan masing-masing sehingga menjadi bersatu dalam mengerjakan sesuatu secara Bersama.

2) Organisasi sebagai media pembelajaran.

Dalam organisasi setiap individu harusnya saling bertukar pikiran dengan memberi dan menerima informasi antara satu dengan yang lainnya sebab pengetahuan dan kemampuan masing-masing berbeda. Tetapi dengan adanya saling berbagi, seseorang dapat mengerti kekurangannya dan mau belajar kepada orang yang mahir atau yang lebih tahu dibanding dirinya.

3) Organisasi menjadi tempat pengembangan kepribadian.

Individu memiliki ciri khas tersendiri dilihat dari sifat dan perilakunya. Yang kita lihat dari berbagai pengalaman, orang-orang masuk kedalam organisasi karena ingin berubah. Karakter yang seperti kesulitan menyampaikan pendapat, berbicara monoton, atau bahkan kesulitan berbicara dihadapan orang banyak, malu menghadapi orang lain, berpenampilan kurang menarik, kurang pergaulan, menyendiri, pendiam, atau pemarah yang dilihat sebagai kelemahan seseorang hal tersebut akan diubah dengan mengikuti organisasi. Karena dengan

adanya organisasi maka kita akan lebih sering berinteraksi dengan banyak orang.

4) Harapan mendapat manfaat.

Hasil dari kegiatan organisasi pada dasarnya harus dapat diketahui dan dirasakan oleh anggota organisasi. Ada bermacam-macam manfaat yang diinginkan tergantung dari jenis organisasi yang diikuti.

5) Suka dengan suasana baru.

Banyak orang sering mengalami kebuntuan dan merasa tidak berkembang karena yang dilakukannya monoton. Sehingga merasa kehidupannya membosankan. Dengan mengikuti organisasi orang akan banyak mendapatkan pengalaman baru serta suasana baru yang lebih produktif.

Berdasarkan paparan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa semua faktor pendorong tersebut sangat penting dan perlu diketahui oleh setiap individu agar tidak ada keraguan yang dirasakan ketika akan mengikuti suatu organisasi karena banyaknya manfaat dan perubahan yang akan didapatkan nantinya.

e. Prinsip-Prinsip Berorganisasi

Menurut Timotius Duha (2018: 8) prinsip-prinsip organisasi secara umum sebagai berikut:

1) Keterbukaan, yaitu organisasi membuka diri untuk bekerja sama dengan pihak manapun

- 2) Kebersamaan, dimana pimpinan, bawahan, dan seluruh pemangku kepentingan wajib Bersama-sama bekerja agar tidak adanya kesalah pahaman setiap anggota.
- 3) Keberlangsungan, yaitu organisasi yang sudah dibentuk berkeinginan agar selalu dapat berjalan tanpa batas waktu yang ditentukan.

Berdasarkan pemaparan prinsip-prinsip di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa setiap individu yang sudah tergabung dalam suatu organisasi harus dapat menerapkan hal tersebut seperti adanya keterbukaan, kebersamaan antar anggota, serta tetap berlangsung/berjalan tanpa batas waktu.

f. Manfaat Berorganisasi

Menurut Arie Ambarwati (2018: 9) manfaat berorganisasi adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi

Komunikasi merupakan suatu hal yang harus dilakukan dengan cara yang sopan apalagi jika berbicara didepan umum. Maka dari itu, selain sopan juga perlu keberanian dalam menyampaikan aspirasi tersebut didepan umum.

- 2) Tercapainya sebuah tujuan

Organisasi dibentuk dari tujuan-tujuan Bersama yang berkaitan, maka pencapaian tujuan yang dilakukan oleh orang banyak

atau dalam artian anggota sebuah kelompok lebih berpeluang untuk mencapai tujuan yang lebih maksimal dan efektif.

3) Menjadi motivasi dalam membangkitkan jiwa pemimpin

Dalam organisasi tentu setiap anggota akan bersaing untuk menjadi seorang ketua atau pemimpin dari organisasi tersebut. Maka dari itu, organisasi bisa memberikan manfaat dalam membangkitkan jiwa pemimpin.

4) Mudah memecahkan masalah

Dalam sebuah organisasi permasalahan adalah hal yang sangat sering terjadi, mungkin karena perbedaan pendapat. Pemecahan dari setiap permasalahan yang ada mengajarkan bagaimana harus bersikap dan menyikapi permasalahan yang ada dalam kehidupan masyarakat yang lebih kompleks dan majemuk.

5) Memperluas wawasan dan pengetahuan yang dimiliki

Wawasan merupakan sebuah pengetahuan yang didapatkan dari mana saja dan kapanpun. Salah satunya dengan masuk dalam sebuah organisasi. Wawasan bisa didapatkan dengan mengikuti seminar, diskusi, dan agenda lain yang ada didalam organisasi.

6) Memperluas pergaulan dan mengatur waktu

Dalam organisasi terbagi dari beberapa orang yang berasal dari berbagai kalangan yang berbeda sehingga hal tersebut menyebabkan setiap anggota organisasi bisa memperluas pergaulan yang ada. Selain

itu, bisa juga melatih kedisiplinan dalam mengatur waktu yang dimiliki.

7) Memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi

Tanggung jawab yang dimaksud adalah bertanggung jawab terhadap apa yang menjadi amanah atau kepercayaan yang diberikan.

8) Memiliki mental yang kuat pada saat menghadapi tekanan

Mental yang kuat memang harus dipersiapkan terlebih dahulu sebelum masuk atau tergabung dalam sebuah organisasi, karena memang pada dasarnya ada tekanan yang muncul dari pihak lain untuk bersikap tegas dan tahan banting. Selain itu, anggota organisasi akan dibiasakan untuk menghadapi tekanan. Oleh karena itu, keperibadian seseorang akan menjadi lebih percaya diri dan disiplin.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa mengikuti suatu organisasi mendatangkan begitu banyak manfaat dan hal positif dalam diri individu maupun orang sekitar seperti yang sudah dijabarkan di atas

g. Pengertian Perilaku Berorganisasi

Menurut Thoha, 2011 (dalam Timotius Duha, 2018: 8) perilaku organisasi merupakan suatu studi yang menyangkut aspek-aspek tingkah laku dalam organisasi atau suatu kelompok tertentu.

Menurut Hanggaeni, 2011 (dalam Timotius Duha, 2018: 9) perilaku organisasi merupakan sebuah bidang studi yang menyelidiki pengaruh yang dimiliki individu, kelompok dan struktur terhadap perilaku

dalam organisasi, dengan tujuan menerapkan ilmu pengetahuan guna meningkatkan keefektifan suatu organisasi.

Menurut Robbins, 2008 (dalam Timotius Duha, 2018: 9) perilaku organisasi adalah bidang ilmu yang menyelidiki dampak pengaruh individu, kelompok dan struktur organisasi terhadap perilaku orang-orang yang terlibat di dalamnya dengan tujuan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam meningkatkan efektivitas organisasi.

Bedasarkan pengertian dari beberapa ahli di atas dapat peneliti simpulkan perilaku organisasi (PO) adalah suatu bidang studi yang mempelajari tentang pengaruh individu, kelompok struktur terhadap perilaku masing-masing individu yang ada didalam organisasi.

h. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Berorganisasi

Menurut Hendry Selanno (2014) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku organisasi yaitu:

1) Perilaku Individu

Perilaku individu merupakan semua hal yang dilakukan seseorang, baik yang dipengaruhi secara langsung maupun tidak langsung yang dapat mempengaruhi keberadaannya (prestasi) dan lingkungannya (rekan kerja, pimpinan, dan organisasi). Hal ini berarti bahwa setiap tindakan yang dilakukan oleh seseorang jelas akan memberi dampak pada lingkungan sekitarnya (Arifin, 2003). Perilaku individu dapat bersifat positif (membangun) dan sebaliknya dapat juga dapat bersifat negative (merugikan). Adapun faktor-faktor yang

mempengaruhi perilaku individu yaitu: motivasi, persepsi, sikap, dan pembelajaran.

2) Perilaku Kelompok

Menurut Robbins (1996) mendefinisikan kelompok sebagai dua individu atau lebih, yang berinteraksi dan saling bergantung, yang saling bergabung untuk mencapai sasaran-sasaran tertentu. Sedangkan perilaku kelompok adalah semua sikap atau tingkah laku yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang saling tergantung dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan bersama di dalam suatu kelompok atau organisasi. Bila individu-individu berinteraksi dan saling mempengaruhi, maka terjadilah (1) proses belajar yang meliputi aspek kognitif dan afektif, (2) proses penyampaian dan penerimaan komunikasi, dan (3) mekanisme penyesuaian diri seperti sosialisasi, permainan peranan, identifikasi, proyeksi, agresi, dan sebagainya.

Pengaruh kelompok terhadap perilaku individu pada dasarnya keanggotaan kelompok dapat mengubah perilaku individu, pengaruh kelompok ini dapat membuat anggotanya melakukan hal-hal dalam organisasi yang tidak akan dilakukannya jika mereka sendiri.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa kedua faktor tersebut sangat mempengaruhi organisasi seperti perilaku individu dan perilaku kelompok yang dimana dapat memberikan dampak positif maupun negative terhadap diri sendiri dan orang lain.

i. Aspek-Aspek Perilaku Berorganisasi

Menurut M.Taufiq Amir (2017: 23) ada beberapa aspek dalam perilaku organisasi yaitu:

1) Pemikiran (kognitif)

Menurut Sujanto berpikir adalah suatu proses dialektis, artinya selama proses berpikir, pikiran mengadakan tanya jawab dengan pikiran itu sendiri untuk meletakkan hubungan-hubungan antara pengetahuan dengan tepat. Misalnya ketika mengikuti suatu organisasi dari segi pikiran, seseorang sudah pandai dalam mengambil keputusan (tidak tergesa-gesa), pikiran lebih matang.

2) Emosi (afektif)

Emosi bersumber dari kata latin dalam (Mulyana Dkk, 2017) yakni *movere* artinya menggerakkan atau bergerak. Pada dasarnya emosi berkaitan erat dengan istilah perasaan. Perasaan adalah bagian dari setiap individu. Wujud perasaan yang sesungguhnya tidak dapat dilihat oleh siapa pun meskipun oleh diri sendiri, akan tetapi mampu dirasakan.

Emosi secara lughawi berarti luapan perasaan yang berkembang, keadaan dan reaksi psikologis, dan fisiologis seperti kegembiraan, kesedihan, keharuan, kecintaan yang bersifat subyektif (Novan, 2015). Misalnya ketika mengikuti suatu organisasi dari segi emosi, seseorang sudah pandai mengatur dan mengontrol emosinya ketika dihadapkan dengan berbagai permasalahan.

3) Tindakan-tindakan (perilaku)

Menurut Robert Kwik (1974) mengemukakan perilaku merupakan perbuatan atau tindakan individu yang dapat diamati dan dipelajari. Misalnya ketika mengikuti organisasi dari segi perilaku, seseorang lebih percaya diri, dapat berperilaku dengan baik, mudah bersosialisasi.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa ketiga aspek tersebut saling mempengaruhi satu sama lain mulai dari pemikiran dimana individu akan dapat berpikir lebih baik dan matang, emosi dimana individu dapat mengontrol emosinya, dan perilaku dimana individu dapat merubah perilakunya yang buruk menjadi baik. Hal tersebut bisa didapatkan ketika mengikuti organisasi.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siti Haolah, dkk (2020) dengan judul penelitian “Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Untuk meningkatkan Kematangan Karier”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa kematangan karier siswa SMP yang menerapkan bimbingan kelompok teknik *role playing* lebih baik dibandingkan dengan yang menerapkan bimbingan kelompok teknik ceramah. Penerapan Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* membuat layanan menjadi semakin optimal dalam meningkatkan kematangan karier siswa dan siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam pelaksanaan bimbingan kelompok.

2. Abdu Darim (2020) dengan judul penelitian “Manajemen Perilaku Organisasi Dalam Mewujudkan Sumber Daya Manusia Yang Kompeten”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Secara umum perencanaan SDM ini dilaksanakan dengan melakukan analisis terhadap seluruh kegiatan atau beban pekerjaan yang harus dilakukan oleh semua komponen sekolah. Hasil analisis dituangkan dalam Tupoksi (Tujuan Pokok dan Fungsi) yang dalam istilah manajemen merupakan penjabaran analisis jabatan dan deskripsi jabatan atau pekerjaan. Berdasarkan hasil analisis jabatan atau pekerjaan ini dilakukan pengisian dan penempatan personil dalam jabatan sesuai dengan kapasitas intelektual, kapabilitas, pengalaman kerja dan ketauladanan.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan sintesis tentang hubungan antara dua variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideproposalkan. Menurut sugiyono (2010: 92), merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu organisasi adalah sebuah wadah untuk siswa menyalurkan bakat dan minat yang dimiliki. Oleh sebab itu peneliti ingin melakukan layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan *role playing* untuk meningkatkan perilaku berorganisasi pada siswa yang memiliki minat rendah dalam mengikuti organisasi.

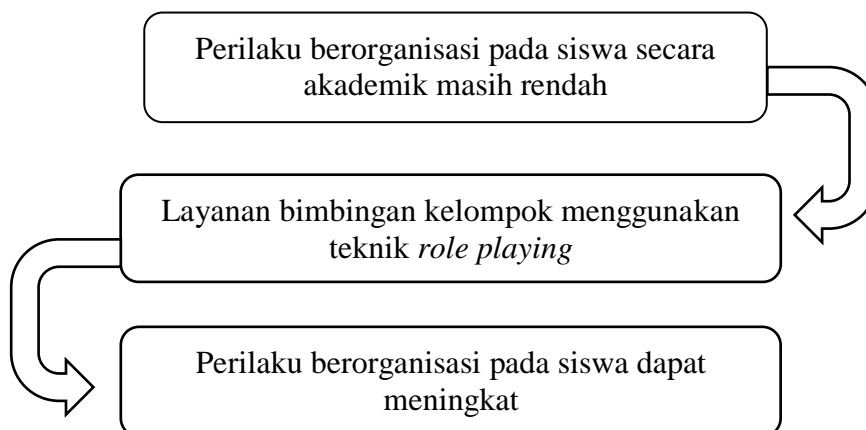
Peneliti berharap dapat membantu peserta didik untuk dapat memahami apa itu organisasi dan perilaku dalam berorganisasi agar peserta didik termotivasi

untuk mengikuti organisasi dan dapat menyalurkan potensinya berdasarkan kemampuan yang dimiliki.

Peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk dapat merubah minat siswa dalam mengikuti organisasi dari kurang menjadi meningkat karena dengan tergabung dalam suatu organisasi akan banyak memberikan perubahan pada diri siswa dan lingkungannya. Namun dalam mengikuti suatu organisasi siswa juga harus paham dan tahu bagaimana bersikap dan berperilaku yang baik, baik terhadap pemimpin maupun anggota yang lainnya.

Tergabung dalam suatu organisasi adalah suatu hal yang patut kita banggakan karena selain membantu dalam hal kemampuan, mengikuti organisasi juga memberikan banyak pelajaran, perubahan, serta manfaat pada diri siswa terutama dalam hal perilaku seperti memiliki banyak teman, berani mengeluarkan pendapat, lebih percaya diri, pandai mengambil keputusan, bertanggung jawab, dan masih banyak lagi.

Berikut ini merupakan kerangka berpikir dalam penelitian:



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2010: 96).

Jadi dalam penelitian ini dapat dirumuskan hipotesis alternatif (H_a) pada penelitian ini yaitu bahwa berdasarkan dari kajian teori pada BAB II dan dari hasil penelitian yang relevan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku berorganisasi pada siswa kelas VIII^E SMPN 3 Selong.

BAB III

METODE PENELITIAN

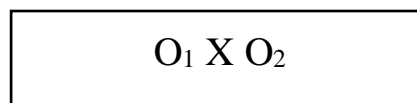
A. Jenis Penelitian

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian ini maka jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono, (2010: 14) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan, penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yang dimana menurut Sugiyono (2010: 107) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Tujuan dari pendekatan kuantitatif pada penelitian ini adalah untuk mendapatkan hasil penelitian yang dinyatakan dalam bentuk angka dengan menggunakan rumus-rumus statistic. Jadi metode eksperimen digunakan untuk melihat dan menilai hubungan sebab dan akibat terhadap variabel terikat. Pada penelitian eksperimen peneliti mengamati perubahan yang terjadi pada variabel terikat.

B. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental* dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*, yaitu untuk meningkatkan perilaku berorganisasi peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Desain penelitian ini terdiri dari 1 kelompok yang diberikan perlakuan 1 kali seminggu. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*



(Sugiyono, 2010: 111)

Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Keterangan:

O₁: Nilai pretest (sebelum diberikan perlakuan perilaku berorganisasi)

X: Treatment (perlakuan bimbingan konseling teknik *Role Playing*)

O₂: Nilai post-test (setelah diberikan perlakuan perilaku berorganisasi).

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Adapun tempat penelitian dilakukan di SMPN 3 Selong. yang beralamat di Jl. TGH. Umar No. 002, Sandubaya, Kec. Selong, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, dengan kode pos 83612. Penelitian ini dilakukan kurang lebih selama satu bulan yaitu pada bulan Agustus 2023.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2010: 117). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda

alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Populasi pada penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII yang berjumlah 129 siswa tetapi terbatas pada kelas VIII^E yang berjumlah 25 siswa SMPN 3 Selong.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Sugiyono, (2010: 118). Teknik sampel yang digunakan peneliti adalah Sampling Purposive. Sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dari segi karakteristik siswa, seperti memiliki masalah yang sama, Sugiyono (2010: 124). Pengambilan sampel sebagai objek penelitian dilakukan agar apa yang diteliti dapat mewakili dan menggambarkan secara maksimal keadaan populasi. Jadi pada penelitian ini sampel yang digunakan oleh peneliti adalah 10 siswa dari 25 siswa yang berada di kelas VIII^E SMPN 3 Selong. Peneliti memilihnya untuk dijadikan sampel karena memiliki permasalahan yang sama dimana kurangnya minat dalam berorganisasi.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono, (2010: 60).

Menurut Sugiyono, (2010: 61) variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi:

1. Variabel bebas (Independen), merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. *Role Playing* adalah sebuah teknik bermain peran untuk membantu konseli dalam menciptakan perubahan yang baik pada dirinya dan orang disekitarnya.
2. Variabel terikat (Dependen), merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perilaku Berorganisasi merupakan suatu hal yang penting untuk dimiliki oleh seorang siswa karena mengajarkan bagaimana berperilaku serta bertindak ketika tergabung dalam suatu organisasi.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berdasarkan sumber datanya yaitu menggunakan pengumpulan data sumber primer. Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan pedoman observasi, angket, dan pedoman wawancara tapi hanya sebagai pelengkap tujuannya untuk mempermudah saat melakukan penelitian.

- a. Observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

- b. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, Sugiyono (2010: 199). Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yang dimana pernyataan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pernyataan yang telah tersedia, Sugiyono (2010: 201).

Berikut langkah-langkah atau teknik pengambilan data dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Peneliti menentukan lokasi untuk pengambilan data.
- b. Peneliti meminta surat izin penelitian di fakultas.
- c. Peneliti membuat/menyiapkan angket sesuai dengan jumlah siswa yang akan diteliti.
- d. Peneliti menyebarkan angket kepada responden secara langsung.
- e. Peneliti mengumpulkan hasil pengisian angket.
- f. Peneliti menganalisis hasil penelitian.

2. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, Sugiyono (2010: 148). Instrument penelitian ini merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrument dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketetapan cara-cara yang digunakan

untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu instrument yang telah teruji validitas dan reabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliable apabila instrument tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket.

a. Prosedur Penyusunan Angket

Titik tolak dari penyusunan instrument adalah variabel-variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti, dari variabel-variabel tersebut diberikan definisi operasionalnya, dan selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur. Dari indikator ini kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan, Sugiyono (2010: 149) untuk mempermudah instrument maka diperlukan kisi-kisi instrument.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Perilaku Berorganisasi

Variabel	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
Perilaku Berorganisasi	1. Pemikiran (kognitif)	a. Mampu mengambil keputusan dengan bijak dan benar. b. Mampu mengembangkan ide-ide baru (kreatif).	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
	2. Emosi (Afektif)	a. Dapat mengontrol diri sendiri ketika emosi. b. Mudah tersinggung.	7, 8, 9, 10, 11, 12	6
	3. Tindakan (perilaku)	a. Mampu bekerjasama dalam team. b. Mendapatkan banyak hal positif ketika mengikuti organisasi.	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	8
Jumlah butir soal				20

Keterangan		
Indikator	=	Patokan bunyi soal
No. Item	=	Nomer soal
Jumlah	=	Jumlah butir soal dari masing-masing indikator
Jumlah item keseluruhan	=	Jumlah semua soal

b. Penyusunan Butir-Butir Angket

Berdasarkan kisi-kisi angket maka jumlah keseluruhan item sebanyak 20 butir soal pernyataan, yang disusun menggunakan skala Guttman. Skala Guttman digunakan bila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap sesuatu permasalahan yang ditanyakan, Sugiyono (2010: 139). Disediakan 2 alternatif jawaban untuk dipilih sesuai dengan keadaan yang sering dialami siswa yaitu: Ya dan Tidak.

Tabel 3. 2 Skor Alternatif Jawaban Angket

Alternatif jawaban	Skor untuk pernyataan
Ya	1
Tidak	0

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji keabsahan data dalam penelitian, sering hanya ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas. Dalam penelitian kuantitatif kriteria utama terhadap data hasil penelitian adalah valid, reliabel, dan obyektif. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dalam hal reliabilitas Susan (Stainback 1988) menyatakan bahwa reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan.

Dalam penelitian kuantitatif untuk mendapatkan data yang valid, reliabel dan obyektif maka penelitian dilakukan dengan menggunakan instrument yang

valid dan reliabel, dilakukan pada sampel yang mendekati jumlah populasi dan pengumpulan serta analisis data dilakukan dengan cara yang benar.

Untuk menguji keabsahan instrument, peneliti menggunakan validitas isi (Content Validity) yang dimana menggunakan kisi-kisi instrument, atau matrik pengembangan instrument. Dalam kisi-kisi itu terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolok ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator, Sugiyono (2010: 182).

H. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan, Sugiyono(2010: 207).

Penelitian ini menggunakan uji t-tes yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku berorganisasi pada siswa kls VIII^E SMPN 3 Selong. Dengan rumus sebagai berikut:

Maka digunakan analisis statistik dengan rumus sebagai berikut (Lalu Hulfian, 2014: 71).

$$t = \frac{\sum M}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{(N-1)}}}$$

Keterangan:

D = Perbedaan setiap pasangan skor (post test-pre test)

N = Jumlah sampel yang digunakan

Adapun langkah-langkah menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis
2. Menyusun tabel kerja (tabel persiapan)
3. Mendistribusikan data kedalam rumus
4. Menguji nilai T
5. Menarik kesimpulan.

$$Peningkatannya = \frac{Md}{Mpre} \times 100\%$$