

## **Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* terhadap Resiliensi Akademik Siswa**

**Fitri Zulaikah<sup>1</sup>, Heri Saptadi Ismanto<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Semarang

e-mail: [fitrizulaikah97@gmail.com](mailto:fitrizulaikah97@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan resiliensi akademik siswa kelas XI MIPA di SMA Negeri 3 Pati antara sebelum dan sesudah diterapkan suatu layanan Bimbingan Kelompok dengan *teknik Role Playing*. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI MIPA yang mana sebanyak 72 siswa sebagai responden Uji Sampel (*Try Out*) dan 10 siswa sebagai sampel yang akan diteliti. Pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner atau angket skala Resiliensi Akademik. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif Eksperimen dengan jenis *One Group Pre-Test-Post-Test Design* yang mana sampelnya akan diambil melalui teknik *Cluster Random Sampling*. Hasil menunjukkan nilai rata-rata *Pre-Test* sebesar 79,2 dalam kategori rendah dengan jumlah 10 % siswa dalam kategori sangat rendah dan 90% siswa dalam kategori rendah. Sedangkan setelah diberikan *treatment*, hasil menunjukkan rata-rata hasil *Post-Test* sebesar 114,9 yang masuk dalam kategori tinggi yang memiliki selisih 35,7 dengan 60% siswa dalam kategori sangat tinggi dan 40% siswa dalam kategori tinggi.

**Kata kunci:** Resiliensi Akademik, Bimbingan Kelompok, *Role Playing*

### **Abstract**

This study aims to determine whether there are differences in the academic resilience of class XI MIPA students at SMA Negeri 3 Pati between before and after implementing a Group Guidance service using the Role Playing technique. The research subjects were class XI MIPA students, of which 72 students were Uii Sample (Try Out) respondents and 10 students were the sample to be studied. Collecting data using a questionnaire on the Academic Resilience scale. The method used is a quantitative experimental method with the type of *One Group Pre-Test-Post-Test Design* where the sample will be taken through the *Cluster Random Sampling* technique. The results show that the average Pre-Test score is 79.2 in the low category. Whereas after being given treatment, the results showed an average post-test result of 114.9 which was included in the high category. Thus it can be said that there is a significant difference between the academic resilience of students before and after the use of treatment or group guidance services using the *Role Playing* technique.

**Keywords :** Academic Resilience, Group Guidance, Role Playing

### **PENDAHULUAN**

Ditengah pembelajaran , siswa mengalami berbagai hambatan, tantangan maupun kesulitan. Mulyadi menyatakan bahwa kesulitan belajar adalah suatu kondisi dalam pembelajaran yang ditandai oleh hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar(Cahyono, 2019). Kesulitan belajar menjadi faktor yang sangat tinggi di beragam jenjang pendidikan. Oleh karena itu, siswa harus dituntut untuk mampu bertahan dalam segala tekanan, tugas dan berbagai permasalahan yang dialami selama belajar. Berdasarkan dari hasil penyebaran AKPD (Angket Kebutuhan Peserta Didik) yang telah peneliti kumpulkan melalui *Google Form*, terdapat sejumlah 231 responden yang mana

adalah siswa kelas XI MIPA dan XI IPS SMA Negeri 3 di Kota Pati menunjukkan bahwa terdapat 100 % siswa mengalami kesulitan dalam belajar ditengah pembelajaran. Selain berdasarkan AKPD yang telah peneliti sebarakan ke siswa, peneliti juga melakukan wawancara dengan 6 siswa anak Bimbingan peneliti kelas XI saat Magang. Responden terdiri dari 4 siswa kelas XI MIPA 8 dan 2 siswa kelas XI MIPA 7. Hasil dari wawancara tersebut mengenai berbagai permasalahan kesulitan belajar mereka selama endemi adalah sebagai berikut : Materi susah dan sulit dipahami bagi siswa, penjelasan dari guru kurang bisa dipahami siswa dengan baik, kendala sinyal atau jaringan yang terkadang buruk, pembelajaran kurang efektif dan membosankan, pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa malas dan jarang belajar sehingga hanya mengandalkan *Google*, buku dan sumber referensi terbatas, kesulitan mengatur waktu mengerjakan tugas yang banyak, pada saat mengajar, guru terlalu cepat dalam menjelaskan, dan ada beberapa guru yang hanya memberikan tugas tanpa disertai penjelasan.

Jika siswa dapat menumbuh kembangkan resiliensi akademik dalam dirinya, maka diharapkan siswa dapat mengatasi hambatan dan tantangan yang muncul dalam proses pembelajaran, termasuk dampak yang ditimbulkan dari proses pembelajaran daring seperti stress akademik(Zaimatus, 2021). Tanpa adanya resiliensi, siswa tidak akan memiliki keberanian, ketekunan, rasionalitas, dan *Insight*. Resiliensi merupakan kemampuan yang sangat menentukan gaya berpikir dan keberhasilan siswa dalam hidupnya, termasuk keberhasilan dalam belajar di sekolah (Desmita, 2017). Desmita (2017) menjelaskan bahwa saat ini siswa sangat membutuhkan resiliensi agar dapat menghadapi keadaan-keadaan penuh tantangan dan tekanan yang terjadi pada abad 21 ini. Bahkan dikatakan juga bahwa resiliensi merupakan kemampuan yang dinilai sebagai fondasi atau kekuatan dasar dalam membentuk karakter positif individu. Resiliensi akademik merupakan kemampuan individu untuk meningkatkan keberhasilan dalam pendidikan walaupun dalam situasi sulit. Dengan istilah lain resiliensi merupakan ketahanan yang dibutuhkan pada diri siswa untuk mampu beradaptasi menghadapi situasi sulit dan menekan di lingkungan akademik dengan berusaha menunjukkan dan mengembangkan potensi dirinya menjadi lebih baik termasuk pada masa pandemi (Cassidy, 2016).

Resiliensi akademik terjadi ketika siswa menggunakan kekuatan internal dan eksternal untuk mengatasi berbagai permasalahan negatif dan menghambat selama proses pembelajaran sehingga mereka mampu beradaptasi dan berkinerja baik dalam memenuhi semua persyaratan akademik (Boatman dalam Yulianti et al., 2021).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa resiliensi akademik merupakan suatu kemampuan siswa dalam bertahan menghadapi situasi yang sulit agar dapat beradaptasi dan meningkatkan keberhasilan pendidikan di situasi tekanan akademik yang sulit. Aspek – aspek dalam resiliensi akademik dikategorikan menjadi 3 komponen (Cassidy, 2016), yakni : *Perseverance* (ketekunan) mendeskripsikan respon perilaku individu menghadapi kesulitan-kesulitan akademik. Indikator pada aspek ini yaitu individu gigih pada pembelajaran *Daring*, serius dalam tujuan (merasa percaya diri akan kesulitan akademik yang sedang dihadapi bersifat sementara), memanfaatkan *feedback* (memakai masukan menurut guru supaya menaikkan pembelajaran individu), pemecahan kasus menggunakan kreatif (sulit mencari referensi jurnal/modul yang sifatnya *offline*), & bisa memposisikan kesulitan menjadi kesempatan (bisa merampungkan tugas sekolah yang sulit). *Reflecting and adaptive help-seeking*(Refleksi dan pencarian bantuan adaptif ) menggambarkan respon kognitif individu menghadapi kesulitan akademik. Indikator aspek ini mencerminkan kekuatan dan kelemahan (individu lebih aktif dalam belajar tentang kelemahan mereka), perubahan pendekatan pembelajaran (memiliki strategi belajar di kursus *Online* ), mencari bantuan (orang bertanya kepada guru ketika ada kesulitan memahami materi), saling mendukung dan mendorong (memotivasi diri sendiri dalam belajar), melacak hasil (individu termotivasi oleh kesuksesan), dan memberikan penghargaan (menghadiahi diri sendiri ketika mencapai tujuan). *Negative affect and emotional response* (dampak negatif & respon emosional) mendeskripsikan respon emosional individu menghadapi kesulitan akademik. Indikator pada aspek ini yaitu sanggup mengatasi kecemasan (individu percaya akan berpeluang untuk mendapat

pekerjaan), menghindari catastrophising (memikirkan hal-hal yang buruk, malapetaka, bencana) misalnya individu merasa pembelajaran *Online* akan berjalan menggunakan baik, & menghindari respon emosional yang negatif (berusaha tenang menuntaskan tugas yang mendesak).

Prayitno (dalam Wicaksono, 2013) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok memiliki dua komponen utama, yakni pemimpin kelompok (PK) dan Anggota Kelompok (AK), berikut penjelasannya: Pemimpin kelompok (PK) adalah Peneliti terlatih dan melakukan praktik bimbingan profesional. Seperti halnya jenis layanan konseling lainnya, pemimpin kelompok harus memiliki keahlian khusus dalam mengorganisir bimbingan kelompok. Dalam bimbingan kelompok, tugas pemimpin adalah memimpin kelompok dengan layanan bernuansa melalui “bahasa” konseling untuk mencapai tujuan bimbingan. Secara khusus, pemimpin kelompok dituntut untuk menghidupkan suasana dinamika kelompok antara semua anggota kelompok, yang mengarah pada tujuan umum dan khusus. Anggota Kelompok yakni tidak semua kelompok orang atau individu dapat menjadi anggota kelompok. Untuk pelaksanaan bimbingan kelompok, Peneliti harus membentuk sekumpulan kelompok yang memiliki syarat tertentu. Besar kecilnya kelompok dan homogenitas atau heterogenitas anggota dapat mempengaruhi kinerja kelompok. Ketidakefisienan kelompok akan mulai terlihat jika jumlah anggota kelompok melebihi 10 orang. Layanan bimbingan kelompok adalah cara untuk membantu individu melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas dan dinamika kelompok harus dilakukan untuk membahas hal-hal yang berguna untuk mengembangkan atau memecahkan masalah individu peserta layanan (Sitompul, 2015).

Bimbingan kelompok adalah kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang secara bersama-sama dalam waktu yang bersamaan guna melakukan banyak hal yang bermanfaat dalam menunjang kehidupan sehari-hari individu, anggota keluarga dan masyarakat serta dipertimbangkan pengambilan keputusan sebagai bentuk masalah siswa dan pengembangan(Wicaksono, 2013). Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bimbingan kelompok adalah suatu layanan yang diberikan oleh Bimbingan dan Konseling untuk membantu siswa dalam memandirikan dan mengoptimalkan diri melalui dinamika kelompok yang mencakup semua bidang layanan yakni pribadi, sosial, belajar dan karir dalam suasana kelompok.

Teknik *Role Playing* adalah metode dalam bimbingan kelompok yang dilakukan secara sadar mendiskusikan peran dalam kelompok. Suatu masalah diperagakan secara singkat, sehingga siswa dapat mengenali tokohnya(Sitompul, 2015). *Role playing* merupakan cara terbaik untuk mengembangkan keterampilan inisiatif, komunikasi, pemecahan masalah, kesadaran diri, dan kerja sama dalam tim dibandingkan pembelajaran konvensional(Paudi, 2020). Cosrsini juga menjelaskan *Role Playing* adalah sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan, di mana seorang siswa menyajikan situasi imajinatif yang membantu mencapai pemahaman diri, meningkatkan keterampilan, menganalisis perilaku, atau menunjukkan kepada orang lain bagaimana mereka berperilaku atau seharusnya berperilaku(Ana & Wibowo, 2017). Teknik *Role Playing* dalam penelitian ini pada dasarnya mendramatisasi perilaku dengan mengembangkan perilaku kebersamaan. *Role Playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran di mana tujuan bersama dicapai dengan mengambil peran situasional dalam kehidupan manusia, tanpa pelatihan apa pun, untuk menemukan solusi atas masalah yang sering dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat digunakan untuk diagnosis dan pemahaman seseorang, sebagai media dan metode pengajaran serta pelatihan keterampilan khusus (Wicaksono, 2013).

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan *Role Playing* ialah suatu metode, teknik atau cara pembelajaran yang dilakukan dalam bimbingan kelompok yang dilakukan untuk mengembangkan keterampilan inisiatif, komunikasi, pemecahan masalah, kesadaran diri, dan kerja sama dalam tim dengan mendramatisasi perilaku atau bermain peran untuk menemukan solusi atas masalah yang sering dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Siswa harus bermain peran sesuai yang didapatkan dalam

kelompoknya. Siswa juga secara sadar mendramatisasi suatu adegan tentang permasalahan yang diangkat untuk menemukan solusi.

Bimbingan Kelompok dengan teknik *Role Playing* dipilih peneliti untuk mengatasi masalah resiliensi akademik ini karena teknik *Role Playing* siswa dapat mempelajari keterampilan baru, mengeksplorasi berbagai macam perilaku dan mengamati bagaimana perilaku itu berpengaruh terhadap orang lain. Menurut Dananjaya, *Role Playing* adalah media yang menyediakan lingkungan yang aman bagi siswa untuk berimajinasi dan bereksperimen dengan perilaku dan keterampilan baru. Keterlibatan siswa dalam *Role Playing* menjadi bersifat holistik melibatkan emosi, psikomotorik, afektif maupun kognitif siswa (Puspita et al., 2015). Melalui teknik *Role Playing* diharapkan siswa dapat menginterpretasikan perilaku dan sikap yang baru serta positif dan dapat menciptakan sikap yang baru mengenai resiliensi akademik selama pembelajaran *Online*.

Bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* menggabungkan layanan Bimbingan Kelompok dengan keterampilan bermain peran atau biasa disebut dengan keterampilan Bermain Peran. Teknik ini digunakan agar peneliti dapat melihat agar siswa dapat memainkan dan menciptakan perannya dalam memahami tentang resiliensi akademik dimana setiap siswa memainkan peran sesuai instruksi dari peneliti melalui bimbingan kelompok. Alasan teoritis peneliti menggunakan teknik bermain peran dalam penelitian ini adalah karena secara konseptual, bermain peran adalah teknik yang melibatkan aspek afektif, kognitif dan psikomotorik siswa dalam peran satu ke peran lainnya sehingga dalam memahami materi menjadi lebih berkesan dan mudah serta efektif. Selain menggunakan permainan peran, siswa juga dapat mengevaluasi dan mengambil kesimpulan atau inti dari bermain peran yang dilakukan.

Dari hasil literatur dan asesment yang telah peneliti lakukan tersebut, maka peneliti tertarik dan ingin melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Resiliensi Akademik Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Pati" untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidaknya pemberian layanan Bimbingan Kelompok teknik *Role Playing* terhadap resiliensi siswa dalam pembelajaran di SMA Negeri 3 Pati.

## METODE

Menurut Sugiyono (dalam Supardi 2019:57) metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen model *One Group Pre-Test Post-Test Design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. Pada model *One Group Pre-Test Post-Test Design*, sebelum melakukan *treatment* atau tindakan diberikan tes terlebih dahulu, sehingga peneliti dapat melihat kondisi awalnya. Kemudian dilakukan *treatment* kepada subjek penelitian dan selanjutnya akan dapat diketahui perbedaan setelah diberikan tindakan(Supardi, 2019:179).

Menurut Supardi (2019:1127) populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari akhir penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Pati. Menurut Sugiyono dalam (Supardi, 2019:128) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi, untuk teknik pengambilannya harus betul-betul representatif (mewakili) populasi. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Pati yang berjumlah 10 siswa. Sampling adalah pengambilan teknik sampel yang akan digunakan untuk melakukan penelitian. Untuk menentukan teknik sampling yang akan digunakan penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*. Menurut Supardi (2019:138) teknik ini merupakan pengambilan sampel dengan teknik penentuan sampel secara acak terhadap subyek di kelompok tertentu yang memiliki kesempatan yang sama.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner dan skala. Menurut Supardi (2019:75), angket atau kuesioner adalah metode

pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Kuesioner juga disebut dengan angket dimana terdapat beberapa pertanyaan atau pernyataan yang berhubungan erat dengan masalah penelitian yang hendak dipecahkan kepada responden. Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan referensi Skala Psikologis berupa Skala Resiliensi Akademik Model *Casidy* (ARS-30) yang telah diadaptasi kedalam versi Bahasa Indonesia dan sebagian lagi dibuat sendiri oleh peneliti.

Analisis data mempunyai tujuan untuk menguji hipotesis penelitian, sehingga akan dapat suatu kesimpulan tentang keadaan sebelumnya dari objek yang diteliti. Validitas instrument menggunakan rumus *Product Moment*, uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha*, uji normalitas menggunakan *Kolmogrov-Sminarnov* dan yang terakhir menggunakan uji homogenitas. Uji Hipotesis dengan melakukan uji uji *Paired* sampel *t-test* dengan bantuan *SPSS 22*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Hasil *Pre-Test* Resiliensi Akademik

Setelah melakukan penelitian, peneliti memperoleh hasil dalam penelitian dan pembahasan tentang pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* terhadap resiliensi akademik siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Pati. Deskripsi data merupakan upaya peneliti untuk menumbuhkan pemahaman serta meningkatkan tentang variabel penelitian. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan penelitian membutuhkan data empirik yang akurat. Berikut ini akan dideskripsikan tentang hasil penelitian.

Uji coba instrumen sebanyak 56 item diberikan kepada 72 siswa yang terdiri dari kelas XI MIPA 8 dan 9. Uji coba instrumen dimaksudkan untuk menguji validitas disetiap item skala psikologis yang akan digunakan sebagai instrumen penelitian. Dari 56 item terdapat 35 item yang valid dan 21 item yang tidak valid, kemudian 35 item valid dijadikan sebagai instrumen penelitian.

Setelah dilakukan uji coba validitas dan reliabilitas skala resiliensi akademik pada siswa, selanjutnya dilaksanakan *Pre-Test* kepada sampel penelitian untuk mengetahui kriteria skala resiliensi akademik pada siswa, selanjutnya masing-masing skor setiap responden dimasukkan dalam kelas interval. Kelas interval disusun berdasarkan skor total tertinggi skala psikologis resiliensi akademik pada siswa yang mempunyai skor ideal maksimum 140 dan skor ideal minimum adalah 35 sesuai dengan jumlah butir instrumen skala resiliensi akademik yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Berdasarkan klasifikasi interval di atas, maka dapat diperoleh data *Pre-Test* tentang skala resiliensi akademik pada siswa dalam sebagai berikut :

**Tabel 1.Rekapitulasi Resiliensi Akademik pada Siswa Hasil *Pre-Test***

No.	Subjek	Skor	Keterangan
1	EIT	76	Rendah
2	ANGP	84	Rendah
3	NAK	86	Rendah
4	ADKS	81	Rendah
5	RAPD	83	Rendah
6	NRW	72	Rendah
7	HAE	58	Sangat Rendah
8	IAR	87	Rendah
9	ND	80	Rendah
10	RS	85	Rendah
Jumlah			792

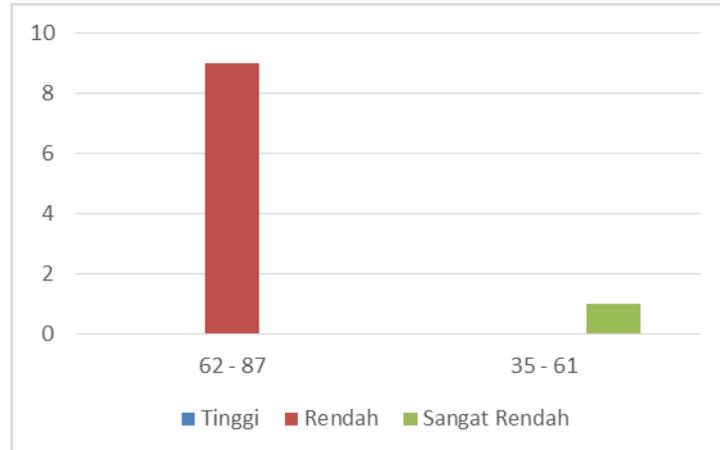
Skor Terendah	58
Skor Tertinggi	87
Rata-Rata	<b>79,2</b>
	<b>Rendah</b>

Berdasarkan hasil *Pre-Test* di atas, terdapat 10 responden yang dijadikan sampel mengenai resiliensi akademik pada siswa. 1 responden diklasifikasikan dalam kategori sangat rendah sedangkan 9 responden lainnya dalam kategori rendah. Skor terendah adalah 58 dan skor tertingginya adalah 86 dengan memperoleh nilai rata-rata 79,2 dapat diklasifikasikan dalam kategori resiliensi akademik yang rendah. Berikut Tabel distribusi frekuensi resiliensi akademik dari hasil *Pre-Test*.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-Test***

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
115 – 141	Sangat Tinggi	0	0
88 – 114	Tinggi	0	0
62 – 87	Rendah	9	90 %
35 - 61	Sangat Rendah	1	10
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan data distribusi frekuensi hasil *Pre-Test* dapat diketahui terdapat 9 siswa dengan kategori rendah 90 % dan 1 siswa dengan kategori sangat rendah 10 %. Adapun hasil *Pre-Test* siswa mengenai resiliensi akademik yang digambarkan pada grafik sebagai berikut:



**Gambar 1. Grafik *Pre-Test* Resiliensi Akademik Pada Siswa**

**Data *Post-Test* Resiliensi Akademik**

Kelas interval disusun berdasarkan skor total tertinggi skala psikologis resiliensi akademik mempunyai skor maksimal 4 (35x4) dan skor minimal adalah 1 (35x1) sesuai dengan jumlah butir instrumen skala psikologis resiliensi akademik yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Berdasarkan klasifikasi interval di atas, maka dapat diperoleh data *post-test* tentang skala resiliensi akademik pada siswa dalah sebagai berikut :

**Tabel 3. Rekapitulasi Resiliensi Akademik pada Siswa Hasil *Post-Test***

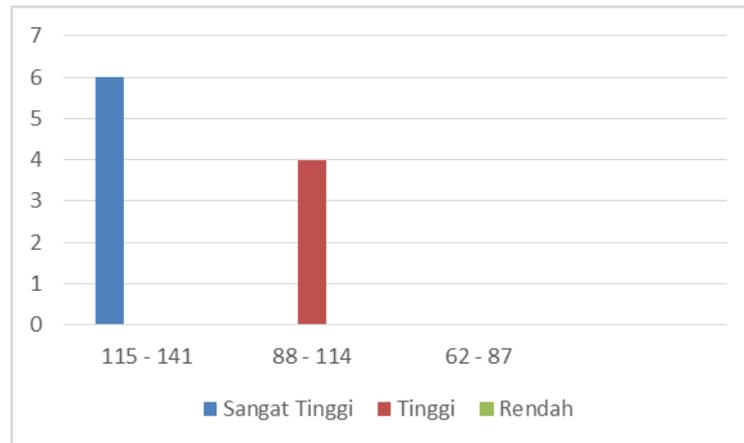
No.	Subjek	Skor	Keterangan
1	EIT	117	Sangat Tinggi
2	ANGP	119	Sangat Tinggi
3	NAK	110	Tinggi
4	ADKS	109	Tinggi
5	RAPD	125	Sangat Tinggi
6	NRW	115	Sangat Tinggi
7	HAE	108	Tinggi
8	IAR	124	Sangat Tinggi
9	ND	118	Sangat Tinggi
10	RS	104	Tinggi
Jumlah			1.149
Skor Terendah			104
Skor Tertinggi			125
Rata- Rata		<b>114,9</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan hasil *Post-Test* di atas, terdapat 10 responden yang dijadikan sampel mengenai resiliensi akademik pada siswa. 6 responden diklasifikasikan dalam kategori sangat tinggi sedangkan 4 responden lainnya dalam kategori tinggi. Skor terendah adalah 104 dan skor tertingginya adalah 125 dengan memperoleh nilai rata-rata 114,9 dapat diklasifikasikan dalam kategori resiliensi akademik yang tinggi. Berikut Tabel distribusi frekuensi resiliensi akademik dari hasil *Post-Test*:

**Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil *Post-Test***

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
115 – 141	Sangat Tinggi	6	60 %
88 – 114	Tinggi	4	40 %
62 – 87	Rendah	0	0 %
35 - 61	Sangat Rendah	0	0 %
<b>Total</b>		<b>10</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan data distribusi frekuensi hasil *Post-Test* dapat diketahui terdapat 6 siswa dengan kategori sangat tinggi 60 % dan 4 siswa dengan kategori tinggi 40 %. Adapun hasil *Post-Test* siswa mengenai resiliensi akademik yang digambarkan pada grafik sebagai berikut:



**Gambar 2. Grafik Post-Test Resiliensi Akademik Pada Siswa**

Uji analisis persyaratan data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas dari hasil penelitian. Berikut adalah hasil uji persyaratan data:

**Tabel 6. Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		10
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,68746755
Most Extreme Differences	Absolute	,206
	Positive	,128
	Negative	-,206
Test Statistic		,206
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel di atas pada uji normalitas diketahui nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi **Normal**.

**Tabel 7. Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
RESILIENSI AKADEMIK	Based on Mean	,079	1	18	,781
	Based on Median	,002	1	18	,969
	Based on Median and with adjusted df	,002	1	13,872	,969
	Based on trimmed mean	,019	1	18	,891

Berdasarkan tabel di atas pada uji normalitas diketahui nilai signifikansi  $0,781 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data bernilai **Homogen**.

Setelah uji persyaratan analisis, maka data yang diperoleh akan diuji hipotesis untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* terhadap resiliensi akademik siswa.

$H_0$  = Tidak adanya pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* terhadap resiliensi akademik siswa.

$H_a$  = adanya pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* terhadap resiliensi akademik siswa.

**Tabel 8. Hasil Paired Sample Statistic**

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE-TEST	79,20	10	8,779	2,776
	POST-TEST	114,90	10	6,999	2,213

Hasil uji t di atas menunjukkan bahwa nilai rata – rata *Pre-Test* adalah 79,20 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 114,90, demikian nilai rata-rata sesudah menerapkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* lebih besar dibandingkan sebelum diberikan *treatment*. Hal ini berarti ada peningkatan yang signifikan terhadap resiliensi akademik siswa setelah pemberian *treatment* atau layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*.

**Tabel 9. Hasil Paired Samples Test**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE-TEST - POST-TEST	-35,700	9,476	2,996	-42,479	-28,921	-11,914	9	,000

Hasil *Uji Paired Sample Corelations* menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0.000, di mana nilai sig > dari 0.00, hal ini berarti antara *Pre-Test* dan *Post-Test* memiliki hubungan atau ada hubungan yang signifikan. Hasil uji t berupa *Paired Sample Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0.000, berarti < 0.05, maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara resiliensi akademik siswa sebelum dan sesudah penggunaan *treatment* atau layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*.

Berdasarkan hasil *Pre-Test* pada 10 responden di kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Pati sebelum dilakukan suatu *treatment* yakni layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*, memperoleh data rata-rata keseluruhan nilai yang diperoleh adalah 79,2 dalam kategori rendah yang mana 1 siswa dalam kategori sangat rendah dengan persentase 10 % dan 9 siswa lainnya dalam kategori rendah dengan persentase 90 %. Hasil *Pre-Test* indikator ketekunan dalam belajar, menunjukkan bahwa terdapat hasil rata-rata dari indikator tersebut adalah 24,5 yang masuk dalam kategori rendah. Skor tertinggi adalah 27 dan terendah adalah 19. Hasil menunjukkan bahwa terdapat 1 siswa dalam kategori sangat rendah dengan persentase 10 % dan 9 siswa masuk dalam kategori rendah dengan persentase 90%.

Berdasarkan hasil *Pre-Test* dalam indikator refleksi dan mencari bantuan adaptif diperoleh rata-rata keseluruhan yakni 45 dalam kategori rendah yang mana 6 siswa dalam kategori tinggi dengan persentase 60% dan 4 siswa dalam kategori rendah dengan persentase 40 %. Skor terendah diperoleh dengan nilai 31 sedangkan skor tertinggi diperoleh dengan nilai 51. Hasil *Pre-Test* dari indikator ketiga yakni pengaruh negatif dan respon emosional menunjukkan hasil rata-rata keseluruhan yakni 9,7 yang mana dalam kategori rendah. Hasil menunjukkan bahwa terdapat 7 siswa yang masuk dalam kategori

rendah dengan persentase 70% dan 3 siswa masuk kategori tinggi. Skor terendah diperoleh dengan nilai 8 dan skor tertinggi diperoleh dengan nilai 11.

Selanjutnya adalah hasil dari *Post-Test* terhadap 10 responden yang sama di kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Pati setelah dilakukan suatu *treatment* atau layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* diperoleh suatu data yang sangat signifikan. Hasil data *Post-Test* menunjukkan rata-rata keseluruhan yaitu 114,9 dalam kategori tinggi yang mana terdapat 6 siswa dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 60 % dan 4 siswa dalam kategori tinggi dengan persentase 40 %. Dari hasil rata-rata *Pre-Test* dan *Post-Test* terdapat peningkatan yang sangat signifikan yakni selisih sebesar 35,7. Hal ini pasti akan terdapat peningkatan dari hasil tiap indikator dalam resiliensi akademik siswa.

Berdasarkan hasil *Post-Test* dalam indikator pertama yakni ketekunan dalam belajar memperoleh rata-rata sebesar 35,6 yang masuk dalam kategori tinggi, yang mana hasil dari *Pre-Test* sebesar 24,5 dalam kategori rendah. Sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan rata-rata hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* dengan selisih sebesar 11,1. Terdapat 2 siswa dalam kategori sangat tinggi dengan persentase sejumlah 20 % dan 8 siswa masuk dalam kategori tinggi dengan persentase 80%. Skor tertinggi dalam indikator ketekunan dalam belajar yakni pada nilai 39 dan skor terendah pada nilai 33.

Hasil *Post-Test* dari indikator refleksi dan mencari bantuan diperoleh rata-rata keseluruhan yakni 65 yang masuk dalam kategori sangat tinggi. Sebelumnya, dari hasil *Pre-Test* indikator refleksi dan mencari bantuan adalah 45 sehingga terjadi peningkatan yang sangat signifikan dengan selisih 20. Terdapat 5 siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 50 % dan 5 siswa lainnya dalam kategori tinggi dengan persentase 50%. Untuk skor tertinggi diperoleh dengan nilai 71 dan skor terendah dengan nilai 57. Sedangkan untuk hasil *Post-Test* indikator pengaruh negatif dan respon emosional memperoleh rata-rata 14,3 yang masuk dalam kategori tinggi. Dalam indikator ini juga terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil *Pre-Test* sebesar 9,7 menjadi *Post-Test* sebesar 14,3 dengan selisih 4,6. Terdapat 5 siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 50% dan 5 siswa lainnya masuk kategori tinggi dengan persentase 50%. Skor tertinggi diperoleh dengan nilai 16 dan skor terendah dengan nilai 12.

Resiliensi akademik berarti suatu proses ketangguhan dan kekuatan siswa untuk bisa bertahan dan bangkit dari emosional negatif dan saat menghadapi situasi yang sulit dalam aktivitas pembelajaran (Sabila et al., 2021). Kemampuan resiliensi akademik ini penting dimiliki oleh setiap siswa agar dapat bertahan dan bangkit dari kesulitan belajar yang dialami. Sering kali siswa mengeluh dan mengaku kesulitan dalam masalah belajar. Siswa sulit mengelola emosi negatif, tidak tenang jika ada masalah, kurang yakin memecahkan masalah, kurang mampu mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki. Oleh karena itu, untuk membantu siswa agar dapat menjadi individu yang memiliki resiliensi akademik yang baik, peran Bimbingan dan Konseling di Sekolah sangat dibutuhkan salah satunya melalui layanan bimbingan kelompok. Gazda mengemukakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan suatu kegiatan pemberian informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu menyusun dan membuat keputusan yang tepat (Ana & Wibowo, 2017).

Dari hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dapat mempengaruhi atau meningkatkan ketahanan siswa menjadi lebih baik. Hasil uji t berupa *Paired Sample Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0.000, berarti  $< 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara resiliensi akademik siswa sebelum dan sesudah penggunaan *treatment* atau layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*. Melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* ini, diharapkan siswa mampu memiliki resiliensi akademik yang tinggi agar tetap bisa mengatasi kesulitan belajar dan mampu menemukan solusi yang efektif sehingga tujuan untuk memperbaiki dan mengembangkan pengetahuan serta perubahan terkait resiliensi akademik pada siswa menuju kearah yang lebih baik dan tercapai.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* terhadap resiliensi akademik siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Pati, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara sebelum dilakukan *treatment* dengan sesudah diberikan *treatment* yaitu bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*. Hal ini dibuktikan dengan hasil rekapitulasi *Pre-Test* dengan *Post-Test* pada 10 responden yang didapatkan oleh peneliti. Yang mana hasil rata-rata dari *Pre-Test* sebesar 79,2 dalam kategori rendah dengan jumlah 10 % siswa dalam kategori sangat rendah dan 90% siswa dalam kategori rendah. Sedangkan setelah diberikan *treatment*, hasil menunjukkan rata-rata hasil *Post-Test* sebesar 114,9 yang masuk dalam kategori tinggi yang memiliki selisih 35,7 dengan 60% siswa dalam kategori sangat tinggi dan 40% siswa dalam kategori tinggi. Hasil *Uji Paired Sample Corelations* menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0.000, di mana nilai sig > dari 0.00, hal ini berarti antara *Pre-Test* dan *Post-Test* memiliki hubungan atau ada hubungan yang signifikan. Hasil uji t berupa *Paired Sample Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0.000, berarti < 0.05, maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara resiliensi akademik siswa sebelum dan sesudah penggunaan *treatment* atau layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*.

Berdasarkan penelitian diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut: Bagi Siswa, melalui layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *Role Playing* diharapkan siswa dapat meningkatkan resiliensi akademik agar mampu mengatasi permasalahan dan kesulitan belajar serta mampu mencapai hasil belajar yang baik. Siswa dapat mengimplementasikan layanan dengan teknik ini bersama siswa lain untuk proses belajar yang lebih efektif lagi. Bagi guru Bimbingan dan Konseling dapat memberikan layanan bimbingan konseling dengan teknik *Role Playing* agar siswa lebih tertarik mengikuti layanan yang diberikan. Tidak hanya *Role Playing*, Guru BK bisa menggunakan teknik lainnya dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling yang lebih variatif dan efektif agar siswa tidak bosan dan merasa terbantu menemukan solusi untuk permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran. Bagi Peneliti selanjutnya penelitian ini bisa dijadikan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya, yang berkaitan dengan resiliensi akademik sebagai bahan pertimbangan maupun pengembangan pada penelitian yang sejenis. Peneliti selanjutnya yang tertarik dengan masalah resiliensi akademik disarankan untuk melihat faktor lain dan memperluas kajiannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ana, A., & Wibowo, M. E. (2017). Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Self-Efficacy dan Harapan Hasil (Outcome Expectations) Karir Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(1), 49–53.
- Cahyono, H. (2019). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Siswa Min Janti. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.24269/dpp.v7i1.1636>
- Cassidy, S. (2016). The Academic Resilience Scale (ARS-30): A new multidimensional construct measure. *Frontiers in Psychology*, 7(NOV), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01787>
- Paudi, Z. I. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 111–120. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14022>
- Puspita, L., Fatmaningsih, Z., Yuwono, D., Sugiharto, P., Theresia, M., Hartati, S., Bimbingan, J., Pendidikan, F. I., Sitompul, D. N., Ana, A., Wibowo, M. E., Wibowo, N. A. K., Susanto, B., Maulana, M. A., Fatimah, D., & Rahman, A. (2015). Meningkatkan Sikap Disiplin Berlalu Lintas Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(1), 55–65. <https://doi.org/10.32585/advice.v1i1.289>
- Sabila, F. N., J. R. R., & Ildiyanita, R. (2021). Upaya Meningkatkan Resiliensi Akademik Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Peer Counseling Pada Siswa Kelas VII

- Smp Gibs Barito Kuala. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling Program Studi Bimbingan Dan Konseling Fkip Universitas Lambung Mangkurat*, 4(4), 1–9.
- Sitompul, D. N. (2015). Pengaruh penerapan layanan bimbingan kelompok teknik role-playing terhadap perilaku solidaritas siswa dalam menolong teman di SMA Negeri 1 Rantau Utara T.A 2014/2015. *Jurnal EduTech*, 1(1), 1–12.
- Supardi. (2019). *Dasar Metodologi Penelitian* (Edisi q). Universitas PGRI Semarang Press.
- Wicaksono, G. (2013). *Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok*. 1, 13.
- Yulianti, A., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2021). Implementasi Psikologi Pendidikan Menuju Resiliensi Akademik Pada Mahasiswa. *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, 3(1), 75–82. <https://doi.org/10.36269/psyche.v3i1.323>
- Zaimatus, N. (2021). *SITTAH: Journal of Primary Education*, Vol. 2 No. 1, April 2021. 2(1), 49–64.