

PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENCEGAH PROKRASTINASI AKADEMIK DI SMP NEGERI 1 GRESIK

Riyandi Ananda Putra Pratama

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Riyandiananda.19046@mhs.unesa.ac.id

Dr. Hadi Warsito Wiryosutomo., M.Psi., Kons.

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
hadiwarsito@unesa.ac.id

Abstrak

Prokrastinasi Akademik adalah suatu kebiasaan menunda-nunda pekerjaan terhadap kegiatan penting yang akan dikerjakan pada saat itu atau pada waktu lainnya. Pada kondisi manusia umum dalam melakukan suatu kegiatan melibatkan suatu persepsi negatif atas aktivitas yang akan diantisipasi. Penelitian ini memiliki maksud untuk mengetahui layanan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* dapat mencegah perilaku prokrastinasi akademik pada siswa UPT SMP Negeri 1 Gresik. Teknik yang digunakan adalah kuantitatif yaitu *pre-experimen* satu kelompok dengan pemberian *pre-test* dan *post-test*. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan *statistic non parametric* yaitu uji *Wilcoxon*. Pengumpulan data menggunakan angket prokrastinasi akademik guna mengukur prokrastinasi akademik pada siswa di UPT SMP Negeri 1 Gresik. Subjek dalam penelitian ini berjumlah delapan (8) siswa kelas VIII yang memiliki tingkat prokrastinasi akademik sedang ke tinggi. Bersumber pada hasil penghitungan rata-rata skor prokrastinasi akademik sebelum mengikuti layanan bimbingan kelompok teknik *Role Playing*, hasil *pre-test* 79 setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *Role Playing* mengalami penurunan menjadi 63. Dari hasil uji statistik non parametrik menggunakan *SPSS* versi 20 dengan uji *wilcoxon* diperoleh nilai *Asymp.sign (2-tailed)* lebih kecil dari nilai kritik 0,012 ($0,012 \leq 0,05$) maka dengan demikian siswa terdapat perubahan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *Role Playing*. Jadi ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* dapat mencegah prokrastinasi akademik pada Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 1 Gresik

Kata Kunci: Prokrastinasi Akademik, Bimbingan Kelompok, Teknik *Role Playing*

Abstract

Academic procrastination is a habit of procrastinating work on important activities that will be done at that time or at another time. In the general human condition in carrying out an activity involves a negative perception of the activity to be anticipated. The purpose of this study was to find out that Role Playing technique group guidance services could prevent academic procrastination behavior in UPT students at SMP Negeri 1 Gresik. This study used a quantitative method with a pre-experimental research design. This type of research uses the One Group Pre-test Post-test design, and data analysis in this study uses non-parametric statistics, namely the Wilcoxon test. The data collection used was using an academic procrastination questionnaire instrument to measure academic procrastination in students at UPT SMP Negeri 1 Gresik. The subjects in this study were eight (8) class VIII students who had a moderate to high level of academic procrastination. Based on the results of calculating the average academic procrastination score before participating in the Role Playing technical group guidance service, the pretest result was 79 after participating in the group guidance service using the Role Playing technique which decreased to 63. From the non-parametric

statistical test results using SPSS version 20 with the Wilcoxon test, it was obtained the Asymp.sign (2-tailed) value is smaller than the critical value of 0.012 ($0.012 \leq 0.05$) so that students change after being given group guidance services using the Role Playing technique. So this shows that H_0 is rejected and H_a is accepted, it can be concluded that the Role Playing Technique Group Guidance can prevent academic procrastination in Class VIII D Students of SMP Negeri 1 Gresik.

Keywords: *Academic Procrastination, Group Guidance, Role Playing Techniques*

PENDAHULUAN

Keberhasilan akademik siswa tergantung terhadap proses belajar dan pembelajaran, kegiatan belajar dan pembelajaran adalah suatu hal yang tidak akan pernah terlepas dari kehidupan masing-masing individu, terkhusus bagi seorang siswa yang melaksanakan kegiatan belajar. Ketika proses belajar ini dapat dikatakan berhasil atau menuju keberhasilan apabila siswa terlihat aktif, baik secara fisik, mental dan sosial saat terjadinya proses pembelajaran. (Kusumawati dkk, 2019)

Dalam penelitian skala nasional yang dilakukan disalah satu Sekolah Menengah Pertama di Yogyakarta terdapat 17,2% subjek mempunyai hasil perilaku menunda-nunda akademik tinggi, 77,1% subjek dengan hasil perilaku menunda-nunda dalam akademik sedang dan sebanyak 5,7% mempunyai hasil perilaku menunda-nunda dalam akademik rendah (Munawaroh dkk, 2017)

Namun bersumber pada hasil Angket Kebutuhan Siswa (AKPD) dan observasi pada kegiatan pengenalan lapangan persekolahan. Bersumber pada hasil observasi saat Pengenalan Lapangan Persekolahan terdapat beberapa siswa lalai dengan tugas yang diberikan dan mengerjakan tugas pada malam harinya atau belajar ketika ujian akan dimulai. Bersumber pada hasil AKPD di SMPN 1 Gresik dengan kelompok sedang dengan presentase 28% pada kelas delapan adalah menerapkan belajar pada saat waktu ujian akan berlangsung. Dari hasil AKPD terdapat ciri ciri perilaku menunda-nunda dalam akademik.

Menurut (Ferrari, 1995) menjelaskan bahwa perilaku menunda-nunda antara fungsional dan disfungsional yang dimana perilaku menyimpang merupakan disfungsional yang berarti adanya penundaan yang tidak memiliki alasan irasional dan tidak sesuai dengan kinerja waktu actual.

Menurut (Knaus, 2010) Prokrastinasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu *pro* yang berarti maju dan *crastinus* yang berarti besok. Kata ini dirangkai menjadi *procrastination* atau prokrastinasi yang dimana jika diartikan senang melakukan tugasnya di besok hari. Namun, prokrastinasi lebih dari itu dan tidak sesederhana yang dipikirkan banyak orang. Definisi perilaku menunda-nunda menurut (Knaus, 2010) penundaan adalah suatu masalah kebiasaan menunda-nunda pekerjaan terhadap kegiatan penting yang akan dikerjakan pada saat itu atau pada waktu lainnya. Pada kondisi manusia umum dalam

melakukan suatu kegiatan melibatkan suatu persepsi negatif atas aktivitas yang akan diantisipasi, selalu memiliki pikiran menyimpang dengan menggantinya terhadap aktivitas atau kegiatan yang lebih praktis dalam artian pemikiran untuk melakukan penundaan. Penundaan dapat terjadi ketika individu merasa keputusan yang dibuat dapat memberikan kelegaan dan harapan segera, dengan contoh “nanti lebih baik” dan “nanti jika saya sudah siap”. Dengan melakukan penundaan terdapat masalah-masalah lebih besar yang akan muncul (Knaus, 2010).

Mengenai perilaku menunda-nunda dalam akademik terdapat beberapa penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat juga fenomena perilaku menunda-nunda dalam akademik yang terjadi di UPT SMP Negeri 1 Gresik yaitu pada saat kegiatan pengenalan lapangan persekolahan siswa masih banyak yang telat dalam mengumpulkan tugas atau menggunakan system kebut semalam sehingga banyak dari siswa yang telat mengumpulkan tugas yang diberikan, selain itu fenomena yang terjadi adalah siswa banyak melakukan kegiatan yang menyenangkan ketika mendapatkan tugas untuk dikerjakan saat pelajaran. dapat disimpulkan dari fenomena yang ada bahwa perilaku menunda-nunda dalam akademik memiliki dampak yang buruk, menular ke teman sebaya dan juga mempengaruhi dalam keberhasilan akademik. Semakin tinggi prestasi siswa di sekolah maka dapat disimpulkan menurunnya juga tingkat prokrastinasi pada sekolah tersebut. Sekolah yang memiliki prestasi tinggi di Gresik adalah UPT SMP Negeri 1 Gresik, dengan adanya prokrastinasi akademik ini peneliti ingin menerapkan suatu layanan yang diberikan kepada siswa.

Terdapat layanan yang dapat digunakan dalam mencegah terjadinya prokrastinasi akademik adalah bimbingan kelompok. Menurut Tohrin dalam (Riansyah dkk, 2018) Bimbingan Kelompok adalah kegiatan kelompok yang dimana guna memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa, untuk mendapatkan manfaat dari pengalaman pendidikan.

Penelitian ini menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran (*Role Playing*) untuk mencegah perilaku menunda-nunda dalam akademik. Menurut Shaprio & Leopold dalam (Riansyah dkk, 2018) *Role Playing* adalah bermain drama dengan peran yang diberikan. Peran yang dilaksanakan akan menyesuaikan dengan keadaan naskah drama yang digunakan. Untuk mampu mengambil wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap *Role Playing* akan membawa siswa dalam

keadaan nyata ketika berhadapan dengan kondisi prokrastinasi dan dampak buruk yang hadir jika prokrastinasi di pertahankan. Menurut Liu & Ding dalam (Riansyah dkk, 2018) agar siswa menaruh minat dan belajar dari hal yang terjadi, teknik ini menggunakan hal-hal yang sederhana dalam *Role Playing* yakni memainkan sesuatu hal ke dunia nyata sehingga, terkait dengan uraian yang ada, maka hipotesis penelitian ini adalah *Role Playing* dalam bimbingan kelompok dapat mencegah atau mereduksi perilaku menunda-nunda dalam akademik siswa SMPN 1 Gresik.

Bersumber pada latar belakang tersebut, dengan penelitian ini bermaksud memberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *Role Playing* untuk mencegah perilaku menunda-nunda dalam akademik pada siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul "Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Untuk Mencegah Prokrastinasi Akademik Di SMP Negeri 1 Gresik". Rumusan masalah pada penelitian ini ialah, apakah penerapan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* dapat digunakan untuk mencegah prokrastinasi akademik pada siswa UPT SMP Negeri 1 Gresik? merujuk pada rumusan masalah tersebut, penelitian ini dirumuskan untuk membuktikan penerapan dari bimbingan kelompok teknik *Role Playing* untuk mencegah prokrastinasi akademik di UPT SMP Negeri 1 Gresik.

TEKNIK

Sugiyono, (2017) teknik penelitian eksperimen merupakan penelitian yang mengkaji pengaruh suatu perlakuan dalam kondisi yang terkendali. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *pre-experimental one group pre-test post-test*. Perlakuan yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari empat sesi. Sebelum dimulainya perlakuan subjek terlebih dahulu diberikan tes awal. Lalu, diberikan perlakuan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* di akhir perlakuan subjek diberikan tes akhir. Hal ini dilakukan guna melihat skor, sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *Role Playing*.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SMP Negeri 1 Gresik dengan Alamat Jl. Jaksa Agung Suprpto No. 79, Tlogobendung, Sidokumpul, Kec. Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61111. Menurut Sugiyono, (2017) Subjek penelitian yaitu suatu atribut atau sifat atau nilai oral, objek, atau kegiatan yang memiliki variable tertentu untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas VIII di UPT SMP Negeri 1 Gresik yang memiliki indentifikasi perilaku menunda-nunda dalam akademik yang diukur melalui skala prokrastinasi akademik.

Variabel dalam penelitian ini merujuk pada variable independent dan variable dependen. Variable independent dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok teknik *Role Playing* dengan definisi operasional bimbingan kelompok sebagai upaya yang diberikan pada 2-10 siswa

sebagai pencegahan dan pengembangan dengan memanfaatkan dinamika kelompok menggunakan teknik *Role Playing*. Sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini yaitu perilaku menunda-nunda dalam akademik pada siswa yang memiliki definisi operasional prokrastinasi akademik pada siswa dengan indikator (a) menunda-nunda ketika menyelesaikan tugas akademik, (b) kelalaian dalam menyelesaikan tugas, (c) tidak sesuai rencana dan kinerja efektif, (d) menyianyikan waktu dengan kegiatan yang tidak efektif.

Kuisioner sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini. Bersumber pada aspek-aspek yang disajikan oleh Ferarri. Instrument penelitian ini dibuat dengan mengadaptasi dan memodifikasi dari penelitian sebelumnya milik M Nanda Angurah AP. Angket diisi dengan model *skala likert*. Menurut Sugiyono, (2017) *skala likert* merupakan alat yang digunakan untuk mengukur sikap, pemikiran, serta tanggapan individu atau kelompok mengenai fenomena sosial yang ada. Pada pembagian respon dalam angket terdiri dari 4 pemilihan jawaban antara lain: 1) Selalu (SL), 2) Sering (SR), 3) Kadang-kadang (KK), dan Tidak pernah (TP). Peneliti tidak menyertakan jawaban Ragu-Ragu (RR) agar mengerungi kecenderungan subjek memilih jawaban netral. Dari penilaian tersebut digunakan untuk menghitung nilai katagori skor.

Instrumen penelitian ini sebelum diberikan kepada subjek penelitian akan diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Uji validitas dan reliabilitas diukur dengan bantuan *SPSS Statistics 20 For Windows*. Uji validitas menggunakan perhitungan statistik yaitu *product moment* dan uji reliabilitas diukur dengan menggunakan *statistic Alpha Cronbach*. Validitas dan reliabilitas dilakukan pada 147 siswa kelas VIII di UPT SMP Negeri 1 Gresik. Di ketahui bahwa dari 32 butir item pernyataan terdapat 1 butir item pernyataan yang tidak valid berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji validitas. Oleh karena itu, setelah uji validitas didapatkan 31 butir item pernyataan yang valid. Untuk mengetahui angket dapat digunakan sebagai pengumpul data. Dari hasil uji reliabilitas nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,885 yang berarti sangat reliabel.

Setelah data sudah didapatkan, maka langkah terakhir yaitu melakukan analisis data. Data dianalisis menggunakan statistik nonparametrik yaitu uji *wilcoxon signed rank test*. (Sugiyono, 2017) *statistic non parametric* merupakan perhitungan statistik yang tidak memerlukan adanya asumsi yang spesifik dan data tidak harus berdistribusi normal. Sehingga, *statistic non parametrik* biasanya disebut juga sebagai statistik bebas distribusi dan uji bebas asumsi. Analisis data dilakukan dengan bantuan *SPSS Statistics 20 For Windows*. Keputusan diambil

dengan syarat H_a diterima jika nilai $Asymp.Sig < 0,05$ dan H_a ditolak jika $Asymp.Sig > 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Siswa kelas VIII D yang merupakan subjek dalam penelitian ini memiliki perilaku perilaku menunda-nunda dalam yang tinggi. dilakukan pengukuran awal dengan menggunakan angket kepada siswa kelas VIII D yang berjumlah 32 siswa untuk menentukan subjek penelitian, maka. Penyebaran angket pengukuran awal dilakukan pada tanggal 27 sampai 30 Maret 2023. Dari hasil penyebaran angket pengukuran awal ini kemudian siswa dikategorikan menjadi tiga, yaitu kelompok tinggi, sedang dan rendah. Kelompok ini bersumber pada pada hasil rata-rata dan standar deviasi. Adapun kelompok skor sebagai berikut.

- a. Kelompok tinggi = $(mean + SD)$ ke atas
 = $(62,3 + 13,9)$ sampai (90)
 = 76,2 sampai 90
- b. Kelompok sedang = $(mean - SD)$ sampai dengan $(mean + SD)$
 = $(62,3 - 13,9)$ sampai dengan $(62,3 + 13,9)$
 = 48,3 sampai dengan 76,2
- c. Kelompok rendah = skor terendah sampai $(mean - SD)$
 = (35) sampai $(62,3 - 13,9)$
 = 35 sampai 48,3

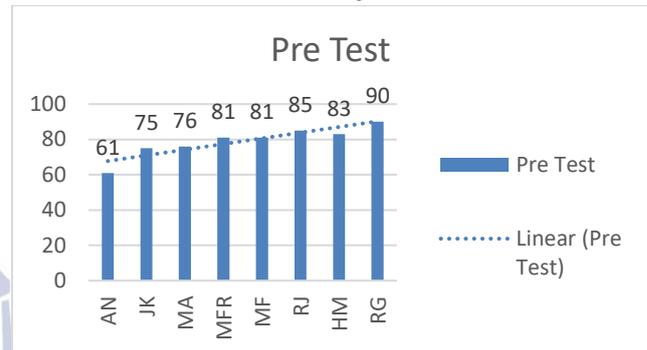
Dari kelompok diatas terlihat bahwa dari 32 subjek, terdapat 5 subjek dengan kelompok tinggi, 18 subjek dengan kelompok sedang dan 5 siswa dengan kelompok rendah. Dari hasil tersebut terpilih 8 subjek dengan 5 subjek termasuk dalam kelompok tinggi dan 3 subjek dengan kelompok sedang. Delapan subjek ini kemudian akan diberikan perlakuan atau *treatment* bimbingan kelompok teknik *Role Playing*. Adapun hasil pengukuran awal pada 8 subjek penelitian sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Pre-test Subjek Penelitian

NAMA RESPONDEN	SKOR PRE-TEST	KELOMPOK
AN	61	Sedang
JK	75	Sedang
MA	76	Sedang
MFR	81	Tinggi
MF	81	Tinggi
RJ	85	Tinggi
HM	83	Tinggi
RG	90	Tinggi

Bersumber pada pada tabel di atas dapat direpresentasikan dalam grafik di bawah ini.

Grafik 1 Hasil Pre-test Subjek Penelitian



Bersumber pada hasil *pre-test* di atas delapan subjek penelitian akan diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok teknik *Role Playing*.

Dilakukan sebanyak empat kali pertemuan pelaksanaan perlakuan kepada subjek yang berjumlah delapan siswa. Perlakuan tersebut berupa layanan bimbingan kelompok teknik *Role Playing*. Pelaksanaan perlakuan ini dilakukan mulai tanggal 13 April sampai 19 April dengan mempertimbangkan ijin dari sekolah dan menyesuaikan kegiatan akademik di SMP Negeri 1 Gresik. Adapun uraian pelaksanaan perlakuan kepada subjek penelitian adalah sebagai berikut:

Pada pertemuan pertama, melakukan pembagian tokoh pada naskah dengan role card dan membaca naskah drama, pada pertemuan kedua melakukan evaluasi hasil drama pertemuan pertama dengan kembali melakukan drama, pada pertemuan ketiga melakukan evaluasi drama pada pertemuan ke 2 dilanjut dengan pemantapan peran pada naskah dan mencoba untuk melakukan drama tanpa naskah pada siswa, pada pertemuan ke empat Memaksimalkan drama tanpa naskah drama dan melakukan evaluasi pada pertemuan 3 dan melakukan pemantapan pesan pada siswa.

Setelah diberikan *treatment* bimbingan kelompok teknik *Role Playing* selama 4X pertemuan, subjek penelitian akan diberikan *kuesioner* yang sama dengan sebelumnya tentang hubungan sosial antar teman sebaya sebagai tes akhir (*post-test*) guna mengetahui apakah terjadi perubahan sebelum dan sesudah diberikan layanan tersebut. berikut hasil pengukuran akhir delapan subjek penelitian sebagai berikut:

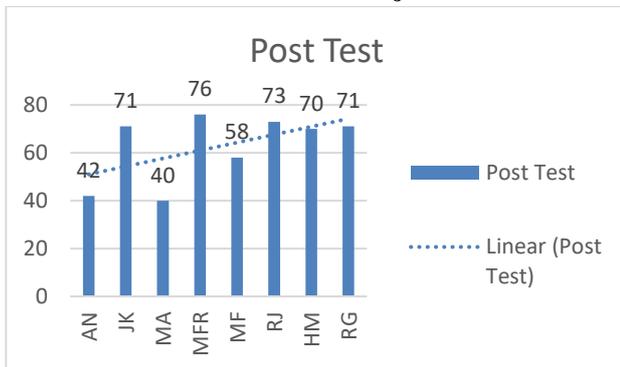
Tabel 2 Hasil Post-test Subjek Penelitian

NAMA RESPONDEN	SKOR POST TEST	KELOMPOK
AN	42	Rendah
JK	71	Sedang
MA	40	Rendah
MFR	76	Sedang

MF	58	Sedang
RJ	73	Sedang
HM	70	Sedang
RG	71	Sedang

Bersumber pada pada tabel di atas dapat dilihat dalam bentuk grafik sebagai berikut:

Grafik 2 Hasil Post-test Subjek Penelitian

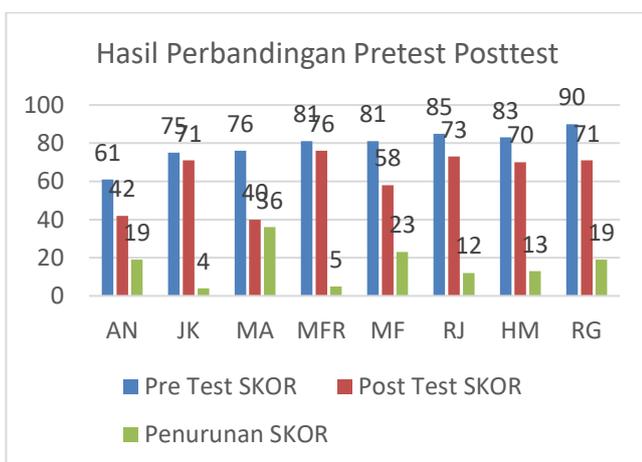


Dapat dilihat dari hasil tabel 2 dan grafik 2 di atas diketahui bahwa terdapat penurunan pada delapan subjek penelitian yaitu AN, JK, MA, MFR, MF, RJ, HM, RG, berada pada kelompok sedang dan rendah. Untuk memudahkan dalam melihat penurunan yang diperoleh oleh delapan subjek diatas. Oleh karena itu, disajikan tabel dan grafik perbandingan hasil skor *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

Tabel 3 Perbandingan Hasil Skor *Pre-test* dan *Post-test* Subjek Penelitian

Nama	Pre Test			Post Test			Penurunan	
	Skor	%	K	Skor	%	K	Skor	%
AN	61	49,19	S	42	33,87	R	19	15,32
JK	75	60,48	S	71	57,26	S	4	3,23
MA	76	61,29	S	40	32,26	R	36	29,03
MFR	81	65,32	T	76	61,29	S	5	4,03
MF	81	65,32	T	58	46,77	S	23	18,55
RJ	85	68,55	T	73	58,87	S	12	9,68
HM	83	66,94	T	70	56,45	S	13	10,48
RG	90	72,58	T	71	57,26	S	19	15,32
Rata-rata	79	63,71	T	63	50,50	S	16	13,32

Grafik 3 Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Subjek Penelitian



Bersumber pada hasil di atas diketahui rata-rata skor, sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* sebesar 79. Lalu, sehabis diberikan layanan diperoleh hasil rata-rata sebesar 63. Sehingga penurunan yang diperoleh subjek penelitian sebesar 16.

Data yang sudah diperoleh di atas akan di analisis menggunakan uji *Wilcoxon* dengan bantuan *SPSS Statistics 20 For Windows*. Berikut ini hasil uji *Wilcoxon* yang telah diperoleh.

Tabel 4 Hasil Perhitungan Uji *Wilcoxon*

Test Statistics ^a	
	Post-test - Pre-test
Z	-2.524 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.012

- Wilcoxon Signed Ranks Test
- Based on positive ranks.

Dari tabel di atas diketahui nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* yaitu 0,012. Artinya 0,012 lebih kecil dari 0,05 atau 0,012 < 0,05. Dari sini dapat disimpulkan bahwa H_0 ditertima. Yang artinya bimbingan kelompok teknik *Role Playing* dapat untuk mencegah perilaku menunda-nunda dalam akademik pada siswa.

Pembahasan

Bersumber pada hasil angket prokrastinasi akademik yang sudah dilakukakn, peneliti mengambil delapan (8) subjek yang diantaranya lima siswa yang termasuk katagori tinggi dan tiga siswa yang termasuk kelompok sedang pada tingkat prokrastinasi akademik. Pemilihan subjek yang dipilih oleh peneliti didasari oleh pendapat yang dijelaskan dalam (Sukardi, 2008) mengemukakan layanan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang dilakukan Guru BK atau Konselor dengan jumlah anggota 2-15 orang yang secara kelompok mendapatkan sumber permasalahan yang bermanfaat dalam siswa. Bersumber pada pendapat tersebut maka peneliti memilih lima (5) dengan katagori tinggi dan dilengkapi tiga (3) siswa dengan kelompok sedang untuk menjadi subjek penelitian. Hal itu dipilih, karena jika tiga siswa yang berkelompok sedang tidak diberikan pemahaman, dikhawatirkan akan menjadi suatu permasalahan yang serius dan dapat menghambat tugas akademik selanjutnya. Oleh karena itu, siswa akan diberikan perlakuan dengan teknik *role playing* untuk mencegah prokrastinasi akademik. Siswa yang terpilih mejadi subjek penelitian adalah AN, JK, MA, MFR, MF, RJ, HM, RG.

Penelitian yang mendukung jalannya penelitian ini adalah menurut (Arnan dkk, 2022) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *Role Playing* dalam pelaksanaan bimbingan kelompok dapat mencegah perilaku menunda-nunda dalam akademik dengan menggunakan pengukuran awal dan pengukuran akhir. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Riansyah dkk, 2018) juga menunjukkan hasil bahwa bimbingan kelompok menggunakan teknik *Role Playing* dapat mencegah prokrastinasi akademik.

Pelaksanaan bimbingan kelompok ini sesuai dengan tujuan dari bimbingan kelompok yang dijelaskan oleh (Prayitno, 2004) dimana bimbingan kelompok merupakan layanan yang efektif untuk siswa meningkatkan pemahaman terkait fenomena yang terjadi sehingga akan membantu kehidupan dimasa yang akan datang. (Ferrari, 1995) menjelaskan aspek-aspek yang terjadi agar prokrastinasi akademik dapat dihindari diantaranya, yaitu menunda dalam menyelesaikan dan memulai tugas, ketidaksesuaian waktu dalam menyelesaikan tugas, ketidaksesuaian kinerja dan waktu efektif, memilih kegiatan yang lebih senang. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diutarakan oleh penelitian (Arnan dkk, 2022) bahwa teknik *Role Playing* dapat membantu siswa untuk mencegah atau mereduksi prokrastinasi akademik. Bersumber pada pada pendapat dan penelitian tersebut, dengan begitu pelaksanaan bimbingan kelompok dilakukan dengan menggunakan teknik *Role Playing*.

Bimbingan kelompok dilaksanakan di ruang kelas VIII D setelah jam pulang sekolah. Pada pertemuan pertama, adalah memahami naskah dan pembagian peran sesuai role card. Lali, bimbingan kelompok pertemuan kedua, memulai drama dengan naskah dan memahami isi naskah. Pada pertemuan ketiga, melaksanakan evaluasi dari pertemuan sebelumnya dan kembali memahami isi naskah. Dan pertemuan terakhir, drama dilaksanakan dengan atau tanpa naskah sesuai dengan pemahaman masing masing tokoh. Seperti yang dikemukakan Menurut (Herlina, 2015) penggunaan *role playing* banyak mendapat manfaat bagi siswa. Berdasarkan tujuannya (1) membahagiakan dan menciptakan motivasi bagi pembelajaran (2) semakin banyak peluang untuk terbuka, (3) memberikan kesempatan untuk lebih luas berbicara, dan (4) dapat memberikan kebahagiaan kepada siswa. Dikarenakan *role playing* merupakan dunia siswa yang berdasarkan permainan.

Bersumber pada pada hasil penelitian terlihat bahwa kedelapan subjek yang pada awal pertemuan masih terlihat canggung dan malu-malu, mulai dapat beradaptasi pada naskah dan bermain peran. Terdapat dua subjek yang kurang dapat beradaptasi dengan bermain peran atau berdrama yaitu subjek JK dan MFR. Subjek JK masih belum mampu mengeluarkan kemampuan maksimalnya dalam memahami jalannya drama ketika sudah 2X pertemuan, tetapi subjek JK masih terus berusaha pada pertemuan-pertemuan selanjutnya. Tidak hanya mencoba sendiri JK juga dibantu AN dalam melakukan pementasan drama. Subjek MFR terlihat sangat sulit memahami apa yang harus dia lakukan, karena merasa lapar dan juga terburu buru pulang pada saat suasana puasa. Namun pada pertemuan selanjutnya. Selama empat kali pertemuan bimbingan kelompok teknik *Role Playing*, siswa mulai

memahami aspek aspek dari prokrastinasi akademik. Selain itu siswa juga belajar bahwa prokrastinasi akademik memiliki dampak buruk bagi dirinya disekolah. Sehingga, ketika melaksanakan pengukuran akhir terlihat penurunan pada siswa. Setelah diberikan perlakuan, selanjutnya subjek diberikan angket terakhir pengukuran akhir dengan menggunakan angket prokrastinasi akademik yang sama dengan sebelumnya. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa mengalami penurunan setelah mengikuti bimbingan kelompok. Perolehan skor itu sendiri pada subjek AN, JK, MA, MFR, MF, RJ, HM, RG yaitu 42, 71, 40, 76, 58, 73, 70, 71, 63.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian terhadap prokrastinasi akademik dari siswa menghasilkan perhitungan yakni sebelum melakukan *pre-test* dengan hasil 79 dan selanjutnya melakukan perlakuan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* untuk menghitung hasil *post-test* dengan hasil 63. Lalu diuji melalui SPSS versi 20 dengan hipotesis Uji Wilcoxon. Bersumber pada hasil tabel *Test Statistics* menunjukkan hasil 0,012. Karena nilai 0,012 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Dapat Mencegah Prokrastinasi akademik Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Gresik.

Saran

Bersumber pada hasil penelitian, terdapat beberapa masukan untuk pada siswa, guru, dan peneliti. Sebagai berikut:

1. Siswa

Setelah melakukan kegiatan layanan bimbingan kelompok bersama. Hendaknya perlu untuk menindak lanjuti apa yang telah disepakati. Tidak hanya waktu layanan saja namun, dapat dilakukan secara luas, bisa dilakukan dalam akademik ataupun non akademik. Sehingga hal tersebut bisa dijadikan pengembangan dalam diri ataupun pengembangan dalam belajar khususnya dalam meningkatkan pemahaman terkait buruknya prokrastinasi akademik.

2. Guru Bimbingan dan Konseling

Saran untuk guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat mengetahui latar belakang dari siswa. Sehingga guru bimbingan dan konseling dapat mengetahui kesulitan apa saja dan hambatan apa saja yang dialami siswa.

3. Peneliti

Bagi peneliti hendaknya mengetahui latar belakang dari siswa. Beberapa siswa mengalami permasalahan pribadi yang belum terselesaikan. Sehingga dalam penangannya tidak terdapat kekeliruan dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling ataupun saat pengambilan data.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnan, R. M. S., Santosa, H., & Sumiyem, S. (2022). UPAYA MEREDUKSI PERILAKU PROKRASTINASI AKADEMIK SISWA MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 LENGKONG TAHUN PELAJARAN 2021/2022. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 3, 374–378.
- Ferrari, J. R., Johnson, J. L., & McCown, W. G. (1995). *PROCRASTINATION AND TASK AVOIDANCE*.
- Herlina, U. (2015). TEKNIK ROLE PLAYING DALAM KONSELING KELOMPOK. In *Jurnal Pendidikan Sosial* (Vol. 2, Issue 1).
- Knaus, W. J. (2010). *Advance Praise for End Procrastination Now!*
- Kusumawati, T. K., Saputra, E. N. W., Alhadi, S., & Prasetyawan, H. (2019). Keefektifan Solution Focused Brief Counseling (SFBC) untuk menurunkan perilaku prokrastinasi akademik siswa. *Counselia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 9(2), 89–102.
<https://doi.org/10.25273/counselia.v9i2.4618>
- Munawaroh, M. L., Alhadi, S., & Eka, W. N. (2017). Tingkat Prokrastinasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 9 Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 26–31.
- Prayitno. (2004). Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok. *L.6 L.7 Jurusan BK FIP UNP*.
- Riansyah, H., Satrianta, H., & Astriyaningsih, A. (2018). Bimbingan Kelompok Teknik Role Play Untuk Mereduksi Prokrastinasi Akademik Siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 72.
<https://doi.org/10.26638/jfk.527.2099>
- Sugiyono. (2017). *Teknik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, D. K. (2008). Pengantar Pelaksanaan Program BK di Sekolah. *Jakarta: Rineka Cipta*.

