



Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Empati Siswa SMP Laboratorium Universitas Negeri Malang

Ratriani Santi Dewi*, Irene Maya Simon, Lutfi Fauzan

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: ratrianisanti98@gmail.com

Paper received: 4-2-2022; revised: 20-2-2022; accepted: 26-2-2022

Abstract

The rapid development of the era and technology makes individuals become individuals who are increasingly indifferent to other people and the environment around them, this is also called low empathy. The purpose of this development research is to produce a product in the form of a Role Playing module Efforts to Increase Empathy for Middle School Students. The model in this study is Research and Development. development research obtained student data with an empathy scale for students, an assessment instrument for material & media experts, as well as an assessment of prospective users. The final validation of the assessment of the material expert test by 2 BK (Guidance and Counseling) lecturers, the media by 2 TEP (Educational Technology) lecturers, and prospective module users, namely 1 counselor and 2 students indicate that the module that has been developed is feasible and accepted by Laboratory Junior High School students Malang State University.

Keywords: empathy; role playing; middle school students

Abstrak

Pesatnya perkembangan jaman dan teknologi membuat individu menjadi pribadi yang semakin acuh tau acuh dengan orang lain maupun lingkungan disekitarnya, hal tersebut disebut juga rendahnya empati. Tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan sebuah produk berupa modul *Role Playing* Upaya Meningkatkan Empati Siswa SMP. Model dalam penelitian ini yaitu *Research and Development*. penelitian pengembangan memperoleh data siswa dengan skala empati untuk siswa, instrumen penilaian ahli materi & media, serta penilaian uji calon pengguna. Akhir validasi penilaian dari uji ahli materi oleh 2 dosen BK (Bimbingan dan Konseling), media oleh 2 dosen TEP (Teknologi Pendidikan), dan calon pengguna modul yaitu 1 Konselor dan 2 siswa menunjukkan bahwa modul yang telah dikembangkan sudah layak dan diterima siswa SMP Laboratorium Universitas Negeri Malang.

Kata kunci: empati; role playing; siswa SMP

1. Pendahuluan

Dalam menjalani kehidupan Tuhan menciptakan manusia saling membutuhkan satu sama lain (mahluk sosial), karena hakikatnya manusia tidak dapat menjalani kehidupan sendiri tanpa manusia lainnya. Dalam menjalankan kehidupan manusia atau individu berinteraksi dengan manusia lainnya untuk menyampaikan apa yang diinginkan, bagaimana perasaan manusia lain, bentuk interaksi dengan manusia lain itu disebut juga dengan empati (Setiawati, 2007). Santrock dalam bukunya *Adolescence* (2003:453) dalam perkembangan remaja empati menjadi salah satu faktor penting dalam perkembangan moral.

Empati merupakan kemampuan untuk dapat merasakan atau menempatkan diri ketika berada dalam alur cerita atau kisah hidup orang lain. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan Lieden, dkk (1997;317) mengungkapkan bahwasanya individu yang mampu menempatkan dirinya pada

posisi orang lain bahkan sampai seakan-akan menjadi bagian dari diri orang lain itu termasuk kemampuan empati. Taraf perkembangan usia remaja jika di ukur dengan tingkatan empati yaitu remaja memiliki kemampuan memberikan respon dalam berempati atau memahami keadaan psikologis orang lain.

Perlu diingat bahwasanya perkembangan setiap individu itu beragam maka dari itu tidak dapat dipastikan bahwa semua remaja memiliki tingkat perkembangan empati yang sama. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan Santrock, (2003, 453) bahwa remaja satu dengan remaja lainnya memiliki perbedaan dalam tingkah laku. Mengingat pada perkembangan jaman dan teknologi saat ini begitu pesat yang mana tanpa disadari dapat menumbuhkan sikap tidak peduli hal tersebut dapat disebut juga rendahnya empati (minimnya sikap empati).

Perilaku menyimpang seperti kekerasan, perilaku psikopat, perilaku kriminal, perilaku memperlakukakan dapat terjadi akibat ketidakmampuan individu dalam mengembangkan rasa empati dalam dirinya (Goleman, 1995). Keterkaitan sikap empati dengan individu dapat dikatakan sebagai pro-sosial, hal tersebut mampu membuat individu mampu bersikap peduli, saling menolong, mampu bekerja sama, serta dapat berbagi dalam situasi susah maupun senang.

Beberapa paparan diatas dapat menunjukkan bahwa begitu pentingnya menumbuhkan sikap empati khususnya di kalangan remaja yang sikap tersebut sudah hampir luntur. Media yang dapat membantu perkembangan anak salahsatunya pendidikan sekolah, bukan hanya mencapai perkembangan akademik namun juga perkembangan moral anak. Konselor atau guru BK memiliki peran penting di sekolah untuk membantu perkembangan siswa, dengan berkolaborasi dengan beberapa staf lain konselor dapat memberikan layanan dengan tujuan membantu tugas perkembangan siswa, salah satunya perkembangan empati.

Dalam merangsang empati individu dapat menggunakan alterlatif Bimbingan Kelompok karena metode tersebut dapat digunakan untuk menumbuhkan empati siswa. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Romlah (2001:3) mengungkapkan dalam setting bimbingan kelompok dapat membantu siswa dalam mencapai tugas perkembangannya. Dengan tujuan meminimalisir tindakan yang memicu timbulkan pasalah pada siswa bias dengan strategi Bimbingan Kelompok.

Role playing merupakan salahsatu teknik yang ada dalam bimbingan kelompok. Menurut Barkley, Elizabert, Patricia, Cross & Claire, Howell (2012: 226) mengungkapkan bahwasanya dalam sebuah pembelajaran dengan adanya scenario yang didalamnya siswa diminta untuk mengansumsikan sebuah peran disebut *role playing*. Teknik *role playing* dapat menumbuhkan kreatifitas serta keaktifan peserta didik dalam kegiatan layanan.

Dalam meningkatkan empati siswa metode *role playing* banyak dianggap berhasil, pernyataan tersebut lebih akurat karena penelitian terdahulu yang dilakukan oleh M. Zainuddin (2017) dengan judul efektivitas bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* dan *storytelling* untuk meningkatkan empati pada siswa SMAN 5 Mataram, berdasarkan hasil penelitian sebelumnya teknik bermain peran atau *role playing* sangat berpengaruh dalam upaya meningkatkan empati.

Berdasarkan paparan permasalahan diatas menjadi alasan peneliti untuk mengembangkan modul *role playing* upaya meningkatkan empati siswa SMP untuk membantu konselor dalam memberikan layanan khususnya meningkatkan empati siswa SMP. Modul *role playing* upaya meningkatkan empati siswa SMP, dikembangkan berdasarkan kriteria keberterimaan produk antara lain: kemenarikan, kemudahan, kegunaan, serta ketepatan.

2. Metode

Model penelitian pengembangan kali ini yaitu *Research and Development* (RnD) dengan model Borg and Gall. Menurut Sugiyono (2011:407) dalam menghasilkan sebuah produk yang layak digunakan merupakan ciri dari penelitian pengembangan. Adapun 10 langkah menurut Borg and Gall (2003:772) adalah sebagai berikut : (1) pengumpulan data; (2) melakukan perencanaan; (3) pengembangan bentuk produk awal; (4) melakukan uji coba produk awal; (5) melakukan revisi terhadap produk utama; (6) melakukan uji lapangan pertama; (7) melakukan revisi terhadap produk; (8) melakukan uji coba lapangan; (9) melakukan revisi produk akhir; (10) mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk. Alasan keterbatasan waktu maka peneliti mengadaptasi menjadi enam langkah penelitian pengembangan.

Peneliti melakukan beberapa *step* penelitian antara lain : (1) sebelum menyusun produk peneliti mengumpulkan data dengan mengkaji literatur. Upaya memperoleh data siswa peneliti melakukan analisis siswa di lapangan salahsatunya dengan melakukan wawancara dengan konselor, *need assessment*, dan membagikan kuisioner pada untuk mengukur tingkat empati siswa SMP Laboratorium Universitas Negeri Malang, (2) Melakukan Perencanaan, ditinjau dari kebutuhan konselor untuk memberikan layanan terkait empati siswa menjadi latar belakang disusunnya produk berupa modul ini. *Step* perencanaan yang dilakukan oleh peneliti antara lain (a) memilih strategi (b) memilih teknik yang akan digunakan (c) menyiapkan materi (d) memilih subjek uji coba produk yang akan dikembangkan, (3) Mengembangkan bentuk produk pertama, Tahap ketiga yang dilakukan oleh peneliti yaitu menyusun modul serta menyiapkan materi yang akan dicantumkan pada modul tersebut. Modul yang disusun ini nantinya akan menggunakan teknik *role playing* (*sosiodrama*) upaya meningkatkan empati siswa SMP Laboratorium Universitas Negeri Malang, (4) Melakukan uji coba produk tahap awal, Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan penilaian keberterimaan produk guna menilai ketepatan, kegunaan, kemenarikan, serta kemudahan produk yang telah dihasilkan peneliti dalam penelitian pengembangan. Adapun dalam uji ahli media dilakukan oleh dua dosen TEP (Teknologi Pendidikan), uji ahli materi oleh dua dosen BK (Bimbingan dan Konseling), uji calon pengguna oleh dua konselor dan dua siswa SMP Laboratorium Universitas Negeri Malang. Aspek yang diuji dari segi media meliputi ketepatan, kegunaan, kemudahan, dan kemenarikan tampilan produk dan isi pada modul, kemenarikan desain atau gambar yang digunakan dalam modul, ukuran huruf (*font*) yang digunakan mudah dibaca. Aspek yang dinilai oleh uji ahli materi yaitu meliputi ketepatan, kegunaan, kemudahan, dan kemenarikan modul yang telah dirancang oleh peneliti dalam segi isi maupun materi yang ada dalam modul *role playing* upaya meningkatkan empati siswa SMP. Penilaian oleh uji calon pengguna meliputi kemenarikan, kemudahan, kegunaan, serta ketepatan modul yang telah dirancang oleh peneliti. Penilaian produk diperkuat dengan adanya komentar atau saran dari uji ahli yang nantinya akan digunakan peneliti untuk perbaikan produk, (5) Revisi Produk, Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu merevisi produk yang telah dinilai oleh uji ahli, peneliti melakukan revisi setelah mendapatkan nilai dari penguji. Perbaikan produk sebelum

dilakukannya uji kepada calon pengguna produk, (6) Hasil Akhir berupa Prototipe, Pada tahap hasil akhir dari produk yang telah direvisi sehingga hasil produk yang dihasilkan sudah memperoleh penilaian serta masukan dari uji ahli materi maupun media.

Dalam pengumpulan data penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu ada dua cara yang pertama untuk memperoleh data terkait tingkat empati siswa peneliti mengumpulkan data dengan (1) skala empati untuk mengukur tingkat empati siswa SMP LAB (Laboratorium Universitas Negeri Malang), (2) wawancara bersama konselor SMP LAB (Laboratorium Universitas Negeri Malang). Cara kedua yang dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data yaitu dengan instrumen penilaian yang disusun khusus untuk uji ahli materi, uji ahli media, dan uji calon pengguna untuk memperoleh penilaian validitas produk. Perolehan data atau hasil penilaian uji ahli media maupun materi berupa data atau penilaian kuantitatif dan data atau penilaian deskriptif, adapun data kuantitatif, Data kuantitatif pada penelitian pengembangan ini untuk melihat hasil skor atau jumlah yang diperoleh dari instrument penilaian uji ahli media dan uji ahli calon pengguna produk. Analisis data kuantitatif yang berupa angka dari penilaian ahli materi (dosen Teknologi Pendidikan), media (dosen Bimbingan dan Konseling), dan calon pengguna (konselor dan siswa SMP Laboratorium Universitas Negeri Malang) di analisis menggunakan teknik *inter-rater agreement model* dari Gregory (2011). Adapun data deskriptif digunakan untuk memperoleh data berupa deskripsi saran atau komentar dari uji ahli.

Tabel 1. Tabel Analisis Data

		Pendapat Ahli 1	
		Relevansi Rendah (1-2)	Relevansi Tinggi (3-4)
Pendapat Ahli 2	Relevansi Rendah (1-2)	A	B
	Relevansi Tinggi (3-4)	C	D

Penghitungan indeks uji ahli dan calon pengguna modul, berdasarkan pada *inner-rater agreement* model adalah :

$$\text{Indeks uji ahli} = \frac{D}{A+B+C+D} \quad (1)$$

Keterangan :

- A : Relevansi rendah (dari ahli 1 dan 2)
- B : Relevansi tinggi (dari ahli 1 dan relevansi rendah dari ahli 2)
- C : Relevansi rendah (dari ahli 1 dan relevansi tinggi dari ahli 2)
- D : Relevansi tinggi (dari ahli 1 dan ahli 2)

Indeks koefisien rater hasil analisa dari *inter-rater agreement* ada pada rentang angka 0,00 sampai 1,00. Dari hasil analisa tersebut dapat dijadikan patokan dalam menentukan rater dari kelayakan suatu produk yang nantinya akan diuji cobakan. Adapun penjabaran rater adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Rater Interater Agreement Model

Indeks Rater	Kategori Validitas
Skor 0,76-1,00	Kategori Sangat Tinggi
Skor 0,51-0,75	Kategori Tinggi
Skor 0,26-0,50	Kategori Sedang
Skor 0,00-0,25	Kategori Rendah

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa modul role playing upaya meningkatkan empati siswa SMP. Modul role playing yang dikembangkan peneliti terdiri dari dua bagian, adapun bagian I berupa rasional dan tujuan modul, bagian II terdiri dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketujuh. Pada bagian rasional modul dituliskan alasan serta tujuan peneliti menyusun modul role playing khususnya untuk tingkat pendidikan menengah pertama, pada bagian tujuan modul peneliti merumuskan tujuan umum dan khusus disusunya modul role playing.

Pada bagian II peneliti penyusun strategi layanan seperti pada pertemuan pertama peneliti memberikan materi konsep dasar empati dan role playing tujuan dari materi tersebut yaitu memberikan wawasan pada siswa terkait tujuan layanan (pembelajaran) yang akan dilaksanakan. Pada pertemuan kedua peneliti menyusun bagian pembentukan kelompok dan pre-test tujuan dari pertemuan kedua ini yaitu agar anggota kelompok dapat membangun hubungan baik dengan anggota kelompok yang lain serta tujuan dari pre-test yaitu untuk mengukur tingkat empati siswa SMP Laboratorium Universitas Negeri Malang sebelum diberikan layanan dengan teknik role playing. Pertemuan ketiga sampai pertemuan keenam peneliti menyusun materi berdasarkan dimensi empati, Davis dkk (dalam Hodgson & Wertheimer, 2007) mengungkapkan bahwa dimensi empati yaitu perspective taking (pengambilan sudut pandang), fantasy (fantasy), empathic concern (kepedulian empati), personal dissteres (tekanan personal).

Adapun pertemuan ketiga dengan tujuan mampu memahami cara berfikir orang lain, pertemuan keempat dengan tujuan mampu memprediksi berada dalam alur cerita orang lain, pertemuan kelima dengan tujuan mampu mengekspresikan kepedulian, pertemuan keenam dengan tujuan mampu mengelola perasaan dalam diri, dan yang terakhir pada pertemuan ketujuh yaitu penutupan dan post-test dengan tujuan agar dapat menyimpulkan bersama hasil layanan dan mengukur tingkat empati setelah diberikan atau diterapkan layanan menggunakan modul.

Modul role playing upaya meningkatkan empati siswa SMP memiliki ciri khusus yaitu dilengkapi dengan pengukuran skala empati sebelum dan sesudah diberikan layanan. Modul yang disusun didesain khusus dengan dilengkapi animasi pada bagian sampul dan bagian dalam modul, hal tersebut dikarenakan menyesuaikan dengan sasaran layanan yaitu anak SMP selain itu agar siswa tidak bosan membaca bacaan yang telah dilampirkan. Warna sampul modul hijau toska dikombinasikan dengan warna animasi merah dan kuning agar terlihat menarik, ukuran yang digunakan dalam mencetak modul yaitu ukuran B8 dengan jumlah halaman 65 secara keseluruhan.

Tabel 3. Hasil Indeks Uji Ahli Materi Bimbingan dan Konseling

		Pendapat Ahli 1	
		Relevansi Rendah (1-2)	Relevansi Tinggi (3-4)
Pendapat Ahli 2	Relevansi Rendah (1-2)	0	0
	Relevansi Tinggi (3-4)	0	39

Kualifikasi hasil uji ahli materi dianalisis menggunakan inter-rater agreement model dari Gregory (2011) seperti pada rumus (1) menunjukkan angka 1.

Hasil penilaian uji ahli materi terhadap produk memperoleh hasil 1 yang artinya penilaian memiliki validitas sangat tinggi. Paparan hasil uji media dengan hasil kuantitatif yang menyatakan bahwa modul role playing dianggap layak sebagai produk dari kriteria ketepatan, kegunaan, kemudahan, dan kemenarikan.

Tabel 4. Hasil Indeks Uji Ahli Media Teknologi Pendidikan

		Pendapat Ahli 1	
		Relevansi Rendah (1-2)	Relevansi Tinggi (3-4)
Pendapat Ahli 2	Relevansi Rendah (1-2)	0	0
	Relevansi Tinggi (3-4)	0	22

Kualifikasi hasil uji ahli media menggunakan inter-rater agreement model seperti pada rumus (1) menunjukkan angka 1.

Hasil penilaian uji ahli media terhadap produk memperoleh hasil 1 yang artinya penilaian memiliki hasil validitas sangat tinggi. Berdasarkan hasil penilaian dari dua uji ahli media dengan hasil kuantitatif yang menyatakan bahwa modul role playing dianggap layak sebagai produk dari kriteria ketepatan, kegunaan, kemudahan, dan kemenarikan.

Tabel 5. Hasil Indeks Uji Ahli Calon Pengguna Konselor

		Pendapat Ahli 1	
		Relevansi Rendah (1-2)	Relevansi Tinggi (3-4)
Pendapat Ahli 2	Relevansi Rendah (1-2)	0	0
	Relevansi Tinggi (3-4)	0	29

Kualifikasi hasil uji ahli media menggunakan inter-rater agreement model seperti pada rumus (1) menunjukkan angka 1.

Tabel 6. Hasil Indeks Uji Kelompok Kecil

		Pendapat Ahli 1	
		Relevansi Rendah (1-2)	Relevansi Tinggi (3-4)
Pendapat Ahli 2	Relevansi Rendah (1-2)	0	0
	Relevansi Tinggi (3-4)	0	20

Kualifikasi hasil uji ahli media menggunakan inter-rater agreement model seperti pada rumus (1) menunjukkan angka 1.

Hasil penilaian calon pengguna produk memperoleh hasil 1 yang artinya penilaian memiliki hasil validitas tinggi. Paparan penilaian ujin ahli dengan hasil kuantitatif yang menyatakna bahwa modul role playing dianggap layak sebagai produk dari kriteria kemenarikan, kemudahan, kegunaan, dan ketepatan.

Hasil uji ahli tidak hanya memperoleh penilaian kuantitatif namun juga penilaian deskriptif yang terdiri atas saran dan komentar terkait produk. Hasil penilaian deskriptif dari uji ahli materi yaitu (1) Alokasi waktu sebaiknya disesuaikan dengan jam layanan BK di sekolah yaitu 40 menit, (2) Perlu diperjelas untuk setiap scenario yang dicantumkan di modul apakah mengembangkan sendiri/mengutip karya orang lain. Jika merupakan karya orang lain sebaiknya dicantumkan sumber dari scenario tersebut, (3) Skala empati belum dilengkapi interpretasi tinggi rendahnya tingkat empati siswa, (4) Pelajari komponen yang harus ada dalam modul pembelajaran masih ada bagian modul yang belum ada dalam modul ini yaitu peta konsep, dan latihan/tugas masih belum bervariasi, (5) Pilih sosiodrama atau priodrama. Hasil penilaian deskriptif dari uji ahli media yaitu (1) Secara umum sudah sangat baik layak untuk diimplementasikan, (2) Sebaiknya ilustrasi tentang empati bisa dengan berbagai gambar tidak harus sama dengan sampul/cover dan ditunjukan ilustrasi role playingnya, (3) Dari segi font dan kerapian sudah cukup. Hasil penilaian deskriptif dari uji ahli calon pengguna yaitu (1) Modul sudah bagus dan menarik, warna sampul sangat menarik, siswa sangat suka, (2) sasaran siswa SMP ada beberapa bahasa yang kurang mudah dipahami, secara umum sudah bisa dilancarkan/digunakan (3) Semenjak membaca modul ini, saya lebih tertarik untuk membaca modul, (4) Modul ini menarik untuk dibaca, gambar-gambarnya sangat menarik untuk dilihat.

Setelah memperoleh penilaian secara keseluruhan uji ahli materi (dosen Bimbingan dan Konseling), uji ahli media (dosen Teknologi Pendidikan), dan uji ahli calon pengguna (konselor dan siswa SMP Laboratorium Universitas Negeri Malang) peneliti akan menjadikanya acuan untuk melakukan perbaikan terhadap produk role playing serti perubah alokasi waktu menjadi 40 menit setiap pertemuan, melengkapi dengan skala interpretasi, menambahkan peta konsep secara umum, menambahkan keterangan metode sosiodrama yang digunakan, mengganti ilustrasi sampul agar berbeda dengan isi dalam modul, menyerderhanakan bahasa agar mudah diterima oleh siswa SMP.

Pengembangan produk berupa modul role playing upaya meningkatkan empati siswa SMP, dimulai dari membagikan instrument atau kuesioner skala empati untuk melihat seberapa dibutuhkannya modul role playing untuk meningkatkan empati siswa SMP. Adapun strategi yang digunakan yaitu bimbingan kelompok hal tersebut diperkuat dengan pernyataan

menumbuhkna atau merangsang empati siswa bias dengan bimbingan kelompok yang tekniknya yaitu role playing (Gladding, 1995). Menurut Barkley, Elizabert, Patricia, Cross & Claire, Howell (2012: 226) dengan memainkan peran dengan mengikuti scenario yang ada serta memerankan peran tokoh disebut role playing. Dalma meningkatkan kreatifitas siswa dalam belajar serta dapat menerapkan belajar dan melakukan (learning by doing) salahsatunya dengan teknik role playing.

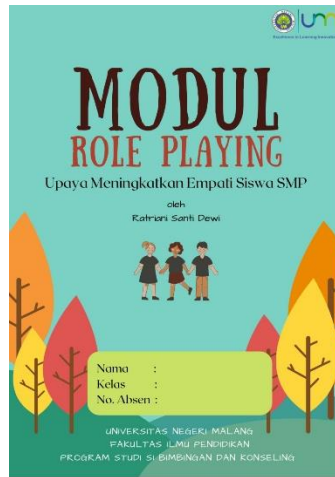
Berdasarkan beberapa kajian literatur peneliti memilih menggunakan teknik role playing sebagai upaya meningkatkan empati siswa SMP. Alasan lain dipilihnya metode role playing agar kegiatan pelaksanaan layanan tidak terasa monoton dan menyenangkan bagi siswa, apalagi sasaran layanan ini adalah siswa SMP yang mereka lebih menyukai permainan. Melalui role playing juga akan melatih kreatifitas siswa serta keaktifan siswa dalam proses belajar.

Diperlukanya modul role playing upaya meningkatkan empati siswa SMP diperkuat dengan pernyataan, jika perilaku itu hanya sebatas diajarka saja tanpa adanya penerapan dirasa akan kurang efektif karena sikap empati merupakan sikap yang harus ditanamkan (Anonim, 28/9/2013).

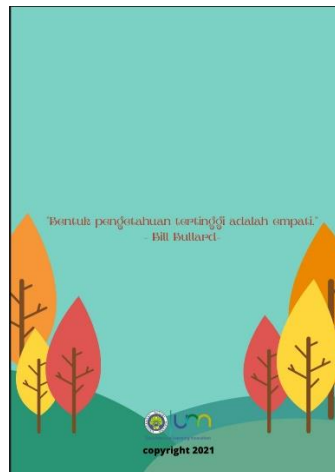
Hasil uji ahli modul baik dari uji materi, media, maupun calon pengguna dianalisis dengan menggunakan Interater Agreement Model. Hasil penilaian dari dua uji ahli materi, dua uji media, dan tiga calon pengguna menunjukkan hasil sangat tinggi terhadap kebergunaan produk. Produk dianggap memenuhi kebutuhan di lapangan yang memang untuk saat ini masalah yang sedang dikelukan oleh konselor atau guru di sekolah terkait minimnya sikap empati siswa atau bisa di sebut memiliki sikap empati yang rendah.

Hasil penilaian uji ahli baik kuantitatif maupun deskriptif akan dijadikan acuan oleh peneliti untuk melakukan revisi produk secara keseluruhan. Hasil pelaksanaan secara keseluruhan menunjukkan bahwa modul role playing upaya meningkatkan empati siswa SMP masuk pada kategori keberterimaan dan kelayakan dari hasil rekapan penilaian ahli materi dari Bimbingan dan Konseling, ahli media dari Teknologi Pendidikan, dan calon pengguna yaitu konselor SMP serta dua siswa. Modul role playing upaya meningkatkan empati siswa SMP sudah dikatakan produk yang layak untuk digunakan sebagai metode bimbingan kelompok dengan teknik role playing dalam upaya meningkatkan sikap empati siswa SMP Laboratorium Universitas Negeri Malang. Hasil penilain secara keseluruhan akan digunakan sebagai penyempurnaan produk.

Keunggulan yang ada dalam produk jika ditinjau dari segi keberterimaan dan kelayakan yaitu (1) dilengkapi skala empati siswa yang gunanya untuk mengukur tingkat empati siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan dengan modul role playing, (2) sudah dilengkapi materi ice breaking yang akan memudahkan konselor saat pelaksanaan layanan, (3) pemilihan metode role playing yang akan membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, (4) produk dapat dijadikan sebagai alternative untuk konselor sebagai upaya meningkatkan empati siswa SMP.



Gambar 1. Cover Depan Modul



Gambar 2. Cover Belakang Modul

4. Simpulan

Produk modul *role playing* upaya meningkatkan empati siswa SMP telah diperbaiki sebaik mungkin berdasarkan penilaian, saran, dan komentar dari uji ahli adapun simpulan dari penjabaran diatas adalah sebagai berikut: (1) Modul *role playing* upaya meningkatkan empati siswa SMP yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah dapat memenuhi syarat keberterimaan produk yang terdiri atas kemenarikan, kemudahan, kegunaan, serta ketepatan yang telah diujikan kepada ahli materi (dosen Bimbingan dan Konseling), ahli media (dosen Teknologi Pendidikan), dan calon pengguna (konselor dan siswa SMP Laboratorium Universitas Negeri Malang) serta hasil akhir berupa prototipe. (2) Hasil penilaian menggunakan *inter-rater agreement model* menyatakan bahwa hasil penilaian dari tiga ahli memperoleh validitas yang sangat tinggi, hal tersebut menandakan bahwa modul *role playing* upaya meningkatkan empati siswa SMP telah diterima dan dapat digunakan sebagai media untuk konselor sekolah dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok upaya meningkatkan empati.

Daftar Rujukan

- Baroroh, K. (2011). Upaya meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui penerapan metode role playing. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(2).
- Daud, M., S., Siswanti, D. N., & Jalal, N. M. (2021). *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak*. Prenada Media.
- Depdikbud. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta ; Balai Pustaka.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Fatimah, D. (2015). Pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1).
- Gunarsa, S. D. (1982). *Dasar dan teori perkembangan anak*. BPK Gunung Mulia.
- Gusmaniar, M., Rahmawati, R., & Wibowo, A. S. (2021). Pengembangan Panduan Pelaksanaan Sosiodrama Ubrug Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpesonal. *Jurnal Fokus Konseling*, 7(2), 69-75.
- Haryati, A., Wibowo, M. E., & Mulawarman, M. (2017). Model Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama untuk Meningkatkan Empati Siswa SMP. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(1), 28-33.
- Kartini, T. (2007). Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 16-17.
- Kau, M. A. (2010). Empati dan perilaku prososial pada anak. *Jurnal Inovasi*, 7(03)
- Kurniawan, D. E., & Pranowo, T. A. (2018). Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sosiodrama Sebagai Upaya Mengatasi Perilaku Bullying di Sekolah. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, 2(1).
- Lestari, I. (2012). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulasi Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(2).
- Mardiyah, R. (2012). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi materi jurnal penyesuaian pada siswa kelas xi ips 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi dengan metode bermain peran (role playing). *Pakar Pendidikan*, 10(2), 151-162.
- Pohan, R. A., & Indra, S. (2020). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Kegiatan Merespon Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*. doi, 10.
- Romlah, T. (2006). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Santoso, A. B. (2016). Pengaruh Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD. *JURNAL MITRA SWARA GANESHA*, 3(2).
- Sari, D. H. (2016). Pengembangan panduan sosiodrama berdasarkan sifat tokoh pewayangan pendawa untuk meningkatkan nilai karakter positif siswa SMP (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Widyarto, W. G. (2012). Pengembangan Panduan Sosiodrama untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Pakel Tulungagung. *SKRIPSI Jurusan Bimbingan dan Konseling & Psikologi-Fakultas Ilmu Pendidikan UM*.
- Zaini, H. (2009). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.