

**BIMBINGAN KELOMPOK *ROLE PLAYING* UNTUK
 MENGEMBANGKAN RASA HORMAT MAHASISWA KEPADA
 DOSEN**

Tri Mega Ralasari¹, Eli Trisnowati²

^{1,2}Program Studi Bimbingan dan Konseling

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Pontianak

Jalan Ampera Nomor 88 Pontianak - 78116, Telepon (0561) 748219 Fax. (0561) 589855

Alamat e-mail: mega88.mt@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengetahui kondisi rasa hormat yang dimiliki oleh mahasiswa terhadap dosen, dan mengetahui efektifitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan rasa hormat mahasiswa terhadap dosen. Adapun variabel yang menjadi aspek dalam penelitian untuk mengetahui sejauhmana pengaruhnya terhadap keterlaksanaan layanan bimbingan kelompok terdiri dari perasaan, pengetahuan, dan tindakan. Dari hasil penelitian yang dilakukan, terbukti bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif mengembangkan rasa hormat mahasiswa terhadap dosen.

Kata Kunci: bimbingan kelompok; *role playing*; rasa hormat;

Abstract

This study aims to describe and determine the condition of respect that students have for lecturers, and to determine the effectiveness of group guidance services using role playing techniques to increase student respect for lecturers. The variables that become aspects of research to determine the extent of their influence on the implementation of group guidance services consist of feelings, knowledge, and actions. From the results of the research conducted, it was found that the implementation of group guidance using role playing techniques was effective in developing student respect for lecturers.

Keywords: *group guidance; role playing; respect;*

PENDAHULUAN

Rasa hormat tidak hanya dalam lingkungan kampus saja, dalam lingkungan bermasyarakat, rasa hormat merupakan nilai penting yang dapat menjamin kedamaian dalam masyarakat, yang di dalamnya terdapat emosi, kognisi, dan diwujudkan dalam tingkah laku (Septinda, 2018). Anak-anak yang memiliki rasa hormat dalam dirinya dan ditunjukkan dengan menghormati apa saja yang berbeda dengan dirinya yang dimiliki oleh orang lain maka dia telah menyiapkan diri untuk hidup damai dalam masyarakat yang beragam). Namun belakang ini pada jaman milenial sudah banyak terjadi penurunan rasa hormat anak anak kepada siapa saja. Baik itu orang tua sendiri, dosen dikampus, maupun teman sebaya. Dimana mereka hanya menganggap orang yang lebih tua yaitu contohnya seperti dosennya hanyalah

sebagai teman saja yang dapat mereka perlakukan seperti teman sebaya, yang dimana seharusnya dosen menjadi seorang yang dapat menjadi panutan tetapi sering diperlakukan kurang sopan santun.

Begitu juga dengan temuan di lapangan yaitu pada Kampus IKIP PGRI Pontianak beberapa mahasiswa menunjukkan rasa tidak hormat, dilihat dari pengetahuan mahasiswa tidak berpakaian rapi dikampus, tidak bersikap ramah terhadap dosen dikampus, tidak menjaga kebersihan lingkungan kampus dan kurangnya toleransi terhadap masyarakat. Di lihat dari perasaan yaitu kurangnya empati seperti kurang peduli terhadap teman ketika sedang dalam kesulitan dan kurangnya kerendahan hati untuk memberi pertolongan kepada yang membutuhkan. Dan dilihat tidakan yaitu tidak adanya keinginan untuk menghargai orang lain seperti ketika berbuat kesalahan berusaha untuk meminta maaf dan menjadi kebiasaan yang tidak yang sering di lakukan pada saat dilingkungan keluarga.

Pembelajaran bermain peran (*role playing*), dimana mahasiswa langsung memerankan suatu masalah yang memfokuskan pada masalah-masalah tentang hubungan manusia. Dalam model bermain peran (*role playing*) beberapa mahasiswa diberikan kesempatan untuk menggambarkan atau mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan dan yang lain mengamati tentang jalannya drama, dipertengahan drama dihentikan agar mahasiswa dapat saling mengeluarkan pendapat serta kritik mengenai materi pembelajaran (Septinda, 2018). Teknik bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan mahasiswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada di dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana.

Masalah dan tujuan yang hendak dipecahkan dalam penelitian ini adalah mengetahui gambaran rasa hormat mahasiswa terhadap dosen, pelaksanaan tindakan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengembangkan rasa hormat, serta efektifitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengembangkan rasa hormat.

METODE

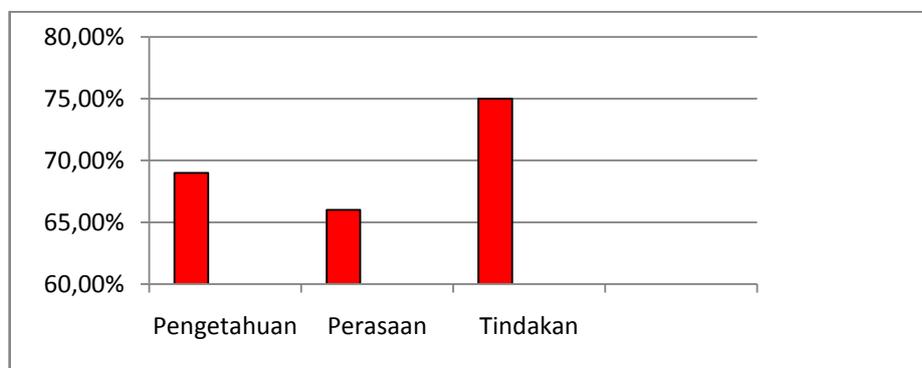
Jenis dan bentuk dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan bentuk *action research*, yang terdiri dari 4 tahapan utama yaitu (1) perencanaan tindakan berupa perencanaan satuan rencana pemberian layanan dan lembar observasi pelaksanaan penelitian; (2) pelaksanaan tindakan, yang terdiri prosedur pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing sebanyak 2 (dua) kali siklus pelaksanaan; (3) pengamatan yakni pengamatan proses dan hasil hingga tindak lanjut layanan; dan (4) refleksi yaitu evaluasi hasil tindakan dan perbaikan perencanaan layanan bimbingan kelompok yang diberikan kepada mahasiswa.

Teknik dan alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah teknik komunikasi langsung berupa wawancara dengan dosen Bimbingan dan Konseling, teknik komunikasi tidak langsung dengan menggunakan angket rasa hormat, serta teknik observasi dan studi dokumenter untuk mengungkap keefektifan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan rasa hormat. Analisis hasil data meliputi analisa data observasi, wawancara, dan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

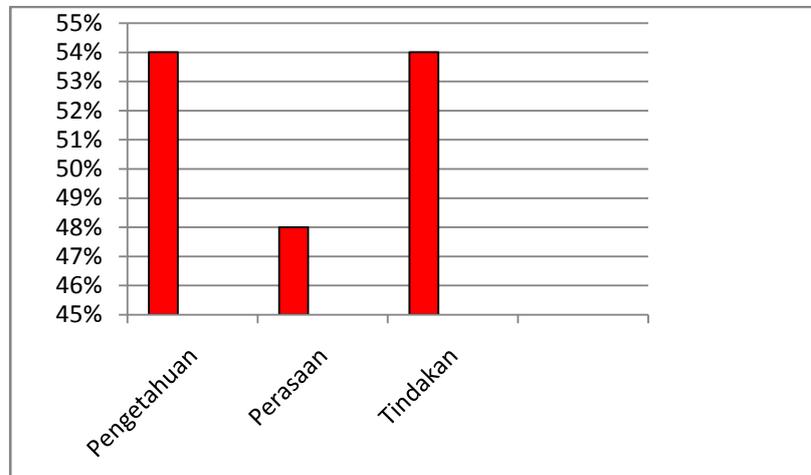
Gambaran Tentang Rasa Hormat Mahasiswa Terhadap Dosen

Berdasarkan hasil penyebaran angket yang telah dilakukan dari 31 mahasiswa tentang rasa hormat sebelum diberikan tindakan dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Persentase Rasa Hormat Mahasiswa Terhadap Dosen Sebelum Tindakan

Persentase diatas diperoleh dari data angket 31 mahasiswa dan didapat 10 mahasiswa yang rasa hormat nya sedang dengan rincian persentase sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Persentase Rasa Hormat Mahasiswa Terhadap Dosen Sebelum Tindakan

Berdasarkan dari grafik diketahui kondisi awal mengenai rasa hormat mahasiswa yang diperoleh dari penyebaran angket, maka selanjutnya peneliti akan memberikan layanan bimbingan kelompok yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan setiap siklusnya. Topik yang dibahas dalam bimbingan kelompok ini disediakan langsung oleh pemimpin kelompok.

Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Teknik *Role Playing*

Deskripsi Siklus I

1. Perencanaan (*plan*)

Dalam perencanaan ini peneliti dan kolabolator melakukan diskusi tentang Meningkatkan Rasa Hormat Mahasiswa Terhadap Dosen Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Teknik *Role Playing*, mendiskusikan kesepakatan jadwal melaksanakan kegiatan, kemudian peneliti mempersiapkan instrumen penelitian, pedoman observasi yang digunakan kolabolator dalam mengamati langkah tindakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

2. Pelaksanaan (*action*)

a. Pertemuan pertama

1) Tahap Pembentukan

Kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada pertemuan pertama semua anggota hadir, sebelum memulai kegiatan pemimpin dan anggota kelompok berdoa terlebih dahulu. Pada tahap ini pada umumnya para anggota saling memperkenalkan diri. Kemudian pemimpin kelompok menjelaskan pengertian, tujuan, fungsi, dan asas-asas dalam bimbingan kelompok. Pada tahap ini, pemimpin kelompok dan anggota kelompok melakukan sumpah terkait asas kerahasiaan kegiatan selanjutnya.

2) Tahap Peralihan

Pada tahap ini pemimpin kelompok menawarkan kegiatan lanjutan kepada anggota kelompok dan merefleksikan masalah secara bersama anggota kelompok.

3) Tahap Kegiatan

Pada tahap ini merupakan tahap kegiatan inti dari pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok. Pada tahap kegiatan ini, anggota kelompok membahas topik tugas yang telah ditentukan oleh pemimpin kelompok mengenai rasa hormat mahasiswa. Setelah itu anggota dan pemimpin kelompok menentukan pemilihan pemeran dan tempat untuk melakukan permainan peran, kemudian anggota kelompok bermain peran mengenai rasa hormat mahasiswa terhadap dosen di kampus. Kemudian setelah sesi pertama dilanjutkan sesi kedua melakukan pemeranan ulang dan meminta pengamat melaporkan hasil pengamatannya.

4) Tahap Pengakhiran

Pada tahap ini, pemimpin mengakhiri kegiatan, kemudian pemimpin kelompok melakukan penilaian segera dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait permainan peran yang telah dilaksanakan dan meminta anggota kelompok untuk memberikan kesan dan pesan dari kegiatan bimbingan kelompok yang dilakukan dengan topik pelajar tanpa moral, akan tetapi anggota kelompok enggan berpendapat karena masih malu-malu dan setelah itu berdoa untuk menutup kegiatan bimbingan kelompok.

b. Pertemuan Kedua

1) Tahap Pembentukan

Kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada pertemuan kedua semua anggota hadir, sebelum memulai kegiatan pemimpin dan anggota kelompok berdoa terlebih dahulu, dan melakukan permainan. Pemimpin kelompok menanyakan kembali kepada anggota kelompok apa saja pengertian, tujuan, fungsi dan asas-asas dalam bimbingan kelompok yang sudah didiskusikan pada pertemuan sebelumnya untuk mengingat kembali apa yang telah didapat dari pertemuan pertama.

2) Tahap Peralihan

Pemimpin kelompok dan anggota kelompok bersama-sama merefleksikan masalah dan pemimpin kelompok meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota kelompok.

3) Tahap Kegiatan

Pada tahap ini merupakan tahap kegiatan inti dari pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok. Pada tahap kegiatan ini, anggota kelompok membahas topik tugas yang telah ditentukan oleh pemimpin kelompok mengenai rasa hormat mahasiswa. Setelah itu anggota dan pemimpin kelompok menentukan pemilihan pemeran dan tempat untuk melakukan permainan peran, kemudian anggota kelompok bermain peran mengenai rasa hormat mahasiswa terhadap dosen di kampus. Kemudian setelah sesi pertama dilanjutkan sesi kedua melakukan pemeranan ulang dan meminta pengamat melaporkan hasil pengamatannya.

4) Tahap Pengakhiran

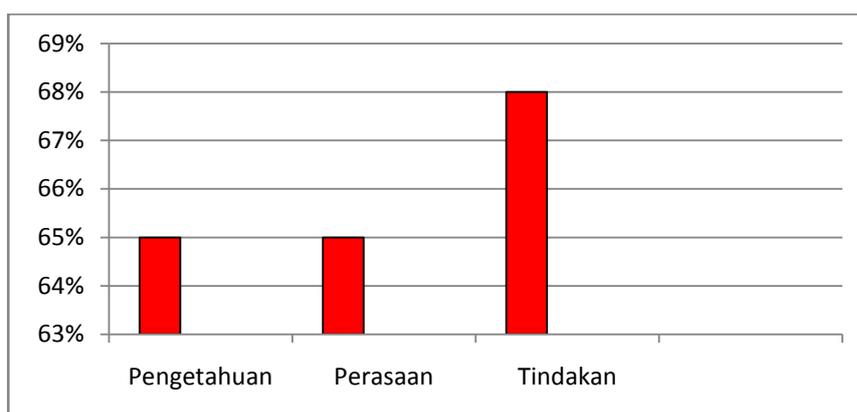
Pada tahap ini, pemimpin mengakhiri kegiatan dan meminta anggota kelompok untuk memberikan penilaian terhadap kegiatan yang telah dilakukan, membuat kesimpulan mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan, serta pengungkapan kesan-kesan dari anggota kelompok dan hanya sebagian anggota yang berani mengungkapkan pendapat, dan setelah itu berdoa untuk menutup kegiatan bimbingan kelompok.

3. Pengamatan (*Observation*)

Observasi dalam kegiatan ini dilakukan oleh kolaborator yaitu dosen Bimbingan dan Konseling, kolaborator melakukan observasi selama proses layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berlangsung, sejauh mana peneliti dan mahasiswa terlibat dalam kegiatan yang dilaksanakan.

4. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* dari paparan diatas dapat diambil kesimpulan yaitu pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* sebagian anggota kelompok belum terbiasa dengan kondisi kelompok melalui kegiatan *role playing*. masih ada anggota yang menunjukkan sikap enggan dan malu, dan juga masih ada anggota kelompok yang belum mendalami karakter masing-masing peran sehingga masih ada anggota kelompok yang belum mendalami karakter masing-masing peran sehingga permainan peran belum begitu berjalan sesuai dengan rencana. Dengan demikian akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya, sehingga pada hasil yang diharapkan. Dari hasil refleksi tersebut dapat menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan, setelah tindakan siklus I pertemuan kedua selesai dilaksanakan.



Gambar 3. Grafik Persentase Rasa Hormat Mahasiswa Terhadap Dosen Setelah Diberikan Tindakan Siklus I

Dari hasil perbandingan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pada siklus I berdasarkan aspek-aspeknya namun masih berada dalam kategori cukup. Maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

Deskripsi Siklus II

1. Perencanaan (*Plan*)

Dalam perencanaan ini peneliti dan kolabolator melakukan diskusi tentang Meningkatkan Rasa Hormat Mahasiswa Terhadap Dosen Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Teknik *Role Playing*, mendiskusikan kesepakatan jadwal melaksanakan kegiatan, kemudian peneliti mempersiapkan instrumen penelitian, pedoman observasi yang digunakan kolabolator dalam mengamati langkah tindakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

2. Pelaksanaan (*Action*)

a. Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat 19 Juli 2020 dengan alokasi waktu 2 x 40 menit dan yang melakukan tindakan adalah peneliti dan kolabolator sebagai pengamat, proses tindakan yang dilakukan sebagai berikut:

1) Tahap Pembentukan

Kegiatan bimbingan kelompok pada pertemuan pertama semua anggota hadir, sebelum memulai kegiatan pemimpin dan anggota kelompok berdoa terlebih dahulu. Pada tahap ini anggota kelompok melakukan permainan, Kemudian pemimpin kelompok menjelaskan kembali pengertian, tujuan, fungsi, dan asas-asas dalam bimbingan kelompok. Pada tahap ini, pemimpin kelompok dan anggota kelompok melakukan sumpah terkait asas kerahasiaan kegiatan selanjutnya.

2) Tahap Peralihan

Pemimpin kelompok menawarkan kegiatan lanjutan dan meningkatkan antusias anggota dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, kemudian merefleksikan masalah secara bersama sama anggota kelompok

3) Tahap Kegiatan

Pada tahap ini merupakan tahap kegiatan inti dari pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok. Pada tahap kegiatan ini, anggota kelompok membahas topik

tugas yang telah ditentukan oleh pemimpin kelompok mengenai rasa hormat mahasiswa. Setelah itu anggota dan pemimpin kelompok menentukan pemilihan pemeran dan tempat untuk melakukan permainan peran, kemudian anggota kelompok bermain peran mengenai rasa hormat mahasiswa terhadap dosen di kampus. Kemudian setelah sesi pertama dilanjutkan sesi kedua melakukan pemeranan ulang.

4) Tahap Pengakhiran

Pada tahap ini, pemimpin mengakhiri kegiatan dan meminta anggota kelompok untuk memberikan kesimpulan mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan, serta pengungkapan kesan dan pesan dari anggota kelompok dan sebagian anggota kelompok sudah mulai berani mengungkapkan kesannya dalam kegiatan serta memberikan kesimpulan atas kegiatan *role playing*. dan setelah itu berdoa untuk menutup kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

b. Pertemuan Kedua

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu 20 Juli 2020 dengan alokasi waktu 1 x 40 menit dan yang melakukan tindakan adalah peneliti dan kolabolator sebagai pengamat.

1) Tahap Pembentukan

Kegiatan bimbingan kelompok pada pertemuan kedua semua anggota hadir, sebelum memulai kegiatan pemimpin dan anggota kelompok berdoa terlebih dahulu, dan melakukan permainan, Kemudian pemimpin kelompok bertanya dan mengingatkan kembali pengertian, tujuan, fungsi, dan asas-asas dalam bimbingan kelompok yang sudah dibahas dipertemuan sebelumnya. Pada tahap ini, pemimpin kelompok dan anggota kelompok melakukan sumpah terkait asas kerahasiaan kegiatan selanjutnya.

2) Tahap Peralihan

Pemimpin kelompok menawarkan kegiatan lanjutan dan meningkatkan antusias anggota dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, kemudian merefleksikan masalah secara bersama sama anggota kelompok.

3) Tahap Kegiatan

Pada tahap ini merupakan tahap kegiatan inti dari pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok. Pada tahap kegiatan ini, anggota kelompok membahas topik tugas yang telah ditentukan oleh pemimpin kelompok mengenai rasa hormat mahasiswa. Setelah itu anggota dan pemimpin kelompok menentukan pemilihan pemeran dan tempat untuk melakukan permainan peran, kemudian anggota kelompok bermain peran mengenai rasa hormat mahasiswa terhadap dosen di kampus. Kemudian setelah sesi pertama dilanjutkan sesi kedua melakukan pemeranan ulang,

4) Tahap Pengakhiran

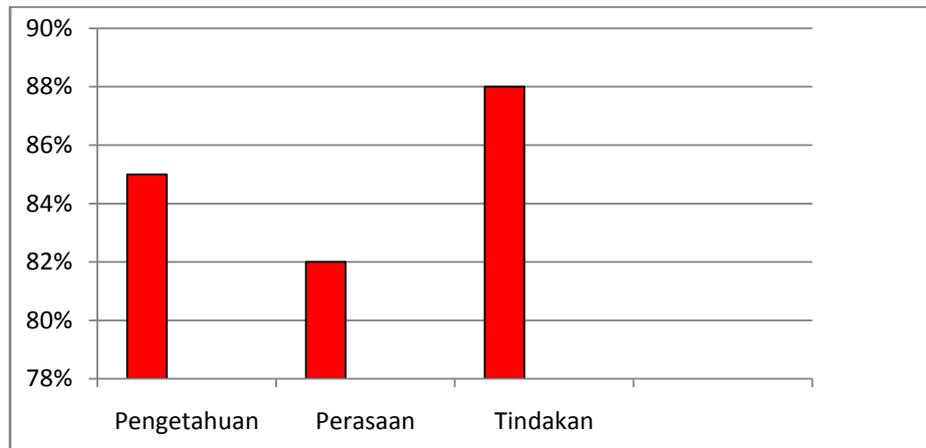
Pada tahap ini, pemimpin mengakhiri kegiatan dan pemimpin kelompok melakukan penilaian segera dengan memberikan pertanyaan terkait permainan peran yang telah dilakukan, kemudian meminta anggota kelompok untuk memberikan kesimpulan mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan, serta pengungkapan kesan dan pesan dari anggota kelompok. Anggota kelompok terlihat sangat antusias dalam menyampaikan kesannya serta memberikan kesimpulan tentang kegiatan *role playing* dengan sangat baik. Dan setelah itu berdoa untuk menutup kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

3. Pengamatan (*observation*)

Observasi dalam kegiatan ini dilakukan oleh kolaborator yaitu dosen Bimbingan dan Konseling, kolaborator melakukan observasi selama proses layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* berlangsung, sejauh mana peneliti dan mahasiswa terlibat dalam kegiatan yang dilaksanakan.

4. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* dari paparan diatas dapat diambil kesimpulan yaitu pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* terlihat anggota kelompok sebagian besar sudah terbiasa untuk bermain peran melalui teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok.

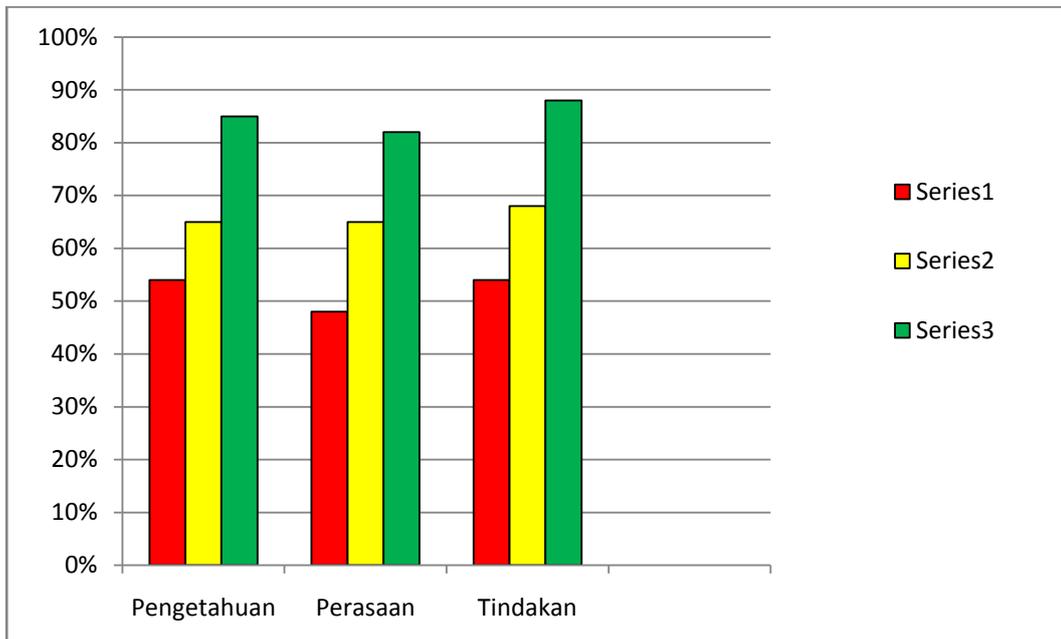


Gambar 4. Grafik Persentase Rasa Hormat Mahasiswa Terhadap Dosen Setelah Diberikan Tindakan Siklus II

Berdasarkan grafik diatas rasa hormat mahasiswa terhadap dosen yang menjadi subjek penelitian setelah dilakukan tindakan siklus II meningkat sesuai dengan harapan peneliti dan kolabolator mencapai kategori baik dengan persentase keseluruhan 85%. Sehingga peneliti dan kolabolator memutuskan untuk menghentikan tindakan penelitian karena sudah tercapainya harapan diadakannya penelitian dan menjawab sub masalah ke tiga yakni pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* tepat untuk meningkatkan rasa hormat mahasiswa terhadap dosen.

Teknik Role Playing Dapat Meningkatkan Rasa Hormat Mahasiswa Terhadap Dosen

Dari data hasil angket yang diambil dari subjek penelitian sebelum dan setelah dilaksanakannya tindakan penelitian melalui layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* pada siklus I dan siklus II, peningkatan rasa hormat mahasiswa terhadap dosen dapat dilihat pada grafik 4.5 sebagai berikut:



Gambar 5. Grafik Persentase Peningkatan Rasa Hormat Mahasiswa Terhadap Dosen Sebelum Tindakan dan Sesudah Pelaksanaan Tindakan Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian siklus I dan siklus II diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan rasa hormat mahasiswa terhadap dosen melalui layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing*. Penerapan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* sudah dilakukan secara maksimal. Dapat diinterpretasikan bahwa mahasiswa sudah mulai meningkat rasa hormat nya terhadap dosen di kampus. Hasil ini dapat dibandingkan dengan penelitian dengan penelitian terdahulu oleh Aparadita Welly P (2015) berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa teknik *role playing* dapat meningkatkan rasa hormat mahasiswa terhadap dosen.

Rasa hormat adalah “suatu sikap penghargaan, kekaguman, atau penghormatan kepada pihak lain.” Muhammad Yaumi (2014:69). Berdasarkan lembar pengamatan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing*, kegiatan bimbingan kelompok yang diikuti mahasiswa mencapai perubahan yang baik pada setiap pertemuan. Pemeranan yang dilakukan semakin bagus dan mahasiswa sangat menyukai dan menghayati jalannya kegiatan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing*. Hal ini ditunjukkan

mahasiswa mampu bekerja sama dengan baik dan mampu memusatkan konsentrasi pada perannya masing-masing sehingga pemeranan tersebut benar-benar membawa perubahan terhadap rasa hormat mahasiswa.

Penerapan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* sudah dilakukan secara maksimal, meskipun pada awal pertemuan terdapat beberapa kendala yaitu anggota kelompok masih terlihat malu dan masih terlihat bingung pada saat mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dan pemimpin kelompok juga masih memiliki kekurangan dalam menjelaskan tentang permainan peran dengan jelas sehingga pada saat pemeranan pertama anggota kelompok masih belum terlalu paham dan sedikit bingung.

Bimbingan kelompok merupakan salah satu bantuan dalam bimbingan dan konseling yang dilaksanakan dengan cara memanfaatkan dinamika kelompok. Kamaruzzaman (2016:67) menyebutkan bimbingan kelompok adalah suatu cara memberikan bantuan kepada individu (mahasiswa) melalui kegiatan kelompok. Kamaruzzaman (2016:68) mengungkapkan tujuan dari pelaksanaan bimbingan kelompok adalah pengembangan pribadi, pembahasan topik-topik atau masalah-masalah umum secara luas dan mendalam yang bermanfaat bagi anggota kelompok sehingga terhindar dari permasalahan yang berkaitan dengan topik masalah yang dibahas. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* adalah layanan yang diberikan pada mahasiswa untuk menyelesaikan masalah bersama dengan memanfaatkan dinamika kelompok dengan bermain peran dan tujuan dapat meningkatkan rasa hormat mahasiswa terhadap dosen.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan bimbingan dan konseling yang telah dilakukan antara peneliti dengan kolabolator maka dapat diambil kesimpulan bahwa upaya meningkatkan rasa hormat mahasiswa terhadap dosen melalui layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* pada mahasiswa dinyatakan berhasil. Gambaran awal rasa hormat mahasiswa terhadap dosen ditunjukkan meliputi tidak berpakaian rapi, sering terlambat, sering melawan dosen,

tidak ramah kepada dosen, kurangnya rasa empati dan kerendahan hati serta keinginan dari dalam diri untuk menghina orang lain dan kurangnya ajaran sopan santun dari orang tua. Penerapan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* dalam meningkatkan rasa hormat mahasiswa terhadap dosen meliputi 1) tahap pembentukan, 2) tahap peralihan, 3) tahap kegiatan (pada tahap ini dilakukan *role playing*), pada tahap kegiatan yang dilaksanakan peneliti adalah teknik *role playing* yang dimana mahasiswa melakukan pembagian peran, melaksanakan pembagian peran serta mengevaluasi permainan peran yang dilaksanakan oleh mahasiswa, 4) tahap pengakhiran dilaksanakan dengan baik. Dengan perbandingan hasil yang terlihat pada siklus I dan siklus II, maka tahap-tahap dalam penelitian ini dapat meningkatkan rasa hormat mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Borba, M. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dewanti Rima Septinda dkk. (2018). Pengembangan Paket Bimbingan Rasa Hormat untuk Mahasiswa Kampus Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol 3. Halaman: 365-370. Tersedia: [http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/EISSN: 2502-471XDOAJ-SHERPA/RoMEO-Google Scholar-IPI](http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/EISSN:2502-471XDOAJ-SHERPA/RoMEO-Google%20Scholar-IPI)
- Faridah Nur Diantini. (2015). *Efektivitas Teknik Modeling Melalui Bimbingan kelompok Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Hormat Mahasiswa (Kuasi Eksperimen Terhadap Mahasiswa Kelas X Di SMK Muhammadiyah 2 Di Bandung Tahun Pelajaran 2014/2015)*
- Tarigan, Arleni. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS mahasiswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Dosen Kampus Dasar Fakultas Kedosenan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, Vol 3, Halaman: 102. Tersedia: Edisi Khusus HUT PGRI ke-71 Tanggal 25 November 2016 ISSN: 2303-1514.
- Welly, Aparadita. (2015). *Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Sikap Hormat Terhadap Dosen pada Kelas VIII A SMP Negeri 17 Surakarta pada Tahun Ajaran 2014/2015*.
- Yaumi, Muhammad. (2016). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana.