

## **Pengembangan Buku Panduan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Pemahaman Konformitas Siswa SMP**

**Khoirunnisa Tri Yulianti<sup>1</sup>, Sholih<sup>2</sup>, Arga Satrio Prabowo<sup>3</sup>**

<sup>123</sup> Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

[khoirunnisaty72@gmail.com](mailto:khoirunnisaty72@gmail.com)<sup>1</sup>

[sholih@untirta.ac.id](mailto:sholih@untirta.ac.id)<sup>2</sup>

[argasatrio@untirta.ac.id](mailto:argasatrio@untirta.ac.id)<sup>3</sup>

---

### **Abstrak**

Salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman konformitas siswa adalah dengan mengembangkan program bimbingan kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan program bimbingan kelompok yang difasilitasi oleh buku panduan pelaksanaan guru Bimbingan konseling. Tujuannya untuk memudahkan guru dalam pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok sehingga fokus pada layanan yang diberikan, serta dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan pemahaman konformitas melalui berbagai materi yang disajikan secara menarik. Metode yang digunakan adalah metode Penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang disederhanakan kedalam tiga tahapan yaitu analisis, perancangan, dan pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan melakukan uji kelayakan ahli terhadap produk yang dikembangkan. Adapun teknik analisis data statistik yang digunakan dalam uji kelayakan produk pengembangan adalah *sampling purposive* yang disajikan dalam bentuk pengambilan sampel (*sampling purposive*). Hasil uji kelayakan produk pengembangan yang telah dilakukan oleh dua dosen ahli program dan satu guru yang merupakan ahli program. Dari keduanya sebesar 94,5, artinya buku panduan pelaksanaan guru bimbingan konseling dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori “sangat layak”.

**Kata Kunci:** Konformitas; *Role Playing*; Bimbingan Kelompok.

---

### **PENDAHULUAN**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (Pasal 3) tentang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia yang berisikan “Pendidikan nasional yang bermutu bertujuan untuk menumbuhkembangkan potensi peserta didik sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”. Proses perkembangan

yang biasanya terjadi pada setiap individu akan lebih dulu mengalami pubertas. Masa remaja mengacu pada periode ketika seorang anak bertransisi dari masa kanak-kanak menjadi dewasa dari masa kanak-kanak ke fisiologis.

Pada saat yang sama, masa transisi sering kali menempatkan remaja dalam situasi membingungkan, karena di satu sisi individu masih anak-anak, di sisi lain mereka harus dewasa, oleh karena itu ketidakstabilan emosi dalam menghadapi berbagai hal dapat menunjukkan perubahan psikologis remaja. Beberapa anak muda akan berusaha sebaik mungkin untuk dimasukkan ke dalam lingkaran pertemanan mereka. Contoh remaja rentan terhadap gaya hidup tidak sehat, seperti merokok, penggunaan narkoba dan zat adiktif, serta perkuliahan antar pelajar. Mengenai relasi sosial, remaja harus beradaptasi dengan orang-orang di luar lingkungan keluarga, seperti kelompok sebaya. Ketika remaja menggunakan teman sebayanya sebagai kelompok bermain di luar rumah, pengaruh kelompok sebaya yang kuat ini akan dihasilkan. Konformitas terjadi ketika individu meniru sikap atau perilaku orang lain karena tekanan aktual atau bayangan.

Menurut penelitian Baron dan Byrne (2005), konformitas merupakan salah satu bentuk pengaruh sosial yang dapat mengubah perilaku dan tingkah laku agar sesuai dengan norma sosial kelompoknya. Artinya konformitas merupakan pengaruh sosial yang dapat mengubah sikap dan perilaku individu untuk menyesuaikan diri dengan norma sosial yang ada dalam kelompok. Konformitas terjadi di kalangan remaja, karena padaperkembangan sosialnya remaja melakukan dua macam perlakuan dalam menentukan keinginan dalam dirinya. Pengaruh dari konformitas teman sebaya berdampak negatif antara lain menggunakan kata-kata tidak senonoh dan kasar, mencuri, tindakan perusakan, penggunaan narkoba, merokok, tawuran antar pelajar, serta mempermainkan orang tua dan guru, menghilangkan individualitas, membatasi kreativitas, mereduksi peran anggota menjadi biasa-biasa saja dan siswa akan merasa jika dirinya tidak bergabung dengan teman kelompoknya akan tidak mempunyai teman. Hal yang paling berpengaruh setelah lingkungan keluarga ialah pada lingkungan sekolah di mana dalam lingkungan sekolah, orang tua tidak bisa memantau perkembangan anaknya, maka dari itu remaja mulai merasa mampu mengapresiasi dirinya di luar lingkungan keluarga.

Menurut hasil studi pendahuluan, dengan menyebarkan kuesioner yang dilakukan pada 50 responden siswa kelas VII di SMPN 1 Kelapa Dua Kab.Tangerang mengenai konformitas siswa dengan jumlah soal 60 yaitu berada pada kategori tinggi dengan jumlah 27 siswa (54%), sedangkan kategori rendah dengan jumlah 23 siswa (46%). Berdasarkan hasil angket studi pendahuluan dapat terlihat bahwa kategori tinggi dan rendah dari konformitas siswa di SMPN 1 Kelapa Dua dapat dikatakan tinggi. Metode bermain peran sendiri merupakan metode pembelajaran, siswa mengembangkan perannya sendiri dengan meniru tindakan dan berdasarkan masalah yang dihadapinya, dan memecahkan masalah tersebut dengan bermain peran. Menurut Santoso, *role playing* adalah permainan aksi yang di dalamnya terdapat tujuan, aturan, dan kesenangan. Teknik ini dikembangkan Nawawi

dalam Kartini yang menyatakan bahwa bermain peran adalah mendramatisasi perilaku orang tertentu dalam organisasi atau kelompok sosial yang berbeda.

Berdasarkan hasil penelitian Wirda Hanim *et al.* (2017) dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok berdampak pada toleransi siswa kelas X SMK Negeri 26 Jakarta, menyebutkan bahwa teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok berdampak pada peningkatan pemahaman siswa tentang konformitas. Melihat dari kebutuhan atau fenomena yang terjadi di lapangan maupun di sekolah, maka guru BK perlu adanya penanganan, dimana guru BK memberikan motivasi kepada siswa untuk tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi, salah satunya adalah guru BK yang membuat buku panduan untuk memecahkan masalah yang ada dalam peningkatan pemahaman konformitas siswa, maka guru bimbingan dan konseling membutuhkan buku panduan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* untuk memudahkan dalam pelaksanaan layanan tersebut.

Bimbingan dan konseling mencakup empat bidang yaitu pembelajaran, personal, profesional dan sosial. Penelitian ini berfokus pada bidang sosial. Bimbingan sosial merupakan bimbingan yang diberikan kepada individu untuk mengenal lingkungan agar individu dapat bersosialisasi dengan baik dan menjadi pribadi yang bertanggung jawab. Kecenderungan untuk mengikuti suara terbanyak akan terjadi karena siswa memiliki tekanan untuk menjadi sama teras semakin besar. Dalam pergaulan sekolah anak didik terbiasa untuk selalu sama dengan teman di sekolahnya, sehingga selalu merasa tidak nyaman bila harus berbeda dengan teman kelompoknya.

Maka dengan ini dibutuhkan buku panduan pelaksanaan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* agar memudahkan guru BK dalam membantu siswa memiliki pemahaman konformitas. Melihat keadaan tersebut untuk mengatasi permasalahan siswa guna meningkatkan konformitas siswa secara optimal, apabila masalah ini terus berulang tanpa perhatian maka akan menimbulkan masalah baru sehingga masalah yang dihadapi siswa tidak menjadi permanen, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan buku panduan pelaksanaan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* untuk meningkatkan pemahaman tentang konformitas.

Sebagaimana penelitian serupa yang dilakukan oleh Lenny Sisiliya (2016) untuk siswa SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku panduan yang dikembangkan oleh peneliti sangat baik dan layak untuk membuat buku panduan, pada aspek materi penilaian dari guru dan ahli peneliti memperoleh rata-rata nilai sebesar 86,31. Pada aspek penyaji-an buku panduan bermain peran, penilaian guru dan ahli peneliti memperoleh hasil rata-rata nilai sebesar 85,42. Pada aspek bahasa buku panduan bermain peran, penilaian guru dan ahli memperoleh hasil rata-rata nilai sebesar 93,4. Pada aspek grafika buku panduan bermain peran, penilaian guru sebesar dan ahli, peneliti memperoleh rata-rata nilai sebesar 84,52. presentasi tersebut mendefinisikan kelayakan dalam buku panduan bagipeserta didik Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan bahan rujukan tersebut maka peneliti bermaksud untuk

mengembangkan buku panduan pelaksanaan bimbingan kelompok dengan metode role playing untuk meningkatkan pemahaman konformitas.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian *Research and Development* (R&D) bertujuan untuk menghasilkan produk, merancang dan kemudian menguji efektivitas produk tersebut. Lokasi penelitian ini terletak di SMPN 1 Kelapa Dua Kab. Tangerang yang terletak di JL. Pawon Raya No.1, Bencong Indah, Kec. Klp. Dua, Tangerang, Banten. Subjek penelitian ini siswa dan siswi kelas VIII dengan keseluruhan populasi sebanyak 50 orang, kemudian menyebarkan angket dengan jumlah soal 60, yaitu berada pada kategori tinggi dengan jumlah 27 siswa (54%), sedangkan kategori rendah dengan jumlah 23 siswa (46%). Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan sampling purposive, skala yang digunakan skala gutman. Sementara berdasarkan hasil validasi pada produk pengembangan yang dilakukan oleh dua ahli program dan guru BK diperoleh hasil rata-rata sebesar 94.5. Berdasarkan kategorisasi penilaian pada tabel 4.1 program pengembangan yang disusun oleh peneliti masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Kelayakan program dapat dilihat dari hasil penilaian ahli berdasarkan kategorisasi penilaian berikut ini :

**Tabel 1. Kategori Kelayakan Program**

Rentang Skor	Kategori
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 - 40	Kurang Layak

Riduwan (2009)

Hasil uji kelayakan program seluruh indikator penilaian adalah sebagai berikut :

**Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Media**

Aspek Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
Kebahasaan	95	Sangat Layak
Desain	95	Sangat Layak
Pewarnaan	95	Sangat Layak
Grafis	95	Sangat Layak
Tampilan Visual Audio	95	Sangat Layak
<b>Total Skor Rata-Rata</b>	95	Sangat Layak

**Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan Materi**

Aspek Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
Kebahasaan	94	Sangat Layak
Standar Isi	94	Sangat Layak
Pembelajaran	94	Sangat Layak
<b>Total Skor Rata-Rata</b>	94	Sangat Layak

**Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan Media**

Aspek Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
Kebahasaan	95	Sangat Layak
Desain	95	Sangat Layak
Pewarnaan	95	Sangat Layak
Grafis	95	Sangat Layak
Tampilan Visual Audio	95	Sangat Layak
<b>Total Skor Rata-Rata</b>	95	Sangat Layak

**Tabel 5. Hasil Uji Kelayakan oleh Guru Bimbingan dan Konseling**

Aspek Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
Kebahasaan	94	Sangat Layak
Standar Isi	94	Sangat Layak
Pembelajaran	94	Sangat Layak
Kebahasaan	95	Sangat Layak
Desain	95	Sangat Layak
Pewarnaan	95	Sangat Layak
Grafis	95	Sangat Layak
Tampilan Visual Audio	95	Sangat Layak
<b>Total Skor Rata-Rata</b>	94,5	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji kelayakan yang diperoleh pada semua aspek valuasi diperoleh rata-rata skor 94,5 yang dapat dikatakan sangat layak.

### **Pembahasan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah merumuskan rencana bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konformitas yang dikemas dalam bentuk buku panduan pelaksanaan guru BK dan siswa. Proses pengembangan produk mengacu pada panduan operasional pelaksanaan bimbingan dan konseling (POP BK) yang ditentukan dalam pedoman operasi. struktur pengembangan program tersebut terdiri dari rasional, tujuan, rencana operasional pelaksanaan, pengembangan tema, satuan layanan, serta evaluasi dan tindak lanjut. Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Sugiyono, 2012). Program ADDIE yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini hanya memiliki tiga tahap, yaitu tahap Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*) dan Pengembangan (*Development*) melalui uji ahli, dan tahap implementasi dan evaluasi digunakan untuk desain penelitian selanjutnya. Berikut uraian tentang program ADDIE:

**Tabel 6. Prosedur ADDIE**

<i>Analysis</i>	Pada tahap ini dilakukan pengkajian permasalahan pada model pengembangan produk pembelajaran yang sudah diterapkan, menganalisis rasionalisasi rancangan pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan, serta menyusun deskripsi kebutuhan.
<i>Design</i>	Tahapan ini meliputi perancangan kerangka kerja konseptual produk, dimulai dari penetapan tujuan, merancang rencana kegiatan, merancang bahan yang akan digunakan, dan menentukan alat evaluasi hasil kegiatan.
<i>Development</i>	Tahap ini terdiri dari realisasi rancangan produk yaitu rancangan konseptual program dituangkan dalam produk pengembangan, melakukan uji ahli kelayakan produk, dan perbaikan atau pengembangan produk.
<i>Implementation</i>	Pada tahap ini produk yang telah dikembangkan dilakukan uji coba atau diimplementasikan ke lapangan.
<i>Evaluation</i>	Tahapan ini meliputi proses evaluasi dan evaluasi hasil produk pengembangan yang dilaksanakan.

Berikut ini rincian penjelasan proses pengembangan program yang peneliti lakukan:

### **Analysis**

Analisis pada penelitian mengacu kepada panduan operasional pelaksanaan bimbingan kelompok, yaitu dirumuskan berdasarkan rasional dan deskripsi kebutuhan. Berikut ini rasional dan deskripsi kebutuhan yang telah dirancang oleh peneliti dari hasil analisis lapangan:

#### **a. Rasional**

Penyusunan rasionalisasi program pengembangan disusun berdasarkan hasil analisis pada tujuan pendidikan nasional dan pemahaman siswa dalam proses pengembangan sosial. Adapun rasional yang telah disusun peneliti, sebagai berikut:

Sesuai dengan ketentuan Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional, upaya-upaya dilakukan untuk mewujudkan kualitas peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan nasional. Namun pada kenyataannya pencapaian tersebut sering mengalami kendala dengan adanya berbagai macam permasalahan yang terdapat pada pergaulan sosial yang dialami siswa

baik disekolah maupun diluar lingkungan sekolah. Masalah yang dihadapi siswa memang beragam, namun fokus saat ini adalah pada interaksi sosial siswa agar tidak terjerumus ke dalam pengaruh negatif. Pemahaman tentang konformitas merupakan salah satu informasi penting yang harus dipahami siswa dalam proses sosial, siswa yang dapat memilih kelompok teman yang baik dapat bersosialisasi dengan baik, namun jika siswa menyalahgunakan hubungan sosial akan terjerumus dalam emosi negatif yang akan mempengaruhi prestasi belajarnya di sekolah.

#### **b. Deskripsi Kebutuhan**

Deskripsi kebutuhan disusun berdasarkan pada fenomena permasalahan siswa yang terjadi di lapangan melalui penyebaran angket konformitas. Berikut ini deskripsi kebutuhan yang diperoleh dari hasil analisis lapangan:

Studi pendahuluan kelayakan terdapat 50 siswa kelas VIII diperoleh data sebanyak 27 siswa atau 54% siswa dengan pengetahuan konformitasnya kurang. Berdasarkan data dalam angket studi pendahuluan, terlihat bahwa siswa tergolong kedalam tingkat pemahaman konformitas rendah. Data lain dalam hasil survei kelayakan yang dirilis Hengki Yandri (2019) juga dipengaruhi oleh teman sebaya dengan skor 165,2, yang berarti 165,2 yaitu menandakan bahwa satu kelas yang sama terkena dampak konformitas negatif. Setelah dilakukan layanan bimbingan kelompok, kondisi konformitas siswa berada pada kategori lebih rendah, dengan skor rata-rata 193,6 yang menunjukkan bahwa siswa menjadi positif setelah memberikan layanan bimbingan kelompok teman sebaya.

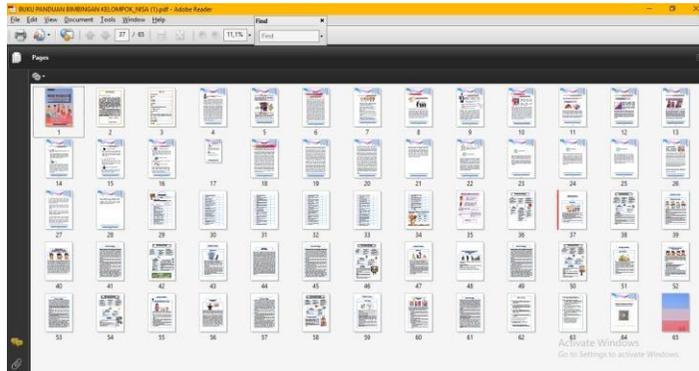
Berdasarkan data dan fakta yang diperoleh maka permasalahan utama yang menjadi penyebab rendahnya pemahaman konformitas diantaranya kurangnya pemberian informasi kepada siswa terkait konformitas, serta minimnya kreatifitas guru dalam mengelola serta mengembangkan perencanaan bahan ajar pada pembelajaran. Pada kenyataannya pemberian informasi terkait konformitas merupakan salah satu bagian terpenting pada proses mencari jati diri dalam pertemanan, Sementara dari hasil studi pendahuluan diperoleh inti permasalahan yang dialami siswa mengenai permasalahan yaitu kurangnya siswa dalam memahami konformitas yang dimilikinya, sehingga dalam mencari kelompok pertemanan siswa sering terjerumus kedalam hal-hal yang negatif. Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang terjadi dilapangan, maka peneliti melakukan perencanaan pengembangan program bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman konformitas siswa.

#### **Design**

Serupa dengan tahap analisis, pada tahap desain produk pengembangan juga mengacu kepada panduan operasional pelaksanaan bimbingan dan konseling (POP BK), yaitu melakukan rancangan kerangka konseptual produk pengembangan mulai dari tujuan pengembangan program, komponen program, bidang layanan, tahapan kegiatan, materi, serta durasi waktu yang digunakan, kesemuanya disesuaikan dengan deskripsi kebutuhan.

## Development

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan realisasi desain produk yaitu berupa buku panduan. Sistem dan struktur penyusunan Buku Panduan bimbingan dan konseling tidak lepas dari buku acuan penyusunan rencana yaitu Panduan Operasional Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling (POP BK). Berikut ini uraian konsep desain produk yang dikembangkan, yang telah dikemas dalam buku panduan.



**Gambar 1. Tampilan Buku Panduan Pelaksanaan Guru BK**

Selanjutnya, pada tahapan ini juga dilakukan uji kelayakan kepada ahli program, sehingga produk yang dikembangkan teruji kelayakannya untuk selanjutnya dapat diimplementasikan. Uji kelayakan dilakukan oleh dua ahli berupa angket penilaian, saran dan komentar mengenai produk pengembangan sehingga bahan evaluasi dan pengembangan produk serta pernyataan layak atau tidaknya produk pengembangan untuk selanjutnya diimplementasikan. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, berikut ini peneliti uraikan perbaikan (revisi formatif) dari kedua ahli pada buku panduan setelah dilakukan revisi.

Pertama yaitu merubah tahapan-tahapan yang terdapat dipertemuan ke-7, pada buku panduan sebagai berikut.

**Tabel 7. Revisi pada Tahapan-Tahapan Pertemuan**

<p style="text-align: center;">◦ Pertemuan Ketujuh ◦</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; vertical-align: top;"> <p><b>TUJUAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu mengetahui pengaruh dari dunia sosial</li> <li>2. Siswa dapat memilih teman dengan bijak</li> </ol> </td> <td style="width: 33%; vertical-align: top;"> <p><b>MATERI METODE/ MEDIA :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bergali secara cerdas</li> <li>Diskusi kelompok</li> <li>Jurnal siswa</li> </ul> </td> <td style="width: 33%; vertical-align: top;"> <p><b>EVALUASI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Prinsip Amanah dan Kejujuran siswa dapat berdiskusi, serta kebermania dalam berkolaborasi dengan teman kelompok</li> <li>Prinsip Penanaman nilai yang anggota sukai keaktifan.</li> </ul> </td> </tr> </table> <p><b>1. Tahap Pembentukan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuka dengan salam dan berdoa</li> <li>Perisipan</li> <li>Ice breaking "Tom n Jerry"</li> </ul> <p><b>3. Paradip</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan kesimpulan dari tujuan kegiatan yang telah dilakukan</li> <li>Do'a penutup dan salam</li> </ul> <p><b>4. Paradip</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru BK melakukan tanya jawab dengan memberikan penjelasan pokok-pokok penting materi bimbingan mengenai makna dan tujuan.</li> <li>Guru BK menjelaskan materi sosial dengan topik. Anggota kelompok diminta untuk berpendapat tentang apa yang mereka ketahui.</li> <li>Guru BK mencatat semua respon anggota kelompok, kemudian tunut membimbing jawaban dan tempo kritikan.</li> </ul>	<p><b>TUJUAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu mengetahui pengaruh dari dunia sosial</li> <li>2. Siswa dapat memilih teman dengan bijak</li> </ol>	<p><b>MATERI METODE/ MEDIA :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bergali secara cerdas</li> <li>Diskusi kelompok</li> <li>Jurnal siswa</li> </ul>	<p><b>EVALUASI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Prinsip Amanah dan Kejujuran siswa dapat berdiskusi, serta kebermania dalam berkolaborasi dengan teman kelompok</li> <li>Prinsip Penanaman nilai yang anggota sukai keaktifan.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">◦ Pertemuan Ketujuh ◦</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; vertical-align: top;"> <p><b>TUJUAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu mengetahui pengaruh dari dunia sosial</li> <li>2. Siswa dapat memilih teman dengan bijak</li> </ol> </td> <td style="width: 33%; vertical-align: top;"> <p><b>MATERI METODE/ MEDIA :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bergali secara cerdas</li> <li>Diskusi kelompok</li> <li>Jurnal siswa</li> </ul> </td> <td style="width: 33%; vertical-align: top;"> <p><b>EVALUASI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Prinsip Amanah dan Kejujuran siswa dapat berdiskusi, serta kebermania dalam berkolaborasi dengan teman kelompok.</li> <li>Prinsip Penanaman nilai yang anggota sukai keaktifan.</li> </ul> </td> </tr> </table> <p><b>1. Tahap Pembentukan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuka dengan salam dan berdoa</li> <li>Perisipan</li> <li>Ice breaking "Tom n Jerry"</li> </ul> <p><b>2. Tahap Inti Kegiatan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru BK melakukan tahapan awal dengan memberikan penjelasan pokok-pokok penting materi bimbingan mengenai makna dan tujuan.</li> <li>Guru BK menjelaskan materi sosial dengan topik. Anggota kelompok diminta untuk berpendapat tentang apa yang mereka ketahui.</li> <li>Guru BK mencatat semua respon anggota kelompok, kemudian tunut membimbing jawaban dan tempo kritikan.</li> </ul> <p><b>3. Paradip</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan kesimpulan dari tujuan kegiatan yang telah dilakukan</li> <li>Do'a penutup dan salam</li> </ul>	<p><b>TUJUAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu mengetahui pengaruh dari dunia sosial</li> <li>2. Siswa dapat memilih teman dengan bijak</li> </ol>	<p><b>MATERI METODE/ MEDIA :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bergali secara cerdas</li> <li>Diskusi kelompok</li> <li>Jurnal siswa</li> </ul>	<p><b>EVALUASI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Prinsip Amanah dan Kejujuran siswa dapat berdiskusi, serta kebermania dalam berkolaborasi dengan teman kelompok.</li> <li>Prinsip Penanaman nilai yang anggota sukai keaktifan.</li> </ul>
<p><b>TUJUAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu mengetahui pengaruh dari dunia sosial</li> <li>2. Siswa dapat memilih teman dengan bijak</li> </ol>	<p><b>MATERI METODE/ MEDIA :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bergali secara cerdas</li> <li>Diskusi kelompok</li> <li>Jurnal siswa</li> </ul>	<p><b>EVALUASI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Prinsip Amanah dan Kejujuran siswa dapat berdiskusi, serta kebermania dalam berkolaborasi dengan teman kelompok</li> <li>Prinsip Penanaman nilai yang anggota sukai keaktifan.</li> </ul>					
<p><b>TUJUAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu mengetahui pengaruh dari dunia sosial</li> <li>2. Siswa dapat memilih teman dengan bijak</li> </ol>	<p><b>MATERI METODE/ MEDIA :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bergali secara cerdas</li> <li>Diskusi kelompok</li> <li>Jurnal siswa</li> </ul>	<p><b>EVALUASI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Prinsip Amanah dan Kejujuran siswa dapat berdiskusi, serta kebermania dalam berkolaborasi dengan teman kelompok.</li> <li>Prinsip Penanaman nilai yang anggota sukai keaktifan.</li> </ul>					

Kedua yaitu meringkas lampiran yang ada pada buku panduan agar tidak terlalu tebal dan dibuat menjadi barcode untuk memudahkan dalam mengakses lampiran pada buku panduan, sebagai berikut.

**Tabel 8. Revisi Lampiran**

Sebelum Revisi

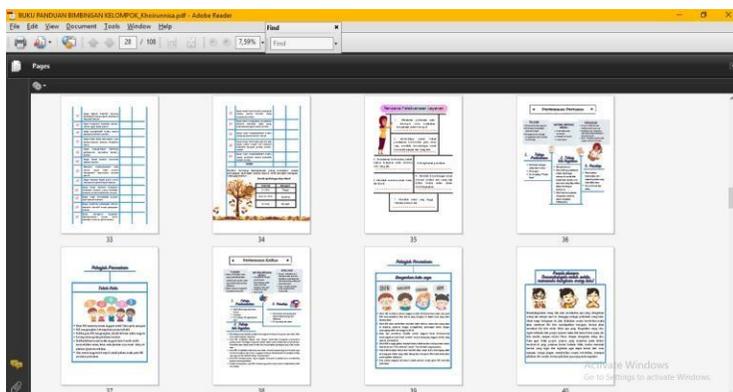


Setelah Revisi

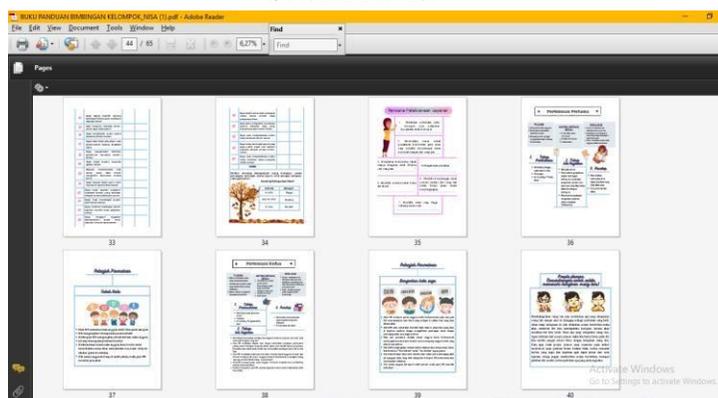


Ketiga yaitu mengubah pewarnaan pada buku panduan agar tidak terlalu mencolok, pada buku panduan sebagai berikut.

**Tabel 8. Revisi Merubah Pewarnaan Buku Panduan**  
Sebelum Revisi



Setelah Revisi



## Implementation

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti baru sampai pada tahap ketiga yaitu pengembangan, sehingga tahap implementasi hanya dijadikan sebagai rencana penelitian selanjutnya. Pada tahap ini, produk yang telah melalui uji tuntas oleh para ahli dan dikembangkan serta direvisi akan diuji di lapangan. Uji coba lapangan dapat dilakukan melalui uji coba terbatas (yaitu hanya satu sekolah), atau melalui uji coba skala besar yang dilakukan di beberapa sekolah. Pelaksana dalam uji coba ini adalah guru BK dan siswa yang memiliki kriteria sesuai deskripsi kebutuhan. Pada tahap *implementation* juga dilakukan penilaian oleh guru BK dan siswa sebagai pengguna buku panduan, serta ahli program dan peneliti sebagai observer atas pelaksanaan uji coba buku panduan, sementara untuk melihat efektifitas buku panduan terhadap pemahaman konformitas siswa, dapat diketahui dari hasil *self-assessment* yang terdapat dalam buku panduan.

## **Evaluation**

Tahap evaluasi sama halnya dengan tahap implementasi, hanya dijadikan sebagai perencanaan bagi penelitian selanjutnya. Evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas instruksional produk dan prosesnya baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan. Adapun hal-hal yang perlu dipersiapkan yaitu menentukan kriteria penilaian produk buku panduan, memilih perangkat evaluasi (evaluasi formatif dan evaluasi sumatif), serta melakukan evaluasi dan revisi terhadap produk untuk penyempurnaan hasil akhir produk pengembangan.

## **SIMPULAN**

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti menghasilkan buku panduan bimbingan kelompok yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konformitas, berupa pedoman pelaksanaan bimbingan kelompok bagi guru dan siswa. Produk yang dikembangkan secara keseluruhan dapat dikatakan layak, artinya memenuhi kriteria penilaian dari uji ahli, baik dari segi struktur kerangka program, yang disusun secara sistematis sesuai pedoman pelaksanaan BK, baik dari segi isi maupun penyusunan bimbingan kelompok, yang meliputi tujuh indikator dalam konformitas yaitu, memiliki kecenderungan untuk memenuhi harapan orang lain, adanya keinginan untuk diterima oleh orang lain, menghindari penolakan, memiliki motivasi untuk benar dan akurat, memiliki kecenderungan untuk mencari rujukan dari orang lain ketika berada dalam situasi membingungkan, memiliki minat yang tinggi terhadap dunia sosial. Sementara berdasarkan hasil validasi pada produk pengembangan yang dilakukan oleh dua ahli program dan guru BK diperoleh hasil rata-rata sebesar 94.5. Berdasarkan kategorisasi penilaian pada tabel 4.1 program pengembangan yang disusun oleh peneliti masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Baron & Byrne. (2005). *Psikologi Sosial Edisi 10*. Jakarta: Erlangga.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Surabaya: Media Centre.
- M, Sartika & H, Yandri. (2019). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Konformitas Teman Sebaya*. Jambi: Indonesian Journal of Counseling and Development.
- R, S, Lenny. (2016). *Pengembangan Buku Panduan Bermain Peran Untuk Siswa Smp*. Jurnal: Universitas Negeri Semarang.
- Riduwan. (2009). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Wirda Hanim, dkk. (2017). *Pengaruh Teknik Role Playing dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Toleransi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 26 Jakarta*". Jakarta: Jurnal Bimbingan dan Konseling.