

## PENGARUH LAYANAN PENGUASAAN KONTEN TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN BERETIKA SISWA KEPADA GURU DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK SIMULASI DI KELAS X TKI 1 SMK NEGERI 4 KOTA BENGKULU

<sup>1</sup>Peavy Dwi Cahya, <sup>2</sup>Syahrman, <sup>3</sup>Vira Afriyati

Universitas Bengkulu

Korenspondensi: [peavydwi96@gmail.com](mailto:peavydwi96@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh layanan penguasaan konten terhadap peningkatan pemahaman beretika siswa kepada guru dengan menggunakan teknik simulasi. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-eksperimen* dengan desain penelitian *one group pre-test* dan *post-test*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan Uji T-test (*Paired Sample Test*). Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pengaruh layanan penguasaan konten terhadap pemahaman beretika siswa kepada guru. Hal ini dapat terlihat dari hasil pengujian hipotesis dengan hasil uji t -21.265, nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 (< 0,05) maka  $H_0$  ditolak. Dapat disimpulkan, terdapat pengaruh layanan penguasaan konten terhadap peningkatan pemahaman beretika siswa dengan menggunakan teknik simulasi.

**Kata Kunci** : etika, layanan penguasaan konten, teknik simulasi

### Abstract

*This study aims to describe the effect of content mastery services on improving students' ethical understanding of teachers by using simulation techniques. This research is a pre-experimental research design with one group pre-test and post-test. The sampling technique used was cluster random sampling. The data analysis technique in this study used the T-test (Paired Sample Test). The results obtained in this study indicate a significant increase in the effect of content mastery services on students' ethical understanding of teachers. This can be seen from the results of hypothesis testing with t-test results of -21.265, sig (2-tailed) value of 0.000 (< 0.05), so  $H_0$  is rejected. It can be concluded, there is an effect of content mastery service on increasing students' ethical understanding by using simulation techniques.*

**Keywords** : content guidance services, ethics, simulation techniques

## Pendahuluan

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan topik penting yang berkembang dalam berbagai kebijakan publik, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Integrasi TIK dalam kehidupan sehari-hari mengubah hubungan kita dengan informasi dan pengetahuan (Fitriyadi, 2013: 270). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, banyak memberikan kemudahan bagi semua kalangan usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa tanpa adanya sekat atau jarak pemisah. Budaya asing akan sangat mudah untuk masuk dan mengubah cara pandang serta perilaku manusia sehingga manusia mulai melupakan nilai-nilai adab dan budaya asli dari leluhur bangsanya sendiri (Rosana, 2010: 144).

Dampak dari hal ini akan terlihat cukup jelas pada usia remaja, usia dimana manusia mengalami masa pubertas atau masa pencarian jati diri. Pada masa-masa yang labil ini remaja cenderung mencoba berbagai macam hal agar bisa menemukan siapa jati dirinya yang sebenarnya. Tidak sedikit remaja akhirnya memilih arah yang negatif dan menganggap bahwa yang mereka lakukan adalah benar. Remaja yang masih duduk pada bangku sekolah seharusnya mempunyai perilaku positif karena mereka masih proses pendidikan dalam pembentukan karakter menurut Jatmika (dalam Putro, 2017: 26).

Lemahnya pendidikan karakter sejak usia dini juga menjadi salah satu faktor penyebab berkurangnya sikap sopan santun. Seringkali remaja-remaja ini melakukan perbuatan kurang sopan dan santun terhadap guru di sekolah. Sopan santun yaitu suatu perilaku (etika) yang mencerminkan sikap seseorang atau diri sendiri terhadap orang lain dengan tujuan menghormati orang lain dalam bersikap, Arindra (dalam Risdawati dkk, 2017: 10).

Sedangkan etika siswa dalam hubungan antara siswa dengan guru menurut Fachturrahman, dkk (dalam Risdawati, 2017: 10), antara lain: (1) Menghormati semua guru tanpa membedakan agama, ras dan tidak didasari atas perasaan suka atau tidak suka; (2) Bersikap sopan santun terhadap semua guru dalam interaksi baik di dalam lingkungan maupun diluar lingkungan sekolah; (3) Menghindari sikap membenci guru, atau sikap tidak terpuji lainnya disebabkan nilai yang diberikan guru; Mematuhi perintah dan petunjuk guru sepanjang perintah dan petunjuk tersebut tidak bertentangan dengan norma hukum dan norma lainnya yang hidup ditengah masyarakat.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat melakukan studi kasus di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu, rendahnya perilaku sopan santun atau etika siswa terhadap guru baik ketika proses belajar mengajar di dalam kelas maupun saat berada di luar kelas. Berdasarkan hasil pra-penelitian yang peneliti lakukan dengan mewawancarai guru BK di SMK Negeri 4 Kota Bengkulu pada tanggal 12 November 2019, menunjukkan bahwa masih banyak siswa-siswanya yang kurang memiliki etika terhadap guru saat berada di lingkungan sekolah.

Perilaku siswa yang demikian harus segera diatasi, jika hal ini terus terjadi maka perilaku tersebut lambat laun akan menjadi suatu kebiasaan dan menjadi perilaku yang mereka anggap benar bahkan, akan terus mereka lakukan hingga mereka dewasa nanti. Dalam kondisi seperti ini, dibutuhkan peran yang sangat besar dari guru pembimbing untuk memberikan layanan yang sesuai terhadap siswa-siswa agar perilaku kurang baik tersebut dapat berkurang. Pada dasarnya bimbingan dan konseling merupakan suatu proses

dalam membantu siswa untuk dapat berkembang secara optimal (Bhakti, 2015: 94).

Dalam bimbingan dan konseling pola 17 plus terdapat 10 layanan yang dapat diberikan kepada siswa sesuai dengan kebutuhan dari siswa itu sendiri. Dari kasus seperti ini, salah satu layanan yang cocok untuk diberikan adalah layanan penguasaan konten dengan menggunakan teknik simulasi. Layanan penguasaan konten merupakan layanan yang diberikan kepada siswa dengan bentuk pemberian keterampilan menurut Prayitno (dalam Gutara dkk., 2017: 141). Maka dengan diberikannya keterampilan bagaimana siswa harus berperilaku maka proses bimbingan akan lebih efektif melalui teknik simulasi yang mana teknik simulasi ini adalah teknik yang dilakukan dengan melibatkan siswa secara langsung untuk melakukan keterampilan yang dibutuhkan.

Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk meneliti tentang etika seorang siswa terhadap gurunya di sekolah, sebagai jawaban dan bahan pertimbangan terhadap permasalahan itu dengan mengangkat judul **“Pengaruh Layanan Penguasaan Konten terhadap Peningkatan Pemahaman Beretika Siswa kepada Guru dengan Menggunakan Teknik Simulasi di Kelas X TKI 1SMK Negeri 4 Kota Bengkulu”**.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pemahaman beretika siswa kepada guru sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi, bagaimana pemahaman beretika siswa kepada guru setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi dan bagaimana pengaruh layanan penguasaan konten terhadap peningkatan pemahaman beretika siswa kepada guru dengan menggunakan teknik simulasi.

Tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini antara lain adalah untuk mendeskripsikan pemahaman beretika siswa kepada guru sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi, untuk mendeskripsikan pemahaman beretika siswa kepada guru setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi dan untuk mendeskripsikan pengaruh layanan penguasaan konten terhadap peningkatan pemahaman beretika siswa kepada guru dengan menggunakan teknik simulasi.

### **Metode Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah desain penelitian *pra-eksperimental one-group pre-test — post-test design*. Menurut Sugiyono, (2006: 110) bahwa *one-group pre-test — post-test design*, yaitu terdapat *pre-test* sebelum diberikan penelitian. Subjek penelitian dikenakan dua kali pengukuran. Pengukuran pertama dilakukan sebelum diberikannya layanan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi. Subjek penelitian akan diberikan *pre-test* berupa angket untuk melihat etika siswa kepada guru. Pengukuran kedua dilakukan setelah diberikannya layanan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan cara *cluster random sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui

penyebaran kuesioner yang berupa angket etika siswa. Peneliti melakukan pengumpulan data penelitian dengan cara menggunakan angket etika siswa dengan menggunakan skala Likert.

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Peneliti menggunakan validitas isi untuk mengetahui sejauh mana kesesuaian dan ketepatan instrumen yang digunakan dengan tujuan dari pengukuran menggunakan instrumen tersebut. Untuk dapat mengetahui validitas isi maka instrumen akan diperiksa dan di evaluasi oleh para ahli secara sistematis apakah butir-butir dari instrumen tersebut sudah sesuai dengan yang akan diukur. Setelah angket dinyatakan valid oleh ketiga ahli, kemudian dilaksanakan uji coba angket yang diberikan kepada kelas yang bukan sampel. Angket yang sudah diisi oleh kelas uji coba kemudian divalidasi lagi menggunakan *Statistical Packages for Sosial Science* (SPSS 24). Dari 42 item pernyataan secara keseluruhan yang dinyatakan tidak valid jika nilai item  $< 0,3$  yaitu 6 item.

Alat ukur untuk mengukur reliabilitas adalah dengan menggunakan program aplikasi SPSS analisa parametrik *Alpha Cronbach's*. Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,6$ , Ghazali (dalam Purnama, 2015: 137). Reliabilitas total item etika siswa menunjukkan bahwa *Cronbach's Alpha* sebesar 0,948 yang berarti memiliki nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,6$  yaitu 0,948 maka data angket etika siswa baik.

Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan rumus uji-t karena akan membandingkan atau melihat perbedaan hasil *pre-test* dan hasil *post-test*, sehingga digunakan uji t-tes sampel berpasangan atau *paired sample t-test* dengan menggunakan bantuan aplikasi *Statistical Packages for Social Science* (SPSS).

## Hasil dan Pembahasan

Dalam menentukan kategori perolehan skor siswa dilakukan terlebih dahulu perhitungan untuk mencari mean. Kuesioner etika siswa yang terdiri atas 36 item dengan 4 pilihan jawaban yang bergerak dari 1 sampai 4, sehingga diperoleh rentang minimum adalah  $36 \times 1 = 36$  maximum adalah  $36 \times 4 = 144$  dan meannya adalah 72. Pengukuran menggunakan 5 kategori, kategori tersebut adalah sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

**Tabel 1**  
**Frekuensi *Pre-test* Etika Siswa**

Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat tinggi $\geq 128$	0	0
Tinggi 105 – 127	2	7,4
Sedang 82 – 104	8	29,6
Rendah 59 – 81	17	63
Sangat rendah $\leq 58$	0	0
Total	27	100

Hasil pengolahan *pre-test* dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki etika yang baik kepada guru dengan kategori sangat tinggi serta dengan

ketentuan skor  $\geq 128$  berjumlah 0 siswa, kategori tinggi dengan rentang skor 105 – 127 terdapat 2 siswa, kategori sedang dengan ketentuan skor 82 – 104 terdapat 8 siswa, kategori rendah dengan rentang skor 59 – 81 terdapat 17 siswa, kategori sangat rendah dengan rentang skor  $\leq 58$  terdapat 0 siswa.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui etika siswa kepada guru dengan kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Langkah selanjutnya diberikan layanan penguasaan konten agar siswa yang mengalami tingkat etika kepada guru rendah, sedang dan tinggi mengalami peningkatan setelah diberikan layanan tersebut.

Angket etika siswa kembali diberikan kepada siswa kelas X TKI 1, setelah diberikan layanan penguasaan konten kepada siswa yang tingkat etikanya rendah. Angket yang diberikan pada *post-test* sama dengan angket yang diberikan pada saat *pre-test*.

**Tabel 2**  
**Frekuensi *Post-test* Etika Siswa**

Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat tinggi	4	14,8
Tinggi	12	44,4
Sedang	11	40,7
Rendah	0	0
Sangat rendah	0	0
Total	27	100

Dari hasil pengolahan *post-test* dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pemahaman beretika siswa kepada guru sebelum dilaksanakan (*pre-test*) dan setelah dilaksanakan (*post-test*), serta diberikan layanan penguasaan konten. Dari 27 siswa yang diberikan perlakuan layanan penguasaan konten, mengalami peningkatan pemahaman beretika siswa kepada guru yakni dengan kategori sedang ketentuan skor 82 – 104 berjumlah 11 siswa, kategori tinggi ketentuan skor 105 – 127 berjumlah 12 siswa dan kategori sangat tinggi dengan ketentuan skor  $\geq 128$  berjumlah 4 siswa.

Berdasarkan hasil pengolahan data kisi-kisi angket etika siswa kepada guru menunjukkan hasil bahwa hubungan interaksi antar siswa dan guru, hubungan belajar mengajar siswa dan guru di kelas serta sopan santun dan tata krama siswa dalam pergaulan sehari-hari tergolong rendah dengan rincian 63% rendah, 29,6% sedang dan 7,4% tinggi. Layanan yang diberikan oleh peneliti yaitu layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi yang mampu meningkatkan pemahaman etika siswa kepada guru karena layanan ini dapat memberikan keterampilan yang dibutuhkan mengenai etika siswa kepada guru dari materi yang diberikan. Siswa dan siswi berdiskusi serta mempraktekan keterampilan yang diberikan. Sebelum diberikan perlakuan layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi, rata-rata siswa memiliki etika kepada guru yang tergolong dalam kategori rendah.

Setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi, terjadi peningkatan skor etika siswa kepada guru. Hal ini, terlihat dari hasil *post-test* setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi, rata-rata siswa memiliki etika kepada guru yang tergolong tinggi dengan rincian 40,7% sedang, 44,4% tinggi dan 14,8% sangat tinggi.

Perubahan skor tersebut dikarenakan dalam layanan penguasaan konten diberikan berbagai materi sebagai penambah pemahaman keterampilan mengenai etika siswa kepada guru yang dibutuhkan oleh siswa. Tema dan materi layanan penguasaan konten terhadap etika siswa kepada guru yang tercantum dalam kisi-kisi angket. Sehingga pada saat mengisi *post-test*, siswa sudah lebih memahami tentang etika kepada guru. Siswa yang pada awalnya tidak mengetahui hubungan interaksi antar siswa dan guru, hubungan belajar mengajar siswa dan guru di kelas serta sopan santun dan tata krama siswa dalam pergaulan sehari-hari. Saat dilakukan evaluasi melalui laseg yang diberikan, siswa sudah tidak bingung lagi dan telah dapat beretika yang baik kepada guru.

Setelah pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi, terjadi peningkatan skor pada semua siswa dilihat dari hasil *post-test*. Siswa yang sebelumnya memiliki kategori rendah meningkat menjadi kategori sedang dan tinggi, siswa dengan kategori sedang meningkat menjadi kategori tinggi dan sangat tinggi serta siswa dengan kategori tinggi meningkat menjadi kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan signifikansi dan dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  yang menyatakan tidak terdapat pengaruh layanan penguasaan konten terhadap peningkatan pemahaman beretika siswa kepada guru dengan menggunakan teknik simulasi di kelas X TKI 1 SMK Negeri 4 Kota Bengkulu ditolak dan  $H_a$  yang menyatakan terdapat pengaruh layanan penguasaan konten terhadap peningkatan pemahaman beretika siswa kepada guru dengan menggunakan teknik simulasi di kelas X TKI 1 SMK Negeri 4 Kota Bengkulu diterima, artinya sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi siswa kurang memiliki pemahaman tentang etika kepada guru, tetapi setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi siswa mengalami peningkatan pemahaman mengenai etika kepada guru. Pada saat diberikan layanan penguasaan konten, siswa diberikan materi yang terkini dan sesuai dengan kebutuhan agar siswa lebih baik dalam beretika kepada guru.

Pemberian layanan penguasaan konten pada hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat menurut Prayitno, (2004: 2), menjelaskan bahwa layanan penguasaan konten (PKO) merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Layanan penguasaan konten membantu individu menguasai aspek-aspek konten tersebut secara tersinergikan

Oleh sebab itu, layanan konten juga merupakan layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan dan materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari Sukardi (dalam Gutara dkk., 2017: 141).

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suryani, (2013) dengan judul "Penerapan Teknik Sosiodrama untuk Meningkatkan Komunikasi yang Beretika pada Siswa di SMA Negeri 1 Gondang". Berdasarkan skor setelah diberikan perlakuan menunjukkan peningkatan daripada sebelum diberikannya perlakuan sehingga dapat

dinyatakan telah terjadi peningkatan secara signifikan pada komunikasi yang beretika pada siswa dengan guru. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi dapat meningkatkan pemahaman beretika siswa kepada guru.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian mengenai pengaruh layanan penguasaan konten terhadap peningkatan pemahaman beretika siswa kepada guru dengan menggunakan teknik simulasi di kelas X TKI 1 SMK Negeri 4 Kota Bengkulu dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman beretika siswa kepada guru sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi adalah rendah, pemahaman beretika siswa kepada guru setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi adalah tinggi dan adanya peran positif dan signifikansi dari layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi dalam meningkatkan pemahaman beretika siswa kepada guru. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil analisis data bahwa uji hipotesis  $H_0$  yang menyatakan tidak terdapat pengaruh setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi dalam meningkatkan pemahaman beretika siswa kepada guru ditolak dan  $H_a$  yang menyatakan terdapat pengaruh setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi dalam meningkatkan pemahaman beretika siswa kepada guru diterima.

Saran yang dapat diberikan setelah melakukan penelitian ini, adalah dengan diberikannya layanan penguasaan konten dengan teknik simulasi hendaknya siswa dapat lebih memahami dan mampu menerapkan etika yang lebih baik lagi serta menghindari diri dari etika yang buruk di kehidupan sehari-harinya dan diharapkan kepada Guru BK di sekolah untuk lebih banyak menanamkan perilaku positif dengan memberikan layanan yang dapat memperkuat karakter siswa untuk beretika yang baik lagi.

### **Daftar Pustaka**

- Bhakti, C. (2015). Bimbingan dan Konseling Komprehensif: dari Paradigma Menuju Aksi. *Jurnal Fokus Konseling*, 1(2), 94.
- Fitriyadi, H. (2013). Integrasi Teknologi Informasi Komunikasi dalam Pendidikan: Potensi Manfaat, Masyarakat Berbasis Pengetahuan, Pendidikan Nilai, Strategi Implementasi dan Pengembangan Profesional. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3), 270.
- Gutara, MY, Rangka, IB & Prasetyaningtyas, W. (2017). Layanan Penguasaan Konten untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Depan Umum Bagi Siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 3(2), 141.
- Prayitno. (2004). *Seri Kegiatan Pendukung Konseling*. Universitas Negeri Padang.
- Purnama, I. (2015). Pengaruh Skema Kompensasi Denda terhadap Kinerja dengan Risk Preference sebagai Variabel Moderating (Studi Eksperimen pada Mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi UNY dan Mahasiswa S2 Fakultas Ekonomika dan Bisnis UGM). *Jurnal Nominal*, IV(1), 137.
- Putro KZ. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *E-Journal*, 17(1), 26.
- Risdawati, J. (2017). Layanan Informasi Tentang Cara Beretika Sopan Santun Terhadap Guru Di Smk Negeri 1 Paringin. *Jurnal Mahasiswa BK*

- An Nur*, 3(3), 10.
- Rosana, A. (2010). Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Industri Media di Indonesia. *Jurnal*, 144.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Suryani, L. (2013). Penerapan Teknik Sosiodrama untuk Meningkatkan Komunikasi yang Beretika pada Siswa di SMA Negeri 1 Gondang. *Jurnal BK UNESA*, 3(1).