



“PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN KONSEP DIRI SISWA KELAS X IPS DI SMAN 1 LUBUK SIKAPING”

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar sarjana
(S-1)
Jurusan Bimbingan dan Konseling*

Oleh:

**RODIAH HTB
NIM 14108107**

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BATUSANGKAR
2018**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rodiah HTB

NIM : 14 108 107

Tempat/ Tanggal lahir: Tapus Utara/ 14 Ferbruari 1995

Jurusan : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN KONSEP DIRI SISWA KELAS X IPS DI SMAN 1 LUBUK SIKAPING”** adalah benar karya saya sendiri bukan plagiat, kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah saya ini plagiat maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan semestinya.

Batusangkar, 30 Agustus 2018

Saya yang menyatakan,



Rodiah HTB

14 108 107

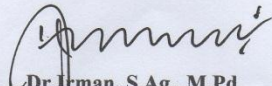
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama RODIAH HTB, NIM 14 108 107, dengan judul **“PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN KONSEP DIRI SISWA KELAS X IPS DI SMA N 1 LUBUK SIKAPING”** memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan untuk dilanjutkan ke sidang *Munaqasyah*.

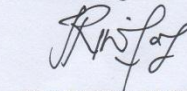
Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, Agustus 2018

Pembimbing I

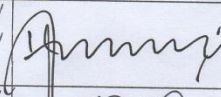
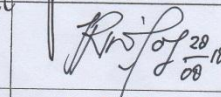

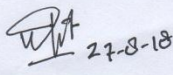

Dr. Irman, S.Ag., M.Pd
NIP. 19711020 200604 1 016

Pembimbing II


Rina Yulitri, M.Pd
NIP. 19820716 201503 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi atas nama RODIAH HTB, NIM 14 108 107, dengan judul “PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN KONSEP DIRI SISWA KELAS X IPS DI SMA N 1 LUBUK SIKAPING” telah diuji dalam sidang *Munaqasyah* skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Agama Islam Negeri Batusangkar yang telah dilaksanakan pada tanggal 7 Agustus 2018.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan dan Tanggal Pengesahan
1	Dr.Irman, S.Ag., M.Pd 19711020 200604 1 016	Ketua Sidang/ Pembimbing 1/ Penguji III	
2	Rina Yulitri, M.Pd 19820716 201503 2 001	Sekretaris Sidang/ Pembimbing II/ Penguji IV	
3	Ardimen, M.Pd., Kons 19720505 200112 1 002	Penguji 1	
4	Dr. Wahidah Fitriani, S.Psi.,MA 19790916 200312 2 003	Penguji II	

Batusangkar 27 Agustus 2018

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan




Dr. Sirajul Munir., M. Pd
NIP. 19740725 1999903 1 003

ABSTRAK

Rodiah HTB, NIM,14 108 107, judul skripsi: **Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Terhadap Peningkatan Konsep Diri Siswa Kelas X IPS Di SMAN 1 Lubuk Sikaping**. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan jurusan Bimbingan dan Konseling Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, 2018.

Masalah pokok dalam penelitian ini adalah rendahnya konsep diri siswa X IPS di SMAN 1 Lubuk Sikaping. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode *eksperiment* dengan jenis *Pre-Experimental design* dengan tipe *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian 10 orang kelompok kontrol dan 10 orang kelompok *eksperiment* dengan teknik analisis data menggunakan uji-t.

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu: (1) Terdapat peningkatan konsep diri siswa setelah diberikan *treatment role playing* dengan nilai rata-rata *pre test* 113 point berada pada kategori sedang dan nilai rata-rata *post test* 146,8 point pada kategori tinggi dengan selisih point 33,8. (2) Terdapat pengaruh yang signifikan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap konsep diri siswa dengan nilai $t_0 2,85 > t_t 2,09$. Peneliti merekomendasikan kepada guru Bimbingan dan Konseling untuk dapat menerapkan bimbingan kelompok melalui teknik *Role Playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa.

Kata kunci: Bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*, konsep diri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

ABSTRAK i

DAFTAR ISI..... ii

DAFTAR TABEL v

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Identifikasi Masalah..... 12

C. Batasan Masalah..... 12

D. Rumusan Masalah 12

E. Tujuan Penelitian 12

F. Manfaat dan Luaran Penelitian 13

1. Manfaat penelitian 13

2. Luarana penelitian 13

G. Definisi Operasional..... 13

BAB II LANDASAN TEORI

A. Konsep Diri 15

1. Pengertian konsep diri 15

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Konsep Diri 17

3. Bentuk-Bentuk Konsep Diri 22

4. Dimensi- dimensi konsep diri..... 24

5. Perkembangan Konsep Diri..... 26

B. Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* 27

1. Pengertian Bimbingan Kelompok 27

2. Tujuan bimbingan kelompok..... 29

3. Pelaksanaan bimbingan kelompok 31

4. Komponen Layanan Bimbingan Kelompok.....	33
5. Materi Bimbingan Kelompok.....	35
6. Asas Bimbingan Kelompok.....	37
7. <i>Role Playing</i>	39
C. Keterkaitan <i>Role Playing</i> dengan Konsep Diri	47
D. Penelitian yang Relevan.....	48
E. Kerangka Berfikir.....	49
F. Hipotesis.....	50
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	51
B. Tempat dan Waktu Penelitian	53
C. Populasi dan Sampel Penelitian	53
1. Populasi	53
2. Sampel	54
D. Pengembangan <i>Instrument</i>	54
1. Validitas <i>Instrument</i>	54
2. Uji Reliabilitas.....	56
E. Teknik Pengumpulan Data.....	57
F. Teknis Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	63
1. Deskripsi data hasil <i>pre-test</i>	63
2. Rencana pelaksanaan <i>Treatment</i>	73
3. Pelaksanaan <i>Treatment</i>	74
4. Deskripsi Data Hasil <i>Post-Test</i>	88
B. Pengujian Prasyarat.....	95
C. Uji Statistik.....	99
D. Pembahasan.....	102
BAB VPENUTUP	

A. Kesimpulan	105
B. Implikasi.....	105
C. Saran.....	105

DAFTAR KEPUSTAKAAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
1. Model eksperimen murni	49
2. Populasi penelitian	50
3. Uji reliabilitas.....	53
4. Reliabilitas Tes dan Klasifikasi	53
5. Skor Skala Likert.....	54
6. Kisi-kisi Skala Konsep Diri	55
7. Interval Skor Konsep Diri	57
8. <i>Pre-test</i> konsep diri siswa kelas X IPS 1 SMAN	58
9. Klasifikasi skor <i>pre-test</i> konsep diri siswa kelas X IPS 1 di SMAN 1 Lubuk Sikaping	60
10. Anggota Kelompok <i>Eksperiment Pre-test</i>	61
11. Klasifikasi skor <i>pre-test</i> konsep diri siswa kelompok <i>eksperiment</i>	61
12. Hasil <i>pre-test</i> konsep diri pada aspek fisik	62
13. Klasifikasi skor <i>pre-test</i> konsep diri pada aspek fisik.....	63
14. Hasil <i>pre-test</i> konsep diri pada aspek psikis	64
15. Klasifikasi skor <i>pre-test</i> konsep diri pada aspek psikis	65
16. Hasil <i>pre-test</i> konsep diri pada aspek sosial	65
17. Klasifikasi skor <i>pre-test</i> konsep diri pada aspek sosial.....	66
18. Materi Layanan Bimbingan Kelompok Topik Tugas	67
19. Anggota Kelompok <i>Eksperiment Post-test</i>	81
20. Klasifikasi skor <i>post-test</i> konsep diri siswa kelompok <i>eksperiment</i>	82
21. Hasil <i>post-test</i> konsep diri pada aspek fisik	83
22. Klasifikasi skor <i>post-test</i> konsep diri pada aspek fisik	83
23. Hasil <i>post-test</i> konsep diri pada aspek psikis	84
24. Klasifikasi skor <i>post-test</i> konsep diri pada aspek psikis	85

25. Hasil <i>post-test</i> konsep diri pada aspek sosial	86
26. Klasifikasi skor <i>post-test</i> konsep diri pada aspek sosial	86
27. Uji Normalitas.....	87
28. Anova	88
29. Interval Skor Konsep Diri	88
30. Perbandingan Skor Konsep Diri Siswa <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok <i>Eksperiment</i> Secara Keseluruhan	89
31. Analisa Data dengan Statistik (Uji t) <i>Pre-test Post-test</i>	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbicara mengenai pendidikan tentu tidak bisa terlepas dari bentuk pelaksanaan pendidikan itu sendiri. Pendidikan secara umum dapat dilaksanakan secara formal maupun non formal. Salah satu dari bentuk pendidikan formal adalah lembaga pendidikan atau yang disebut sekolah.

Sekolah merupakan wadah atau tempat penyelenggaraan pendidikan secara formal dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas manusia, sehingga ia mampu untuk menghadapi kehidupan dengan baik. Pendidikan itu sendiri memiliki kontribusi yang sangat besar dalam memajukan sebuah negara, karena dengan adanya pendidikan maka peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya dan memiliki kecerdasan.

Pendidikan menurut UU No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan Nasional menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara". (Dirjen Pendidikan Islam Departemen Agama RI, *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI*, 2007, hal. 5).

Berdasarkan UU di atas telah jelas diterangkan bahwa tujuan dari pendidikan adalah agar individu mampu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik dibutuhkan konsep diri yang baik dalam mencapai prestasi yang baik pula. Dalam menumbuhkan potensi yang baik itu, maka siswa harus mampu

memahami dirinya dengan baik, pemahaman akan diri sendiri ini mempunyai pengaruh besar dalam perilaku seseorang, karena hidup dimasa depan akan banyak sekali rintangan.

Siswa dituntun untuk secara aktif mengembangkan potensi diri baik fisik maupun non fisik yakni mengembangkan pikiran (mental-intelektual), sosial, emosional, nilai moral, spiritual, ekonomikal, fisik maupun kultural sehingga ia dapat menjalankan hidup dan kehidupannya sesuai dengan harapan.

Reaksi lingkungan terhadap perubahan fisik dapat mengakibatkan dampak perubahan psikis yang besar yang bisa saja dialami oleh siswa. Siswa merasa dijauhkan dan dikucilkan oleh lingkungan akan membuat siswa merasa dirinya diasingkan, merasa dirinya tidak berharga, merasa tidak dapat diterima lagi oleh lingkungan, merasa rendah diri, malu, dan bersikap tertutup serta perasaan negatif lainnya. Maka dari itu siswa perlu untuk meningkatkan konsep diri yang ada pada diri individu dimana hal tersebut sangat membantu dalam menjalani kehidupan yang efektif, bisa berinteraksi dan diterima di lingkungannya.

Konsep diri menurut Atwater (dalam Desmita, 2009: 163-164) menyebutkan bahwa konsep diri adalah “keseluruhan gambaran diri, yang meliputi persepsi seseorang tentang diri, persaan, keyakinan, dan nilai-nilai yang berhubungan dengan dirinya”. Konsep diri menurut Hurlock (dalam Ghufon dan Risnawati, 2011: 13) merupakan “gambaran seseorang mengenai diri sendiri yang merupakan gabungan dari keyakinan fisik, psikologis, sosial, emosional aspiratif, dan prestasi yang mereka capai.”

Sedangkan menurut Burn (dalam Ghufon dan Risnawati, 2011: 13-14) menyatakan “konsep diri sebagai kesan terhadap diri sendiri secara keseluruhan yang mencakup pendapatnya terhadap diri sendiri, pendapat tentang gambaran diri dari mata orang lain, dan pendapatnya tentang hal-hal yang dicapai.”

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat dipahami, konsep diri adalah suatu pemahaman tentang gambaran dirinya sendiri. Gambaran dari

keyakinan fisik, psikologis, sosial, emosional aspiratif, dan prestasi yang mereka capai. Gambaran seseorang mengenai diri sendiri secara keseluruhan yang mencakup pendapatnya terhadap diri sendiri dan pendapat tentang gambaran orang lain. Semua itu tidak terlepas dari komponen yang ada dalam konsep diri seperti gambaran dari (*self image*) dan juga penilaian individu terhadap dirinya yang akan membentuk suatu penerimaan terhadap diri tersebut juga dengan harga diri (*self esteem*).

Menurut Branden (dalam Rahman, 2013: 62), mendefinisikan konsep diri sebagai “Pikiran, keyakinan, dan kesan seseorang tentang sifat dan karakteristik dirinya, keterbatasan dalam kapabilitasnya serta kewajiban dan aset-aset yang dimilikinya”. Sedangkan menurut Sobur (2003: 507) konsep diri adalah “semua persepsi kita terhadap aspek yang meliputi aspek fisik, aspek sosial, aspek psikologis, yang didasarkan pada pengalaman dan interaksi kita dengan orang lain”. Siapakah saya? Apakah Saya? Jawaban yang saya berikan terhadap kedua pertanyaan ini mengandung konsep diri saya sendiri, yaitu:

1. Citra diri (*self-image*). Bagian ini merupakan deskripsi sederhana; misalmya, saya seorang pelajar, saya seorang kakak, saya seorang adik, saya seorang pemain bulutangkis, saya seorang pesilat, saya seorang petinju, tinggi badannya 170 cm, berat badan saya 73 kg, dan sebagainya.
2. Penghargaan diri (*self-esteem*). Bagian ini meliputi suatu penilaian, suatu pikiran, mengenai kepantasan diri (*self wort*); misalnya, saya pemarah, saya sangat pandai, dan sebagainya.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa konsep diri adalah mengandung makna citra diri dan penghargaan diri. Citra diri yang memberikan gambaran tentang dirinya sendiri dan penghargaan diri untuk melihat penilaian tentang penerimaan individu terhadap dirinya.

Menurut Rakhmat (dalam Ramadani, 2016: 29) ada dua faktor yang mempengaruhi konsep diri, yaitu:

1. Orang lain

Menurut Rakhmat “kita mengenal diri kita dengan mengenal orang lain terlebih dahulu. Bagaimana anda menilai diri saya, hal itu akan membentuk konsep diri saya.” Jadi, dapat dikatakan bahwa seseorang mengenal tentang dirinya dengan mengenal orang lain terlebih dahulu. Konsep diri seseorang individu terbentuk dari bagaimana penilaian orang lain mengenai dirinya.

Tidak semua orang terpengaruh pada diri seseorang, yang paling berpengaruh adalah orang-orang yang disebut *significant others*, yakni orang-orang yang sangat penting bagi diri seseorang. Waktu kecil, *significant others* adalah orang tua dan saudara. Setelah individu dewasa, maka yang bersangkutan akan mencoba menghimpun penilaian semua orang yang pernah berhubungan dengannya. Konsep ini disebut dengan *generalized other* yaitu pandangan seseorang mengenai dirinya berdasarkan keseluruhan pandangan orang lain terhadap dirinya.

2. Kelompok rujukan (*Reference Group*)

Dalam kehidupannya, setiap orang sebagai anggota masyarakat menjadi anggota berbagai kelompok. Setiap kelompok memiliki norma-norma sendiri, diantara kelompok tersebut ada yang disebut kelompok acuan, yang membuat individu mengarahkan prilakunya sesuai dengan norma dan nilai yang dianut kelompok tertentu. Kelompok inilah yang mempengaruhi konsep diri seseorang, dengan melihat kelompok ini, orang mengarahkan perilakunya dan menyesuaikan dirinya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami, ada dua faktor yang mempengaruhi konsep diri, yakni orang lain dan kelompok rujukan. Konsep diri individu akan terbentuk dari penilaian orang lain mengenai dirinya dan di dalam kehidupan ini. Misalnya ada seorang siswa yang memiliki bentuk fisik yang kurang, rambut kriting, warna kulit hitam dan lain-lain. Dan orang lain menilai bahwa dirinya itu tidak sempurna tidak bisa berbuat apa-apa, wajah buruk, sering jadi bahan ejekan karna memiliki warna kulit yang hitam dan rambut kriting. Dari penilaian orang lain tersebut akan membuat konsep diri siswa menjadi rendah karna dia hanya dapat melihat atau menilai dirinya dari penilaian orang

lain bukan dari penilaiannya sendiri. Setiap orang sebagai anggota di berbagai kelompok. Kelompok inilah yang menjadi salah satu hal yang mempengaruhi konsep diri seseorang, dimana seorang individu akan mengarahkan perilakunya dan menyesuaikan diri dengan ciri-ciri kelompoknya.

Mengingat masih ada siswa yang memiliki konsep diri yang rendah, untuk itu perlu adanya teknik *role playing* dalam membantu guru BK meningkatkan konsep diri siswa, dengan menggunakan teknik *role playing* seperti yang dijelaskan William (dalam Sobur 2003: 519-520) “Dalam hubungan pengaruh peran terhadap konsep diri, adanya aspek peran yang kita mainkan sedikit banyak akan mempengaruhi konsep diri kita. Misalnya, ketika masih kecil, kita sering “bermain peran” kita meniru perilaku orang lain yang kita lihat, umpamanya peran sebagai ayah, ibu kakek, nenek, atau meniru ekspresi orang lain, misalnya cara tersenyum, cara marah dari orang yang kita kerap kita lihat.”

Konsep diri penting artinya karena individu dapat memandang diri dan dunianya, mempengaruhi tidak hanya individu berperilaku, tetapi juga tingkat kepuasan yang diperoleh dalam hidupnya. Siswa yang memiliki konsep diri positif ia akan memiliki dorongan mandiri lebih baik, ia dapat mengenal serta memahami dirinya sendiri sehingga dapat berperilaku efektif dalam berbagai situasi. Masalah dan kegagalan yang dialami siswa disebabkan oleh sikap negatif terhadap dirinya sendiri, yaitu menganggap dirinya tidak berarti, individu kurang menerima peraturan/norma yang telah ditetapkan, sehingga ada sifat membrontak pada dirinya yang menentang aturan tersebut. *Role playing* merupakan salah satu jenis layanan yang dianggap tepat untuk memberikan kontribusi pada siswa untuk meningkatkan dan mengembangkan konsep diri positif.

Menurut Hamalik (2001:214) arti “*role* secara harfiah adalah peranan, dan *play* adalah bermain. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. “Manfaat dari pengaplikasian metode *role*

playing yaitu siswa mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa *role playing* merupakan suatu teknik bermain peran yang dapat membantu peserta didik untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa dapat memahami karakter yang diperankannya.

Teknik *role playing* merupakan suatu metode dalam bimbingan konseling kelompok yang berguna untuk salah satunya yaitu peningkatan konsep diri. Pemilihan penggunaan teknik *role playing* didasarkan pada alasan karena siswa dapat memahami dan mempraktekkan karakter yang diperankannya. Melalui teknik *role playing* siswa dapat memahami karakter yang diperankannya sehingga hal ini dapat membantu siswa dalam peningkatan konsep diri yang dimilikinya. *Role playing* bertujuan seperti yang dijelaskan Geldard (2010: 312) yaitu:

1. Untuk mendapatkan sebuah pemahaman tentang peran dan hubungan
2. Untuk dapat bersentuhan dengan perasaan
3. Untuk mengeksplorasi berbagai bagian diri
4. Untuk menetapkan pilihan
5. Untuk mengeksternalisasi kepercayaan atau perasaan
6. Untuk mempraktikkan dan melakukan eksperimen pada perilaku baru.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa tujuan teknik *role playing* adalah siswa mampu menghayati peran yang di perankannya dan siswa mendapatkan sebuah pemahaman tentang peran dan untuk membantu siswa memantapkan pilihan yang ia ambil. Dan membantu siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi dimana begitu

banyak peran terjadi seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain.

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok, seperti yang disebutkan oleh Romlah (dalam Irawan, 2013: 5) beberapa teknik yang biasa digunakan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu, antara lain: pemberian informasi, diskusi kelompok, pemecahan masalah (*problem solving*), bermain peran (*role playing*), bermain simulasi (*simulation games*), karyawisata (*field trip*), penciptaan suasana keluarga (*home room*).

Teknik *role playing* merupakan salah satu teknik yang dapat meningkatkan konsep diri siswa yang terdapat dalam bimbingan kelompok. Seperti yang dijelaskan Komalasari (dalam Wimpiadi, 2014: 5) ada beberapa kelebihan model pembelajaran *role playing* adalah:

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berinteraksi secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
4. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa *role playing* mempunyai kelebihan seperti yang disebutkan di atas. Siswa bebas mengambil keputusan dan berinteraksi secara utuh baik berinteraksi dengan lingkungan ialah siswa yang memiliki konsep diri yang tinggi. Permainan peran (*role playing*) ini sangat mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. Tidak hanya itu, *role playing* juga merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pengalaman belajar membuat siswa akan merasa senang karena permainan peran (*role playing*) adalah dunia siswa. Untuk itu kita harus memasuki dunia siswa, sambil kita antarkan kedunia kita. *Role playing* ini sangat cocok digunakan untuk membantu siswa belajar meningkatkan potensi dirinya baik itu konsep diri yang

dilaksanakan pada kegiatan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok menurut Damayanti (2012: 40-41) adalah “salah satu teknik dalam bimbingan konseling untuk memberikan bantuan kepada peserta didik/siswa yang dilakukan oleh seorang pembimbing/konselor melalui kegiatan kelompok yang berguna untuk mencegah berkembangnya masalah-masalah yang dihadapi anak.” Sedangkan menurut Supriatna (2011: 97) bimbingan kelompok ialah:

Bimbingan kelompok pada umumnya berbentuk kelas yang beranggotakan 15 sampai 20 orang. Informasi yang diberikan dalam bimbingan kelompok itu terutama dimaksudkan untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahaman diri dan pemahaman mengenai orang lain, sedangkan perubahan sikap merupakan tujuan yang tidak langsung. Kegiatan bimbingan kelompok biasanya dipimpin oleh seorang guru bimbingan dan konseling (konselor) atau guru.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok adalah suatu layanan yang memberikan bantuan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah-masalah melalui bimbingan kelompok peserta didik dapat saling berinteraksi, dan saling mengeluarkan pendapat. Bimbingan kelompok yang beranggotakan 15 sampai 20 orang. Dengan adanya bimbingan kelompok tersebut dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan konsep diri yang dimilikinya. Pendapat lain menyatakan bahwa bimbingan kelompok yaitu:

Dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli (siswa). Isi kegiatan bimbingan kelompok terdiri atas penyampaian yang berkenaan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan masalah sosial yang tidak disajikan dalam bentuk pelajaran. Penataan bimbingan kelompok pada umumnya berbentuk kelas yang beranggotakan 20-30 orang. Informasi yang diberikan dalam bimbingan kelompok itu terutama dimaksudkan untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahaman diri dan pemahaman mengenai orang lain, sedangkan perubahan sikap merupakan tujuan yang tidak langsung. Kegiatan bimbingan kelompok biasanya dipimpin oleh seseorang konselor pendidikan atau guru. (Nurihsan, 2005: 17).

Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok membantu peserta didik untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli (siswa) dan siswa dapat memperbaiki dan mengembangkan pemahaman diri dan pemahaman mengenai orang lain. Kegiatan bimbingan kelompok pada umumnya menggunakan prinsip dan proses dinamika kelompok yang dipimpin oleh seorang konselor pendidikan atau guru.

Bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial. Bimbingan kelompok dilaksanakan dalam tiga kelompok, yaitu kelompok kecil (2-6 orang), kelompok sedang (7-12 orang), dan kelompok besar (13-20 orang) ataupun kelas (20-40 orang). Pemberian informasi dalam bimbingan kelompok terutama dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman tentang kenyataan aturan-aturan dalam kehidupan, dan cara-cara yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan tugas, serta meraih masa depan dalam studi, karir, ataupun kehidupan. Aktivitas kelompok diarahkan untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahaman diri dan pemahaman lingkungan, penyesuaian diri, serta pengembangan diri. Pada umumnya, aktivitas kelompok menggunakan prinsip dan proses dinamika kelompok, seperti dalam kegiatan diskusi, sosiodrama, bermain peran simulasi, dan lain-lain. Bimbingan melalui aktivitas kelompok lebih efektif karena selain peran individu lebih aktif, juga memungkinkan terjadinya pertukaran pemikiran, pengalaman, rencana, dan penyelesaian rencana. (Juntika, 2009: 23-24)

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok adalah memberikan bantuan kepada peserta didik yang dilakukan berupa informasi yang membahas tentang masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial. Sukardi menjelaskan bahwa bimbingan kelompok memberikan tujuan dan manfaat bagi para anggota kelompoknya sebagai berikut:

1. Memberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi di sekitarnya. Pendapat mereka itu boleh jadi bermacam-macam ada yang positif dan ada yang negatif. Semua pendapat itu melalui dinamika kelompok (dan berperannya guru pembimbing)

diluruskan (bagi pendapat-pendapat yang salah/ negatif), disinkronisasikan dan dimantapkan sehingga para siswa memiliki pemahaman yang objektif, tepat dan luas.

2. Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang bersangkutan paut dengan hal-hal yang mereka bicarakan di dalam kelompok.
3. Dengan sikap positif tersebut diharapkan dapat merangsang para siswa untuk menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan sokongan terhadap yang baik itu.
4. Melalui program-program tersebut diharapkan dapat mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana mereka programkan semula. (2003: 53)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa tujuan bimbingan kelompok untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan dan meningkatkan potensi yang dimilikinya dalam segala aspek kehidupannya misalnya dapat menyampaikan pendapat, siswa dapat menyusun program sebagaimana yang di rencana sebelumnya dan menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan. Kegiatan layanan bimbingan kelompok ini diharapkan para siswa dapat meningkatkan konsep diri positif terhadap diri dan keadaan lingkungannya dan dapat mengarahkan dirinya ke arah yang lebih positif.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan banyak di antara siswa yang memiliki konsep diri yang rendah. Fenomena tersebut penulis temukan di SMA N 1 Lubuk Sikaping. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan guru BK yakni ibu Desmalini S.Pd, wali kelas dan salah satu siswa kelas X, pada tanggal 19 September 2017, penulis memperoleh informasi diantaranya:

1. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Guru Bk bahwa sebagian siswa memiliki konsep diri yang rendah dilihat dari cara bergaul dengan teman sebaya, seperti ada kegiatan belajar kelompok tetapi siswa tersebut tidak mau bergabung karena dia merasa bahwa dirinya tidak diterima.

2. Selanjutnya hasil wawancara dengan wali kelas ada sebagian siswa yang memiliki konsep diri yang rendah juga yang dilihat dari cara proses belajar di dalam lokal, seperti adanya siswa yang tidak mau maju tampil ke depan, tidak mengeluarkan pendapat, tidak mau bergaul dengan teman selokal, pendiam dan mudah putus asa, ada siswa merasa rendah diri dan tidak bisa menghargai dirinya sendiri, menganggap dirinya bodoh padahal anak itu dalam hasil akademiknya tidak menunjukkan bahwa dirinya bodoh seperti yang dikatakan oleh siswa itu.
3. Peneliti juga melakukan wawancara kepada salah satu siswa kelas X yang berinisial M bahwasanya M sering merasakan bahwa dirinya tidak diterima oleh teman-temannya. Pada saat akan mengikuti ulangan harian, M sudah berfikiran pesimis. M menyatakan bahwa sebenarnya M sangat ingin meraih peringkat tiga besar seperti temannya yang lain tetapi M sudah merasa dirinya tidak akan mampu menyaingi teman-temannya yang telah meraih peringkat tiga besar sehingga membuat M malas-malasan dalam belajar.

Setelah penulis melakukan wawancara dengan guru BK di SMA N 1 Lubuk Sikaping, bahwa belum pernah dilakukan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok. Sementara itu dalam meningkatkan konsep diri siswa yang rendah tersebut dapat ditingkatkan melalui teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok. Alasan penulis memilih teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok ialah *role playing* memiliki beberapa kelebihan seperti yang di jelaskan di atas.

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut fenomena tersebut dalam bentuk penelitian dengan judul **“Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* terhadap Peningkatan Konsep Diri Siswa Kelas X IPS di SMAN 1 Lubuk Sikaping”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang penulis uraikan maka perlu diidentifikasi masalahnya yaitu:

1. Rendahnya konsep diri siswa
2. Guru Bimbingan dan Konseling belum melaksanakan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing*.
3. Pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa kelas X IPS di SMAN 1 Lubuk Sikaping.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah penelitian ini yaitu “Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* terhadap Peningkatan Konsep Diri Siswa”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa kelas X IPS SMA N 1 Lubuk Sikaping”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Terhadap Peningkatan Konsep Diri.”

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

1. Manfaat penelitian

a. Manfaat teoritis

Untuk mengembangkan teori-teori yang berhubungan dengan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap peningkatan konsep diri.

b. Kegunaan praktis

Sebagai bahan acuan bagi pihak SMA N 1 Lubuk Sikaping untuk meningkatkan konsep diri siswa.

a. Sebagai bahan bagi penulis untuk wawasan dan mengembangkan ilmu pengetahuan sesuai dengan profesi penulisan nantinya.

b. Sebagai salah satu syarat bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan di IAIN Batusangkar, khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling.

2. Luaran penelitian

Luaran penelitian atau target yang ingin dicapai dari penelitian ini selanjutnya adalah layak sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana S-1 BK, dan diseminaskan pada forum munaqasah.

G. Definisi Operasional

Adapun yang penulis maksud dengan definisi operasional ini adalah penjelasan istilah-istilah yang terdapat pada judul skripsi penelitian ini. Tidak terjadinya kekeliruan atau kesalahpahaman dalam memahami istilah-istilah ini, maka penulis akan menjelaskan istilah-istilah tersebut.

Konsep diri, Menurut Calhoun dan Acocella (1995: 67) “pandangan diri anda tentang anda sendiri. Potret diri mental ini memiliki tiga dimensi yaitu pengetahuan tentang diri sendiri, pengharapan mengenai diri sendiri, dan penilaian tentang diri sendiri di mana di dalamnya mencakup aspek fisik, psikis,

dan sosial. Konsep diri yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah pandangan siswa terhadap dirinya baik secara fisik, psikis dan sosial.

Bimbingan kelompok, Menurut Prayitno (2004: 1) adalah”layanan bimbingan dan konseling hal yang mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi yang menjadi peserta kegiatan kelompok. Bimbingan kelompok yang penulis maksud adalah suatu proses yang diberikan kepada sekelompok siswa guna membahas topik-topik yang dapat meningkatkan konsep diri siswa dengan melalui teknik *role playing* yang ada dalam bimbingan konseling.

Role Playing Menurut Syah (2010: 193) merupakan “upaya pemecahan masalah, khususnya yang bertalian dengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan. *Role playing* dalam penelitian yang peneliti maksud memperagakan dan memahami karakter yang diperankannya. Adanya teknik ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan konsep diri.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Diri

1. Pengertian konsep diri

Konsep diri merupakan salah satu bentuk kondisi psikologis yang dimiliki individu termasuk siswa. Menurut Clemes dan Bean (dalam Anissa dan Handayani, 2012: 3) “Konsep diri akan memberikan pengaruh terhadap proses berpikir, perasaan, keinginan, nilai maupun tujuan hidup seseorang.”

Menurut Burns (dalam Desmita, 2014: 170) konsep diri adalah “hubungan antara sikap dan keyakinan tentang diri kita sendiri. “Sementara itu, Cawagas (dalam Irawan, 2013: 2) menjelaskan bahwa “konsep diri mencakup seluruh pandangan individu akan dimensi fisiknya karakteristik pribadinya, motivasinya, kelemahannya, kelebihanannya atau kecakapannya, kegagalannya, dan sebagainya.” Sedangkan konsep diri menurut Seifert dan Hoffnung (dalam Desmita, 2009: 163) “merupakan suatu pemahaman mengenai diri atau ide tentang diri sendiri.”

Berdasarkan beberapa defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa konsep diri adalah gagasan tentang diri sendiri, yang mencakup keyakinan, pandangan dan penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri. Konsep diri terdiri bagaimana melihat diri sendiri sebagai pribadi, bagaimana merasa tentang diri sendiri, dan bagaimana menginginkan diri sendiri menjadi manusia sebagaimana yang kita harapkan.

Menurut Djaali (2014: 129-130) konsep diri adalah “pandangan seseorang tentang dirinya sendiri yang menyangkut apa yang ia ketahui dan rasakan tentang perilakunya, isi pikiran dan perasaannya, serta bagaimana perilakunya tersebut berpengaruh terhadap orang lain.” Pendapat lain, menurut Sobur

(2003: 507) konsep diri adalah “semua persepsi kita terhadap aspek yang meliputi aspek fisik, aspek sosial, aspek psikologis, yang didasarkan pada pengalaman dan interaksi kita dengan orang lain”. Siapakah saya? Apakah Saya? Jawaban yang saya berikan terhadap kedua pertanyaan ini mengandung konsep diri saya sendiri, yaitu:

- 1) Citra diri (*self-image*). Bagian ini merupakan deskripsi sederhana; misalnya, saya seorang pelajar, saya seorang kakak, saya seorang adik, saya seorang pemain bulutangkis, saya seorang pesilat, saya seorang petinju, tinggi badannya 170 cm, berat badan saya 73 kg, dan sebagainya.
- 2) Penghargaan diri (*self-esteem*). Bagian ini meliputi suatu penilaian, suatu pikiran, mengenai kepantasan diri (*self wort*); misalnya, saya pemaarah, saya sangat pandai, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa konsep diri adalah bayangan seseorang tentang keadaan dirinya sendiri sebagai mana yang diharapkan atau yang disukai oleh individu yang bersangkutan yang mengandung citra diri misalnya saya seorang pelajar, dan penghargaan diri misalnya saya pemaarah.

Menurut Centi (dalam Syafwar 2011: 159) konsep diri meliputi “berbagai gagasan tentang diri sendiri, bagaimana individu melihat dirinya, bagaimana merasakan dirinya sendiri dan bagaimana menginginkan dirinya.” Pendapat lain Menurut Atmater (dalam Elida Prayitno, 2006: 121) menyatakan bahwa “konsep diri adalah respon seseorang tentang pertanyaan “siapa saya” dan konsep diri pada dasarnya mengandung arti keseluruhan gambaran dari diri seseorang tentang diri sendiri yang meliputi: persepsi, perasaan, keyakinan dan penilaian diri orang itu terhadap dirinya.”

Menurut Burn (dalam Ghufron dan Risnawati, 2011: 13-14) konsep diri “merupakan sebagai kesan terhadap diri sendiri secara keseluruhan yang mencakup pendapatnya terhadap diri sendiri, pendapat tentang gambaran diri di mata orang lain, dan pendapatnya terhadap tentang hal-hal yang di capai.”

Sedangkan menurut Yusuf (2009: 122) konsep diri merupakan “persepsi (pandangan), penilaian, dan perasaan, seseorang terhadap dirinya, baik menyangkut aspek fisik, psikis maupun sosial.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa konsep diri adalah pandangan seseorang dan pandangan orang lain terhadap dirinya dan bagaimana seseorang itu dapat menilai dirinya sendiri yang berkaitan dengan aspek fisik, psikis, dan sosial yang dimiliki oleh individu tersebut.

Menurut Calhoun dan Acocella (Ghufro dan Risnawati, 2011: 19) membagi konsep menjadi dua, yaitu “konsep yang positif dan negatif. Ciri konsep yang positif adalah yakin terhadap kemampuan dirinya sendiri dalam mengatasi masalah, merasa sejajar dengan orang lain, menerima pujian tanpa rasa malu, sadar bahwa tiap orang mempunyai keragaman perasaan, hasrat dan perilaku yang tidak disetujui oleh masyarakat serta mampu mengembangkan diri karena sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang buruk dan berupaya untuk mengubahnya. Sementara itu, ciri konsep diri yang negatif adalah peka terhadap kritik, responsif terhadap pujian, punya sikap hiperkritis, cenderung merasa tidak disukai orang lain dan pesimistis terhadap kompetisi (Rakhmat, 2005: 105).”

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa ciri konsep diri terbagi dua yaitu konsep diri positif dan negatif. Maka dari itu siswa harus memahami konsep diri yang ada pada dirinya. Supaya siswa dapat mengembangkan aspek-aspek kepribadian yang buruk menjadi kepribadian yang baik.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Konsep Diri

Konsep diri yang dimiliki oleh individu berasal dari pengalaman masa kanak-kanak dan terus berkembang dari waktu ke waktu dan lingkungan tempat tinggalnya juga berperan dalam pembentukan konsep diri individu. Pada usia 6-7 tahun, batas-batas dari individu mulai menjadi lebih jelas sebagai hasil dari eksplorasi dan pengalaman dengan dirinya sendiri. Selama

periode awal kehidupan, konsep diri individu sepenuhnya disadari oleh persepsi tentang diri sendiri. Kemudian dengan bertambah usia, pandangan tentang diri individu menjadi lebih banyak disadari oleh nilai-nilai yang diperoleh dari interaksi dengan orang lain.

Menurut Elizabeth B. Hurlock (dalam Musbikin, 2013: 116-117) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan konsep diri adalah:

- a. Kematangan Usia, remaja yang matang lebih awal dan diperlakukan seperti orang dewasa akan mengembangkan konsep diri yang menyenangkan sehingga dapat menyesuaikan diri dengan baik. Akan tetapi sebaliknya, jika remaja yang matang terlambat dan diperlakukan seperti anak-anak mereka akan merasa salah dimengerti sehingga cenderung kurang dapat menyesuaikan diri dengan baik.
- b. Penampilan Diri, penampilan yang berbeda membuat seseorang merasa rendah diri meskipun perbedaan ada yang menambah daya tarik fisik. Tiap cacat fisik merupakan sumber yang memalukan yang mengakibatkan perasaan rendah diri.
- c. Kepatutan Seks, kebutuhan seks dalam penampilan diri, minat dan perilaku membantu konsep diri yang baik.
- d. Nama dan Julukan, nama-nama tertentu yang akhirnya menjadi bahan ketertawaan dari teman-teman, akan membawa seorang remaja kepada pembentukan konsep diri yang lebih negative.
- e. Hubungan Keluarga, seorang individu yang mempunyai hubungan erat dengan seorang anggota keluarga akan mengidentifikasi dirinya dan ingin mengembangkan pola kepribadian yang sama.
- f. Teman-Teman Sebaya, perlakuan teman dapat menguatkan atau membayarkan gambaran diri seseorang. Bila seseorang menemukan kalah "cakap", pandai dalam studi, hebat berolahraga dibandingkan dengan orang lain, maka gambaran dirinya yang positif juga terhambat untuk tumbuh. Sebaliknya jika individu merasa sama baik atau malah lebih baik dari mereka, maka harga dirinya akan dipacu untuk berkembang.
- g. Kreativitas, individu yang semasa kanak-kanak didorong agar kreatif dalam bermain dan dalam tugas-tugas akademika, mengembangkan perasaan individualitas dan identitas yang memberi pengaruh yang baik pada konsep dirinya. Sebaliknya. Individu sejak awal masa kanak-kanak didorong untuk mengikuti pola yang sudah diakui akan kurang mempunyai perasaan identitas dan individualitas.
- h. Cita-Cita, individu yang realitis tentang kemampuannya lebih banyak mengalami keberhasilan dari pada kegagalan. Ini akan menimbulkan

kepercayaan diri dan kepuasan diri yang lebih besar dan memberikan konsep diri positif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa faktor yang mempengaruhi konsep diri yaitu kematangan usia, semakin tinggi usia seseorang, semakin banyak pengalamannya maka semakin tinggi konsep diri yang dimilikinya. Selanjutnya Penampilan diri seseorang juga berpengaruh terhadap konsep diri individu, individu yang memiliki fisik yang kurang sempurna, misalnya kakinya pincang, maka ia tidak percaya diri terhadap penampilannya, serta nama dan julukan juga sangat berpengaruh terhadap konsep diri misalnya seorang anak yang bernama dea, karna ia memiliki rambut kriting, maka teman-teman memanggilnya dengan rambut kribo, hal ini berdampak pada individu sehingga individu tersebut tidak percaya diri dan malu dengan julukan tersebut.

Selanjutnya menurut Yulianita (dalam Syafwar, 2011: 161) ada dua hal yang mempengaruhi konsep diri, yaitu :

Pengalaman kita secara situasional dan interaksi kita dengan orang lain. Jika pengalaman yang datang kepada kita menunjukkan sesuatu yang sesuai dan konsisten dengan nilai dan konsep diri kita, secara rasional dapat kita terima. Sebaliknya, jika pengalaman tersebut tidak cocok dan tidak konsisten dengan nilai dan konsep diri kita, secara rasional tidak dapat kita terima.

Berdasarkan keterangan di atas dapat dipahami bahwasanya pandangan individu terhadap dirinya sendiri adalah dari konsep diri individu, dan untuk memperoleh pengertian mengenai diri individu tersebut dapat dilakukan melalui “Interaksi dengan orang lain” yang tentunya disertai persepsi dan kesadaran individu. Dengan adanya interaksi dengan orang lain terdapat usaha untuk pengaruh mempengaruhi antar orang lain, dalam situasi seperti itu konsep diri berkembang dalam proses saling mempengaruhi.

Menurut Verderber 1984:25 (dalam Sobur, 2003: 518) menyebutkan sedikitnya tiga faktor yang mempengaruhi konsep diri, yakni a. *self-appraisal*, b. *reactions and responses of others*, dan (3) *role you play*. Brooks menambahkan faktor lain, yakni c. *reference group*. Lebih jelasnya, William Broks (dalam Sobur. 2003: 518-520) menyebutkan empat faktor yang mempengaruhi perkembangan konsep diri seseorang, yaitu:

- a. *Self Appraisal – Viewing Self as an Object*
Istila ini menunjukkan suatu pandangan yang menjadikan diri sendiri sebagai objek dalam komunikasi, atau dengan kata lain, adalah kesan kita terhadap diri kita sendiri. Kita mengamati perilaku fisik (lahiriah) secara langsung misalnya, kita melihat diri kita di depan cermin dan kemudian menilai atau mempertimbangkan ukuran badan kita, pakaian yang kita kenakan, dan senyum manis kita.
- b. *Reaction and Response of Others*
Sebetulnya, konsep diri itu tidak saja berkembang melalui pandangan kita terhadap diri sendiri, namun juga berkembang dalam rangka interaksi kita dengan masyarakat. Oleh sebab itu, konsep diri dipengaruhi oleh reaksi serta respons orang lain terhadap diri kita, misalnya saja dalam berbagai perbincangan masalah sosial.
- c. *Role You Play – Role Taking*
Dalam hubungan pengaruh peran terhadap konsep diri, adanya aspek peran kita mainkan sedikit banyak akan mempengaruhi konsep diri kita. Misalnya, ketika masih kecil, kita sering “bermain peran” kita meniru perilaku orang lain yang kita lihat, umpamanya peran sebagai ayah, ibu kakek, nenek, atau meniru ekspresi orang lain, misalnya cara tersenyum, cara marah dari orang yang kita kerap kita lihat.
- d. *Reference Groups*
Yang dimaksud dengan *Reference Groups* atau kelompok rujukan adalah kelompok yang kita menjadi anggota di dalamnya. Jika kelompok ini kita anggap penting, dalam arti mereka dapat menilai dan bereaksi pada kita, hal ini akan menjadi kekuatan untuk menentukan konsep diri kita.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa dari berbagai faktor yang bisa mempengaruhi konsep diri kita, untuk mengerti diri sendiri, kita harus bisa mengerti sudut pandang sendiri, sedangkan untuk mengerti orang lain, secepat mungkin kita harus mengerti sudut pandang orang lain. Menurut

Rakhmat (dalam Ramadani, 2016: 29) ada dua faktor yang mempengaruhi konsep diri, yaitu:

a. Orang lain

Menurut Rakhmat “kita mengenal diri kita dengan mengenal orang lain terlebih dahulu. Bagaimana anda menilai diri saya, hal itu akan membentuk konsep diri saya.” Jadi, dapat dikatakan bahwa seseorang mengenal tentang dirinya dengan mengenal orang lain terlebih dahulu. Konsep diri seseorang individu terbentuk dari bagaimana penilaian orang lain mengenai dirinya.

Tidak semua orang terpengaruh pada diri seseorang, yang paling berpengaruh adalah orang-orang yang disebut *significant others*, yakni orang-orang yang sangat penting bagi diri seseorang. Waktu kecil, *significant others* adalah orang tua dan saudara. Setelah individu dewasa, maka yang bersangkutan akan mencoba menghimpun penilaian semua orang yang pernah berhubungan dengannya. Konsep ini disebut dengan *generalized other* yaitu pandangan seseorang mengenai dirinya berdasarkan keseluruhan pandangan orang lain terhadap dirinya.

b. Kelompok rujukan (*Reference Group*)

Dalam kehidupannya, setiap orang sebagai anggota masyarakat menjadi anggota berbagai kelompok. Setiap kelompok memiliki norma-norma sendiri, diantara kelompok tersebut ada yang disebut kelompok acuan, yang membuat individu mengarahkan prilakunya sesuai dengan norma dan nilai yang dianut kelompok tertentu. Kelompok inilah yang mempengaruhi konsep diri seseorang, dengan melihat kelompok ini, orang mengarahkan perilakunya dan menyesuaikan dirinya.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami, ada dua faktor yang mempengaruhi konsep diri, yakni orang lain dan kelompok rujukan. Konsep diri individu akan terbentuk dari penilaian orang lain mengenai dirinya dan di dalam kehidupan ini, setiap orang sebagai anggota di berbagai kelompok. Kelompok inilah yang menjadi salah satu hal yang mempengaruhi konsep diri seseorang, dimana seorang individu akan mengarahkan perilakunya dan menyesuaikan diri dengan ciri-ciri kelompoknya.

3. Bentuk-Bentuk Konsep Diri

Individu tidak hanya membentuk deskripsi tentang dirinya, tetapi individu juga mengadakan penilaian terhadap dirinya sendiri. Beberapa orang siswa percaya bahwa mereka adalah siswa yang sukses, sementara ada siswa lain merasa bahwa mereka adalah siswa yang sukses, sementara ada siswa lain merasa bahwa mereka tidak layak dan merasa rendah, jika dibandingkan dengan teman-teman satu kelas mereka.

Rakhmat membagi konsep diri yang dimiliki seseorang atas dua macam yaitu “konsep diri positif dan konsep diri negatif.” Untuk lebih jelasnya masing-masing konsep diri tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Konsep diri siswa positif
Orang yang memiliki konsep diri positif ditandai dengan lima hal, yaitu:
 - 1) Ia yakin akan kemampuannya mengatasi masalah
 - 2) Ia merasa setara dengan orang lain
 - 3) Ia menerima pujian tanpa rasa malu
 - 4) Ia menyadari, bahwa setiap orang mempunyai berbagai perasaan, keinginan dan perilaku yang tidak seluruhnya disetujui masyarakat.
 - 5) Ia memperbaiki dirinya karena ia sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang tidak disenanginya dan berusaha mengubahnya (2005: 105).
- b. Konsep diri negatif
Ada beberapa tanda orang yang memiliki konsep diri negatif, yaitu:
 - 1) Ia peka terhadap kritik, orang lain sangat tidak tahan kritik yang diterimanya dan mudah marah atau naik pitam.
 - 2) Responsif terhadap pujian, walaupun ia berpura-pura menghindari pujian, ia tidak dapat menyembunyikan antusiasismenya pada waktu menerima pujian.
 - 3) Hiperkritis, ia selalu mengeluh, mencela atau meremehkan apa pun dan siapa pun. Mereka tidak pandai dan tidak sanggup mengungkapkan penghargaan atau pengakuan pada kelebihan orang lain.
 - 4) Cenderung tidak merasa disenangi orang lain. ia merasa tidak diperhatikan karena itulah ia bereaksi pada orang lain sebagai musuh, sehingga tidak dapat melahirkan kehangatan dan keakraban persahabatan

- 5) Bersikap pesimis terhadap kompetisi seperti terungkap kedalam keenganannya untuk bersaing dengan orang lain dalam membuat prestasi. Ia memegang tidak akan berdaya melawan persaingan yang merugikan dirinya.

Sedangkan menurut Calhoun dan Acocela (dalam Gufron dan Risnawati, 2003: 19) ciri konsep diri yang positif adalah:

Yakni terhadap kemampuan dirinya sendiri dalam mengatasi masalah, merasa sejajar dengan orang lain, menerima pujian tanpa rasa malu, sadar terhadap rang mempunyai keragaman perasaan, dan perilaku yang tidak di setujui oleh masyarakat serta mampu mengembangkan aspek-aspek kepribadian yang buruk dan berupaya untuk mengubahnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa seseorang yang memiliki konsep diri positif ketika menghadapi suatu masalah ia memiliki keyakinan atas kemampuan yang ia memiliki untuk mengatasi masalahnya. Contohnya seorang siswa yang mendapatkan nilai ujian bahasa inggris yang rendah, tetapi karena konsep diri yang positif yang dimilikinya, ia tetap berusaha dan tidak putus asa, sebaliknya ia akan tetap memiliki keyakinan atas kemampuan yang ia miliki untuk mengatasi masalah tersebut. Sikap negatif ini merupakan dasar bagi tidak adanya perhatian dan kasih sayang terhadap orang lain di luar dirinya sendiri. Individu yang memiliki konsep diri negatif hanya memerhatikan dirinya sendiri sepanjang waktu, tidak pernah merasa puas, selalu takut kehilangan sesuatu, takut tidak di akui, iri pada mereka yang mempunyai kelebihan.

Individu yang memiliki konsep diri negatif cenderung tidak dapat mengarahkan kasih sayangnya kepada orang lain. Maka peningkatan konsep diri sangat penting, karena dengan meningkatnya konsep diri seseorang akan lebih mengetahui dirinya sendiri dan belajar untuk lebih menerima dirinya.

4. Dimensi- dimensi konsep diri

Calhoun dan Acocela (dalam Ghufron dan Risnawati, 2003: 17-18) mengatakan konsep diri terdiri dari tiga dimensi atau aspek:

a. Pengetahuan

Pengetahuan adalah apa yang individu ketahui tentang dirinya. Individu di dalam benaknya terdapat satu daftar yang menggambar dirinya, kelengkapan atau kekurangan fisik, usia, jenis kelamin, kebangsaan, suku, pekerjaan, agama dan lain-lainnya. Misalnya, seseorang akan menganggap dirinya sebagai orang yang sempurna karena telah dikaruniai fisik yang berfungsi dengan lengkap, berusia 20 tahun, wanita, WNI, Jawa mahasiswi, Islam, dan lain-lain. Pengetahuan diri juga

berasal dari kelompok sosial yang diidentifikasi oleh individu tersebut. Julukan ini juga dapat berganti setiap saat sepanjang individu mengidentifikasi diri terhadap suatu kelompok tertentu, maka kelompok tersebut memberikan informasi lain yang dimasukkan ke dalam potret dari mental individu.

b. Harapan

Pada saat-saat tertentu seseorang mempunyai suatu aspek pandangan tentang dirinya. Individu juga mempunyai suatu aspek pandangan tentang kemungkinan dirinya menjadi apa dimasa depan. Pendeknya, individu mempunyai harapan bagi dirinya sendiri untuk menjadi yang ideal. Diri yang ideal sangat berbeda pada masing-masing individu. Seseorang mungkin akan lebih ideal jika dia berdiri di atas podium verorasi dengan penuh semangat. Dihadapannya banyak orang antusias mendengarkan setiap kata yang diucapkannya sambil sesekali meneriakkan semacam yel-yel. Sementara itu, bagi yang merasa sebagai yang merasa diri ideal jika dia merenung dan menulis di rumah dan menghasilkan suatu karya tulis yang dapat dibaca setiap orang.

c. Penilaian

Di dalam penilaian, individu berkedudukan sebagai penilai tentang dirinya sendiri. Apakah bertentangan dengan (1) "siapakah saya", penghargaan bagi individu; (2) "seharusnya saya menjadi apa", standar bagi individu. Hasil penilaian tersebut harga diri. Semakin tidak sesuai dengan harapan dan standar diri, maka akan semakin rendah harga diri seseorang.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa ada tiga dimensi konsep diri yaitu pengetahuan, harapan, dan penilaian. Dimensi yang pertama

pengetahuan merupakan wawasan individu mengenai dirinya sendiri. Misalnya pengetahuan tentang penampilan fisik (warna kulitnya), psikis (bakat), dan sosial (hubungan individu dengan teman-temannya). Dimensi yang kedua harapan adalah pandangan dan keinginan individu terhadap dirinya, mau menjadi apa dimasa yang akan datang. Dan yang ketiga penilaian merupakan bagaimana individu menilai dirinya sendiri. Menurut Pudjijoyanti (dalam Syafwar, 2011: 168) dimensi-dimensi konsep diri yaitu:

- a. Dimensi kognitif dimana berisi seperangkat pengetahuan kita tentang diri kita sendiri, terlepas dari benar atau salah, di dasarkan pada bukti-bukti obyektif. Misalnya yang berhubungan penampilan fisik, seperti usia, jenis kelamin, warna kulit, berat badan, tinggi badan, kemampuan fisik, alat indra dan sebagainya. Pengetahuan yang berhubungan dengan diri psikis seperti: karakter, kecerdasan, bakat, prestasi, motivasi, minat, kebahagiaan, kecemasan dan sebagainya, pengetahuan tentang diri sosial seperti: hubungan individu dengan teman-temannya, apakah ia merasa di benci atau di senangi, di tolak dalam pergaulan.
- b. Dimensi persepsi atau cara pandang bagaimana individu tentang fisiknya dan hal yang berhubungan dengan diri psikis.
- c. Dimensi penilaian bagaimana individu menilai penampilan fisiknya apakah ia menerima dirinya atau di tolak.
- d. Dimensi harapan, apakah individu mempunyai cita-cita atau tidak bagi masa depannya, mau jadi apa dia nantinya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di pahami bahwa dimansi konsep diri terbagi 4 yaitu: Pertama, dimensi kognitif (pengetahuan) adalah apa yang individu ketahui tentang dirinya sendiri fisik dari segi kualitas dan kuantitas. Kedua, dimensi afeksi cara pandang yaitu dimensi yang berkaitan dengan cara memandang fisiknya dan hal yang berhubungan psikisnya termasuk cara individu memandang dirinya berinteraksi dengan orang lain. Ketiga, dimensi penilaian yaitu cara individu menilai penampilan fisiknya, psikis dan sosial, apakah individu memandang dirinya cantik atau jelek dan memandang karakter dan bakatnya. Yang terakhir dimensi harapan adalah apa yang individu inginkan untuk dirinya yang akan datang.

5. Perkembangan Konsep Diri

Konsep diri bukanlah bawaan sejak lahir atau bukan ditentukan secara biologis. Seperti yang dijelaskan Calhoun dan Acocella (dalam Gufron dan Risnawita, 2011: 14) ketika lahir manusia tidak memiliki konsep diri, pengetahuan tentang diri sendiri, harapan terhadap diri sendiri, dan penilaian tentang diri sendiri. Artinya individu tidak sadar dia adalah bagian yang tidak terpisahkan dari lingkungan. Ada dua sensasi yang dirasakan waktu masih kecil yang masing-masing berdiri sendiri yaitu, lingkungan dan dirinya sendiri. Namun keadaan ini tidak berlangsung lama, secara bertahap individu akan dapat membedakan antara “aku” dan “bukan aku”. Pada saat itu, individu mulai menyadari apa yang dilakukan seiring dengan menguatnya pancaindra. Individu dapat membedakan dan belajar tentang dunia yang bukan aku. Berdasarkan hal ini individu membangun konsep diri.

Loncatan kemajuan yang sangat besar dalam perkembangan konsep diri terjadi ketika individu mulai menggunakan bahasa, yakni sekitar umur satu tahun, seorang individu akan memperoleh informasi yang lebih banyak tentang dirinya dengan memahami perkataan orang lain. Pada saat itulah konsep diri, baik yang positif maupun yang negatif mulai terbentuk. Hurlock (dalam Gufron dan Risnawati, 2011: 16) membagi konsep diri berdasarkan perkembangannya menjadi konsep diri primer dan konsep diri sekunder. Konsep diri primer adalah konsep diri yang terbentuk berdasarkan pengalaman anak di rumah, berhubungan dengan anggota keluarga yang lain seperti orang tua dan saudara. Konsep diri sekunder adalah konsep diri yang terbentuk oleh lingkungan luar rumah, seperti teman sebaya atau teman bermain.

Konsep diri bukanlah bawaan sejak lahir atau bukan ditentukan secara biologis. Perkembangan konsep diri menurut Marcel (dalam Syafwar, 2011: 160) adalah:

The fact is that we can understand ourselves by starting from the others, or from others, and only by starting from them, kita mengenal diri setelah mengenal orang lain terlebih dahulu. Bagaimana orang lain menilai kita, memberikan respon terhadap diri kita akan membentuk konsep diri kita.

Berdasarkan kutipan di atas merupakan dalam pembentukan diri seseorang individu terlebih dahulu individu tersebut mendapatkan respon dan tanggapan terhadap dirinya sendiri.

Menurut Calhoun dan Acocella (dalam Syafwar, 2011: 160), “Konsep diri bukan merupakan faktor yang dibawa sejak lahir, melainkan faktor yang dipelajari dan terbentuk dari pengalaman individu dalam berhubungan dengan orang lain.”Setiap individu dalam berinteraksi akan menerima tanggapan. Tanggapan yang diberikan dijadikan cerminan bagi individu untuk melalui dan memandang dirinya sendiri, dengan demikian konsep diri terbentuk karena suatu proses umpan balik dari individu yang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa konsep diri individu dipengaruhi oleh lingkungan. Konsep diri adalah hasil belajar melalui interaksi antara individu yang bersangkutan dengan lingkungan, bukan dibawa sejak lahir. Bagaimana orang atau lingkungan menilai diri individu akan membentuk konsep diri individu yang bersangkutan. Bagaimana lingkungan mengajarkan tentang makna diri ataupun makna hidup akan membentuk konsep diri. Seorang anak pendapatnya tidak pernah diterima oleh teman-temannya, mungkin akan menyebabkan berkembangnya pikiran pada diri anak bahwa ia bodoh, atau dirinya dibenci oleh orang lain.

B. Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Menurut Rusmana (2009: 13) bimbingan kelompok dapat didefinisikan sebagai suatu proses pemberian bantuan kepada individu melalui suatu kelompok yang memungkinkan setiap anggota untuk belajar berpartisipasi aktif dan berbagai pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap

dan atau keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya pengembangan pribadi.

Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling, bimbingan kelompok ini merupakan layanan yang sangat bermanfaat bagi pengembangan wawasan siswa. Bimbingan kelompok mempunyai peranan besar dalam pencapaian tujuan pendidikan. Bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan konseling yang membahas topik-topik umum yang hangat untuk dibahas yang diberikan dalam suasana kelompok. Menurut Achmad (2006: 23) mengemukakan bahwa:

Bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktifitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial.

Berdasarkan kutipan di atas, dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok merupakan layanan yang membantu peserta didik untuk membahas masalah-masalah yang menyangkut pribadi peserta didik, baik itu mengenai masalah terhadap pendidikan, pekerjaan maupun membahas mengenai masalah sosial individu. Menurut Yusuf (2006: 50) juga mengatakan bahwa:

Bimbingan kelompok yaitu pemberian bantuan kepada siswa melalui situasi kelompok. Masalah yang dibahas dalam bimbingan kelompok adalah yang bersifat “Common Problem”, masalah yang dialami bersama dan tidak rahasia, baik menyangkut masalah pribadi, sosial, belajar, maupun karir.

Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok merupakan layanan yang dilaksanakan secara kelompok yang dipimpin oleh pemimpin kelompok (konselor) melalui situasi kelompok guna membahas topik-topik yang bermanfaat bagi peserta layanan.

Menurut Tohirin (2007: 170) juga berpendapat bahwa bimbingan kelompok tersebut merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu melalui kegiatan kelompok. Dengan demikian bimbingan

kelompok ini merupakan sebuah layanan untuk membimbing anggota kelompok menjadi individu-individu yang memiliki pemahaman akan dirinya.

2. Tujuan bimbingan kelompok

Setiap layanan konseling yang dilakukan pasti memiliki tujuannya masing-masing dan tentu saja setiap layanan tersebut memiliki tujuan yang berbeda. Bimbingan kelompok yang dilakukan juga memiliki tujuan tertentu agar tercapainya suatu hasil yang optimal. Selain itu dengan adanya tujuan maka pelaksanaan layanan ini dapat terlaksanakan dengan terarah dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Menurut Romlah (dalam Aswida dkk. 2012: 7) menyatakan salah satu tujuan bimbingan kelompok yaitu memberikan layanan-layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok dengan mempelajari masalah-masalah manusia pada umumnya, menghilangkan ketegangan-ketegangan. emosi, menambah pengertian mengenai dinamika kepribadian. Dapat di pahami bahwa bimbingan kelompok dapat menghilangkan ketegangan-ketegangan emosi yang di alami siswa pada saat proses bimbingan kelompok.

Menurut Prayitno (2012: 3) Adapun tujuan dari bimbingan kelompok tersebut secara umum adalah “berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan. Sedangkan tujuan khusus dari bimbingan kelompok tersebut membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual (hangat) dan menjadi perhatian peserta. Prayitno mengatakan bahwa :

Bimbingan kelompok bermaksud membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual (hangat) dan menjadi perhatian peserta. Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkan tingkah laku yang lebih efektif (2004: 2).

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok memiliki tujuan untuk menciptakan setiap anggota kelompok menjadi

individu yang mandiri dan berpikiran positif serta memiliki persepsi yang positif terhadap dirinya dan persepsi orang lain terhadap dirinya. Dapat dicontohkan dalam penyampaian pendapat-pendapat yang ada, kemudian bersepekan bahwa pendapat yang dikemukakan dapat diterima dengan positif terkait dengan topik yang dibahas. Sedangkan menurut Amin (2010: 291) bahwa:

Melalui bimbingan kelompok para peserta didik dapat diajak untuk bersama-sama mengemukakan pendapat tentang sesuatu dan membicarakan topik-topik penting, mengembangkan langkah-langkah bersama untuk menangani permasalahan yang dibahas dalam kelompok. Selain itu bimbingan kelompok dapat membuahkan hubungan yang baik di antara anggota kelompok, kemampuan berkomunikasi antar individu, pemahaman berbagai situasi dan kondisi lingkungan, juga dapat mengembangkan sikap dan tindakan nyata untuk mencapai hal-hal yang diinginkan sebagaimana terungkap di dalam kelompok.

Melalui pelaksanaan bimbingan kelompok ini diharapkan hal-hal yang mengganggu pikiran, persepsi dan wawasan siswa dapat terbantu dan berkembang menjadi lebih baik. Semua yang menghambat dan mengganggu perasaan siswa (anggota) kelompok dapat diringankan melalui berbagai cara, pikiran dan sikap yang tidak baik dapat diganti dengan pikiran-pikiran yang baik dan lebih positif melalui pemberian masukan dan tanggapan dari para anggota kelompok lainnya.

Bimbingan kelompok yang memanfaatkan dinamika kelompok akan mendorong terjadinya pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap peserta/ anggota kelompok ke arah yang lebih baik, sehingga anggota kelompok dapat meningkatkan konsep diri baik dari interaksi kita dengan anggota kelompok. Selain yang dipaparkan Prayitno di atas, Sukardi menjelaskan bimbingan kelompok juga memberikan tujuan dan manfaat bagi para anggota kelompoknya sebaga berikut:

- a. Memberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi di sekitarnya. Pendapat mereka itu boleh jadi bermacam-macam ada yang positif dan ada yang

negatif. Semua pendapat itu melalui dinamika kelompok (dan berperannya guru pembimbing) diluruskan (bagi pendapat-pendapat yang salah/ negatif), disinkronisasikan dan dimantapkan sehingga para siswa memiliki pemahaman yang objektif, tepat dan luas.

- b. Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang bersangkutan paut dengan hal-hal yang mereka bicarakan di dalam kelompok.
- c. Dengan sikap positif tersebut diharapkan dapat merangsang para siswa untuk menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan sokongan terhadap yang baik itu.
- d. Melalui program-program tersebut diharapkan dapat mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana mereka programkan semula. (Sukardi, 2003: 53)

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa tujuan bimbingan kelompok untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan dan meningkatkan potensi yang dimilikinya dalam segala aspek kehidupannya misalnya dapat menyampaikan pendapat, siswa dapat menyusun program sebagaimana yang di rencana sebelumnya dan menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan. Kegiatan layanan bimbingan kelompok ini diharapkan para siswa dapat meningkatkan konsep diri positif terhadap diri dan keadaan lingkungannya dan dapat mengarahkan dirinya ke arah yang lebih positif.

3. Pelaksanaan bimbingan kelompok

Penyelenggaraan bimbingan kelompok memerlukan persiapan dan praktik pelaksanaan kegiatan yang memadai, dari langkah awal sampai dengan evaluasi dan tindak lanjut. Menurut Supriatna (2011: 97-100) pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu:

a. Langkah Awal

Langkah atau tahap awal diselenggarakan dalam rangka pembentukan kelompok sampai dengan mengumpulkan para peserta yang sipa melaksanakan kegiatan kelompok. Langkah awal ini mulai dengan penjelasan tentang adanya layanan bimbingan kelompok bagi

para siswa, pengertian, tujuan dan kegunaan bimbingan kelompok. Setelah penjelasan ini, langkah selanjutnya menghasilkan kelompok yang berlangsung merencanakan waktu dan tempat penyelenggaraan kegiatan bimbingan kelompok.

b. Perencanaan Kegiatan

Perencanaan kegiatan bimbingan kelompok meliputi penetapan: 1) Materi layanan. 2) Tujuan yang ingin dicapai. 3) Sasaran kegiatan. 4) Bahan atau sumber bahan untuk bimbingan kelompok. 5) Rencana penilaian. 6) Waktu dan tempat.

c. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan yang telah direncanakan itu selanjutnya dilaksanakan melalui kegiatan sebagai berikut:

a) Persiapan menyeluruh yang meliputi persiapan fisik (tempat dan kelengkapannya), persiapan bahan, persiapan keterampilan, dan persiapan administrasi.

b) Pelaksanaan tahap-tahap kegiatan

(1) Tahap pertama: Pembentukan

(2) Tahap kedua: Peralihan

(3) Tahap ketiga: Kegiatan

d. Evaluasi Kegiatan

Penilaian terhadap bimbingan kelompok berorientasi pada perkembangan yaitu mengenali kemajuan atau perkembangan positif yang terjadi pada diri peserta, lebih jauh, penilaian terhadap bimbingan kelompok lebih bersifat penilaian.

e. Analisis dan Tindak Lanjut

Hasil penilaian kegiatan bimbingan kelompok perlu dianalisis untuk mengetahui lebih lanjut seluk beluk kemajuan para peserta dan seluk beluk penyelenggaraan bimbingan kelompok. Perlu dikaji apakah hasil-hasil pembahasan dan atau pemecahan masalah sudah dilakukan sedalam atau setuntas mungkin, atau sebenarnya masih ada aspek-aspek penting yang belum dijangkau dalam pembahasan itu.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa dalam pelaksanaan bimbingan kelompok memberikan penjelasan tentang pengertian, tujuan, dan kegunaan bimbingan kelompok yang menghasilkan kelompok yang langsung merencanakan waktu dan tempat menyelenggarakan kegiatan bimbingan kelompok. Selanjutnya perencanaan kegiatan bimbingan kelompok yang meliputi materi sampai ke perencanaan waktu dan tempat.

Selanjutnya pelaksanaan kegiatan mengenai persiapan bahan, persiapan keterampilan, dan persiapan administrasi. Dan pelaksanaan tahap pembentukan, tahap peralihan, dan tahap kegiatan. Selanjutnya evaluasi kegiatan penilaian kegiatan bimbingan kelompok difokuskan pada perkembangan pribadi siswa dan hal-hal yang di rasakan mereka berguna. Dan yang terakhir analisis dan tindak lanjut dalam analisis tersebut, satu hal yang menarik ialah analisis tentang kemungkinan dilanjutkannya pembahasan topik atau masalah yang telah dibahas sebelumnya. Tindak lanjut itu dapat dilaksanakan melalui bimbingan kelompok selanjutnya atau kegiatan dianggap sudah memadai atau belum.

Adapun 4 tahapan-tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok yang dijelaskan oleh Prayitno (2012: 170) sebagai berikut:

- a. Tahap pembentukan, yaitu tahapan untuk membentuk kerumunan sejumlah individu menjadi satu kelompok yang mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama.
- b. Tahap peralihan yaitu kegiatan untuk mengalihkan kegiatan awal kelompok ke kegiatan berikutnya yang lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok.
- c. Tahap kegiatan yaitu tahapan kegiatan inti untuk membahas topik-topik tertentu.
- d. Tahap pengakhiran yaitu tahapan akhir kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok, serta merencanakan kegiatan selanjutnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa dalam pelaksanaan bimbingan kelompok ada empat tahap. Tahap pembentukan, Tahap peralihan, Tahap kegiatan dan Tahap pengakhiran yang mana keempat tahap tersebut sangat di perlukan pada bimbingan kelompok.

4. Komponen Layanan Bimbingan Kelompok

a. Pemimpin Kelompok

Pemimpin kelompok (PK) adalah Konselornya yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktik konseling profesional. Tugas

pemimpin kelompok adalah memimpin kelompok yang bernuansa layanan konseling melalui “bahasa” konseling untuk mencapai tujuan-tujuan konseling. Secara khusus pemimpin kelompok diwajibkan menghidupkan dinamika kelompok diantara semua peserta yang mengarah kepada pencapaian tujuan-tujuan umum dan khusus tersebut di atas. Untuk menjalankan tugas dan kewajiban profesional, pemimpin kelompok adalah seorang yang:

- 1) Mampu membentuk kelompok dan mengarahkannya sehingga terjadi dinamika kelompok dalam suasana interaksi antara anggota kelompok yang bebas, terbuka dan demokratik, konstruktif, saling mendukung dan meringankan beban, menjelaskan, memberikan rasa nyaman, menggembirakan, dan membahagiakan, serta mencapai tujuan bersama kelompok.
- 2) Berwawasan luas dan tajam sehingga mampu mengisi, menjembatani, meningkatkan, memperluas dan mensinergikan konten bahasan yang tumbuh dalam aktivitas kelompok.
- 3) Memiliki kemampuan hubungan antar personal yang hangat dan nyaman, sabar dan memberikan kesempatan, demokratik (tidak antagonistik) dalam mengambil kesimpulan dan keputusan, tanpa memaksakan dalam ketegasan dan kelembutan, jujur dan tidak berpura-pura, disiplin dan kerja keras (Prayitno, 2012: 154).

Senada dengan pendapat di atas, Tohirin mengemukakan bahwa pemimpin kelompok adalah konselor yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktik pelayanan bimbingan dan konseling. Tugas utama PK adalah:

- 1) Membentuk kelompok sehingga terpenuhi syarat-syarat kelompok yang mampu secara aktif mengembangkan dinamika kelompok.
- 2) Memimpin kelompok yang bernuansa layanan konseling untuk mencapai tujuan-tujuan konseling.
- 3) Melakukan penstrukturan, yaitu membahas bersama anggota kelompok tentang apa, mengapa dan bagaimana layanan bimbingan kelompok dilaksanakan.
- 4) Melakukan pentahapan kegiatan konseling kelompok.
- 5) Memberikan penilaian kegiatan konseling kelompok.
- 6) Melakukan tindak lanjut (2007: 170).

b. Anggota Kelompok

Tidak semua kumpulan orang atau individu dapat dijadikan anggota layanan bimbingan kelompok. Untuk diselenggarakannya layanan bimbingan kelompok seorang konselor perlu membentuk kumpulan individu menjadi sebuah kelompok yang memiliki persyaratan:

- 1) Terjadinya hubungan antara anggota kelompok, menuju keakraban antar mereka.
- 2) Tumbuhnya tujuan bersama diantara anggota kelompok, dalam suasana kebersamaan.
- 3) Berkembangnya itikad dan tujuan bersama untuk mencapai tujuan kelompok,
- 4) Terbinanya kemandirian pada diri setiap anggota kelompok, sehingga mereka masing-masing mampu berbicara dan tidak menjadi *yes-man*.
- 5) Terbinanya kemandirian kelompok, sehingga kelompok ini berusaha dan mampu “tampil beda” dari kelompok lain (2007: 171)

5. Materi Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok merupakan pelayanan yang diberikan kepada peserta didik dengan membahas masalah-masalah yang umum dan aktual serta sama-sama dirasakan oleh anggota kelompok. Prayitno (2012: 168) mengatakan bahwa:

Bimbingan kelompok membahas materi topik-topik umum. Baik “topik tugas” maupun “topik bebas”. Topik tugas adalah topik atau pokok bahasan yang datangnya dari PK dan “ditugaskan” kepada kelompok untuk membahasnya. Sedangkan topik bebas adalah topik atau pokok bahasan yang datangnya atau dikemukakan secara bebas oleh para anggota kelompok.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok terdapat dua macam topik bahasan. Topik tersebut bisa datang dari para anggota kelompok maupun datang dari pimpinan kelompok itu sendiri.

Selain itu menurut Hallen (2002: 87) juga mengemukakan mengenai materi yang dibahas dalam bimbingan kelompok, yaitu:

- a. Pemahaman dan pemantapan kehidupan keberagaman dan hidup sehat
- b. Pemahaman dan penerimaan diri sendiri dan orang lain sebagaimana adanya (termasuk perbedaan individu, sosial, dan budaya serta permasalahannya)
- c. Pemahaman tentang emosi, prasangka, konflik dan peristiwa yang terjadi di masyarakat, serta pengendaliannya/ pemecahannya
- d. Pengaturan dan penggunaan waktu secara efektif (untuk belajar dan kegiatan sehari-hari, serta waktu senggang)
- e. Pemahaman tentang adanya berbagai alternative pengambilan keputusan, dan berbagai konsekwensinya
- f. Pengembangan sikap dan kebiasaan belajar, pemahaman hasil belajar, timbulnya kegagalan belajar dan cara-cara penanggulangannya (termasuk EBTA, EBTANAS)
- g. Pengembangan hubungan sosial yang efektif dan produktif
- h. Pemahaman tentang dunia kerja, pilihan dan pengembangan karier, serta perencanaan masa depan

Pendapat di atas dapat dipahami bahwa layanan bimbingan kelompok dilaksanakan dengan membahas berbagai materi-materi dalam segala aspek kehidupan. Materi-materi yang diberikan dalam layanan bimbingan kelompok tersebut haruslah bermanfaat bagi setiap peserta layanan bimbingan kelompok. Adapun materi-materi yang dapat diberikan menurut Sukardi (2008: 65) antara lain:

- a. Pengenalan sikap dan kebiasaan, bakat, minat dan cita-cita serta penyalurannya.
- b. Pengenalan kelemahan diri dan penanggulangannya, kekuatan diri dan pengembangannya.
- c. Pengembangan kemampuan berkomunikasi, menerima/ menyampaikan pendapat, bertingkah laku dan hubungan sosial, baik di rumah, sekolah, maupun di masyarakat, teman sebaya di sekolah dan luar sekolah dan kondisi/ peraturan sekolah.
- d. Pengembangan sikap dan kebiasaan belajar yang baik di sekolah dan di rumah sesuai dengan kemampuan pribadi siswa.

- e. Pengembangan teknik-teknik penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian sesuai dengan kondisi fisik, sosial dan budaya.
- f. Orientasi dan informasi karier, dunia kerja, dan upaya memperoleh penghasilan.
- g. Orientasi dan informasi perguruan tinggi sesuai dengan karier yang hendak dikembangkan.
- h. Pengambilan keputusan dan perencanaan masa depan.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa materi yang diberikan dalam layanan bimbingan kelompok itu dapat mencakup segala hal dalam aspek kehidupan, baik itu dalam bidang belajar atau pendidikan, kehidupan pribadi, sosial, teknologi dan hal-hal yang berhubungan dengan dunia kerja, dan lain sebagainya. Materi- materi tersebut dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok sesuai dengan kebutuhan anggota, yang berguna untuk pengembangan potensi anggota kelompok dari berbagai sisi.

6. Asas Bimbingan Kelompok

Penyelenggaraan bimbingan kelompok juga dituntut untuk memenuhi sejumlah asas bimbingan. Pemenuhan asas-asas bimbingan itu akan memperlancar pelaksanaan dan lebih menjamin keberhasilan kegiatan layanan. Akan tetapi, apabila asas-asas ini tidak di jalankan dengan baik, maka penyelenggaraan bimbingan kelompok tidak akan mendapatkan hasil yang baik. Secara umum, asas-asas dalam layanan bimbingan kelompok menurut Prayitno (2012: 162-164) yaitu:

a. Kerahasiaan

Segala sesuatu yang dibahas dan muncul dalam kegiatan kelompok hendaknya menjadi rahasia kelompok yang hanya boleh diketahui oleh AK dan tidak disebarluaskan ke luar kelompok. Seluruh AK hendaknya menyadari benar hal ini dan bertekad untuk melaksanakannya. PK dengan sungguh-sungguh hendaknya memantapkan azas ini sehingga seluruh AK berkomitmen penuh untuk melaksanakannya.

b. Kesukarelaan

Kesukarelaan AK dimulai sejak awal rencana pembentukan kelompok oleh konselor (PK). Kesukarelaan terus-menerus dibina melalui upaya PK mengembangkan syarat-syarat kelompok yang efektif dan penstrukturan tentang layanan BKp. Dengan kesukarelaan itu, AK akan dapat mewujudkan peran aktif diri mereka masing-masing untuk mencapai tujuan layanan.

c. Azas-azas lain

Dinamika kelompok dalam bimbingan kelompok semakin intensif dan efektif apabila semua AK secara penuh menerapkan asas kegiatan dan keterbukaan. Mereka secara aktif dan terbuka menampilkan diri tanpa rasa takut, malu maupun ragu. Dinamika kelompok semakin tinggi, berisi, dan bervariasi. Masukan dan sentuhan semakin kaya dan terasa. Para peserta layanan bimbingan kelompok semakin dimungkinkan memperoleh hal-hal yang berharga dari layanan ini. Asas kekinian memberikan isi aktual dalam pembahasan yang dilakukan. AK diminta mengemukakan hal-hal yang terjadi dan berlaku sekarang ini. Hal-hal atau pengalaman yang telah lalu dianalisis dan disangkut-pautkan kepentingan pembahasan hal-hal yang terjadi dan berlaku sekarang. Hal-hal yang akan datang direncanakan sesuai dengan kondisi yang ada sekarang. Asas kenormatifan dipraktikkan berkenaan dengan cara-cara berkomunikasi dan bertata krama dalam kegiatan kelompok, dan dalam mengemas isi bahasan. Sedangkan asas keahlian diperlihatkan oleh PK dalam mengolah kegiatan kelompok dalam mengembangkan proses dan isi pembahasan secara keseluruhan.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa dengan adanya asas kerahasiaan, maka pemimpin kelompok dan juga semua anggota kelompok wajib merahasiakan tentang apa yang dibahas dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok. Jadi, apa yang dibahas tersebut tidak boleh diketahui oleh orang lain. Kemudian mengenai asas kesukarelaan, semua anggota kelompok diminta untuk sukarela dalam memberikan masukan atau saran tanpa disuruh-suruh oleh pemimpin kelompok. Apabila semua anggota kelompok sukarela dalam memberikan ide maupun masukan-masukan, maka tujuan kegiatan layanan akan berjalan dengan lancar dan semua anggota kelompok akan menerima manfaatnya.

Selain itu terkait dengan asas-asas lain yaitu mengenai asas keterbukaan, semua anggota kelompok diminta untuk saling terbuka antara satu dengan

yang lainnya. Jadi, apa yang dirasakan oleh masing-masing anggota kelompok dapat diutarakan tanpa adanya rasa malu-malu dan ragu. Lalu mengenai asas kekinian, semua anggota kelompok diminta untuk memberikan isi aktual dalam pembahasan yang dilakukan, serta hal-hal yang terjadi dan berlaku sekarang ini. Hal-hal atau pengalaman yang telah lalu dianalisis dan disangkut-pautkan pada kepentingan pembahasan yang terjadi atau berlaku sekarang.

Sedangkan hal-hal yang akan datang direncanakan sesuai dengan kondisi yang ada sekarang. Selanjutnya mengenai asas kenormatifan, semua anggota kelompok diminta dalam melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku. Bahkan semua anggota kelompok diminta untuk berkomunikasi dan bertatakrama sesuai dengan aturan yang berlaku. Mengenai asas keahlian, tentunya hal ini diperlihatkan langsung oleh pemimpin kelompok dalam mengelola kegiatan kelompok. Untuk itu, pemimpin kelompok harus berasal dari orang yang profesional, dengan begitu pemimpin kelompok dapat mengembangkan proses dan isi pembahasan secara keseluruhan.

7. Role Playing

a. Pengertian *Role Playing*

Role playing merupakan situasi suatu masalah yang diperankan secara singkat dengan tekanan pada karakter atau sifat orang, kemudian dilanjutkan dengan diskusi tentang masalah yang diperagakan.

Syah mengungkapkan *role playing* merupakan upaya pemecahan masalah, khususnya yang bertahan dengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan. Proses pemecahan masalah tersebut dilakukan melalui tahapan-tahapan: a) Identifikasi/pengenalan masalah, b) Uraian masalah, c) Pemeranan/peragaan tindakan, d) Diskusi dan evaluasi (2010: 193).

Menurut Nawawi (dalam Kartini, 2007: 2) Bermain peran adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi

yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat. Apabila ditinjau secara istilah, metode bermain peran adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan/memerankan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, yang lebih menekankan pada kenyataan-kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial. Metode ini kadang-kadang disebut dengan dramatisasi (Zuhairini, dkk., 2007: 2).

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa *role playing* itu dapat mendramatisasikan tingkah laku untuk mengembangkan konsep diri siswa menjadi positif. Adanya dramatisasi, siswa berkesempatan melakukan, menafsirkan dan memerankan suatu peran tertentu. Melalui *role playing* siswa diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep diri yang positif. Menurut Zulkifli (2006: 42) *role playing* (permainan peran) anak itu sendiri memegang peranan sabagai apa yang sedang dimainkannya. Contoh sebagai penjelasan: Bermain dokter-dokteran, supir-supiran, bidan-bidanan, dan sebagainya. Sedangkan menurut Filina (2013: 4) *Role playing* dalam arti bermain peran atau bermain pura-pura. Metode *role playing* suatu bentuk permainan anak-anak yang aman dan bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan struktur lingkungan atau permainan-permainan dengan menggunakan boneka, rumah-rumahan, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Dengan dramatisasi anak berkesempatan melakukan, menafsirkan dan memerankan suatu peranan tertentu.

Menurut Hamalik (2001: 214) arti *role* secara harfiah adalah peranan, dan *play* adalah bermain. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Manfaat dari pengaplikasian metode *role playing* yaitu siswa mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah

perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa *role playing* merupakan suatu teknik bermain peran yang dapat membantu peserta didik untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa dapat memahami karakter yang diperankannya.

Role playing merupakan sebuah cara yang sempurna untuk menjaga aliran energi. Mereka dapat menampilkan berbagai bagian dalam kehidupan mereka dalam suatu cara yang melibatkan fisik dan penuh semangat, yang bagi banyak anak muda terasa lebih mudah dan nyaman dari pada hanya duduk dan membicarakan berbagai persoalan. (Geldard dan Geldard, 2010: 311)

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa *role playing* dapat membantu siswa menjaga energi, nyaman, dan lebih semangat dalam belajar. Ketika menggunakan *role playing*, penting bahwa siswa harus merasa memegang kendali atas prosesnya dan juga merasa didukung atas apa yang mereka lakukan.

b. Langkah-langkah *Role Playing* dalam Bimbingan Kelompok

Pelaksanaan *role playing* memiliki langkah-langkah yang runtut, yang dipaparkan Hamalik sebagai berikut:

1) Persiapan dan instruksi

Langkah awal dalam tahap persiapan adalah masalah yang yang dipilih harus menjadi sosiodrama yang menarik beretkan pada jenis peran masalah dan situasi yang yang familiar dengan keadaan siswa. Sebelum pelaksanaan *role playing* siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif yang bertujuan untuk mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk keompokan kelompok. Selanjutnya tahap pemberian instruksi kepada peserta meliputi latar belakang masing-masing

karakter yang akan diperankan. Tahap akhir pemberian instruksi adalah kelas dibagi menjadi dua yaitu kelompok pemeran dan kelompok pengamat. (2001: 215).

2) Tindakan Dramatik dan Diskusi

Tahap ini merupakan pelaksanaan peneranan yaitu:

- a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audince* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b) Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusta pada situasi bermain peran (2001: 216).

3) Evaluasi *Role Playing*

Hamalik menjelaskan bahawa kegiatan pemeranan yang telah dilaksanakan siswa harus memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil yang dicapai dalam kegiatan *role palying*. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluatif dari siswa, catatan-catatan yang di buat oleh guru selama berlangsungnya *role playing* (2001: 216).

Pemilihan pemain tidak didasarkan pada keadaan nyata. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan atau perbuatan ulang pengalaman dan diberikan deskripsi secara tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari pada karakter.

Tahap kedua ini masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Diskusi yang dibimbing oleh guru dengan bermaksud menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengaamti dan merespon dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap yang akhir ini siswa diminta keterangan mengenai evluatif yang di mainkan. Berdasarkan evaluasi tersebut guru dapat menentukan tingkat

perkembangan pribadi, sosial, akademik para siswa dan untuk kepentingan pelaksanaan bermain peran atau auntu perbaikan *role playing* selanjutnya.

Menurut Uno (2001: 26-28) ada sembilan langkah yang perlu ditempuh dalam melaksanakan teknik *role playing*, yaitu:

1) Pemenasan

Langkah pertama, memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang perlu dipelajari dan dikuasainya yang bisa saja permasalahan muncul dari imajinasi siswa atau permasalahan yang disiapkan oleh guru.

2) Memilih pemain (partisipan)

Langkah kedua, guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa yang mengusulkan unruk memainkan siapa perannya.

3) Menata panggung

Langkah ketiga, guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks.

4) Mempersiapkan pengamat

Langkah keempat, pengamat di sini juga harus terlibat aktif dalam permainan peran.

5) *Role playing* di mulai

Langkah kelima, *role playing* dilaksanakan secara spontan.

6) Diskusi dan evaluasi

Langkah keenam guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan apakah perlu ada pergantian pemain atau tidak.

7) Permainan peran ulang

Langkah ketujuh, seharusnya pada permainan kedua ini akan bejalan lebih baik, siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

8) Diskusi dan evaluasi ulang

Langkah kedelapan, dimaksudkan untuk mengkaji kembali hasil pemeranan ulang pada langkah ketujuh tadi.

9) Membagi pengalaman dan menarik generalisasi

Langkah kesembilan, siswa di ajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

c. Tujuan dan manfaat *Role Playing* dalam bimbingan konseling

1) Tujuan

Tujuan dari teknik *role playing* menurut Uno yaitu:

Role playing sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui *role playing* siswa menggunakan konsep peran, menyadari adanya-adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Uno menjelaskan Proses *role playing* ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana siswa untuk: menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah dan mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran terjadi seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain (2001: 26).

Menurut Geldard ada beberapa tujuan *role playing* adalah:

- a) Untuk mendapatkan sebuah pemahaman tentang peran dan hubungan
- b) Untuk dapat bersentuhan dengan perasaan
- c) Untuk mengeksplorasi berbagai bagian diri
- d) Untuk menetapkan pilihan
- e) Untuk mengeksternalisasi kepercayaan atau perasaan
- f) Untuk mempraktikkan dan melakukan eksperimen pada perilaku baru. (2010: 312)

Berdasarkan pendapat di atas dapat di pahami bahwa tujuan *role playing* adalah siswa mampu menghayati peran yang di perankannya dan siswa mendapatkan sebuah pemahaman tentang peran dan untuk membantu siswa memantapkan pilihan yang ia ambil. Dan membantu siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran terjadi seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain.

2) Manfaat

Menurut Deden (dalam Wimpiadi: 2010: 5) mengemukakan bahwa manfaat yang dapat diambil dari *role playing* adalah:

- a) Dapat membuat siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang sedang mereka pelajari
- b) Melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak
- c) Memberikan rasa senang pada siswa. Dengan bermain siswa akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa.

Tohirin menjelaskan bahwa teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok bermanfaat untuk:

Pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan. Secara khusus, dengan adanya teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok dapat mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal para siswa (2007: 172).

Pendapat lain menurut Geldard dan Geldard (2010: 313) yaitu:

Bermain peran (*role playing*) dapat bermanfaat dalam membantu anak muda mengeksplorasi hubungan mereka dengan orang lain dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai persoalan yang terkandung dalam sebuah hubungan ini, baik dari perspektif mereka sendiri maupun dari sudut pandang orang lain. Selama berlangsungnya bermain peran anak muda dapat mengekspresikan secara verbal dan nonverbal, bagaimana mereka bersikap dalam hubungan mereka dengan orang lain. Dengan berganti-ganti peran, yakni dengan mengambil peran sebagai orang lain dalam situasi permainan peran mereka akan merasa lebih mampu untuk mengamati perilaku mereka sendiri secara lebih objektif dan memahami perilaku orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa manfaat *role playing* dapat membuat siswa tanpa sadar mengungkapkan materi yang sedang mereka pelajari dan siswa juga dapat merasa senang dengan adanya *role playing* tidak hanya itu manfaat *role playing* juga dapat

membantu siswa mengembangkan kemampuan bersosialisasi. Dengan adanya *role playing* siswa menadaptkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai persoalan yang bersala dari diri sendiri maupun persoalan yang datang dari orang lain.

d. Kelebihan dan kelemahan teknik *Role Playing*

Menurut Komalasari (dalam Wimpiadi, 2014: 5) kelebihan model pembelajaran *role playing* adalah:

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berinteraksi secara utuh.
- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 4) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Menurut Mansyur (dalam Nurhasah, 2016: 4) kelebihan dari metode *role playing* yaitu:

Penerapan metode *role playing* siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar. Selanjutnya murid akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif. *Role playing* dapat menuntun siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Memupuk rasa tanggung jawab akan tugas yang diterima. Konsep penerapan metode *role playing* yang dilakukan pada pemilihan materi atau topik tentunya yang dekat dengan kehidupan siswa. Kemudian siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya kedalam gerakan-gerakan serta pengucapan kata-kata yang sesuai dengan peran yang dimainkannya. Dalam memainkan perannyapun sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa asalkan tidak keluar dari konteks yang telah ditetapkan oleh guru.

Menurut Yamin (dalam Wimpiadi, 2014: 4) jika kita melihat model *role playing* dalam cakupan proses mengajar dan belajar dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan, yaitu:

- 1) *Role playing* (bermain peran) memerlukan waktu yang relatif panjang.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa. Ini tidak semua guru memilikinya.

- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan *role playing* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pelajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini.

C. Keterkaitan *Role Playing* dengan Konsep Diri

Berdasarkan deskriptif teoritik tentang kedua variabel penelitian di atas, menjelaskan bahwa *role playing* dapat mempengaruhi serta meningkatkan konsep diri siswa yang rendah. Seperti yang dijelaskan William Broks (dalam Sobur, 2003: 518-520) *role playing* sebagai berikut:

Dalam hubungan pengaruh peran terhadap konsep diri, adanya aspek peran kira mainkan sedikit banyak akan mempengaruhi konsep diri kita. Misalnya, ketika masih kecil, kita sering “bermain peran” kita meniru perilaku orang lain yang kita lihat, umpamanya peran sebagai ayah, ibu kakek, nenek, atau meniru ekspresi orang lain, misalnya cara tersenyum, cara marah dari orang yang kita kerap kita lihat.

Penjelasan di atas bahwa *role playing* dapat mempengaruhi konsep diri seseorang. Bermain peran (*role playing*) inilah yang merupakan awal dari pengembangan konsep diri. Bermain peran ini pula, kita mulai memahami cara orang lain memandang diri kita. Bermain peran (*role playing*) melibatkan interaksi dua siswa atau lebih dengan memerankan suatu peran tertentu dari suatu situasi masalah, sosial maupun memahami tentang pengertian yang lebih baik tentang dirinya, dapat menemukan konsep dirinya, menyatakan kebutuhan-kebutuhannya, dan menyatakan reaksi terhadap tekanan-tekanan terhadap dirinya. Menurut Burns (dalam Subagyo, 2015 : 164) konsep diri ialah:

Merupakan pandangan menyeluruh individu tentang totalitas dari diri sendiri mengenai karakteristik kepribadian, nilai-nilai kehidupan, prinsip kehidupan moralitas, kelemahan dan segala yang terbentuk dari segala pengalaman dan interaksinya dengan orang lain.

Konsep diri penting artinya karena individu dapat memandang diri dan dunianya, mempengaruhi tidak hanya individu berperilaku, tetapi juga tingkat kepuasan yang diperoleh dalam hidupnya. Siswa yang memiliki konsep diri positif ia akan memiliki dorongan mandiri lebih baik, ia dapat mengenal serta memahami dirinya sendiri sehingga dapat berperilaku efektif dalam berbagai situasi. Masalah dan kegagalan yang dialami siswa disebabkan oleh sikap negatif terhadap dirinya sendiri, yaitu menganggap dirinya tidak berarti, individu kurang menerima peraturan/norma yang telah ditetapkan, sehingga ada sifat membrontak pada dirinya yang menentang aturan tersebut. *Role playing* merupakan salah satu jenis layanan yang dianggap tepat untuk memberikan kontribusi pada siswa untuk meningkatkan dan mengembangkan konsep diri positif.

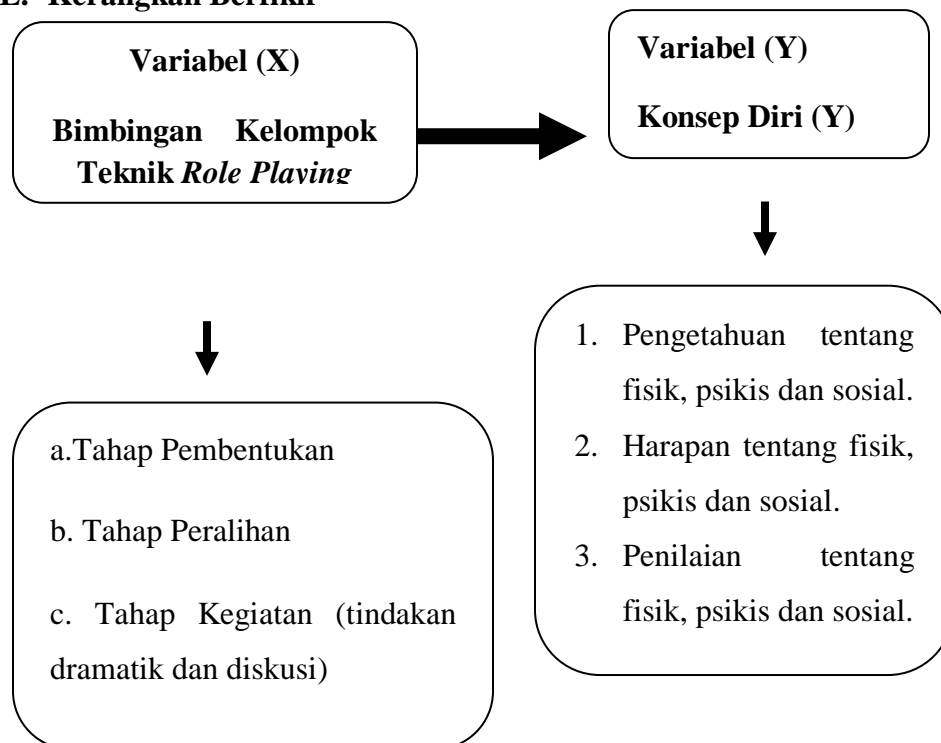
D. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Novia Anggairi pada tahun 2015 dalam penelitiannya yang berjudul "Konsep Diri Siswa Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Di SMA 1 Salimpaung". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa konsep diri siswa dalam layanan bimbingan kelompok dapat diklasifikasikan positif dimana dari 57 orang responden yang telah mengisi instrumen penelitian diperoleh bahwa 53 orang responden yang memiliki konsep diri positif dalam layanan bimbingan kelompok dan sebanyak 4 orang responden yang memiliki konsep diri yang negatif dalam layanan bimbingan kelompok. Hal ini berarti secara keseluruhan siswa memiliki pandangan dan penilaian yang positif terhadap dirinya sendiri, namun masih ada beberapa orang siswa yang memiliki pandangan negatif terhadap dirinya sendiri di dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok. Perbedaannya dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu penulis akan melihat bagaimanakah pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa

di SMA N 1 Lubuk Sikaping, dengan menggunakan metode penelitian eksperimen.

2. Teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok dapat diterapkan dalam pelayanan bimbingan konseling kelompok, hal ini di dukung oleh hasil penelitian yang di lakukan oleh Deni Rahma yang berjudul” Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Perubahan Sikap Belajar Siswa Di SMP 4 Sungai Tarab”. Diperoleh kesimpulan bahwa teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok dapat menunjukkan adanya perubahan secara signifikan sikap belajar siswa kearah yang lebih baik. Perbedaannya dengan peneliti yang penulis lakukan ialah melihat pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa kelas X IPS di SMA N 1 Lubuk Sikaping. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan konsep diri siswa. Persamaan dalam penelitian ini ialah penentuan sampel dengan menggunakan *purposive sampling*.

E. Kerangka Berfikir



Keterangan:

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* merupakan perlakuan yang akan penulis berikan kepada sekelompok siswa dengan mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas topik-topik yang dapat meningkatkan konsep diri siswa ke arah yang lebih baik.

F. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini adalah:

1. H_0 = Bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* tidak berpengaruh terhadap peningkatan konsep diri siswa.
2. H_a = Bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan konsep diri siswa.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian *eksperiment*, dimana *eksperiment* adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menguji hipotesis guna mendapatkan hubungan kuualitas antara variabel-variabel yang tengah dipelajari atau mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya (Desmita, 2006: 7).

Menurut Kasiram (2010: 211) mengatakan penelitian eksperimen adalah “model penelitian dimana peneliti memanipulasi suatu stimuli atau kondisi, kemudian mengobservasi pengaruh atau akibat dari perubahan stimuli atau kondisi tersebut pada obyek yang dikenai stimuli atau kondisi tersebut.” Jadi, eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui kemurnian pengaruh X (pengaruh bimbingan kolompok teknik *role playing*) terhadap Y (peningkatan konsep diri). Apakah benar bimbingan kolompok teknik *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan konsep diri siswa.

Penelitian eksperimen termasuk penelitian kuantitatif, karena dilatarbelakangi oleh pandangan positivistik dan logika empirik. Penelitian ini bertujuan untuk memprediksi, mengontrol, mengkonfirmasi, dan menguji hipotesis (Hanafi, 2015: 88).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Experimental design* dengan tipe *one group pretest-posttest design*, dalam arti hanya kelompok eksperimen saja yang akan diukur berdasarkan dari *treatment* yang diberikan, pelaksanaannya dengan cara memberikan berikan pretest terlebih dahulu sebelum diberi tindakan, sehingga dapat melihat pengaruh tindakan yang diberikan terhadap siswa setelah itu baru diberikan posttest untuk mengukur seberapa besar

pengaruh yang muncul setelah diberikan *treatment*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Model Eksperimen Murni

Group (Kelompok)	Pretest	<i>Treatment</i>	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X = *Treatment* (perlakuan)

O₂ = *Posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Secara umum langkah-langkah untuk melaksanakan penelitian eksperimen adalah:

- 1) Melakukan *Pre-test*, yaitu memberikan skalat awal berupa pertanyaan atau pernyataan tentang konsep diri, sebelum dilaksanakan bimbingan kelompok teknik *role playing*.
- 2) Melakukan *Treatment*
Robert D. Myrick mengatakan “untuk penelitian eksperiment, seorang peneliti memberikan *treatment* minimal 6 kali pertemuan dengan durasi 45-50 menit (2003: 222-223).
- 3) Peneliti dalam satu minggu masuk 1 kali pertemuan untuk memberikan layanan, dihari-hari selain itu penulis masuk kelas untuk memperhatikan guru yang sedang mengajar dan mengamati siswa dengan strategi guru mengajar.

- 4) Memberikan *Posttest* setelah perlakuan diberikan, yaitu memberikan skala yang sama pada saat pretest.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Lubuk Sikaping, pada bulan September 2017-Mei 2018.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Hanafi “Populasi adalah totalitas semua nilai yang didapat secara kualitas maupun kuantitas pada karakteristik tertentu” (2015: 51). Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan atau kelompok dari subyek yang akan diteliti misalnya meneliti orang, benda, binatang, alat-alat pelajaran, cara-cara mengejar dan sebagainya yang mempunyai sifat atau karakteristik tertentu. Menurut (Sugiyono, 2007: 117), populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian yang akan penulis teliti ini, penulis akan meneliti tentang bagaimana pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa kelas X IPS di SMAN 1 Lubuk Sikaping.

Adapun objek yang menjadi populasi peneliti adalah kelas X IPS. Adapun alasan peneliti mengambil populasi siswa kelas X IPS karena pengambilan data awal peneliti telah melakukan wawancara dengan guru BK / konselor dan guru wali kelas kelas X IPS. Untuk lebih jelasnya populasi peneliti dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.2
Kelas X IPS
Sebagai Populasi Penelitian

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1	X IPS 1	35
2	X IPS 2	36
3	X IPS 3	34
Jumlah		105

Sumber: Arsip SMAN 1 Lubuk Sikaping

Berdasarkan tabel di atas ada 105 siswa kelas X IPS yang akan dijadikan sebagai populasi dalam penelitian ini.

2. Sampel

Menurut Hanafi (2015: 53) bahwa sampel adalah sebagian populasi yang diambil dengan cara yang dapat dipertanggung jawabkan. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* “Menurut Sugiyono *purposive sampling* adalah “Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu” (2014: 85). Pertimbangan yang penulis miliki terkait penelitian ini adalah konsep diri siswa yang rendah.

Menurut Sugiyono (2007: 132) bahwa penelitian eksperimen yang sederhana, yang menggunakan kelompok *eksperiment* dan kelompok kontrol, maka jumlah sampel masing-masing anggota antara 10 s/d 20.

D. Pengembangan *Instrument*

1. Validitas *Instrument*

Menurut Sukardi (2007: 121) suatu *instrument* dikatakan valid jika *instrument* yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur. Jadi *instrument* yang peneliti buat untuk mengukur konsep diri siswa dikatakan valid jika benar-benar dapat mengukur konsep diri siswa tersebut. *Instrument* yang valid harus mempunyai:

a. Validitas konstruk

Sukardi menyatakan “Validitas konstruk menunjukkan suatu tes mengukur sebuah konstruk sementara.”(2010). Untuk menguji validitas konstruk dapat digunakan pendapat dari ahli setelah *instrument* tersebut dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, selanjutnya hal yang dilakukan adalah mengkonsultasikannya dengan ahli. Ahli diminta pendapatnya tentang kisi-kisi *instrument* yang telah disusun. Validitas *instrument* dilakukan dengan cara:

- 1) Menyusun *instrument* berdasarkan teori dan pertanyaan penelitian sehingga *instrument* yang dibuat diharapkan dapat mengungkap masalah konsep diri siswa.
- 2) Berdiskusi dengan teman sejawat.
- 3) Berkonsultasi dengan pembimbing.
- 4) Melakukan validasi dengan validator Dr. Masril, M.Pd., Kons
- 5) Analisis dan revisi *instrument* hingga valid.

b. Validitas isi (*Content Validity*)

Sukardi menyatakan validitas isi ialah “derajat dimana sebuah tes mengukur cakupan substansi yang ingin diukur”. (2010: 123). Validitas isi mencakup hal-hal yang berkaitan dengan apakah item-item itu menggambarkan ukuran dalam cakupan yang ingin diukur.

Berdasarkan kutipan di atas, sakala dalam penelitian ini dikatakan mempunyai validitas isi apabila pertanyaan skala untuk mengukur perubahan konsep diri siswa benar-benar menggambarkan apa yang ingin diukur validitasnya dilakukan oleh orang yang ahli dalam bidang tersebut.

Adapun validasi yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah validasi konstruk dan validasi isi. Validasi isi merupakan ketetapan bunyi dari setiap item apakah sudah benar-benar dapat mengukur apa yang hendak diteliti. Validasi isi dilakukan dengan cara membuat kisi-kisi

skala. Selanjutnya untuk menguji validasi konstruk peneliti akan meminta penilaian dari ahli setelah kisi-kisi skala dibuat.

2. Uji Reliabilitas

Adapun reliabilitas *instrument* pada konsistensi hasil perekaman data (pengukuran). Menurut Hanafi (2015: 71) Reliabilitas maksudnya suatu *instrument* cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena *instrument* tersebut sudah baik. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan/ dapat dipercaya. Sedangkan menurut Sukardi (2010: 127) suatu penelitian *instrument* dikatakan “mempunyai nilai realibilitas yang baik apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur”.

Instrument dikatakan reliabilitas apabila *instrument* yang peneliti gunakan dapat dengan baik dan konsisten dalam mengumpulkan data tentang konsep diri. Baik dalam artian diambil data tentang peningkatan konsep diri maka hasilnya akan tetap sama.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa untuk mengetahui reliabilitas suatu *instrument* dapat dilakukan dengan beberapa teknik, untuk mengetahui tingkat reliabilitas *instrument* dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik Alpha Croanbach dengan menggunakan program SPSS. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3

Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.706	41

Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa hasil uji *reliabilitas statistics* menunjukkan hasil reliabilitas tinggi. adapun menurut (Arikunto, 2005) klasifikasi reliabilitas *instrument* adalah:

Tabel 3.4

Reliabilitas Tes dan Klasifikasi

Reliabilitas	Klasifikasi
0.80-1.00	Reliabilitas sangat tinggi
0.60-0.79	Reliabilitas tinggi
0.40-0.59	Reliabilitas sedang
0.20-0.39	Reliabilitas rendah
0.00-0.19	Reliabilitas sangat rendah

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa ada beberapa tingkatan/klasifikasi suatu instrument, jika dilihat dari tabel hasil klasifikasi reliabilitas instrument maka 0,706 berada pada klasifikasi tinggi. Berdasarkan hal tersebut dapat dipahami bahwa *instrument* yang penulis gunakan dalam penelitian ini layak digunakan untuk mengukur konsep diri siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian terdapat beberapa cara yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data. Pada penelitian ini, *instrument* yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pernyataan dalam bentuk skala. Penilaian skor untuk konsep diri siswa diukur dengan menggunakan skala konsep diri model likert.

Menurut Sugiyono (2007: 134) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Skala likert merupakan suatu *instrument* yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang.

Jawaban pada setiap item skala mempunyai gradasi bentuk positif dan negatif.

Tabel 3.5
Skor Skala Likert

Alternative jawaban	Item positif	Item negatif
SL (selalu)	5	1
SR (sering)	4	2
KD (kadang-kadang)	3	3
JR (jarang)	2	4
TP (tidak pernah)	1	5

Agar penulis mudah dalam menyusun *instrument* penelitian maka terlebih dahulu penulis harus merancang *instrument* dengan istilah kisi-kisi. Arikunto menjelaskan “kisi-kisi bermanfaat sebagai gambaran yang jelas, lengkap dan mempermudah penulis untuk mengembangkan *instrument* karena kisi-kisi ini berfungsi sebagai pedoman dalam penulisan butir (2002: 205). Berikut tabel kisi-kisi *instrument* penelitian;

Tabel 3.6
Kisi-kisi Skala Konsep Diri

Variabel	Sub Variabel	Deskriptor	Indikator	No Item		Jumlah Item	
				+	-		
Konsep Diri	Diri fisik	Diri fisik meliputi: Bentuk tubuh, warna kulit, hidung, tangan, kaki dan mata	1. Tubuh pendek, tinggi	19, 6	3, 7	24	
			2. Gemuk, kurus	5, 2	4, 8		
			3. Hitam, putih	9, 10	21, 12		
			4. Pesek, mancung	13	14		
			5. Jari-jari	15, 16	17, 22		
			6. Bulu kaki, betis kaki	1, 20	11, 18		
			7. Mata	23	40		
		Diri psikis	Diri psikis meliputi: Emosi, kecemasan, bakat, rendah diri	1. Marah, takut	37	26	8
	2. Kecemasan			27	36		
	3. Bakat			29	30		
	4. Rendah diri			31	32		
		Diri sosial	Diri sosial meliputi: bagaimana dia merasa di pandang oleh orang lain	1. Hubungan dengan teman sebaya	38, 34	35, 28	8
	2. Hubungan			25,	39,		

			dengan keluarga	33	24	
Jumlah seluruh item						40

F. Teknis Analisis Data

Analisis data dari hasil pengumpulan data merupakan tahap yang penting dalam penyelesaian suatu kegiatan penelitian ilmiah. Data yang telah terkumpul tanpa dianalisis menjadi sulit dimaknai. Oleh karena itu, analisis data dilakukan untuk memberi arti, makna dan nilai yang terkandung di dalam data. Tujuan utama dari analisis data adalah untuk meringkas data dalam bentuk yang mudah dipahami dan mudah ditafsirkan sehingga hubungan antara masalah penelitian dapat dipahami dan diuji.

Jumlah item angket konsep diri siswa sebanyak 40 item, sehingga interval kriteria tersebut dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut:

1. Skor maksimum $5 \times 40 = 200$

Keterangan: skor maksimum nilai tertingginya adalah 5, jadi 5 dikalikan dengan jumlah angket keseluruhan yang berjumlah 40 item dan hasilnya 200.

2. Skor minimum $1 \times 40 = 40$

Keterangan: skor minimum nilai tertingginya adalah 1, jadi 1 dikalikan dengan jumlah angket keseluruhan yang berjumlah 40 item dan hasilnya 40.

3. Rentang $200 - 40 = 160$

Keterangan: rentang diperoleh dari jumlah skor maksimum dikurangi dengan jumlah item angket.

4. Banyak kriteria adalah 5 tingkatan (sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah).

5. Panjang kelas interval $160:5 = 32$

Keterangan: panjang kelas interval diperoleh dari hasil rentang dibagi dengan banyaknya kriteria.

Berikut ini interval skor yang penulis gunakan dalam penelitian ini mengukur konsep diri kelas X IPS di SMA N 1 Lubuk Sikaping pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.7
Interval Skor Konsep Diri

No	Interval	Kategori
1	169-201	Sangat Tinggi (ST)
2	137-168	Tinggi (T)
3	105-136	Sedang (SD)
4	73-104	Rendah (R)
5	40-72	Sangat rendah (SR)

Teknik pengolahan data yang penulis gunakan adalah dengan membandingkan hasil rerata *pretest* dan *posttest* kelompok subjek dengan memakai statistik uji-t dengan model “dua model kecil satu sama lain mempunyai hubungan” seperti berikut ini:

1. Mencari D (*Difference*) variabel X dan variabel Y
2. Mencari *Mean dan Difference*
3. Menghitung perbedaan rerata dengan uji-t dengan rumus sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{MD}{SEMD}$$

Keterangan:

M_D = Mean of *difference*

SD_D = Mean *defiasi standart* dari *difference*

SE_{MD} = Standar error kedua mean of *difference*. (Sudjiono, 2005: 305-306)

Selanjutnya harga t hitung dibandingkan dengan harga kritik t pada taraf signifikansi. Apabila t hitung (t_0) besar nilainya dari t tabel (t_t), maka hipotesis

nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, bimbingan kelompok teknik *role playing* berpengaruh signifikan terhadap konsep diri siswa. Tapi, apabila harga t hitung (t_0) kecil dari harga t tabel (t_t) maka hipotesis nihil (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Artinya, bimbingan kelompok teknik *role playing* tidak berpengaruh signifikan terhadap konsep diri siswa.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi data hasil *pre-test*

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan untuk melihat pengaruh suatu variabel terhadap variabel yang lain. Jenis disain yang digunakan dalam penelitian ini *Pre-Experimental design* dengan tipe *one group pretest-posttest design*. Penelitian yang peneliti lakukan adalah untuk melihat signifikan atau tidaknya pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa kelas X IPS di SMAN 1 Lubuk Sikaping.

Penelitian diawali dengan memberikan angket *pretest* untuk melihat konsep diri siswa di SMAN 1 Lubuk Sikaping, khususnya pada lokal X IPS 1 ini sebelum diberikan *treatment*. Pada bab ini peneliti akan menyajikan hasil penelitian yang mengungkap pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa. Mengawali kegiatan penelitian maka peneliti menyebarkan skala, adapun hasil dari pengolahan skala tersebut adalah sebagai berikut ini.

Tabel 4.8

***Pre-test* konsep diri siswa kelas X IPS 1 SMAN
1 Lubuk Sikaping
N=35**

No	Inisial	Sk or	Kategori konsep diri
1	AWP	99	Rendah
2	AN	130	Sedang
3	AFS	137	Tinggi

4	ANP	120	Sedang
5	AMR	138	Tinggi
6	A	140	Tinggi
7	AR	139	Tinggi
8	AMP	125	Sedang
9	BPN	142	Tinggi
10	DAG	122	Sedang
11	FH	128	Sedang
12	FW	175	Sangat tinggi
13	FR	145	Tinggi
14	HPD	146	Tinggi
15	HA	136	Sedang
16	JMC	130	Sedang
17	LRL	104	Rendah
18	M	110	Sedang
19	MJ	139	Tinggi
20	MDI	114	Sedang
21	MA	119	Sedang
22	NH	102	Rendah
23	PI	112	Sedang
24	RNW	97	Rendah
25	RA	110	Sedang
26	RH	107	Sedang
27	RN	170	Sangat tinggi
28	SH	133	Sedang
29	SN	106	Sedang
30	SY	141	Tinggi

31	SHP	128	Sedang
32	VS	105	Sedang
33	VYP	130	Sedang
34	YSA	125	Sedang
35	ZA	117	Sedang
Jumlah		4421	Sedang
Rat rata		126,31	

Berdasarkan tabel di atas ada 35 orang siswa dapat dijelaskan bahwa konsep diri siswa dengan jumlah sebanyak 4421 dengan rata-rata 126,31 berada pada kategori sedang. artinya belum semua siswa memiliki kategori tinggi dan sangat tinggi. Walaupun demikian kondisi tersebut masih perlu untuk ditingkatkan menjadi lebih baik dari yang sudah ada. Adapun jumlah siswa yang memiliki konsep diri pada kategori sangat tinggi berjumlah 2 orang, tinggi berjumlah 10 orang, Jumlah siswa yang konsep diri pada kategori sedang berjumlah 19 orang, dan jumlah siswa yang konsep diri pada kategori rendah berjumlah 4 orang. Agar lebih jelasnya penulis gambarkan pada tabel klasifikasi di bawah ini:

Tabel 4.9

Klasifikasi skor *pre-test* konsep diri siswa kelas X IPS 1 di SMAN

1 Lubuk Sikaping

N=35

No	Interval	Kategori	F	%
1	169-201	Sangat Tinggi (ST)	2	5,71
2	137-168	Tinggi (T)	10	28,57

3	105-136	Sedang (SD)	19	54,28
4	73-104	Rendah (R)	4	11,44
5	40-72	Sangat rendah (SR)	0	0
Jumlah				100%

Berdasarkan tabel klasifikasi di atas, dapat terlihat bahwa dari 35 orang siswa kelas X IPS 1 dengan kategori sangat tinggi terdapat 2 orang siswa (5,71%) memiliki konsep diri sangat tinggi, 10 orang (28, 57%) dengan kategori konsep diri tinggi, 19 orang siswa (54,28%) dengan kategori konsep diri sedang, 4 orang siswa (11, 44%) dengan kategori konsep diri rendah dan tidak ada siswa yang memiliki kategori konsep diri sangat rendah. Adapun hasil dari *purpose sampling* tersebut yaitu :

Tabel 4.10
Anggota Kelompok *Eksperiment Pre-test*
N=10

No	Inisial	Skor	Kategori Mutu
1	AWP	99	Rendah
2	NH	102	Rendah
3	PI	112	Sedang
4	SH	133	Sedang
5	LRL	104	Rendah
6	M	110	Sedang
7	RNW	97	Rendah

No	Inisial	Skor	Kategori Mutu
8	VYP	130	Sedang
9	JMC	133	Sedang
10	RA	110	Sedang
Jumlah		1130	Sedang
Rata-rata		113	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan ada 10 orang siswa setelah diberikan *pretest* konsep diri siswa di peroleh nilai rata-rata 113 berada pada kategori rendah. Artinya siswa ini yang dijadikan kelompok *eksperiment*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel frekuensi *pretest* kelompok *eksperiment*.

Tabel 4.11
Klasifikasi skor *pre-test* konsep diri siswa kelompok *eksperiment*
N=10

No	Interval	Kategori	F	Persentase %
1	169-201	Sangat Tinggi (ST)	0	0
2	137-168	Tinggi (T)	0	0
3	105-136	Sedang (SD)	6	60
4	73-104	Rendah (R)	4	40
5	40-72	Sangat rendah (SR)	0	0
Jumlah				100%

Berdasarkan tabel frekuensi di atas tergambar 10 orang siswa dapat dipahami pada kelompok *eksperiment* persentase konsep diri pada kategori rendah. Pada hasil *pre-test* di dapatkan bahwa 6 orang adalah 60% berada pada kategori sedang, dan ada 4 orang adalah 40%, berada pada kategori rendah.

Adapun secara terperinci untuk melihat konsep diri siswa hasil *pre-test* pada kelompok *treatment* dari masing-masing aspek adalah sebagai berikut:

a. Fisik

Berdasarkan skala untuk *pre-test* yang telah dibagikan kepada siswa sebagai subjek penelitian telah didapatkan skor dan kategori konsep diri pada aspek fisik dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 4.12
Hasil *pre-test* konsep diri aspek fisik
N=10

No	Inisial	Skor	Kategori Mutu
1	AWP	51	Rendah
2	NH	58	Rendah
3	PI	73	Sedang
4	SH	70	Sedang
5	LRL	73	Sedang
6	M	84	Tinggi
7	RNW	47	Rendah
8	VYP	75	Sedang

No	Inisial	Skor	Kategori Mutu
9	JMC	80	Tinggi
10	RA	69	Sedang
Jumlah		680	Sedang
Rata-rata		68	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan sebanyak 10 orang siswa setelah diberi *pre-test* diperoleh nilai rata-rata 68 dapat di kategorikan konsep diri siswa kelompok *eksperiment* pada aspek fisik berada pada kategori sedang. Adapun untuk melihat klasifikasi hasil *pretest* yang terdiri dari 24 item dengan skor maksimal 120 dan skor minimal 24 dan panjang interval 19,2 maka diperoleh tabel sebagai berikut :

Tabel 4.13
Klasifikasi skor *pre-test* konsep diri aspek fisik
N=10

No	Interval	Kategori	F	Persentase %
1	100,9-120	Sangat Tinggi (ST)	0	0
2	81,7-100,8	Tinggi (T)	2	20
3	62, 5-81,6	Sedang (SD)	5	50
4	43,3-62,4	Rendah (R)	3	30
5	24-43,2	Sangat rendah (SR)		0
Jumlah				100%

Berdasarkan tabel di atas tergambar dari 10 orang siswa pada aspek fisik pada hasil *pre-test* di dapatkan bahwa 2 orang (20%) berada pada kategori tinggi, 5 orang (50%) berada pada kategori sedang, dan 3 orang berada pada kategori rendah.

b. Psikis

Berdasarkan skala untuk *pre-test* yang telah dibagikan kepada siswa sebagai subjek penelitian telah didapatkan skor dan kategori konsep diri pada aspek psikis dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.14
Hasil *pre-test* konsep diri aspek psikis
N=10

No	Inisial	Skor	Kategori Mutu
1	AWP	24	Sedang
2	NH	24	Sedang
3	PI	19	Rendah
4	SH	34	Tinggi
5	LRL	15	Rendah
6	M	15	Rendah
7	RNW	26	Sedang
8	VYP	28	Tinggi
9	JMC	30	Tinggi
10	RA	23	Sedang

No	Inisial	Skor	Kategori Mutu
	Jumlah	238	Sedang
	Rata-rata	23,8	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan sebanyak 10 orang siswa setelah diberi *pre-test* diperoleh nilai rata-rata 23,8 dapat di kategorikan konsep diri siswa kelompok *eksperiment* pada aspek psikis berada pada kategori sedang. Adapun untuk melihat klasifikasi hasil *pretest* yang terdiri dari 8 item dengan skor maksimal 40 dan skor minimal 8 dan panjang interval 6,4 maka diperoleh tabel sebagai berikut :

Tabel 4.15
Klasifikasi skor *pre-test* konsep diri aspek psikis
N=10

No	Interval	Kategori	F	Persentase %
1	33,7-40	Sangat Tinggi (ST)		0
2	27,3-33,6	Tinggi (T)	3	30
3	20,9-27,2	Sedang (SD)	4	40
4	14,5-20,8	Rendah (R)	3	30
5	8-14,4	Sangat rendah (SR)		0
Jumlah				100%

Berdasarkan tabel di atas tergambar dari 10 orang siswa pada aspek psikis pada hasil *pre-test* di dapatkan bahwa 3 orang (30%) berada pada kategori tinggi, 4 orang (40%) berada pada kategori sedang, dan 3 orang berada pada kategori rendah.

c. Sosial

Berdasarkan skala untuk *pre-test* yang telah dibagikan kepada siswa sebagai subjek penelitian telah didapatkan skor dan kategori konsep diri pada aspek sosial dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.16
Hasil *pre-test* konsep diri aspek sosial
N=10

No	Inisial	Skor	Kategori Mutu
1	AWP	24	Sedang
2	NH	22	Sedang
3	PI	20	Rendah
4	SH	29	Tinggi
5	LRL	16	Rendah
6	M	11	Sangat Rendah
7	RNW	24	Sedang
8	VYP	27	Sedang
9	JMC	23	Sedang
10	RA	18	Rendah
Jumlah		214	Sedang
Rata-rata		21,4	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan sebanyak 10 orang siswa setelah diberi *pre-test* diperoleh nilai rata-rata 21,4 dapat di kategorikan

konsep diri siswa kelompok *eksperiment* pada aspek sosial berada pada kategori sedang. Adapun untuk melihat klasifikasi hasil *pretest* yang terdiri dari 8 item dengan skor maksimal 40 dan skor minimal 8 dan panjang interval 6,4 maka diperoleh tabel sebagai berikut :

Tabel 4.17
Klasifikasi skor *pre-test* konsep diri aspek sosial
N=10

No	Interval	Kategori	F	Persentase %
1	33,7-40	Sangat Tinggi (ST)	0	0
2	27,3-33,6	Tinggi (T)	1	10
3	20,9-27,2	Sedang (SD)	5	50
4	14,5-20,8	Rendah (R)	3	30
5	8-14,4	Sangat rendah (SR)	1	10
Jumlah				100%

Berdasarkan tabel di atas tergambar dari 10 orang siswa pada aspek sosial dapat dipahami bahwa persentase pada kategori tinggi adalah 10%, pada kategori sedang adalah 50% , pada kategori rendah 30% dan untuk kategori sangat rendah 10%.

2. Rencana pelaksanaan *Treatment*

Selanjutnya memberikan layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* sebanyak 5 kali pertemuan dan pemberian *posttest* pada akhir pertemuan yaitu setelah *treatment* ke-5 untuk melihat hasil atau pengaruh dari bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* yang telah diberikan dan untuk selanjutnya akan diolah melalui pengolahan.

Rencana pelaksanaan *treatment* atau layanan bimbingan kelompok yang akan peneliti berikan dengan materi sebagai berikut :

Tabel 4.18
Materi Layanan Bimbingan Kelompok Topik Tugas

No.	Materi	Waktu
1.	Tidak percaya diri terhadap bentuk fisi	16 April 2018
2.	Tidak mengetahui bakat sendiri yang dapat dikembangkan	20 April 2018
3.	Tidak percaya diri tampil di depan umum	27 April 2018
4.	Merasa tidak diterima oleh teman sebaya/lingkungan	8 Mei 2018
5.	Kecemasan yang berlebihan memikirkan sesuatu yang belum pasti	11 Mei 2018

3. Pelaksanaan *Treatment*

a. *Treatment* pertama

Treatment pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 16 April 2018 di lokal XI IPS 1 pukul 10.30-12.00 WIB, dengan jumlah 10 orang, penulis bertindak sebagai pemimpin kelompok. Sebelumnya penulis menyediakan fasilitas yang mendukung dalam BKp seperti: materi, RPL dan absen siswa. Berikut tahap pelaksanaan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* yang peneliti lakukan;

1) Tahap Pembentukan

Pada tahap pembentukan pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan menerima siswa secara terbuka, berdoa, menjelaskan pengertian bimbingan kelompok, menjelaskan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan tujuan bimbingan kelompok teknik *role playing*, menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok, perkenalan dan dilanjutkan dengan permainan rangkaian nama.

2) Tahap peralihan

Setelah menjelaskan sekilas tentang bimbingan kelompok penulis menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*, tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap selanjutnya.

3) Tahap kegiatan

Tahap kegiatan ini dilanjutkan dengan memberi topik yang akan dibahas yaitu mengenai tidak percaya diri terhadap bentuk fisik, pemimpin kelompok menjelaskan sekilas bagaimana gambaran orang yang tidak percaya diri terhadap bentuk fisiknya. Kemudian pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan apa-apa saja penyebab dari ketidakpercayaan diri terhadap bentuk fisik yang ada pada dirinya. Adapun tanggapan anggota kelompok mengenai penyebab tidak percaya diri terhadap bentuk fisik ialah siswa tidak percaya diri bentuk fisiknya berbeda dengan kebanyakan orang lain, seperti tidak percaya diri dengan ukuran berat badan yang besar/kecil, tidak percaya diri dengan ukuran tinggi badan, merasa tidak percaya diri dengan warna kulit,

merasa tidak percaya diri dengan bentuk hidung dan lain-lain. Dari penyebab ketidakpercayaan diri terhadap bentuk fisik membuat konsep diri siswa menjadi rendah.

Selain membahas topik yang telah diberikan kemudian pemimpin kelompok menjelaskan bahwa pada tahap ini ada permainan peran atau yang disebut *role playing* yang mana *role playing* ini dapat meningkatkan konsep diri siswa. Permainan peran dalam bimbingan kelompok teknik *role playing* ditentukan oleh semua anggota kelompok, dalam melaksanakan *role playing* siswa yang tidak bertindak sebagai pemeran bertugas mengamati peran yang telah dimainkan oleh anggota kelompok yang lain. Beberapa anggota yang akan mendramatisikan/memainkan peran sesuai dengan peran masing-masing.

Pemimpin kelompok memberikan peran kepada anggota kelompok sebagai berikut. Yang pertama siswa inisial M memainkan peran sebagai siswa yang memiliki konsep diri rendah dalam bentuk ketidakpercayaan terhadap bentuk fisik, yang kedua siswa inisial S2, S4 dan S5 memainkan peran sebagai teman yang memberikan dorongan atau motivasi, yang ketiga siswa inisial S3 memainkan peran sebagai siswa yang memiliki percaya diri tinggi meskipun dia juga memiliki kekurangan fisik

Setelah melakukan bermain peran selanjutnya dilakukan pembahasan berkaitan dengan pengentasan yang dapat dilakukan, lalu mempersilahkan anggota mengemukakan kesimpulan tentang materi yang dibahas. Beberapa dari anggota kelompok menyampaikan kesimpulan bahwa dibalik kekurangan seseorang pasti ada kelebihan yang mengiringinya jadi kita harus tetap bersyukur dan percaya diri dengan bentuk fisik yang telah diberikan oleh Allah.

4) Tahap pengakhiran

Pada tahap terakhir pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir, pemimpin kelompok meminta peserta mengemukakan kesan, pesan, dan komitmen untuk kedepannya. Adapun komitmen dari beberapa anggota kelompok yaitu, saya akan percaya diri terhadap bentuk fisiknya, saya harus menilai dirinya lebih berharga, saya tidak akan merasa minder terhadap lingkungan sekitar dengan bentuk fisik say, dan saya akan mensyukuri nikmat yang telah diberikan oleh Allah. Selanjutnya pemimpin kelompok mengucapkan terima kasih berdoa dan perpisahan.

b. *Treatment* kedua

Treatment kedua dilaksanakan pada hari senin tanggal 23 April 2018 di lokal XI IPS 1 pukul 07.45-09.15 WIB, dengan jumlah 10 orang, penulis bertindak sebagai pemimpin kelompok. Sebelumnya penulis menyediakan fasilitas yang mendukung dalam BKp seperti: materi, RPL dan absen siswa. Berikut tahap pelaksanaan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* yang peneliti lakukan;

1) Tahap Pembentukan

Pada tahap pembentukan pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan menerima siswa secara terbuka, berdoa, menjelaskan pengertian bimbingan kelompok, menjelaskan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan tujuan bimbingan kelompok teknik *role playing*, menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok, perkenalan dan dilanjutkan dengan permainan rangkaian nama.

2) Tahap peralihan

Setelah menjelaskan sekilas tentang bimbingan kelompok penulis menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*, Tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap selanjutnya.

3) Tahap kegiatan

Tahap kegiatan ini dilanjutkan dengan memberi topik yang akan dibahas yaitu merasa tidak mengetahui bakat sendiri yang dapat dikembangkan, pemimpin kelompok menjelaskan sekilas bagaimana gambaran orang yang merasa tidak mengetahui bakat sendiri yang dapat dikembangkan. Kemudian pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan apa-apa saja penyebab dari materi yang ingin di bahas pada pertemuan kali ini. Adapun tanggapan beberapa anggota kelompok mengenai penyebab dari materi yang akan dibahas yang pertama tidak pernah berlatih, yang kedua merasa tidak percaya diri, rasa percaya diri yang kurang membuat siswa menjadi ragu-ragu dan terhambat melakukan aktivitas secara maksimal, yang ketiga rasa ketidaktahuan, dan yang keempat tidak ada pengalaman. Dari penyebab tersebut membuat konsep diri menjadi rendah.

Selain membahas topik yang telah diberikan kemudian pemimpin kelompok menjelaskan bahwa pada tahap ini ada permainan peran atau yang disebut *role playing* yang mana *role playing* ini dapat meningkatkan konsep diri siswa. Permainan peran dalam bimbingan kelompok teknik *role playing* ditentukan oleh semua anggota kelompok, dalam melaksanakan *role playing* siswa yang tidak bertindak sebagai pemeran bertugas mengamati

peran yang telah dimainkan oleh anggota kelompok yang lain. Beberapa anggota yang akan mendramatisikan/memainkan peran sesuai dengan peran masing-masing.

Pemimpin kelompok memberikan peran kepada anggota kelompok sebagai berikut. Yang pertama siswa inisial S5 memainkan peran sebagai senior yang mencari bakat untuk tampil dalam sebuah pangelaran seni, yang kedua siswa inisial S6 memainkan peran seorang siswa yang memiliki percaya diri yang tinggi meskipun tidak memiliki bakat dalam menari, yang ketiga siswa inisial S7 memainkan peran sebagai siswa yang memberikan dorongan dan motivasi untuk lebih percaya diri untuk tampil, yang keempat siswa inisial S8 memainkan peran sebagai siswa yang memiliki konsep diri yang rendah mengenai tidak mengetahui bakat sendiri yang ingin dikembangkan.

Setelah melakukan bermain peran selanjutnya dilakukan pembahasan berkaitan dengan pengentasan yang dilakukan, lalu mempersilahkan anggota mengemukakan kesimpulan tentang materi yang dibahas. Beberapa dari anggota kelompok menyampaikan kesimpulannya yaitu untuk mengetahui bakat yang kita miliki kita seharusnya banyak berlatih, setiap individu memiliki bakat maka dari itu kita harus mengetahui bakat yang telah di anugerahkan Allah SWT sama kita.

4) Tahap pengakhiran

Pada tahap terakhir pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir pemimpin kelompok meminta peserta mengemukakan kesan dan komitmen untuk kedepannya. Adapun komitmen dari beberapa anggota kelompok yaitu, saya akan yang disukai dan melatih apa yang di suka, saya akan mencari hal-hal yang bisa untuk mengembangkan bakat saya, dan saya akan

sering-sering berlatih. Adapun kesan yang di sampaikan yaitu, saya merasa senang kegiatan ini karena saya bisa mengetahui bagaimana cara saya mengembangkan bakat saya. Selanjutnya pemimpin kelompok mengucapkan terima kasih, berdoa dan perpisahan.

c. *Treatment* ketiga

Treatment ketiga dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 27 April 2018 di lokal XI IPS 1 pukul 13.00-14.30 WIB, dengan jumlah 10 orang, penulis bertindak sebagai pemimpin kelompok. Sebelumnya penulis menyediakan fasilitas yang mendukung dalam BKp seperti: materi, RPL dan absen siswa. Berikut tahap pelaksanaan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* yang peneliti lakukan;

1) Tahap Pembentukan

Pada tahap pembentukan pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan menerima siswa secara terbuka, berdoa, menjelaskan pengertian bimbingan kelompok, menjelaskan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan tujuan bimbingan kelompok teknik *role playing*, menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok, perkenalan dan dilanjutkan dengan permainan rangkaian nama.

2) Tahap peralihan

Setelah menjelaskan sekilas tentang bimbingan kelompok penulis menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*, Tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap selanjutnya.

3) Tahap kegiatan

Tahap kegiatan ini dilanjutkan dengan memberi topik yang akan dibahas ialah tidak percaya diri tampil di depan umum pemimpin kelompok menjelaskan sekilas materi orang yang tidak percaya diri tampil di depan umum. Kemudian pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan apa-apa saja penyebab dari ketidakpercayaan diri tampil di depan umum. Adapun tanggapan beberapa anggota kelompok mengenai penyebab tidak percaya diri tampil di depan umum ialah pikiran negatif dan penilaian terhadap diri sendiri yang terlalu rendah, takut salah karena pikiran yang terlalu perfeksionis atau harus kelihatan sempurna sehingga ketika mau tampil di muka umum ia takut tidak bisa menampilkan performa yang terbaik, dan kurang persiapan. Dari penyebab ketidakpercayaan diri tampil di muka umum membuat konsep diri siswa menjadi rendah.

Selain membahas topik yang telah diberikan kemudian pemimpin kelompok menjelaskan bahwa pada tahap ini ada permainan peran atau yang disebut *role playing* yang mana *role playing* ini dapat meningkatkan konsep diri siswa. Permainan peran dalam bimbingan kelompok teknik *role playing* ditentukan oleh semua anggota kelompok, dalam melaksanakan *role playing* siswa yang tidak bertindak sebagai pemeran bertugas mengamati peran yang telah dimainkan oleh anggota kelompok yang lain. Beberapa anggota yang akan mendramatisikan/memainkan peran sesuai dengan peran masing-masing.

Pemimpin kelompok memberikan peran kepada anggota kelompok sebagai berikut. Yang pertama siswa berinisial S8 memainkan peran sebagai siswa yang tidak percaya diri tampil di depan umum, yang kedua siswa yang inisial S10 memainkan peran

seorang guru yang memerikan motivasi dan dukungan kepada siswa untuk memberanikan diri tampil di depan umum, yang ketiga siswa inisial S9 memainkan peran sebagai teman yang memberikan dorongan untuk percaya diri tampil di depan umum, dan yang selanjutnya S1, S2 yang berperan sebagai teman yang terlibat dalam percakapan. Setelah melakukan bermain peran selanjutnya dilakukan pembahasan berkaitan dengan pengentasan yang dilakukan, lalu mempersilahkan anggota kelompok mengemukakan kesimpulan dari materi yang dibahas. Adapun kesimpulan yang disampaikan ialah bahwa apabila kita ingin tampil di depan umum maka kita harus mempersiapkan diri dengan baik, jangan harus mengharuskan kita tampil sempurna.

4) Tahap pengakhiran

Pada tahap terakhir pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir, kemudian pemimpin kelompok meminta peserta mengemukakan komitmen untuk kedepannya. Adapun komitmen dari anggota kelompok yaitu saya akan percaya diri tampil di depan umum, saya akan banyak-banyak berlatih apabila ingin tampil di depan umum, dan yang paling penting jangan lupa berdoa sebelum berbicara di depan umum agar tidak grogi. Selanjutnya pemimpin kelompok mengucapkan terima kasih berdoa dan perpisahan.

d. *Treatment* keempat

Treatment keempat dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 8 Mei 2018 di lokal XI IPS 1 pukul 07.45-09.15 WIB, dengan jumlah 10 orang, penulis bertindak sebagai pemimpin kelompok. Sebelumnya penulis menyediakan fasilitas yang mendukung dalam BKp seperti: materi, RPL dan absen siswa. Berikut tahap pelaksanaan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* yang peneliti lakukan;

1) Tahap Pembentukan

Pada tahap pembentukan pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan menerima siswa secara terbuka, berdoa, menjelaskan pengertian bimbingan kelompok, menjelaskan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan tujuan bimbingan kelompok teknik *role playing*, menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok, perkenalan dan dilanjutkan dengan permainan rangkaian nama.

2) Tahap peralihan

Setelah menjelaskan sekilas tentang bimbingan kelompok penulis menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*, Tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap selanjutnya.

3) Tahap kegiatan

Tahap kegiatan ini dilanjutkan dengan memberi topik yang akan dibahas ialah merasa tidak diterima oleh teman sebaya (lingkungan) pemimpin kelompok menjelaskan sekilas materi seorang siswa yang merasa dirinya tidak diterima oleh teman sebaya (lingkungan). Kemudian pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan apa-apa saja penyebab dari materi yang akan dibahas. Adapun tanggapan beberapa anggota kelompok mengenai materi yang akan dibahas ialah gampang marah, sering menantang, suka melanggar norma, selalu curigaan, sombong, pelit dan pembohong (tidak dapat di percaya). Dari penyebab seseorang merasa tidak diterima oleh teman sebaya (lingkungan) di karenakan hal yang di atas tersebut sehingga

membuat siswa sering menyendiri, pendiam, tidak mau bergaul, dan tertutup. Maka disitulah konsep diri siswa menjadi rendah.

Selain membahas topik yang telah diberikan kemudian pemimpin kelompok menjelaskan bahwa pada tahap ini ada permainan peran atau yang disebut *role playing* yang mana *role playing* ini dapat meningkatkan konsep diri siswa. Permainan peran dalam bimbingan kelompok teknik *role playing* ditentukan oleh semua anggota kelompok, dalam melaksanakan *role playing* siswa yang tidak bertindak sebagai pemeran bertugas mengamati peran yang telah dimainkan oleh anggota kelompok yang lain. Beberapa anggota yang akan mendramatisikan/memainkan peran sesuai dengan peran masing-masing.

Pemimpin kelompok memberikan peran kepada anggota kelompok sebagai berikut. Yang pertama siswa berinisial L1 memainkan peran sebagai siswa yang merasa tidak diterima oleh teman sebaya yang kedua L2, L3 memainkan peran sebagai teman yang memberikan penjelasan bahwa sikap dan sifat yang di tampilkan si L1 itu salah, yang ketiga siswa inisial L4 dan L5 memainkan peran sebagai teman yang mengajarkan si L1 dapat mengontrol kemarahan, bersikap jujur, terbuka dengan teman sebaya, jangan sombong dan lain-lain sehingga L1 ini tidak merasakan bahwa dirinya tidak diterima di lingkungan.

Setelah melakukan bermain peran selanjutnya dilakukan pembahasan berkaitan dengan pengentasan yang dilakukan, lalu mempersilahkan anggota mengemukakan kesimpulan, tanggapan, pendapat tentang bagaimana seharusnya agar kita tidak merasa diterima oleh teman sebaya (lingkungan). Adapun kesimpulan dari beberapa anggota kelompok.

4) Tahap pengakhiran

Pada tahap terakhir pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir, pemimpin kelompok meminta peserta mengemukakan kesan dan komitmen untuk kedepannya. Adapun kesan yang disampaikan ialah saya merasa senang mengikuti kegiatan ini, saya merasa senang karena anggota kelompok asik semua. Dan selanjutnya komitmen yang disampaikan anggota kelompok ialah saya akan lebih terbuka terhadap teman sebaya/keluarga, saya akan bersikap jujur, saya akan lebih ramah lagi, saya akan berusaha mengontrol emosi saya, saya akan bergaul dengan teman sebaya, saya akan berperilaku baik sehingga teman sebaya (lingkungan) dapat menerima kehadiran saya dan saya akan berpikiran positif terhadap lingkungan. Selanjutnya pemimpin kelompok mengucapkan terima kasih, berdoa dan perpisahan.

e. *Treatment* kelima

Treatment kelima dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 11 Mei 2018 di lokal XI IPS 1 pukul 08.00-09-30 WIB, dengan jumlah 10 orang, penulis bertindak sebagai pemimpin kelompok. Sebelumnya penulis menyediakan fasilitas yang mendukung dalam BKp seperti: materi, RPL dan absen siswa. Berikut tahap pelaksanaan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* yang peneliti lakukan;

1) Tahap Pembentukan

Pada tahap pembentukan pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan menerima siswa secara terbuka, berdoa, menjelaskan pengertian bimbingan kelompok, menjelaskan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan tujuan bimbingan kelompok teknik *role playing*, menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*,

menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok, pengenalan dan dilanjutkan dengan permainan rangkaian nama.

2) Tahap peralihan

Setelah menjelaskan sekilas tentang bimbingan kelompok penulis menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*, Tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap selanjutnya.

3) Tahap kegiatan

Tahap kegiatan ini dilanjutkan dengan memberi topik yang akan dibahas ialah kecemasan yang berlebihan memikirkan sesuatu yang belum pasti, pemimpin kelompok menjelaskan sekilas bagaimana kecemasan memikirkan sesuatu yang belum pasti. Kemudian pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan apa-apa saja penyebab dari materi yang akan dibahas. Adapun tanggapan beberapa anggota kelompok mengenai materi yang akan dibahas ialah takut salah, tidak ada persiapan, tidak bisa mengambil keputusan, dan kurangnya iman. Dari penyebab kecemasan yang berlebihan itu membuat siswa menjadi terganggu dalam aktivitas sehari-hari dan menurunnya kemampuan belajar. Maka disitulah konsep diri siswa menjadi rendah.

Selain membahas topik yang telah diberikan kemudian pemimpin kelompok menjelaskan bahwa pada tahap ini ada permainan peran atau yang disebut *role playing* yang mana *role playing* ini dapat meningkatkan konsep diri siswa. Permainan peran dalam bimbingan kelompok teknik *role playing* ditentukan oleh semua anggota kelompok, dalam melaksanakan *role playing* siswa yang tidak bertindak sebagai pemeran bertugas mengamati peran yang telah dimainkan oleh anggota kelompok yang lain.

Beberapa anggota yang akan mendramatisikan/memainkan peran sesuai dengan peran masing-masing.

Pemimpin kelompok memberikan peran kepada anggota kelompok sebagai berikut. Yang pertama siswa berinisial L6 memainkan peran sebagai siswa yang memiliki rasa tenang dalam menghadapi apapun. Yang kedua siswa inisial L7 memainkan peran siswa yang memiliki kecemasan berlebihan, yang ketiga siswa inisial L8 memainkan peran sebagai ketua kelas yang selalu mengingatkan anggotanya untuk menyiapkan segala sesuatu hal terlebih dahulu, yang keempat siswa inisial L9 memainkan peran sebagai teman yang memberi motivasi bahwa apabila ingin melakukan sesuatu hal harus ada persiapan terlebih dahulu.

Setelah melakukan bermain peran selanjutnya dilakukan pembahasan berkaitan dengan pengentasan yang dilakukan, lalu mempersilahkan anggota mengemukakan pemahaman, tanggapan, pendapat dan kesimpulan bagaimana seharusnya agar kita tidak cemas berlebihan tentang sesuatu hal yang belum pasti terjadi. Adapun kesimpulannya yaitu kita harus mempersiapkan segala sesuatu untuk menghadapinya, dan meningkatkan keimanan betawakkal agar kecemasan bisa diatasi.

4) Tahap pengakhiran

Pada tahap terakhir pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir, pemimpin kelompok meminta peserta mengemukakan kesan dan komitmen untuk kedepannya. Adapun komitmen yang disampaikan ialah saya berpikiran positif mengenai masa yang akan datang tanpa mencemaskan berlebihan, apabila saya ingin mau melakukan apapun saya harus banyak berlatih atau belajar supaya menghilangkan rasa kecemasan itu, saya harus tetap semangat dalam menjalani kehidupan sehari hari

tanpa mencemaskan yang belum pasti dan saya akan bertawakkal dan berusaha meminta bantuan kepada Allah agar kita diberikan ketenangan menghadapi sesuatu tanpa rasa cemas. Adapun kesan yang disampaikan anggota kelompok ialah saya merasa senang karena anggotanya aktif, dan saya juga merasa karena saya sudah mengetahui bahwa rasa cemas itu datang dikarenakan kita tidak ada persiapan untuk menjalaninya. Selanjutnya pemimpin kelompok mengucapkan terima kasih, berdoa dan perpisahan.

4. Deskripsi Data Hasil *Post-Test*

Klasifikasi skor konsep diri siswa pada kelas X IPS 1 dapat dilihat pada hasil *post-test treatment* sebagai berikut :

Tabel 4.19
Anggota Kelompok *Eksperiment Post test*
N=10

No	Inisial	Skor	Kategori Mutu
1	AWP	138	Tinggi
2	NH	140	Tinggi
3	PI	137	Tinggi
4	SH	138	Tinggi
5	LRL	143	Tinggi
6	M	141	Tinggi
7	RNW	145	Tinggi

No	Inisial	Skor	Kategori Mutu
8	VYP	170	Sangat tinggi
9	JMC	176	Sangat tinggi
10	RA	140	Tinggi
Jumlah		1468	Tinggi
Rata-rata		146,8	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan ada 10 orang siswa setelah diberikan *post test* konsep diri siswa di peroleh nilai rata-rata 146,8 berada pada kategori tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel frekuensi *prost test* sebagai berikut:

Tabel 4.20
Klasifikasi skor *post test* konsep diri siswa kelompok *eksperiment*
N=10

No	Interval	Kategori	F	Persentase %
1	169-201	Sangat Tinggi (ST)	2	20
2	137-168	Tinggi (T)	8	80
3	105-136	Sedang (SD)	0	0
4	73-104	Rendah (R)	0	0
5	40-72	Sangat rendah (SR)	0	0
Jumlah				100%

Berdasarkan tabel frekuensi di atas tergambar 10 orang siswa dapat dipahami pada kelompok *eksperiment* persentase konsep diri pada kategori tinggi. Pada hasil *post test* di dapatkan bahwa 2 orang adalah 20% berada pada kategori sangat tinggi, dan ada 8 orang adalah 80%, berada pada kategori tinggi.

Adapun secara terperinci untuk melihat konsep diri siswa hasil *post test* pada kelompok *eksperiment* dari masing-masing aspek adalah sebagai berikut:

a. Fisik

Berdasarkan skala untuk *prost test* yang telah dibagikan kepada siswa sebagai subjek penelitian telah di dapatkan skor dan kategori konsep diri pada aspek fisik dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.21
Hasil *post-test* konsep diri aspek fisik
N=10

No	Inisial	Skor	Kategori Mutu
1	AWP	79	Sedang
2	NH	76	Sedang
3	PI	79	Sedang
4	SH	78	Sedang
5	LRL	87	Tinggi
6	M	89	Tinggi
7	RNW	83	Tinggi
8	VYP	98	Tinggi

No	Inisial	Skor	Kategori Mutu
9	JMC	109	Sangat Tinggi
10	RA	82	Tinggi
Jumlah		860	Tinggi
Rata-rata		86	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan sebanyak 10 orang siswa setelah diberi *treatment* diperoleh nilai rata-rata 86 dapat di kategorikan konsep diri siswa pada aspek diri fisik berada pada kategori tinggi. Adapun untuk melihat klasifikasi hasil *post-test* yang terdiri dari 24 item dengan skor maksimal 120 dan skor minimal 24 dan panjang interval 19,2 maka diperoleh tabel sebagai berikut:

Tabel 4.22
Klasifikasi skor *post test* konsep diri aspek fisik
N=10

No	Interval	Kategori	F	Persentase %
1	100,9-120	Sangat Tinggi (ST)	1	10
2	81,7-100,8	Tinggi (T)	5	50
3	62, 5-81,6	Sedang (SD)	4	40
4	43,3-62,4	Rendah (R)	0	0
5	24-43,2	Sangat rendah (SR)	0	0
Jumlah				100%

Berdasarkan tabel frekuensi di atas pada aspek fisik kelompok *eksperiment* dapat dipahami bahwa persentase pada kategori sangat tinggi ada 1 orang 10%, pada kategori tinggi ada 5 orang 50% , dan untuk kategori sedang ada 4 orang 40% .

b. Psikis

Berdasarkan skala untuk *post test* yang telah dibagikan kepada siswa sebagai subjek penelitian telah di dapatkan skor dan kategori konsep diri pada aspek psikis dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.23
Hasil *post-test* konsep diri aspek psikis
N=10

No	Inisial	Skor	Kategori Mutu
1	AWP	26	Sedang
2	NH	26	Sedang
3	PI	29	Tinggi
4	SH	28	Tinggi
5	LRL	25	Sedang
6	M	29	Tinggi
7	RNW	22	Rendah
8	VYP	36	Sangat Tinggi
9	JMC	30	Tinggi
10	RA	28	Tinggi

No	Inisial	Skor	Kategori Mutu
Jumlah		281	Tinggi
Rata-rata		28,1	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan sebanyak 10 orang siswa setelah diberi *treatment* diperoleh nilai rata-rata 28,1 dapat di kategorikan konsep diri siswa pada aspek psikis berada pada kategori tinggi. Adapun untuk melihat klasifikasi hasil *post-test* yang terdiri dari 8 item dengan skor maksimal 40 dan skor minimal 8 dan panjang interval 6,4 maka diperoleh tabel sebagai berikut :

Tabel 4.24
Klasifikasi skor *post test* konsep diri aspek psikis
N=10

No	Interval	Kategori	F	Persentase %
1	33,7-40	Sangat Tinggi (ST)	1	10
2	27,3-33,6	Tinggi (T)	5	50
3	20,9-27,2	Sedang (SD)	3	30
4	14,5-20,8	Rendah (R)	1	10
5	8-14,4	Sangat rendah (SR)	0	0
Jumlah				100%

Berdasarkan tabel frekuensi di atas pada aspek psikis kelompok *eksperiment* dapat dipahami bahwa persentase pada kategori sangat tinggi ada 1 10%, pada kategori tinggi ada 5 orang 50% , pada kategori sedang ada 3 30% dan pada kategori rendah ada 1 orang 10%.

c. Sosial

Berdasarkan skala untuk *post test* yang telah dibagikan kepada siswa sebagai subjek penelitian telah di dapatkan skor dan kategori konsep diri pada aspek sosial dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 4.25
Hasil *post-test* konsep diri aspek sosial
N=10

No	Inisial	Skor	Kategori Mutu
1	AWP	33	Tinggi
2	NH	38	Tinggi
3	PI	29	Tinggi
4	SH	32	Tinggi
5	LRL	31	Tinggi
6	M	23	Sedang
7	RNW	40	Sangat tinggi
8	VYP	36	Tinggi
9	JMC	35	Tinggi
10	RA	30	Tinggi
Jumlah		327	Tinggi
Rata-rata		32,7	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan sebanyak 10 orang siswa setelah diberi *treatment* diperoleh nilai rata-rata 32,7 dapat di kategorikan konsep diri siswa pada aspek sosial berada pada kategori tinggi. Adapun untuk melihat klasifikasi hasil *post-test* yang terdiri dari 8 item dengan skor maksimal 40 dan skor minimal 8 dan panjang interval 6,4 maka diperoleh tabel sebagai berikut :

Tabel 4.26
Klasifikasi skor *post test* konsep diri aspek sosial
N=10

No	Interval	Kategori	F	Persentase %
1	33,7-40	Sangat Tinggi (ST)	1	10
2	27,3-33,6	Tinggi (T)	8	80
3	20,9-27,2	Sedang (SD)	1	10
4	14,5-20,8	Rendah (R)	0	0
5	8-14,4	Sangat rendah (SR)	0	0
Jumlah				100%

Berdasarkan tabel frekuensi di atas pada aspek diri sosial kelompok *eksperiment* dapat dipahami bahwa persentase pada kategori sangat tinggi ada 1 orang 10%, pada kategori tinggi ada 8 orang 80% , dan pada kategori sedang ada 1 orang 10% .

B. Pengujian Prasyarat

Setelah hasil layanan didapatkan maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *treatment* tersebut, dengan cara melakukan uji statistik (uji-t) untuk melihat signifikan atau tidaknya peningkatan konsep diri siswa dengan bimbingan kelompok melalui teknik *role laying*. Sebelum itu perlu

dilakukan persyaratan analisis data terlebih dahulu. Syarat menggunakan uji t yaitu data tersebut harus berdistribusi normal, data harus bersifat homogen, dan data harus menggunakan interval. Penelitian peneliti sudah sesuai dengan prasyaratannya yaitu:

1. Data destribusi normal

Penelitian ini peneliti menggunakan normal data yang berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat tabel dibawah ini tentang uji normalitas.

Tabel 4.27
Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statis tic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
VAR000 01	.225	10	.162	.865	10	.087

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas bahwa data memiliki distribusi normal jika $p \geq 0,05$. Berdasarkan hail tabel di atas, sig. untuk variable konsep diri siswa yaitu $0,162 >$ dari $0,05$. Jadi variabel tersebut memiliki distribusi data yang normal.

2. Data harus homogen

Data dalam penniselitan ini sudah bersifat homogen. Hal ini terbukti dengan hasil homogenitas yang dicapai yaitu $0,123$ dalam menentukan homogenitas suatu data harus besar dari $0,05$. Adapun hasil data dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.28**ANOVA**

VAR00001

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1184.900	7	169.271	.555	.766
Within Groups	610.000	2	305.000		
Total	1794.900	9			

Berdasarkan output spss 21 diketahui bahwa nilai signifikan variabel konsep diri siswa yaitu $0,766 > 0,05$ artinya data variabel konsep diri siswa bersifat homogen.

3. Tipe data interval

Data penulis dalam penelitian ini sudah menggunakan data interval. Hal ini terbukti dalam penelitian ini penulis menggunakan klasifikasi skor konsep diri siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.29**Interval Skor Konsep Diri**

No	Interval	Kategori
1	169-201	Sangat Tinggi (ST)
2	137-168	Tinggi (T)
3	105-136	Sedang (SD)
4	73-104	Rendah (R)
5	40-72	Sangat rendah (SR)

Setelah uji prasayarat dilakukan langkah selanjutnya yaitu melihat perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.30
Hasil *Pretest-Posttest* secara keseluruhan

No	Inisial	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		Peningkatan Skor
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	AWP	99	Rendah	138	Tinggi	39
2	NH	102	Rendah	140	Tinggi	38
3	PI	103	Rendah	137	Tinggi	25
4	SH	100	Rendah	138	Tinggi	5
5	LRL	104	Rendah	143	Tinggi	39
6	M	110	Sedang	141	Tinggi	31
7	RA	110	Sedang	140	Tinggi	30
8	VYP	104	Rendah	170	Sangat tinggi	40
9	JMC	103	Rendah	176	Sangat tinggi	43
10	RNW	97	Rendah	145	Tinggi	49
Jumlah		1032	Rendah	1468	Tinggi	
Rata-rata		103,2		146,8		

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa pada kelompok eksperimen ada peningkatan skor konsep diri, dimana hasil *pretest* skor rata-ratanya hanya 103,2 maka setelah diberikan *posttest* hasilnya meningkat menjadi 146,8. Pada tabel di atas juga tergambar bahwa siswa kelompok *eksperiment* yang

mengalami kategori sangat tinggi sebanyak 2 orang dan siswa dengan kategori tinggi sebanyak 8 orang. Maka tidak ada lagi siswa yang konsep diri pada kategori sangat rendah, rendah, ataupun sedang, semuanya sudah berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Artinya ada peningkatan yang signifikan pada kelompok ini.

C. Uji Statistik

Selanjutnya, setelah diketahui hasil *posttest* secara keseluruhan dari kedua kelompok, maka untuk melihat signifikan atau tidaknya peningkatan konsep diri siswa melalui bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dilakukan dengan analisis statistik uji beda (uji-t). Pada penelitian ini memakai uji statistik (uji beda) dengan model sampel “dua sampel kecil yang tidak saling berhubungan, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Adapun langkah-langkah dalam menganalisa data dengan model sampel kecil ini adalah.

1. Menyiapkan Tabel Perhitungannya

Tabel 4.31

Analisa Data dengan Statistik (Uji t)

Pre Test-Post test

No	Responden	Y ₂ (Postest)	Y ₁ (Pretest)	D	D ²
				(Y ₂ - Y ₁)	(Y ₂ - Y ₁) ²
1	AWP	138	99	39	1521
2	NH	140	102	38	1444
3	PI	137	103	34	1156
4	SH	138	100	38	1444
5	LRL	143	104	39	1521
6	M	141	110	31	961
7	RA	140	110	30	900

8	VYP	170	104	66	4356
9	JMC	176	103	73	5329
10	RNW	145	97	48	2304
Σ		1468	1032	436	20936
Rata-rata		146,8	103,2	43,6	2093,6

2. Mencari mean dari *difference*

$$M_D = \frac{\Sigma D}{N}$$

$$M_D = \frac{436}{10}$$

$$M_D = 43,6$$

3. Mencari deviasi standar dari *difference*

$$SD_D = \sqrt{\frac{\Sigma D^2}{N} - \left(\frac{\Sigma D}{N}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{20936}{10} - \left(\frac{436}{10}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{2093,6 - 1900,9}$$

$$SD_D = \sqrt{192,7}$$

$$SD_D = 13,88$$

4. Mencari standar error dari mean *difference*

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_{MD} = \frac{13,88}{\sqrt{10-1}}$$

$$SE_{MD} = \frac{13,88}{\sqrt{9}}$$

$$SE_{MD} = \frac{13,88}{3}$$

$$SE_{MD} = 4,62$$

5. Mencari harga t_0 dengan rumus

$$t_0 = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

$$t_0 = \frac{43,6}{4,62}$$

$$t_0 = 9,43$$

6. Mencari nilai df

$$df = N - 1$$

$$df = 10 - 1 = \text{db } 9$$

Berdasarkan hasil analisis data statistik di atas maka didapatlah bahwa harga “t” hitung sebanyak 9,43 dengan df atau db 9. Maka apabila konsultasi pada tabel Nilai t, taraf 5% maka diperolehlah harga kritik t sebesar 2,26. Kemudian dengan membandingkan hasil dari t hitung (t_0) dengan t tabel (t_t), maka dapat dianalisis bahwa t_0 lebih besar dari t_t , pada taraf signifikansi 5% yaitu: $9,43 >$ dari 2,26.

Berdasarkan hasil perhitungan statistik maka dapat disimpulkan hipotesis nihil (h_0) yang menyatakan bahwa bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* tidak meningkat signifikan terhadap konsep diri siswa maka ditolak. Hipotesis alternatif (h_a) yang menyatakan bahwa bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* meningkat signifikan terhadap konsep diri siswa maka diterima. Artinya bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* meningkat signifikan terhadap konsep diri siswa taraf signifikansi 5%.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* artinya data empirik ini mendukung teori yang dipaparkan oleh Sobur yang menyatakan bahwa “adanya aspek peran kita mainkan sedikit banyak akan mempengaruhi konsep diri kita (2003: 518).” Misalnya, ketika masih kecil, kita sering “bermain peran” kita meniru perilaku orang lain yang kita lihat, umpamanya peran sebagai dokter, guru dan lain-lain. Dapat dipahami sedikit banyaknya bermain peran dapat mempengaruhi konsep diri seseorang. Seperti yang disebutkan oleh (dalam irawan, 2015: 5) beberapa teknik yang biasa digunakan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu, antara lain: pemberian informasi, diskusi kelompok, pemecahan masalah (*problem solving*), bermain peran (*role playing*), bermain simulasi (*simulation games*), karyawisata (*field trip*), penciptaan suasana keluarga (*home room*). Dari beberapa teknik pelaksanaan bimbingan kelompok salah satunya dengan menggunakan *role playing*.

Dalam bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terjadi dinamika kelompok terbangun dengan baik sehingga materi yang dibahas benar-benar dapat anggota kelompok pahami dengan baik. Artinya *treatment* yang diberikan dapat memberikan pengaruh terhadap konsep diri siswa. Jika bimbingan kelompok teknik *role playing* di aplikasikan maka mampu meningkatkan konsep diri siswa. Jika ini tidak dilakukan maka konsep diri siswa tetap rendah. Hal ini mengindikasikan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa memiliki peran yang sangat penting. Artinya guru Bimbingan dan Konseling harus menerapkannya agar dapat mengatasi konsep diri siswa yang rendah. Konsep diri menurut Calhoun dan Acocella (1995: 67) “pandangan diri anada tentang diri anda sendiri. Potret diri mental ini memiliki tiga dimensi yaitu pengetahuan tentang diri sendiri, pengharapan mengenai diri sendiri, dan

penilaian tentang diri sendiri dimana di dalamnya mencakup aspek fisik, psikis, dan sosial”.

1. Diri fisik

Pada sub variabel konsep diri bagian diri fisik sebelum diberikan *teratment* siswa merasa tidak percaya diri dengan bentuk fisiknya setelah diberikan *teratment* konsep diri siswa meningkat dilihat dari peningkatan kepercayaan diri siswa dengan bentuk fisiknya dan menerima keadaan bentuk fisiknya karena bagaimanapun bentuk fisik kita harus tetap bersyukur karena itu semua pemberian dari Allah SWT. Sebagaimana firman Allah surat At-Tin ayat 4 yang artinya:

Sesungguhnya kami telah menjadikan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya. (QS. At-Tin ayat 4)

Pada hakikatnya manusia digambarkan oleh Allah SWT sebagai sosok insan yang paripurna, hal ini sangat jelas digambarkan dalam kandungan al-Quran. Manusia merupakan makhluk yang sempurna, baik dari segi fisik maupun dari segi psikis jika dibandingkan dengan makhluk-makhluk lainnya, bahkan jika dibandingkan dengan para malaikat pun manusia tetap lebih sempurna. Dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap peningkatan konsep diri bagian aspek diri fisik.

2. Diri psikis

Pada sub variabel konsep diri bagian diri psikis sebelum diberikan *teratment* siswa penakut tampil di depan umum, kecemasan berlebihan, emosi tidak terkontrol, rendah diri, dan tidak mengetahui bakat setelah diberikan *treatment* siswa menjadi pemberani, lebih percaya diri, rendah hati, dapat mengontrol emosi, dapat mengendalikan kecemasan, dapat mengetahui bakat yang bisa dikembangkan.

3. Diri sosial

Pada sub variabel konsep diri bagian diri sosial sebelum diberikan *teratment* siswa ini tertutup, merasa dirinya tidak diterima setelah diberikan *treasmnet* menjadi lebih terbuka dengan lingkungan, dapat berinteraksi dengan lingkungan teman sebaya/keluarga.

Setiap individu memiliki konsep diri yang berbeda beda. Konsep diri yang tinggi sangat penting dimiliki individu untuk menjalani kehidupan sehari-hari terutama di lingkungan sekolah. Salah satu tugas guru BK/konselor di sekolah dapat membantu siswa untuk meningkatkan konsep diri siswa melalui teknik-teknik konseling yang ada. Salah satunya dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil tentang pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan konsep diri siswa setelah diberikan *treatment role playing* dengan nilai rata-rata *pre test* 103,2 point pada kategori rendah dengan nilai rata-rata *post test* 146,8 point pada kategori tinggi dengan selisih point 43,6. Dengan demikian bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan konsep diri siswa dengan hasil uji-t yaitu ($t_0 9,43 > t_t 2,26$).

B. Implikasi

Implikasi dalam penelitian ini yaitu bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dapat digunakan sebagai layanan untuk membantu siswa yang memiliki konsep diri rendah bisa berubah menjadi konsep diri tinggi (positif).

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di atas, untuk kedepannya peneliti mengharapkan dan menyarankan kepada :

1. Konselor atau guru BK di sekolah untuk selalu menerapkan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap kegiatan-kegiatan lain terutama dalam proses pembelajaran.
2. Kepala sekolah dan personil sekolah yang lainnya agar dapat menunjang dan memfasilitasi kegiatan bimbingan kelompok, baik dari segi waktu maupun sarana dan prasarana penunjang lainnya agar hasil yang diperoleh lebih maksimal dan memuaskan.

3. Siswa agar senantiasa bersikap proaktif dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok terutama teknik *role playing* serta jenis layanan yang lain sebagai wadah mengembangkan potensi diri.
4. Peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan penelitian ini dan lebih mengembangkannya terhadap variabel yang lain.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Anissa, N dan Handayani, A. 2012. Hubungan Antara Konsep Diri Dan Kematangan Emosi Dengan Penyesuaian Diri Istri Yang Tinggal Bersama Keluarga Suami. *Jurnal Psikologi Pitutur*. 1(1): 3
- Amin, S.M. 2010. *Bimbingan dan Konseling Islam*. Amzah. Jakarta.
- Arikunto, S. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- _____. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*., Rineka Cipta, Jakarta.
- Aswida, W.M dan Syukur Y. 2012. Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengurangi Kecemasan Berkomunikasi Pada Siswa. *Jurnal Ilmiah Konseling*. 1 (1): 7
- Chalhoun F. J. dan J. R. Acocella. 1995. *Psychology Of Adjustment and Human Relationships*. Edisi pertama. Mc Graw-Hill Publishing Company. Terjemahan Satmoko. 1995. *Psikologi tentang Penyesuaian dan Hubungan Kemanusiaan*. Cetakan pertama. IKIP Semarang Press. Semarang.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- _____. 2014. *Psikologi Pendidikan*. STAIN Batusangkar Perss. Lima Kaum Batusangkar.
- _____. *Metode Penelitian*. Batusangkar: STAIN Press. 2006.
- Dirjen Pendidikan Islam Departemen Agama RI. *Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*. Jakarta. 2007.
- Djaali. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Elida, P. 2006. *Psikologi Perkembangan Remaja*. Angkasa Raya. Padang.
- Filina, Z. 2013. Efektifitas Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu. *Jurnal Ilmiah pendidikan Khusus*. 1(1): 1-8
- Geldard, K dan Geldard, D. 2010. *Counseling Adolescents The Proactive Approach For Young*. Edisi Ketiga. Sage Publicatin Ltd. Terjemahan Eka Adinugraha. 2011. *Konseling Remaja Pendekatan Proaktif Unuk Anak Muda*. Cetakan 1 Pustaka Belajar. Yogyakarta.
- Ghufron, M.N dan Risnawati R.S. 2011. *Teori Teori Psikologi*. Ar-Ruzz Media. Jogjakarta.

- Hamalik,O. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Hanafi, A.H. 2015. *Metodologi Penelitian Kependidikan*. STAIN Batusangkar Press. Lima Kaum Batusangkar.
- Hallen, A. 2002. *Bimbingan dan Konseling dalam Islam*. Ciputat Pers. Jakarta.
- Irawan, E. 2013. Efektivitas Teknik Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsep Diri Remaja. *Jurnal Bimbingan dan Konseling "PSIKOPEDAGOGIA"*. 2 (1): 5
- Kartini Tien. 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)
- L. Zulkifli. 2006. *Psikologi Perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- N, Damayanti. 2012. *Buku Pintar Panduan Bimbingan Konseling*. Araska. Yogyakarta.
- Nurihsan Achmad Juntika. 2009. *Bimbingan Konseling*. PT Refika Aditama. Bandung.
- _____. Achmad Juntika. 2005. *Srtategi Layanan Bimbingan dan Konseling*. PT Refika Aditama. Bandung.
- Nurhasanah, I.A. Sujana A, dan Sudin, A. 2016. Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*. 1(1): 4
- Musbikin, I. 2013. *Mengatasi Kenakalan Siswa Remaja*. Zanafa Publishing. Pekanbaru Riau.
- Kasiram, M. *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: UIN Maliki Press, 2010 Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* Bandung:Alfabeta, 2007
- Myrick, R.D. 2003. *Developmental Guidance and Counseling: A Pratical Approach*, (Minneapolis: Educational Media Corporation.
- Prayitno. 2004. *Seri Layanan LI-L9*. UNP. Padang.
- _____. 2012. *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. UNP Press. Padang.
- _____. 2012. *Seri Layanan Konseling L.1- L.10*. FIP UNP. Padang.

- Rahman, A.A. 2013. *Psikologi Sosial: Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik*. Rajawali Perss. Jakarta.
- Rakhmat, J. 2005. *Psikologi Komunikasi (Edisi Revisi)*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Rusmana,N. 2009. *Bimbingan Konseling Kelompok Di Sekolah (Metode, Teknik dan Aplikasi)*. Rizqi Press. Bandung.
- Saifuddid, A. 2003. *Realibilitas dan validitas edisi IV*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Subagyo, U. 2015. Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Metode Permainan Simulasi, *Role Playing* Serta Motivasi Terhadap Konsep Diri Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan*. 7 (2) : 163 – 178.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Sukardi D K. 2008. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Supriatna, M. 2011. Bimbingan dan konseling Berbasis Kompetensi. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sukardi. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Sobur Alex. 2003. *Psikologi Umum*. CV Pustaka Setia. Bandung.
- Sudijono Anas, 2005, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Skripsi Yosa Sri Ramadani. 2016. *Hubungann antra Konsep Diri dengan Prestasi Belajar* siswa VIII SMP 1 Bkit Sundi Kabupaten Solok.
- Syah, M. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Syafwar, F. 2011. *Remaja dan Perkembangannya*. STAIN Batusangkar.
- Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis integrasi)*. PT Raja Granfindo. Jakarta.
- Thalib, S.B. 2010. *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Kencana. Jakarta.

- Wimpiadi, K. Suadnyana dan I Wyn, R. 2014. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa kelas IV SDN 10 Pemecutan. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*. 2 (1): 1-11.
- Yusuf, S. 2006. *Program Bimbingan dan Konseling (SLTP dan SLTA)*, Pustaka Bani Quraisy. Bandung.
- _____. 2009. *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Rizqi Press. Bandung.