



**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI TEKNIK *ROLE*  
*PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN KONSEP DIRI SISWA DI SMAN 1  
SINGKARAK**

**SKRIPSI**

*Di tulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S-1)*

*Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan*

**SISKA KRISMONITA**  
**NIM. 16 301 080 75**

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

**2021**

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siska Krismonita  
NIM : 1630108075  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Bimbingan Dan Konseling

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul: pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa di SMAN 1 Singkarak” adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat maka bersedia menerima sanksi dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, Januari 2021

Yang membuat pernyataan



Siska Krismonita  
NIM. 1630108075

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama SISKI KRISMONITA, NIM 1630108075, dengan judul “ PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN KONSEP DIRI SISWA DI SMAN 1 SINGKARAK” memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan untuk dilanjutkan ke sidang Munaqasah.

Demikian persetujuan ini di berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, januari 2021

Pembimbing



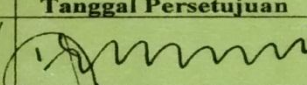
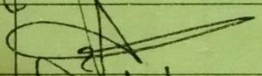

Dr. Irman., S.Ag M.Pd

NIP. 19710201 200604 1 016

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

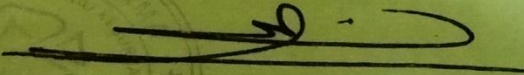
Skripsi atas nama SISKI KRISMONITA NIM: 1630108075, judul: **PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN KONSEP DIRI SISWA DI SMAN 1 SINGKARAK**, telah diuji dalam Ujian *Munaqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar yang dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2021

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan	Tanda Tangan dan Tanggal Persetujuan
1	Dr. Irman, S.Ag., M.Pd NIP. 19710201 200604 1 017	Ketua Sidang / Pembimbing	
2	Dr. Dasril, S.Ag., M.Pd NIP. 19750201 200501 1 007	Penguji I	
3	Dr. Silvianetri, M.Pd., Kons NIP. 19711226 200212 2 003	Penguji II	

Batusangkar, Februari 2021  
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan



  
**Dr. Adripen., M.Pd**  
NIP. 19650504 199303 1 003

## ABSTRAK

**SISKA KRISMONITA, NIM, 1630108075**, judul skripsi: **PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN KONSEP DIRI SISWA DI SMAN 1 SINGKARAK**. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Bimbingan dan Konseling Institut Agama Islam Negeri Batusangkar 2021.

Masalah pokok dalam penelitian ini adalah rendahnya konsep diri siswa kelas X IPS 1 di SMAN 1 Singkarak. Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa. Jenis penelitian ini dengan menggunakan metode *eksperimen* dengan jenis *pre-eksperimental* design dengan tipe *one group pre-test - post-test design*. Sampel penelitian sebanyak 10 orang kelompok *eksperimen* dengan teknik analisis data menggunakan uji t

Hasil penelitian yaitu: (1) diperoleh nilai 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 berada pada kategori tinggi dengan selisih point 33,8. (2) terdapat pengaruh yang signifikan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa dengan nilai  $t_0 8,80 > t_t 2,26$  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**

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillahirabbil'alamiin* segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Terhadap Peningkatan Konsep Diri Siswa Di SMAN 1 Singkarak)”**.

Skripsi ini penulis susun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun materil. Selain itu pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Marjoni Imamora, M.Sc selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
2. Bapak Dr. Adripen, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
3. Bapak Dr. Dasril, S. Ag., M.Pd selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar dan Selaku Penguji I sekaligus validator yang sudah membimbing demi perbaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Silvianetri, M.Pd Kons selaku penguji II yang sudah membimbing peneliti demi perbaikan skripsi.
5. Bapak Dr. Irman, S.Ag M.Pd selaku pembimbing yang sudah membimbing peneliti demi perbaikan skripsi

6. Kepala perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar beserta karyawan yang telah membantu dan menyediakan fasilitas kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu karyawan/wati Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Supriandi, S.Pd selaku kepala sekolah SMAN 1 Singkarak yang telah memberi izin, kesempatan dan waktu kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Teman-teman jurusan Bimbingan dan Konseling angkatan 2016 yang sama-sama berjuang dalam penyelesaian skripsi.
10. Ayahanda Gusneri dan ibu Nurbaini, adinda Wulan Novita Sari, Ulfa Gusriyanti, Niken Afriyanti yang berkat kerja keras dan motivasi serta ribuan doa yang beliau curahkan pada setiap hembusan nafas yang membuat peneliti bisa seperti saat sekarang dan bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang. Akhirnya penulis mengucapkan terimakasih dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua orang.

Batusangkar, Januari 2021

Peneliti

**Siska Krismonita**  
**NIM. 1630108075**

## DAFTAR ISI

**COVER**

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

**BIODATA**

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**ABSTRAK ..... i**

**KATA PENGANTAR..... ii**

**DAFTAR ISI..... iv**

**DAFTAR TABEL..... vii**

**DAFTAR LAMPIRAN ..... ix**

**BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah..... 1
- B. Identifikasi masalah..... 9
- C. Batasan masalah ..... 10
- D. Rumusan masalah..... 10
- E. Tujuan penelitian..... 10
- F. Manfaat dan luaran penelitian ..... 10
- G. Definisi operasional..... 11

**BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Konsep Diri ..... 12
  - 1. Pengertian konsep diri..... 12
  - 2. Faktor-faktor konsep diri..... 14
  - 3. Bentuk-bentuk konsep diri ..... 18

4. Dimensi-dimensi konsep diri .....	20
B. Bimbingan kelompok teknik <i>Role Playing</i> .....	21
1. Pengertian bimbingan kelompok.....	21
2. Tujuan bimbingan kelompok .....	23
3. Pelaksanaan bimbingan kelompok.....	25
4. Komponen layanan bimbingan kelompok .....	28
5. Materi bimbingan kelompok.....	30
6. Asas bimbingan kelompok.....	31
7. <i>Role Playing</i> .....	33
a. Pengertian <i>Role Playing</i> .....	34
b. Langkah-langkah <i>Role Playing</i> .....	35
c. Tujuan dan manfaat <i>Role Playing</i> .....	36
d. Kelebihan dan kelemahan <i>Role Playing</i> .....	39
C. Keterkaitan <i>Role Playing</i> dengan konsep diri.....	40
D. Penelitian yang relevan .....	41
E. Kerangka berfikir .....	42
F. Hipotesis.....	43

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis penelitian .....	44
B. Waktu dan tempat penelitian.....	45
C. Populasi dan sampel penelitian .....	45
1. Populasi.....	45
2. Sampel.....	46
D. Pengembangan instrument .....	46
1. Validitas instrument .....	46
2. Uji reliabilitas.....	47
E. Teknik pengumpulan data .....	48
F. Teknik analisis data.....	49

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi data.....	51
1. Deskripsi data hasil <i>pre-test</i> .....	51
2. Deskripsi pelaksanaan <i>treatment</i> .....	58
3. Deskripsi data hasil <i>post-test</i> .....	76
B. Analisis Data .....	81
1. Pengujian prasyarat .....	81
2. Uji statistic .....	84
3. Hipotesis.....	86
4. Pembahasan .....	86

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	89
B. Saran.....	90

## **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kelas X IPS Sebagai Populasi Penelitian .....	45
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Skala Konsep Diri .....	48
Tabel 4.1 <i>Pre-test</i> Konsep Diri Siswa.....	51
Tabel 4.2 Klasifikasi Skor <i>Pre-test</i> Konsep Diri Siswa.....	53
Tabel 4.3 Anggota Kelompok <i>Eksperiment</i> .....	53
Tabel 4.4 Klasifikasi Skor <i>Pre-test</i> Konsep Diri Siswa Kelompok <i>Eksperiment</i> .....	54
Tabel 4.5 Hasil <i>Pre-test</i> Konsep Diri Aspek Fisik.....	55
Tabel 4.6 Klasifikasi Skor <i>Pre-test</i> Konsep Diri Aspek Fisik .....	55
Tabel 4.7 <i>Pre-test</i> Konsep Diri Aspek Psikis.....	56
Tabel 4.8 Klasifikasi Skor <i>Pre-test</i> Konsep Diri Aspek Psikis.....	57
Tabel 4.9 Hasil <i>Pre-test</i> Konsep Diri Aspek Sosial .....	57
Tabel 4.10 Klasifikasi Skor <i>Pre-test</i> Konsep Diri Aspek Sosial .....	58
Tabel 4.11 Materi Layanan Bimbingan Kelompok Topic Tugas .....	59
Tabel 4.12 Anggota Kelompok <i>Eksperiment Post-test</i> .....	76
Tabel 4.13 Klasifikasi Skor <i>Post-test</i> Konsep Diri Siswa Kelompok <i>Eksperiment</i> ...	77
Tabel 4.14 Hasil <i>Post-test</i> Konsep Diri Aspek Fisik .....	77
Tabel 4.15 Klasifikasi Skor <i>Post-test</i> Konsep Diri Aspek Fisik.....	78
Tabel 4.16 Hasil <i>Post-test</i> Konsep Diri Aspek Psikis.....	79
Tabel 4.17 Klasifikasi Skor <i>Post-test</i> Konsep Diri Aspek Psikis .....	80
Tabel 4.18 Hasil <i>Post-test</i> Konsep Diri Aspek Sosial.....	80
Tabel 4.19 Klasifikasi Skor <i>Post-test</i> Konsep Diri Aspek Sosial .....	81

Tabel 4.20 Uji Normalitas.....	82
Tabel 4.21 Anova.....	82
Tabel 4. 22 Interval Skor Konsep Diri Siswa .....	83
Tabel 4.23 Hasil <i>Pre-test</i> – <i>Post-test</i> Secara Keseluruhan .....	83
Tabel 4.24 Analisis Data Dengan Statistic (Uji T) .....	84

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

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 negative lainnya. Maka dari itu siswa perlu meningkatkan konsep diri yang ada pada diri individu dimana hal tersebut sangat membantu dalam menjalani kehidupan yang efektif, bisa berinteraksi dan diterima dilingkungannya.

Konsep diri menurut (Edy Irawan dalam jurnal bimbingan dan konseling 2013) merupakan inti pola-pola kepribadian yang menjadi landasan bagi perwujudannya dilingkungan kehidupan. Hal ini mengandung makna bahwa penampilan kepribadian akan banyak ditentukan oleh kualitas konsep dirinya. Konsep diri merupakan gambaran pandangan mengenai diri sendiri yang bersumber dari suatu perangkat keyakinan dan sikap terhadap dirinya. Setiap orang akan memiliki konsep diri dalam berbagai ragam bentuk dan kadar yang akan menentukan perwujudan kualitas kepribadiannya. Konsep diri dapat bersifat positif dan negative. Yang harus diwujudkan pada diri seseorang adalah konsep diri yang positif. Untuk itu semua orang diharapkan memiliki kemampuan untuk mengenal makna konsep diri dan mampu menganalisis serta mengembangkannya secara tepat.

Sedangkan menurut Burn (dalam Ghufroon 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 diatas dapat dipahami, konsep diri adalah suatu pemahaman tentang gambaran dirinya sendiri.

Gambaran dari keyakinan fisik, psikologis, social, 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), mendefenisikan konsep diri sebagai “pikiran, keyakinan, dan kesan seseorang tentang sifat dan karakteristik dirinya, keterbatasan dalam keabilitasnya serta kewajiban dan asset-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, 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 45 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 di simpulkan 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 factor yang mempengaruhi konsep diri, yaitu:

1. Orang Tua

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 sendiri dengan mengenal orang lain terlebih dahulu. Konsep diri seseorang individu terbentuk dari bagaimana penilaian orang lain mengenal 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 others* 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 perilakunya sesuai norma dan nilai yang mempengaruhi konsep diri seseorang, dengan melihat kelompok ini, orang mengarahkan perilakunya dan menyesuaikan dirinya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di pahami, ada dua factor yang mempengaruhi konsep diri, yakni orang lain dan 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 bias berbuat apa-apa, wajah buruk sering jadi bahan ejekan karna memiliki warna kulit yang hitam dan rambut keriting. 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.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan wali kelas, 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 yang kita mainkan sedikit banyak akan mempengaruhi konsep diri kita. Misalnya, kita 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 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 dirinya sendiri sehingga dapat berperilaku efektif dalam berbagai situasi. Masalah dan kegagalan yang dialami siswa disebabkan oleh sikap negative terhadap dirinya sendiri, yaitu menganggap dirinya tidak berarti, individu kurang menerima peraturan/norma yang telah ditetapkan, sehingga ada sifat

memberontak 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 di pahami bahwa *role playing* merupakan suatu teknik bermain peran yang dapat membantu peserta didik untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa dapat memahami karakter yang di perankannya.

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 di perankannya. Melalui teknik *role playing* siswa dapat memahami karakter yang di perankannya 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 di pahami bahwa tujuan teknik *Role Playing* adalah siswa mampu menghayati peran yang diperankannya 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 bisa 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 (*hoom 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 pertemuan 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 di pahami 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* 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. (Nurishsan, 2005:17).

Dari pendapat di atas dapat di pahami bahwa bimbingan kelompok memabantu 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 prinsi dan proses dinamika kelompok yang dipimpin oleh seorang konselor pendidikan atau guru.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan di antara siswa yang memiliki konsep diri yang rendah. Fenomena tersebut penulis temukan di SMAN 1 SINGKARAK. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan guru BK, wali kelas, dan salah satu siswa kelas X, pada tanggal 03 Agustus 2020, penulis memperoleh informasi diantaranya:

1. Berdasarkan hasil wawancara yang penulis 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 akan diterima di dalam kelompok tersebut.
2. Wawancara yang penulis lakukan dengan wali kelas ada sebagian siswa yang memiliki konsep diri yang rendah dapat dilihat dari proses belajarnya di dalam kelas, seperti adanya siswa yang tidak

mau tampil kedepan, tidak mau mengeluarkan pendapat, tidak mau bergaul dengan teman sekelas, pendiam dan mudah putus asa, ada siswa yang merasa rendah diri dan tidak bias 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 dengan salah satu siswa yang berinisial R bahwasanya R sering merasakan bahwa dirinya tidak diterima oleh teman-temannya. Pada saat akan mengikuti ulangan harian, R sudah berfikir pesimis. R menyatakan bahwa sebenarnya ia sangat ingin meraih peringkat tiga besar seperti temannya yang lain, tetapi ia merasa dirinya tidak akan mampu menyaingi teman-temannya yang telah meraih peringkat tiga besar sehingga membuat ia bermalas-malasan dalam belajar.

Setelah penulis lakukan wawancara dengan guru BK di SMAN 1 SINGKARAK, 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.

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut dalam bentuk penelitian dengan judul “pengaruh bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa di SMAN 1 SINGKARAK”

## **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

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah penelitian yaitu “pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik *Role Playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa di SMAN 1 SINGKARAK”

### **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 di SMAN 1 SINGKARAK”

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik *Role Playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa di SMAN 1 SINGKARAK”

### **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 siswa.

##### b. Kegunaan praktis

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 diseminarkan pada forum munaqasah.

## G. Defenisi Operasional

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

**Konsep Diri**, menurut Chalhoun dan Acocella (1995:67) “pandangan diri anda tentang anda sendiri, potret diri dan 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. 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 proses yang diberikan kepada sekelompok siswa guna membahas topic-topik yang dapat meningkatkan konsep diri siwa dengan melalui teknik *Role playing* yang ada dalam bimbingan kelompok.

**Role Playing**, menurut Syah (2010:193) merupakan “upaya pemecahan masalah, khususnya yang bertalian dengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan *Role Playing* dalam penelitian yang penulis maksud adalah 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 Anisa dan Handayani, 2012:3) “konsep diri akan memberikan pengaruh terhadap proses berpikir, perasaan keinginan, nilai maupun tujuan hidup seseorang.”

Menurut Seifert dan Hoffnung (dalam Desmita, 2009:163) merupakan suatu pemahaman mengenai diri atau ide tentang diri sendiri. Sedangkan menurut burns (dalam Desmita, 2014:170) konsep diri adalah hubungan antara sikap dan keyakinan tentang diri kita sendiri. Hughes, Galbraith dan White (2011) juga mengatakan bahwa konsep diri merupakan deskripsi mengenai diri sendiri yang juga mengandung evaluasi terhadap diri. Hal tersebut berkaitan pula dengan *self esteem* (harga diri) dari individu.

Menurut West dan Turner, 2008 konsep diri (*self concept*) merupakan seperangkat perspektif yang dipercayai orang mengenai dirinya sendiri, peranan, talenta keadaan emosi, nilai, keterampilan dan keterbatasan social, intelektualitas, dan seterusnya yang membentuk konsep diri.

Berdasarkan beberapa defenisi di atas dapat di simpulkan bahwa konsep diri adalah tentang diri sendiri, yang mencakup keyakinan, pandangan dan penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri. Konsep diri terdiri dari bagaimana melihat diri sendiri sebagai pribadi, bagaimana merasa, tentang diri sendiri, dan bagaimana menyingkankan diri sendiri menjadi manusia 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. Menurut Sobur (2003;507) konsep diri adalah semua persepsi kita terhadap aspek yang meliputi aspek fisik, aspek social, aspek psikologis, yang didasarkan pada pengalaman dan interaksi kita dengan orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di pahami bahwa konsep diri adalah bayangan seseorang terhadap keadaan dirinya sendiri sebagaimana yang diharapkan atau yang disukai oleh individu yang bersangkutan yang mengandung citra diri misalnya saya seorang pelajar, dan penghargaan diri misalnya saya pemarah.

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 dimata orang lain, dan pendapatnya tentang hal – hal yang dicapai. Sedangkan menurut Yusuf (2009:122) konsep diri merupakan persepsi (pandangan), penilaian, dan perasaan seseorang terhadap dirinya, baik menyangkut aspek fisik, psikis, maupun social.

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.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di pahami 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 social yang dimiliki oleh individu tersebut.

Menurut Calchoun dan Acocella (Ghufron dan Risnawati, 2011:19) membagi konsep diri menjadi dua, yaitu konsep diri yang positif dan negatif. ciri konsep diri yang positif adalah yakin terhadap kemampuan dirinya sendiri dalam mengatasi masalah, merasa sejajar dengan orang

lain, menerima pujian tanpa rasa malu, sadar bahwa setiap 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 yang negative adalah peka terhadap kritik, responsive terhadap pujian, punya sikap hiperkritis, cenderung merasa tidak disukai oleh orang lain dan pesimis terhadap kompetisi (Rakhmat, 2005:105)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di pahami bahwa ciri konsep diri terbagi menjadi dua yaitu konsep diri positif dan konsep diri negative. Maka dari itu 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 Fitts (dalam Ratna Dwi Astuti, 2014:23) faktor-faktor yang mempengaruhi konsep diri adalah:

- a. Pengalaman, terutama pengalaman interpersonal, yang memunculkan perasaan positif dan berharga.
- b. Kompetensi dalam area yang dihargai oleh individu dan orang lain.

- c. Aktualisasi diri, implementasi dan realisasi dari potensi yang sebenarnya.

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

- a. Kematangan usia, remaja yang matang lebih awal dan diperlukan seperti orang dewasa akan mengembangkan konsep diri dengan baik. Akan tetapi sebaliknya, jika remaja yang matang terlambat akan 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 yang ada 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 tertawaan dari teman-teman akan membawa seseorang kepada pembentukan konsep diri yang lebih negative.
- e. Hubungan keluarga, seorang individu yang mempunyai hubungan erat dengan seseorang anggota keluarga yang akan mengidentifikasikan dirinya dan ingin mengembangkan pola kepribadian yang sama.
- f. Teman-teman sebaya, perlakuan teman dapat menguatkan atau mebuyarkan 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 di pacu 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, pola yang sudah diakui akan kurang mempunyai perasaan identitas dan individualitas.
- h. Cita-cita, individu yang realitas tentang kemampuannya lebih banyak mengalami keberhasilan dan kegagalan. Ini akan menimbulkan kepercayaan diri dan kepuasan diri yang lebih besar dan memberikan konsep diri positif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di pahami bahwa factor yang mempengaruhi konsep diri yaitu kematangan usia, semakin tinggi usia seseorang maka 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 keriting maka teman-temannya memanggilnya dengan nama kribo, hal ini berdampak pada individu sehingga individu tersebut tidak percaya diri dan malu dengan julukan tersebut.

Menurut Verderber 1984:25 (dalam Sobur, 2003:518) menyebutkan sedikitnya ada tiga factor yang mempengaruhi konsep diri yakni:

a. *Self appraisal – viewing self as an object*

Menunjukkan suatu pandangan yang menjadikan diri sendiri sebagai objek dalam komunikasi, atau dengan kata lain, adalah kesan kita terhadap diri sendiri. Kita mengamati perilaku fisik secara langsung misalnya, kita melihat diri kita sendiri 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 respon orang lain terhadap diri kita, misalnya saja dalam berbagai perbincangan masalah sosial.

c. *Role you play – role taking*

Dalam hubungan pengaruh terhadap peran serta konsep diri, adanya aspek peran kita melainkan sedikit banyak akan mempengaruhi konsep diri kita. Misalnya, ketika masih kecil kita sering “bermain peran” kita menirukan 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 lihat.

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

### 3. Bentuk- bentuk konsep diri

Menurut Hurlock dalam (Indra Yohanes Kiling 2015:117-118) membagi konsep diri menjadi dua bagian yaitu :

- a. Konsep diri sebenarnya ialah konsep seseorang dari siapa dan apa dia itu. Konsep ini merupakan bayangan cermin, ditentukan sebagian besar oleh peran dan hubungan dengan orang lain, dan apa yang kiranya reaksi orang lain terhadapnya.
- b. Konsep diri ideal ialah gambaran seseorang mengenai penampilan dan kepribadian yang didambakan.

Rakhmat membagi konsep diri yang dimiliki seseorang atas dua macam yaitu “ konsep diri positif dan konsep diri negative”.

#### a. Konsep diri siswa positif

Orang yang memiliki konsep diri positif ditandai dengan lima hal, yaitu:

- 1) Ia yakin akan kemampuannya mengatasi masalahnya
- 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

#### b. Konsep diri negative

Ada beberapa tanda orang yang memiliki konsep diri negative, yaitu:

- 1) Ia peka terhadap kritik orang lain dan sangat tidak tahan kritik yang diterimanya dan mudah marah

- 2) Responsive terhadap pujian, walaupun ia berpura-pura menghindari pujian, ia tidak dapat menyembunyikan antusiasismenya pada waktu menerima pujian
- 3) Hiperkritis, ia selalu mengeluh, mecela atau meremehkan apa pun dan siapapun. Mereka tidak pandai dan tidak sanggup mengungkapkan penghargaan atau pengakuan pada kelebihan orang lain
- 4) Cenderung merasa tidak disenangi orang lain. Ia merasa tidak di perhatikan karena itulah ia beraksi pada orang lain sebagai musuh, sehingga tidak dapat melahirkan kehangatan dan keakraban persahabatan
- 5) Bersikap pesimis terhadap kompetisi seperti terungkap dalam keenganannya untuk bersaing dengan orang lain dalam membuat prestasi. Ia memang tidak akan berdaya melawan persaingan yang merugikan dirinya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di pahami bahwa seseorang yang memiliki konsep diri positif ketika menghadapi suatu masalah ia memiliki keyakinan atas kemampuan yang ia miliki 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 negative ini merupakan dasar bagi tidak adanya perhatian dan kasih sayang terhadap orang lain di luar dirinya sendiri. Individu yang memiliki konsep diri negative hanya memerhatikan dirinya sendiri sepanjang waktu, tidak pernah merasa puas, selalu takut kehilangan sesuatu, takut tidak diakui, iri kepada mereka yang mempunyai kelebihan.

Individu yang memiliki konsep diri negative 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

Menurut Calhoun & Acocella, 1990 dalam (Indra Yohanes Kiling 2015:118) ada beberapa dimensi yang terkandung dalam konsep diri, yaitu pengetahuan seseorang tentang dirinya, pengharapan mengenai dirinya (*descriptive*) dan penilaian (*evaluative*) tentang diri sendiri.

##### a. Dimensi pengetahuan

Dimensi ini adalah tentang apa yang seseorang ketahui mengenai dirinya sendiri seperti usia, jenis kelamin, kebangsaan, suku, pekerjaan dan lainnya. Faktor-faktor tersebut menempatkan individu kepada suatu kelompok sosial seperti kelompok umur, suku bangsa, dan sebagainya.

##### b. Dimensi Harapan

Rogers (Indra Yohanes Kiling 2015:118) mengemukakan bahwa pada saat individu memiliki satu set pandangan tentang siapa kita, kita juga mempunyai satu set pandangan lain yaitu tentang kemungkinan kita menjadi apa dimasa mendatang. Artinya individu tersebut memiliki pengharapan bagi dirinya sendiri dan pengharapan ini merupakan diri-ideal. Diri ideal ini berbeda setiap individu. Apapun harapan setiap individu, semuanya membangkitkan kekuatan yang mendorong menuju masa depan dan memandu kegiatan individu dalam perjalanan hidupnya.

### c. Dimensi Penilaian

Ini merupakan penilaian terhadap diri sendiri. Setiap individu berkedudukan sebagai penilaian tentangnya diri 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 di pahami 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 kulit), psikis (bakat), dan sosial (hubungan individu dengan orang lain). Dimensi yang kedua yaitu harapan adalah pandangan dan keinginan individu terhadap dirinya, mau menjadi apa dimasa yang akan datang. Dan yang ketiga yaitu penilaian merupakan bagaimana individu menilai dirinya sendiri.

## **B. Bimbingan kelompok teknik *Role Playing***

### **1. Pengertian Bimbingan Kelompok**

Menurut Amin 2005:4 (dalam Dian Novianty. S, 2015) “bimbingan merupakan pemberian pertolongan atau bantuan, dan bantuan itu merupakan hal yang pokok dalam bimbingan”.

Menurut Juntika (2005:17) bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli (siswa). Sedangkan menurut Tohirin (2013:164) “Layanan bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok. dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk

membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan bagi masalah individu (siswa) yang menjadi peserta layanan.

Dari pendapat di atas dapat di pahami bahwa bimbingan kelompok merupakan suatu cara pemberian bantuan yang diberikan kepada individu untuk mencegah berkembangnya masalah yang ada pada diri konseli (siswa) yang membahas berbagai informasi dan hal-hal yang berguna untuk memperbaiki dan pemahaman diri dan mendapat pemecahan dari masalah individu.

Menurut Rusmana (2009:13) bimbingan kelompok dapat didefinisikan sebagai suatu proses pemberian layanan kepada individu melalui suatu kelompok yang memungkinkan setiap anggota untuk belajar berpartisipasi aktif dan berbagai pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam pengembangan pribadi.

Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan 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 topic-topik umum yang hangat untuk dibahas yang diberikan dalam suasana kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di pahami 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 masalah sosial individu.

## 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 terlaksana dengan terarah dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Adapun tujuan bimbingan kelompok dibagi menjadi 2, yakni tujuan umum dan khusus

### a. Secara umum

Bimbingan kelompok bertujuan untuk membantu para siswa yang mengalami masalah melalui prosedur kelompok. Selain itu juga mengembangkan pribadi masing-masing anggota kelompok melalui berbagai suasana yang muncul dalam kegiatan itu, baik suasana yang menyenangkan maupun yang menyedihkan.

### b. Secara khusus

Bimbingan kelompok bertujuan untuk:

- 1) Melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapat di hadapan teman-temannya.
- 2) Melatih siswa dapat bersikap terbuka di dalam kelompok
- 3) Melatih siswa untuk dapat membina keakraban bersama teman teman dalam kelompok khususnya dan teman di luar kelompok pada umumnya.
- 4) Melatih siswa untuk dapat mengendalikan diri dalam kegiatan kelompok.
- 5) Melatih siswa untuk dapat bersikap tenggang rasa dengan orang lain.

- 6) Melatih siswa memperoleh keterampilan sosial
- 7) Membantu siswa mengenali dan memahami dirinya dalam hubungannya dengan orang lain.

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

Berdasarkan pendapat di atas dapat di pahami 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 berpersepsikan bahwa pendapat yang dikemukakan dapat diterima dengan positif terkait dengan topic yang dibahas.

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 kearah yang lebih baik, sehingga anggota kelompok dapat meningkatkan konsep diri baik dari interaksi kita dengan anggota kelompok.

Menurut Sukardi (dalam Dian Novianty. S, 2015) manfaat bimbingan kelompok sebagai berikut:

- a. Diberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi di sekitarnya.
- b. Memiliki pemahaman yang obyektif, tepat, dan cukup luas tentang berbagai hal yang mereka bicarakan.
- c. Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok.
- d. Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok.
- e. Melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana yang mereka programkan semula.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di pahami 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 direncanakan 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 kearah 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 awal atau tahap awal diselenggarakan dalam rangka pembentukan kelompok sampai dengan mengumpulkan para peserta yang siap melaksanakan kegiatan kelompok. Langkah ini dimulai 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 tugas yang ingin dicapai
- 3) Sasaran kegiatan
- 4) Bahan atau sumber bahan unruk bimbingan kelompok
- 5) Rencana penelitian
- 6) Waktu dan tempat

c. Pelaksanaan kegiatan

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

- 1) Persiapan menyeluruh yang meliputi persiapan fisik (tempat dan kelengkapannya), persiapan bahan, persiapan keterampilan, dan persiapan administrasi
- 2) Pelaksanaan tahap-tahap kegiatan
  - (a) Tahap pertama: pembentukan
  - (b) Tahap kedua: peralihan

(c) Tahap ketiga: kegiatan

d. Evaluasi

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 pembahasan dan 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 di pahami 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. 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 topic-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 di pahami bahwa dalam pelaksanaan bimbingan kelompok ada empat tahap. Tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran yang mana keempat tahap tersebut sangat diperlukan pada bimbingan kelompok.

#### **4. Komponen Layanan Bimbingan Kelompok**

- a. Pemimpin kelompok

Pemimpin kelompok (PK) adalah konselor 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 professional pemimpin kelompok adalah seseorang yang:

- 1) Mampu membentuk kelompok dan mengarahkannya sehingga terjadi dinamika kelompok dalam suasana interaksi antara anggota kelompok yang bebas, terbuka dan demokratis, konstruktif, saling mendukung dan meringankan beban, menjelaskan, memberikan rasa nyaman, menggembarakan, 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 antarpersonal yang hangat dan nyaman, sabar dan memberikan kesempatan, demokratis (tidak antagonistik) dalam mengambil kesimpulan dan keputusan, tanpa memaksakan dalam ketegasan dan kelembutan, jujur dan tidak berpura-pura, disiplin dan kerja keras.

b. Anggota kelompok

Tidak semua kumpulan orang atau individu dapat dijadikan anggota kelompok 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) Terbinanya kemandirian pada diri setiap anggota kelompok, sehingga mereka masing-masing mampu berbicara dan tidak menjadi pendengar yang baik
- 4) Terbinanya kemandirian kelompok, sehingga kelompok ini bersusaha dan mampu tampil beda dari kelompok lain.

#### **5. Materi Bimbingan Kelompok**

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

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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di pahami bahwa dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok terdapat dua macam topik bahasan. Topik tersebut bisa datangnya dari para anggota kelompok maupun datang dari pemimpin 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 alternatif pengambilan keputusan dan berbagai konsekuensi
- f. Pengembangan sikap dan kebiasaan belajar, pemahaman hasil belajar, timbulnya kegagalan belajar dan cara-cara penanggulangannya (termasuk EBTA, EBANAS, UMPTN)
- 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 di pahami 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.

## **6. Asas Bimbingan Kelompok**

### *a. Asas kerahasiaan*

Para anggota harus menyimpan dan merahasiakan informasi apa yang dibahas dalam kelompok, terutama hal-hal yang tidak layak diketahui orang lain

b. *Asas keterbukaan*

Para anggota bebas dan terbuka mengemukakan pendapat, ide, saran, tentang apa saja yang yang di rasakan dan di pikirkannya tanpa adanya rasa malu dan ragu-ragu.

c. *Asas kesukarelaan*

Semua anggota dapat menampilkan diri secara spontan tanpa malu atau dipaksa oleh teman lain atau pemimpin kelompok

d. *Asas-asas lain*

Dinamika kelompok dalam bimbingan kelompok semakin intensif dan efektif apabila semua anggota kelompok secara penuh menerapkan asas kegiatan dan keterbukaan. Mereka secara aktif dan terbuka menampilkan diri tanpa rasa takut, malu ataupun ragu. Dinamika kelompok semakin tinggi, bersih, 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 actual dalam pembahasan yang dilakukan. Anggota kelompok 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 konsidi yang ada. Asas kenormatifan dipraktikan berkenaan dengan cara-cara berkomunikasi dan bertata karma dalam kegiatan kelompok, dan dalam mengemas isi bahasan. Sedangkan asas keahlian diperlibatkan oleh pemimpin kelompok dalam mengolah kegiatan kelompok dalam mengembangkan proses dan isi pembahasan secara keseluruhan.

Berdasarkan kutipan di atas dapat di pahami 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 asa 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 anggota kelompok lainnya. Jadi apa yang dirasakan oleh masing-masing anggota kelompok dapat diutarakan tanpa adanya malu-malu dan ragu. Lalu mengenai asas keahlian, semua anggota kelompok diminta untuk memberikan isi actual dalam pembahasan yang dilakukan, serta hal-hal yang terjadi dan berlaku sekarang ini. Hal-hal atau pengalaman yang telah lalu dianalisis dan disangkupautkan pada kepentingan pembahasan yang terjadi atau berlaku sekarang.

Sedangkan hal-hal yang akan datang di rencanakan 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 hal ini diperlihatkan langsung oleh pemimpin kelompok dalam mengelola kegiatan kelompok. Untuk itu, pemimpin kelompok harus berasal dari orang yang professional, 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.

Menurut Mansyur (dalam jurnal cakrawala pendas:54) Bermain peran (*role playing*) adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial.

Jadi dengan kata lain bermain peran (*role playing*) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut

Surjadi juga menjelaskan bahwa *role-playing* dapat mengembangkan tiga aspek yaitu pengetahuan (kognitif), perasaan (afektif), dan perbuatan (behavioral), aspek pengetahuan ini melibatkan informasi yang sudah didapat dari kegiatan *role-playing* (kognitif).

Berdasarkan pengertian di atas dapat di pahami bahwa *Role-Playing* merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Suatu masalah diperagakan secara singkat, sehingga siswa dapat mengenali tokohnya. *Role-playing* dalam penelitian ini pada dasarnya mendramatisasi tingkah laku dalam mengembangkan

perilaku solidaritas. Melalui *Role-Playing* siswa mengharapkan bahwa ia memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh pikiran dan minatnya yang merupakan arah mengembangkan rasa percaya diri.

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

Pelaksanaan *Role Playing* memiliki langkah-langkah yang runtut, yang dipaparkan Hamalik sebagai berikut:

1) Persiapan dan intruksi

Langkah awal dalam tahap persiapan adalah masalah yang dipilih harus menjadi sosiodrama yang menitikberatkan pada jenis peran masalah dan situasi 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 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.

2) Tindakan dramatik dan diskusi

Tahap ini merupakan pelaksanaan perencanaan yaitu:

- a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* 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 terpusat pada situasi bermain peran

### 3) Evaluasi *Role Playing*

Hamalik menjelaskan bahwa kegiatan pemeranan yang telah dilaksanakan siswa harus memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil yang dicapai dalam kegiatan *Role Playing*. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluative dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya *Role Playing*.

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.

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

Tahap yang akhir ini siswa diminta keterangan mengenai evaluative yang dimainkan. Berdasarkan evaluasi tersebut guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, akademik para siswa dan untuk kepentingan pelaksanaan bermain peran atau untuk perbaikan *Role Playing* selanjutnya.

## 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) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui *Role Playing* siswa menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan prilaku dirinya dan prilaku orang lain. Uno menjelaskan proses *Role Playing* ini dapat memberikan contoh kehidupan prilaku 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 kemasyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran terjadi seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain.

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.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di pahami bahwa tujuan *role playing* adalah siswa mampu mengahayati peran yang diperankannya 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 yang 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 non verbal para siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di pahami 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 *Role Playing* juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan bersosialisasi. Dengan adanya *Role Playing* siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai persoalan yang

berasal dari diri sendiri maupun persoalan yang datang dari orang lain.

d. Kelebihan dan kelemahan teknik *Role Playing*

Dalam metode role playing terdapat beberapa kelebihan, adapun kelebihan role playing antara lain :

- 1) Siswa melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingat dan ketrampilan siswa akan terlatih.
- 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan materi dan waktu yang tersedia.
- 3) Bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemeran seni yang baik suatu saat.
- 4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya atau hasil belajar siswa lain.
- 5) Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah difahami orang lain.

Jika kita melihat model *Role Playing* dalam cakupan proses mengajar dan belajar dalam lingkup pendidikan *Role Playing* juga memiliki kelemahan antara lain:

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas.
- 4) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya

### **C. Keterkaitan Role Playing Dengan Konsep Diri**

Berdasarkan deskriptif teoritik tentang kedua variable 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 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 kerap kita lihat.

Penjelasan diatas bahwa *Role Playing* dapat mempengaruhi konsep diri seseorang. Bermain peran (*role playing*) inilah yang merupakan awal dari pengembangan konsep diri. Bermain peran ini, 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 situasi-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.

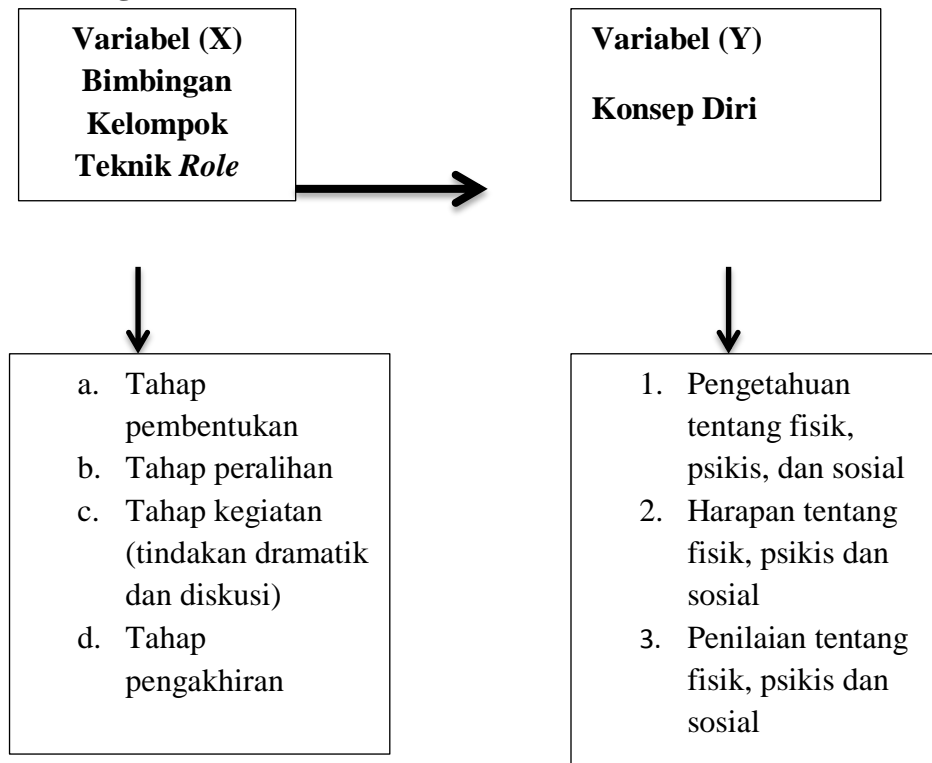
Konsep diri penting artinya karena individu dapat memandang diri dan dunianya, mempengaruhi tidak hanya individu berperilaku, tetapi juga tingkat kepuasan yang diperoleh dalam hidupnya. Siswa yang memiliki konsep diri positif ia akan memiliki dorongan mandiri lebih baik, ia dapat mengenal dirinya sendiri sehingga dapat berperilaku efektif dalam berbagai situasi. Masalah dan kegagalan yang dialami siswa disebabkan oleh sikap negative terhadap dirinya sendiri, yaitu menganggap dirinya tidak berarti, individu kurang menerima peraturan/norma yang telah ditetapkan, sehingga ada sifat memberontak 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 Anggraini 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 instrument penelitian diperoleh bahwa 53 orang yang memiliki konsep diri positif dalam layanan bimbingan kelompok dan sebanyak 4 orang responden yang memiliki konsep diri negative 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 masih memiliki pandangan negative terhadap dirinya sendiri 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 SMAN 1 Singkarak, dengan menggunakan metode eksperimen.

2. Teknik *Role Playing* dalam bimbingan kelompok dapat diterapkan dalam pelayanan bimbingan konseling kelompok, hal ini di dukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Deni Rahma yang berjudul “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 penelitian yang penulis lakukan ialah melihat pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik *Role Playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa di SMAN 1 Singkarak. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa teknik *Role Playing* berperanguh 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 di pahami bahwa bimbingan kelompok menggunakan teknik *Role Playing* merupakan perlakuan yang akan penulis berikan kepada sekelompok siswa dengan mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas topic-topik yang dapat meningkatkan konsep diri siswa kearah 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 eksperimen, dimana eksperimen adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menguji hipotesis guna mendapatkan hubungan kuualitas antara variabel-variabel yang tengah dipelajari atau mencari pengaruh suatu variable terhadap lainnya.

Borg & Gall, 1983 dalam (Amat Jaedun 2011) menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang paling dapat diandalkan keilmiahannya (paling valid), karena dilakukan dengan pengontrolan secara ketat terhadap variabel-variabel pengganggu di luar yang di eksperimenkan.

Menurut Emmory, penelitian eksperimen merupakan bentuk khusus investigasi yang digunakan untuk menentukan variabel-variabel apa saja dan bagaimana bentuk hubungan antara satu dengan yang lainnya. Menurut konsep klasik, eksperimen merupakan penelitian untuk menentukan pengaruh variabel perlakuan (independent variable) terhadap variabel dampak (dependent variable).

Definisi lain menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan terhadap variabel yang data-datanya belum ada sehingga perlu dilakukan proses manipulasi melalui pemberian treatment atau perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian yang kemudian diamati atau diukur dampaknya (data yang akan datang).

Penelitian eksperimen juga merupakan penelitian yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti dengan cara memberikan treatment atau perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian guna membangkitkan sesuatu kejadian atau keadaan yang akan diteliti bagaimana akibatnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh

pemberian suatu *treatment* atau perlakuan terhadap subjek penelitian. Jadi penelitian eksperimen dalam pendidikan adalah kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan/tindakan/*treatment* pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada-tidaknya pengaruh tindakan itu jika dibandingkan dengan tindakan lain.

## B. Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Singkarak, pada 11 September 2020 – 11 November 2020

## C. Populasi Dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Adapun yang menjadi objek 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 dan wali kelas kelas X IPS. Untuk lebih jelasnya populasi peneliti dapat dilihat pada table berikut.

**Table 3.1**  
**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 Singkarak

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

## 2. Sampel penelitian

Menurut Sandu Siyoto & M. Ali Sodik (2015: 63) Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Dalam penelitian ini peneliti mengambil siswa kelas X IPS 1 sebagai sampel.

## D. Pengembangan Instrumen

### 1. Validitas instrument

Menurut Bloor, 1997 dalam ( Sandu Siyoto & M. Ali Sodik, 2015) Validitas adalah salah satu ciri yang menandai tes hasil belajar yang baik. Untuk dapat menentukan apakah suatu tes hasil belajar telah memiliki validitas atau daya ketepatan mengukur, dapat dilakukan dari dua segi, yaitu : dari segi tes itu sendiri sebagai totalitas, dan dari segi itemnya, sebagai bagian yang tak terpisahkan dari tes tersebut.

#### a. Validitas Isi (*Content Validity*)

Validitas isi artinya kejituan dari pada suatu tes ditinjau dari isi tes tersebut. Suatu tes hasil belajar dapat dikatakan valid, apabila materi tes tersebut betul-betul merupakan bahan-bahan yang representatif terhadap bahan-bahan pelajaran yang diberikan.

validitas isi dari suatu tes hasil belajar dapat diketahui dengan jalan membandingkan antara isi yang terkandung dalam tes hasil belajar, dengan tujuan intruksional khusus yang telah ditentukan untuk masing-masing mata pelajaran, apakah hal-hal yang tercantum dalam tujuan instruksional khusus yang sudah terwakili secara nyata dalam tes hasil belajar tersebut ataukah belum.

b. Validitas Konstruk (*Construct Validity*)

Syah, 2010 dalam (Sandu Siyoto & M. Ali Sodik, 2015) Validitas konstruksi dari suatu tes hasil belajar dapat dilakukan penganalisisannya dengan jalan melakukan pencocokan antara aspek-aspek berfikir yang terkandung dalam tes hasil belajar tersebut, dengan aspek-aspek berfikir yang dikehendaki untuk diungkap oleh tujuan instruksional khusus. Jika secara logis hasil penganalisisan itu menunjukkan bahwa aspek-aspek berfikir yang diungkap melalui butir-butir soal tes hasil belajar itu sudah dengan secara tepat mencerminkan aspek-aspek berfikir yang oleh tujuan instruksional khusus diperintahkan untuk diungkap maka tes hasil belajar tersebut dapat dinyatakan sebagai tes hasil belajar yang valid dari susunannya atau telah memiliki validitas konstruksi.

2. Uji reliabilitas

Sugiyono mengatakan bahwa, instrument yang reliable adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Pengujian realibilitas instrument dapat dilakukan secara external maupun internal. Secara external dapat dilakukan dengan *test-retest (stability)*, *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara internal realibilitas instrument dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrument dengan teknik tertentu (2007 :183-184).

Rukajat mengatakan bahwa, reliabilitas data menunjukkan sejauh mana suatu pengukuran dapat menghasilkan hasil yang stabil bila dilakukan pengukuran ulang kepada subyek yang sama. Uji realibilitas menggunakan teknik rumus Alpha dan dibantu fasilitas computer program *Statistical Package For Sosial Sciencer (SPSS) Versi 19 for Windows*.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji realibilitas pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Apabila nilai  $r_{\text{Alpha}}$  positif dan  $r_{\text{alpha}} > r_{\text{table}}$  maka butir atau variable tersebut reliable.
- b. Apabila nilai  $r_{\text{Alpha}}$  negative dan  $r_{\text{Alpha}} < r_{\text{tabel}}$  ataupun  $r_{\text{Alpha}} < r_{\text{table}}$  maka butir atau variable tersebut tidak reliable.

### E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian perlu dipantau agar data yang diperoleh dapat terjaga tingkat validitas dan reliabilitasnya. Walaupun telah menggunakan instrumen yang valid dan reliabel tetapi jika dalam proses penelitian tidak diperhatikan bisa jadi data yang terkumpul hanya onggokkan sampah. Peneliti yang memiliki jawaban responden sesuai keinginannya akan semakin tidak reliabel.

Teknik pengumpulan data pada penelitian tedapat beberapa cara yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data adalah pernyataan dalam bentuk skala. penilaian skor untuk konsep diri 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.

**Table 3.2**

#### **Kisi-Kisi Skala Konsep Diri**

Variabel	Sub variabel	Descriptor	Indicator	No item		Jumlah item
				+	-	
Konsep Diri	Diri fisik	Diri fisik meliputi:	1. tubuh pendek,	19,6	3,7	24

		bentuk tubuh, warna kulit, hidung, tangan, kaki dan mata	tinggi			
			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 social	Diri social meliputi; bagaimana dia merasa di pandang oleh orang lain	1. Hubungan dengan teman sebaya	38, 34	35, 28	8
			Hubungan dengan keluarga	25, 33	39, 24	
Jumlah seluruh item						40

## F. Teknik 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 didalam data. Tujuan 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 maksimal  $5 \times 40 = 200$

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 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.

## 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. Penelitian yang peneliti lakukan adalah untuk melihat signifikan atau tidaknya pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik *Role Playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa kelas X di SMAN 1 Singkarak.

Penelitian diawali dengan memberikan angket *pre-test* untuk melihat konsep diri siswa khususnya pada kelas X IPS 1 sebelum diberikan *treatment*. Peneliti akan menyajikan data awal yang mengungkapkan pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik *Role Playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa. Berikut tabel data awal konsep diri siswa kelas X IPS 1

**Tabel 4.1**  
***Pre-test* konsep diri siswa kelas X IPS 1**  
**SMAN 1 Singkarak**

No	Inisial	Skor	Kategori konsep diri
1	AWP	99	Rendah
2	AN	130	Sedang
3	AFS	137	Tinggi
4	AH	120	Sedang
5	AMR	138	Tinggi
6	ARP	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	NI	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
Rata-rata		126,31	

Berdasarkan tabel di atas ada 35 orang responden, dapat dijelaskan siswa yang memiliki konsep diri pada ketegori sangat tinggi berjumlah 2 orang, kategori tinggi berjumlah 10 orang, kategori sedang berjumlah 19 orang, dan kategori rendah berjumlah 4 orang, jumlah keseluruhan sebanyak 4421 dengan rata-rata 126,31 berada pada kategori sedang. Artinya secara keseluruhan konsep diri siswa pada kategori sedang. Agar lebih jelasnya penulis gambarkan pada tabel klasifikasi berikut ini:

**Tabel 4.2**  
**Klasifikasi skor *pre-test* konsep diri siswa kelas X IPS 1**  
**di SMAN 1 Singkarak**  
**N=35**

No	Interval	Kategori	F	Persentase
1	169-200	Sangat Tinggi	2	5,71
2	137-168	Tinggi	10	28,57
3	105-136	Sedang	19	54,28
4	73-104	Rendah	4	11,44
5	40-72	Sangat Rendah	0	0
Jumlah				100%

Berdasarkan tabel klasifikasi diatas, dapat terlihat bahwa dari 35 siswa kelas X IPS1 dengan kategori sangat tinggi terdapat 2 orang siswa (5,71%) kategori tinggi 10 orang (28,57%), kategori sedang 19 orang (54,28%), dengan kategori rendah 4 orang (11,44%) dan tidak ada siswa yang memiliki kategori konsep diri sangat rendah. Artinya sebagian besar konsep diri siswa berada pada kategori sedang. Dari tabel di atas terdapat 23 orang siswa yang memiliki kategori konsep diri sedang dan rendah, dari 23 orang tersebut diambil secara random untuk kelompok *eksperiment*. Ke 23 orang tersebut dijadikan populasi dalam penelitian adapun yang akan kita ambil sebagai sampel sebanyak 10 orang. Berdasarkan hasil random yang dilakukan menentukan 10 orang tersebut terdapat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**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
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 diberikan *pre-test* konsep diri. Dari hasil data *pre-test* di atas di peroleh 7 orang siswa pada kategori sedang dan 3 orang siswa pada kategori rendah dan diperoleh nilai rata-rata 113 berada pada kategori sedang. Artinya konsep diri siswa melalui teknik *role playing* masih dikategorikan sedang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel klasifikasi *pre-test* kelompok *eksperiment*.

**Tabel 4.4**  
**Klasifikasi skor *pre-test* konsep diri siswa kelompok *eksperiment***  
**N=10**

No	Interval	Kategori	F	Persentase
1	169-200	Sangat Tinggi	0	0
2	137-168	Tinggi	0	0
3	105-136	Sedang	6	60
4	73-104	Rendah	4	40
5	40-72	Sangat Rendah	0	0
Jumlah				100%

Berdasarkan tabel klasifikasi *pre-test* di atas dapat disimpulkan bahwa pada data *pre-test* konsep diri siswa masih berada pada kategori sedang, 6 orang siswa (60%) berada pada kategori sedang, dan 4 orang (40%) berada pada kategori rendah. Dapat dipahami bahwa pada kelompok *eksperiment* persentase konsep diri siswa 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 4.5**  
**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
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 jumlah 680 dan nilai rata-rata 68 dapat dikategorikan konsep diri siswa kelompok *eskperiment* pada aspek fisik berada pada kategori sedang. Adapun untuk melihat klasifikasi hasil *pre-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 4.6**  
**Klasifikasi skor *pre-test* konsep diri aspek fisik**  
**N=10**

No	Interval	Kategori	F	Persentase
1	100,9-120	Sangat Tinggi	0	0
2	81,7-100,8	Tinggi	2	20

3	62,5-81,6	Sedang	5	50
4	43,3-62,4	Rendah	3	30
5	24-43,2	Sangat Rendah	0	0
Jumlah				100%

Berdasarkan tabel di atas tergambar dari 10 orang siswa pada aspek fisik pada hasil *pre-test* dan dapatkan bahwa 2 orang (20%) berada pada kategori tinggi, 5 orang (50%) berada pada kategori sedang, dan 3 orang (30%) berada pada kategori rendah. Artinya sebagian besar konsep diri siswa aspek fisik masih berada pada kategori sedang.

#### b. Psikis

Berdasarkan skala untuk *pre-test* yang telah di bagikan kepada siswa sebagai subjek penelitian telah di dapatkan skor dan kategori konsep diri pada aspek psikis dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.7**  
**Data *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
Jumlah		238	Sedang
Rata-rata		23,8	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan sebanyak 10 orang sudah diberikan *pre-test* diperoleh jumlah 238 dan nilai rata-rata 23,8 dapat dikategorikan konsep diri siswa kelompok *eksperiment* pada aspek psikis

berada pada kategori sedang. Adapun untuk melihat klasifikasi hasil *pre-test* yang terdiri dari 8 item dengan skor maksimal 40 dan skor minimal 8 dan panjang interval 6,4 maka dapat diperoleh tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.8**  
**Klasifikasi skor *pre-test* konsep diri aspek psikis**  
**N=10**

No	Interval	Kategori	F	Persentase
1	33,7-40	Sangat tinggi	0	0
2	27,3-33,6	Tinggi	3	30
3	20,9-27,2	Sedang	4	40
4	14,5-20,8	Rendah	3	30
5	8-14,4	Sangat Rendah	0	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 (30%) berada pada kategori rendah. Artinya sebagian besar konsep diri siswa pada aspek psikis berada pada kategori sedang.

### c. Sosial

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

**Tabel 4.9**  
**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 jumlah 214 dan nilai rata-rata 21,4 dapat dikategorikan konsep diri siswa kelompok *eksperiment* pada aspek sosial berada pada kategori sedang. Adapun untuk melihat klasifikasi hasil *pre-test* yang terdiri dari 8 item dengan skor maksimal 40 dan skor minimal 8 panjang interval 6,4 maka diperoleh tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.10**  
**Klasifikasi skor *pre-test* konsep diri aspek sosial**  
**N=10**

No	Interval	Kategori	F	Persentase
1	33,7-40	Sangat Tinggi	0	0
2	27,3-33,6	Tinggi	1	10
3	20,9-27,2	Sedang	5	50
4	14,5-20,8	Rendah	3	30
5	8-14,4	Sangat Rendah	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%. Artinya sebagian besar konsep diri siswa pada aspek sosial berada pada kategori sedang.

## 2. Deskripsi Pelaksanaan *Treatment*

Selanjutnya memberikan layanan bimbingan kelompok melalui teknik *Role Playing* sebanyak 5 kali pertemuan dan memberikan *post-test* pada

akhir pertemuan yaitu setelah memberikan *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 4.11**  
**Materi layanan bimbingan kelompok topik tugas**

No	Materi	Waktu
1	Tidak percaya diri terhadap bentuk fisik	Senin, 21 September 2020
2	Tidak mengetahui bakat sendiri yang dapat dikembangkan	Selasa, 06 Oktober 2020
3	Tidak percaya diri tampil di depan umum	Selasa, 13 Oktober 2020
4	Merasa tidak diterima oleh teman sebaya/ lingkungan	Senin, 29 Oktober 2020
5	Kecemasan yang berlebihan memikirkan sesuatu yang belum pasti	Senin, 02 November 2020

**a. *Treatment* pertama**

*Treatment* pertama dilaksanakan pada hari senin 21 September 2020 di kelas X IPS 1 pukul 10.00-11.30 WIB, dengan jumlah siswa 10 orang, penulis bertindak sebagai pemimpin kelompok. Sebelum 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 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 azas-azas 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 kelompok untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan 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 faktor 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 dari kebanyakan orang lain, seperti tidak percaya diri dengan ukuran berat badan yang sangat besar/ kecil, tidak percaya 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 yang disebut dengan *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 NI, AH, dan AR memainkan peran sebagai teman yang memberikan dorongan atau motivasi, yang ketiga siswa inisial SY memainkan peran sebagai siswa yang memiliki percaya diri tinggi meskipun dia juga memiliki kekurangan fisik.

Dialog percakapan:

M: Tidak percaya diri karena keadaan fisik yang gendut

NI: anak yang baik dan selalu perhatian kepada teman-temannya.

SY: Anak yang memiliki percaya diri tinggi meskipun dia juga memiliki kekurangan fisik.

Pada suatu hari di jam istirahat sekolah, terlihatlah beberapa orang siswa saling berbicara

M: Guys, aku sekarang kok tambah gendut ya, jadi kurang PD aku kalau lagi jalan sama kalian

NI: gak kok, kamu gak terlalu gendut

SY: iya,, santai aja kali gak apa-apa dibilang gendut itu tandanya kita bahagia, liat aja gue, gue juga sering kok di jelek-jelekin sama teman yang lain karna gua ada tompel di wajah, yang penting kita gak ganggu hidup mereka

AH: Iya tuh aku setuju dengan pendapat SY

AR: iya juga tuh, aku juga sangat setuju, selagi kita gak gangguin hidup orang tu, masa bodoh lah. Kita syukuri aja apa yang sudah dikasih Allah SWT sama kita.

M: (terdiam mendengar perkataan temannya) iya juga sih guys (sambil tersenyum).

Setelah melakukan bermain peran selanjutnya dilakukan pembahasan berkaitan dengan pengentasan yang dapat dilakukan, lalu mempersilahkan anggota kelompok mengemukakan kesimpulan dari materi yang dibahas. Beberapa dari anggota kelompok menyampaikan kesimpulan bahwa dibalik kekurangan seseorang pasti ada kelebihan yang mengiringinya.

#### 4) Tahap pengakhiran

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

**b. Treatment kedua**

*Treatment* kedua dilaksanakan pada Selasa, 06 Oktober 2020 di kelas X IPS 1 pukul 13.00-14.30 WIB, dengan jumlah anggota kelompok 10 orang, penulis berperan sebagai pemimpin kelompok. Sebelumnya penulis menyiapkan fasilitas yang mendukung untuk terlaksananya BKp seperti, materi, RPL, dan Absen siswa. Berikut tahap pelaksanaan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* yang penulis lakukan:

## 1) Tahap pembentukan

Pada tahap pembentukan pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok 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 azas-azas 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 kelompok untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan siap untuk memasuki tahap selanjutnya.

## 3) Tahap kegiatan

Tahap kegiatan ini dilanjutkan dengan memberi topic yang akan dibahas yaitu merasa tidak mengetahui bakat sendiri yang dapat dikembangkan, pemimpin kelompok menjelaskan bagaimana gambaran orang yang merasa tidak mengetahui bakat sendiri

yang dapat dikembangkan. Kemudian pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan apa saja faktor penyebab dari materi yang akan dibahas pada pertemuan ini. Adapun tanggapan beberapa anggota kelompok mengenai penyebab dari materi ini adalah tidak pernah berlatih, yang kedua tidak merasa percaya diri, rasa percaya diri yang membuat siswa ragu-ragu untuk melakukan aktivitas secara maksimal, yang ketiga rasa ketidaktahuan, dan yang keempat tidak adanya pengalaman. Dari penyebab tersebut yang dapat membuat konsep diri siswa menjadi rendah.

Selain membahas topik yang telah diberikan, pemimpin kelompok menjelaskan bahwa pada tahap ini ada permainan peran atau *Role Playing* yang mana *Role Playing* ini dapat meningkatkan konsep diri siswa. Kelompok teknik *Role Playing* ditentukan oleh semua anggota kelompok, dan melaksanakan *Role Playing* siswa yang tidak bertindak sebagai pemeran bertugas mengamati peran yang dimainkan oleh anggota kelompok yang lainnya. 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 SN memainkan peran sebagai senior yang mencari bakat untuk tampil dalam sebuah pentas seni, yang kedua siswa inisial M memainkan peran sebagai siswa yang memiliki percaya diri yang tinggi meskipun tidak memiliki bakat dalam menari, yang ketiga siswa inisial RA memainkan peran sebagai siswa yang memberikan dorongan atau semangat untuk lebih percaya diri untuk tampil, yang keempat siswa inisial PI memainkan peran sebagai siswa

yang memiliki konsep diri rendah mengenai tidak mengetahui bakat sendiri yang akan dikembangkan.

SN: assalamuailaikum (masuk kedalam kelas)

Semua serentak menjawab (waalaikumsalam)

SN: baiklah semuanya untuk persiapan acara pentas seni kita minggu depan kakak ingin meminta perwakilan dari kelas ini untuk penampilan bakatnya

RA: (menjawab) biar si PI sama si M aja kak,

PI: jangan aku, aku gak bisa dan lagipula aku juga gak tahu apa bakat aku

M: ya gak apa-apa PI, tampil aja sama aku, aku juga gak tahu apa bakat aku, aku juga lagi pengen menari. Ikut yah dengan ku

RA: iya PI, ikut aja sama M, aku tahu kok kalau kalian berdua pasti bisa, selagi kita mau berusaha kita pasti bisa kok. Semangat...!!

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

#### 4) Tahap pengakhiran

Pada tahap terakhir pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan kelompok telah selesai, pemimpin kelompok meminta peserta kelompok untuk mengemukakan pesan, kesan dan komitmen untuk kedepannya. Adapun komitmen dari beberapa

anggota kelompok yaitu, bahwa saya akan melatih apa yang saya sukai dan melatih apa yang di sukai, mencari hal-hal yang bisa untuk mengembangkan bakat saya, dan akan sering-sering berlatih. Adapun kesan yang disampaikan yaitu, saya merasa senang kegiatan ini karena saya bisa mengetahui bagaimana cara saya mengembangkan bakat saya. Selanjutnya pemimpin kelompok menutup kegiatan kelompok dan mengucapkan salam.

### c. *Treatment ketiga*

*Treatment* ketiga dilaksanakan pada Selasa, 13 Oktober 2020 di kelas X IPS 1 pukul 10.00-11.30 dengan jumlah 10 orang siswa, penulis berperan sebagai pemimpin kelompok. Sebelumnya penulis menyediakan fasilitas yang mendukung untuk terlaksananya kegiatan bimbingan kelompok seperti RPL, materi, dan absen siswa. Berikut tahap pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok 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 dan berdoa 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 azas-azas bimbingan kelompok, perkenalan dan dilanjutkan dengan permainan rangkaian nama.

#### 2) Tahap peralihan

Setelah menjelaskan sekian banyak tentang bimbingan kelompok penulis menjelaskan kembali kegiatan bimbingan

kelompok teknik *Role Playing*, Tanya jawab tentang kesiapan anggota kelompok untuk melaksanakan kegiatan kelompok lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap selanjutnya.

### 3) Tahap kegiatan

Tahap kegiatan ini dilanjutkan dengan memberi topic yang akan dibahas ialah tidak percaya diri tampil didepan umum, pemimpin kelompok menjelaskan sekilas materi tentang orang yang tidak percaya diri tampil didepan umum. Kemudian pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan apa penyebab dari ketidakpercayaan tampil didepan umum. Adapun tanggapan beberapa anggota kelompok mengenai penyebab tidak percaya diri didepan umum ialah pikiran negative dan penilaian terhadap diri sendiri yang terlalu rendah, takut salah karena pikiran yang terlalu perfeksionis atau harus kelihatan sempurna sehingga ketika mau tampil didepan umum ia takut tidak bisa menampilkan yang terbaik, dan kurangnya persiapan. Dari penyebab ketidakpercayaan diri tampil didepan 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 dengan *Role Playing* yang mana *Role Playing* ini dapat meningkatkan konsep diri siswa yang rendah. Permainan peran dalam bimbingan kelompok teknik *Role Playing* ditentukan oleh semua anggota kelompok, dan melaksanakan *Role Playing* siswa yang tidak bertindak sebagai pemeran bertugas mengamati peran yang telah dimainkan oleh anggota kelompok yang lain. Beberapa anggota kelompok yang

akan mendramatisikan/ memainkan peran sesuai dengan perannya masing-masing.

Pemimpin kelompok memberikan peran kepada anggota kelompok sebagai berikut. Yang pertama siswa berinisial AWP memainkan peran sebagai siswa yang tidak percaya diri tampil didepan umum, yang kedua siswa inisial SH memainkan peran sebagai seorang guru yang memberikan motivasi dan dukungan kepada siswa untuk memberanikan diri tampil didepan umum, yang ketiga siswa inisial NH memainkan peran sebagai teman yang memberikan dorongan untuk percaya diri tampil didepan umum, dan yang selanjutnya LRL, RNW yang berperan sebagai teman yang terlibat dalam percakapan.

SH: baiklah anak-anak pelajaran kita hari ini mendeskripsikan salah satu tokoh pahlawan, sekarang ibu kasih waktu 10 menit siapa yang akan tampil duluan.

(terlihat 3 orang siswa saling bebricara)

RNW: hey, siapa nih yang akan tampil duluan, aku gak mau ya yang tampil duluan. Kamu aja ya LRL yang duluan

LRL: enak aja,, gak lah, gak mau aku jadi yang tampil duluan, kamu aja yan RNW.

RNW: gak mau, suruh si AWP aja tuh

AWP: duhhh... kalian ini gimana sih, kenapa kalian gak mau tampil duluan, kalau kalian gak mau aku aja lah yang duluan

LRL dan RNW: (serentak) nah,,, gitu dong dari tadi

AWP: baiklah buk, biar saya aja yang akan tampil duluan buk, tapi saya agak sedikit grogi buk

SH: baiklah, gak apa-apa ibuk yakin kok kamu pasti bisa kok

Setelah melakukan permainan peran selanjutnya dilakukan pembahasan yang berkaitan dengan pementasan yang telah dilakukan oleh anggota kelompok, lalu mempersilahkan anggota kelompok untuk mengemukakan kesimpulan dari materi yang telah disampaikan. Adapun kesimpulan yang disampaikan adalah bahwa apabila kita ingin tampil didepan umum maka kita harus mempersiapkan diri dengan baik dan jangan memaksakan diri untuk harus tampil sempurna.

4) Tahap pengakhiran

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

**d. *Treatment* keempat**

*Treatment* keempat dilakukan pada senin 19 Oktober 2020 dikelas X IPS 1 pukul 11.00- 12.30 WIB, dengan jumlah siswa 10 orang. Penulis berperan sebagai sebagai pemimpin kelompok. Sebelum melaksanakan kegiatan kelompok pemimpin kelompok menyediakan fasilitas untuk menunjang terlaksananya kegiatan kelompok seperti; materi, RPL, dan absen siswa. Berikut tahapan yang dilakukan penulis:

1) Tahap pembentukan

Pada tahap pembentukan pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* dengan

menerima siswa secara terbuka dan berdoa 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 azas-azas 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 kelompok untuk melaksanakan kegiatan kelompok lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota kelompok secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap selanjutnya.

## 3) Tahap kegiatan

Tahap kegiatan ini dilanjutkan dengan memberikan topik yang akan dibahas ialah merasa tidak diterima oleh teman sebaya (lingkungan), pemimpin kelompok menjelaskan sekilas tentang materi siswa yang merasa dirinya tidak diterima oleh teman sebaya (lingkungan). Kemudian pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan apa saja factor penyebab dari materi yang akan dibahas. Adapun tanggapan beberapa anggota kelompok ialah gampang marah, sering menantang, suka melanggar norma, selalu curigaan, sombong, pelit dan pembohong (tidak dapat dipercaya). Dari penyebab seseorang siswa merasa tidak diterima oleh teman sebaya (lingkungan) dikerenakan hal-hal diatas tersebut sehingga membuat siswa 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 *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 bertindak sebagai pemeran bertugas mengamati peran yang telah dimainkan oleh anggota yang akan mendramatisikan/ memainkan peran sesuai dengan peran masing-masing.

Pemimpin kelompok memberikan peran kepada anggota kelompok sebagai berikut. Yang pertama siswa berinisial JMC memainkan peran sebagai siswa yang merasa tidak diterima oleh teman sebaya yang kedua PI, NH memainkan peran sebagai teman yang memberikan penjelasan bahwa sikap dan sifat yang di tampilkan si JMC salah, yang ketiga siswa inisial PI dan NH memainkan peran sebagai teman yang mengajarkan si JMC dapat mengontrol kemarahan, bersikap jujur, terbuka dengan teman sebaya, jangan sombong dan lain-lain sehingga JMC tidak merasa bahwa dirinya tidak diterima dilingkungan.

(Pada saat jam istirahat sekolah terjadi percakapan antara beberapa siswa)

JMC: hey, kok aku ngerasa akhir-akhir ini teman dekat ku si M menjauhi aku ya

PI: masa sih ( pura-pura gak tahu padahal dia sudah tahu dari si M)

JMC: iyaa... dari kemaren-kemaren dia gak ada ngajakin aku pergi main, biasanya kalau dia kemana-mana dia selalu ngajakin aku

NH: hmmm.. mungkin itu karna sifat kamu yang agak pelit itu kali ya (sambil tertawa)

JMC: enak aja,, (sedikit agak marah)

SH: tenang-tenang, kamu gak boleh marah-marah gitu, dan apa yang di bilang NH barusan itu memang benar kok. Ya mungkin karna sifat kamu yang agak pelit membuat si M menjauhi kamu.

Sesudah 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).

#### 4) Tahap pengakhiran

Pada tahap pengakhiran ini pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan bimbingan kelompok telah berakhir, pemimpin kelompok meminta anggota kelompok mengemukakan pesan, kesan dan komitmen untuk kedepannya. Adapun kesan yang disampaikan ialah saya merasa senang mengikuti kegiatan ini, 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 berfikiran positif terhadap lingkungan. Selanjutnya pemimpin kelompok mengucapkan terima kasih, berdoa dan perpisahan.

**e. *Treatment kelima***

*Treatment* dilaksanakan pada senin 02 November 2020 dikelas X IPS 1 pada pukul 13.00- 14.30 WIB, dengan jumlah siswa 10 orang, penulis berperan sebagai pemimpin kelompok. Sebelumnya penulis sudah mempersiapkan fasilitas yang mendukung untuk terlaksananya kegiatan bimbingan kelompok seperti, materi, RPL, dan absen siswa. Berikut tahapan yang penulis lakukan dalam kegiatan bimbingan kelompok antara lain:

1) Tahap pembentukan

Pada tahap pembentukan pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* dengan menerima siswa secara terbuka dan berdoa 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 azas-azas 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 kelompok untuk melaksanakan kegiatan kelompok lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota kelompok secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap selanjutnya.

3) Tahap kegiatan

Tahap kegiatan ini dilanjutkan dengan memberi materi yang akan dibahas ialah kecemasan yang berlebihan memikirkan sesuatu yang belum pasti. Pemimpin kelompok menjelaskan sekilas

bagaimana kecemasan yang berlebihan memikirkan sesuatu yang belum pasti. Kemudian pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menjelaskan apa saja faktor penyebab dari materi yang akan dibahas. Adapun tanggapan dari beberapa anggota kelompok mengenai materi yang akan dibahas ialah takut salah, tidak adanya persiapan, tidak bisa mengambil keputusan, dan kurangnya iman. Dari penyebab kecemasan yang berlebihan itu membuat siswa menjadi terganggu dalam aktivitas sehari-hari dan menurunkan kemampuan belajar yang membuat konsep diri siswa menjadi rendah.

Selain membahas topik yang telah diberikan kemudian pemimpin kelompok menjelaskan bahwa pada tahap ini ada permainan peran atau *Role Playing* yang mana *Role Playing* ini dapat meningkatkan konsep diri siswa. Permainan peran dalam kegiatan 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. Beberapa anggota yang akan mendramatisasikan/ memainkan peran sesuai dengan peran masing-masing.

Pemimpin kelompok memberikan peran kepada anggota kelompok sebagai berikut. Yang pertama siswa berinisial LRL memainkan peran sebagai siswa yang memiliki rasa tenang dalam menghadapi apapun. Yang kedua siswa inisial AWP memainkan peran sebagai siswa yang memiliki kecemasan yang berlebihan, yang ketiga siswa inisial M memainkan peran sebagai ketua kelas yang selalu mengingatkan anggotanya untuk menyiapkan segala sesuatu terlebih dahulu, yang keempat siswa inisial RA memainkan peran sebagai teman yang memberi motivasi bahwa

apabila ingin melakukan sesuatu harus ada persiapan terlebih dahulu.

M: teman-teman semuanya, tadi guru matematika kita berpesan bahwa besok kita akan ada ulangan harian untuk itu kita persiapkan diri kita untuk ulangan besok

LRL: baiklah M (dengan santai)

AWP; duhhh,, (kelihatan panik) kenapa harus besok sih ulangannya kan aku belum ada persiapan mana ulangannya matematika lagi, banyak rumus-rumus yang bikin pusing

RA: kan masih ada waktu untuk kita belajar lagi agar di waktu kita ujian kita bisa santai dan tidak terlalu cemas yang berlebihan. Dan kamu jangan terlalu cemas dong. Memang kita harus mempersiapkan diri dalam segala hal apapun.

Setelah melakukan permainan peran selanjutnya dilakukan pembahasan terkait pengentasan yang telah dilakukan, lalu mempersilahkan anggota kelompok untuk mengemukakan pemahaman, tanggapan, pendapat, dan kesimpulan bagaimana seharusnya. Adapun kesimpulan dari anggota kelompok ialah kita harus mempersiapkan segala sesuatu untuk menghadapinya, dan meningkatkan keimanan dan bertawakkal agar kecemasan bisa diatasi.

#### 4) Tahap pengakhiran

Pada tahap pengakhiran ini pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan kelompok telah berakhir. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan pesan, kesan dan komitmen yang akan dilakukan untuk kedepannya. Adapun komitmen dari beberapa anggota kelompok ialah, saya akan berpikir positif mengenai masa yang akan datang tanpa merasa

cemas yang berlebihan, apabila saya ingin melakukan apapun saya harus banyak berlatih atau belajar agar menghilangkan rasa kecemasan itu, saya harus tetap semangat dalam menjalani kehidupan sehari-hari tanpa mencemaskan apa yang belum pasti dan saya akan bertawakal dan meminta kepada Allah agar diberi ketenangan menghadapi sesuatu tanpa rasa cemas. Adapun kesan yang disampaikan anggota kelompok ialah saya merasa senang dengan adanya kegiatan bimbingan kelompok ini karena dapat mengurangi atau mencari solusi dari masalah yang sedang kita hadapi. Kemudian pemimpin kelompok mengucapkan terima kasih dan perpisahan.

### 3. Deskripsi Data Hasil *Post-Test*

Klasifikasi skor konsep diri siswa pada kelas X IPS1 dapat dilihat pada hasil *post-test treatment* sebagai berikut:

**Tabel 4.12**  
**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
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 jumlah 1468 dengan nilai rata-rata 146,8 berada pada kategori tinggi. Artinya

konsep diri siswa setelah diberikan posttest Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel frekuensi *post test* sebagai berikut:

**Tabel 4.13**  
**Klasifikasi skor *post test* konsep diri siswa**  
**kelompok *eksperimnt***  
**N=10**

No	Interval	Kategori	F	Persentase
1	169-200	Sangat tinggi	2	20
2	137-168	Tinggi	8	80
3	105-136	Sedang	0	0
4	73-104	Rendah	0	0
5	40-72	Sangat rendah	0	0
Jumlah				100%

Berdasarkan tabel frekuensi diatas tergambar 10 orang siswa dapat dipahami pada kelompok *eksperimnt* didapatkan bahwa 2 orang (20%) berada pada kategori sangat tinggi, dan 8 orang (80%) berada pada kategori tinggi. Artinya sebagian besar konsep diri siswa setelah diberikan *post-test* berada pada kategori tinggi.

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

**a. Fisik**

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

**Tabel 4.14**  
**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
9	JMC	109	Sangat Tinggi
10	RA	82	Tinggi
Jumlah		860	Tinggi
Rata-rata		86	

Berdasarkan tabel di atas dapat di peroleh sebanyak 10 orang siswa setelah diberikan *treatment* diperoleh jumlah 860 dengan 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. 15**  
**Klasifikasi skor *post test* konsep diri aspek fisik**  
**N=10**

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

Berdasarkan tabel frekuensi di atas pada aspek fisik kelompok *eksperiment* dapat dipahami bahwa persentase pada kategori sangat tinggi 10%, pada kategori tinggi ada 50%, dan pada kategori sedang ada 40%. Artinya sebagian besar konsep diri siswa pada aspek fisik setelah diberikan *post-test* berada pada kategori tinggi.

### b. Psikis

Berdasarkan tabel skala untuk *post-test* yang telah dibagikan kepada siswa sebagai subjek penelitian telah didapatkan skor dan kategori konsep diri pada aspek psikis dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.16**  
**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
Jumlah		281	Tinggi
Rata-rata		28,1	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan sebanyak 10 orang siswa setelah diberikan *treatment* diperoleh jumlah 281 dengan nilai rata-rata 28,1 dapat dikategorikan 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 dengan panjang interval 6,4 maka diperoleh tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.17**  
**Klasifikasi skor *post-test* konsep diri aspek psikis**  
**N= 10**

No	Interval	Kategori	F	Persentase
1	33,7-40	Sangat tinggi	1	10
2	27,3-33,6	Tinggi	5	50
3	20,9-27,2	Sedang	3	30
4	14,5-20,8	Rendah	1	10
5	8-14,4	Sangat Rendah	0	0
Jumlah				100%

Berdasarkan tabel frekuensi di atas pada aspek psikis kelompok *eksperiment* dapat dipahami bahwa persentase pada kategori sangat tinggi ada 10%, pada kategori tinggi sebanyak 50%, pada kategori sedang sebanyak 30%, dan pada kategori rendah sebanyak 10%. Artinya sebagian besar konsep diri siswa aspek psikis setelah diberikan *post-test* berada pada kategori tinggi.

### c. Sosial

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

**Tabel 4.18**  
**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 jumlah 327 dan nilai rata-rata 32,7 dapat dikategorikan 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 4.19**  
**Klasifikasi skor *post-test* konsep diri aspek sosial**  
**N=10**

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

Berdasarkan tabel frekuensi di atas pada aspek diri sosial kelompok *eskperiment* dapat dipahami bahwa persentase pada kategori sangat tinggi ada 1 orang yaitu 10%, pada kategori tinggi ada 8 orang yaitu 80%, pada kategori sedang ada 1 orang yaitu 10%. Artinya sebagian besar konsep diri siswa setelah diberikan *post-test* berada pada kategori tinggi.

## B. Analisis Data

### 1. Pengujian Prasyarat

Setelah hasil layanan didapatkan maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *treatment* tersebut, dengan cara melakukan uji statistik untuk melihat signifikan atau tidaknya peningkatan konsep diri siswa dengan bimbingan kelompok melalui teknik *Role Playing*. 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 yang dilakukan peneliti sudah sesuai dengan persyaratannya yaitu:

1. Data distribusi normal

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

**Tabel 4.20**  
**Uji normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
VAR00001	.228	10	.148	.855	10	.067

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas bahwa data berdistribusi normal jika  $p \geq 0,05$ . Berdasarkan hasil tabel diatas, sig untuk variabel konsep diri siswa yaitu  $0,148 >$  dari  $0,05$ . Jadi variabel tersebut memiliki data yang normal.

2. Data harus homogen

Dalam menentukan homogenitas suatu data harus besar dari  $0,05$ . Adapun hasil data dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.21**  
**ANOVA**

VAR00001

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1152.000	7	164.571	.540	.774
Within Groups	610.000	2	305.000		
Total	1762.000	9			

Berdasarkan output spps 22 diketahui bahwa nilai signifikan variabel konsep diri siswa yaitu  $0,774 > 0,05$  artinya data variabel konsep diri siswa bersifat homogen.

### 3. Tipe data interval

Data penulis dalam 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 4.22**  
**Interval skor konsep diri siswa**

No	Interval	Kategori
1	169-200	Sangat Tinggi
2	137-168	Tinggi
3	105-136	Sedang
4	73-104	Rendah
5	40-72	Sangat Rendah

Setelah uji prasyarat dilakukan langkah selanjutnya yaitu melihat perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.23**  
**Hasil *pretest-posttest* secara keseluruhan**

No	Inisial	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>		Peningk atan skor
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	AWP	99	Rendah	138	Tinggi	39
2	NH	102	Rendah	140	Tinggi	38
3	PI	112	Sedang	137	Tinggi	25
4	SH	133	Sedang	138	Tinggi	5
5	LRL	104	Rendah	143	Tinggi	39
6	M	110	Sedang	141	Tinggi	31
7	RNW	97	Rendah	145	Tinggi	48
8	VYP	130	Sedang	170	Sangat Tinggi	40
9	JMC	133	Sedang	176	Sangat Tinggi	43
10	RA	110	Sedang	140	Tinggi	30
	Jumlah	1130	Sedang	1468	Tinggi	
	Rata-rata	113,0		146,8		

Berdasarkan tabel pada kelompok *eksperiment* hasil *pre-test* konsep diri siswa dengan rata-rata 113,0 dengan kategori sedang sedangkan nilai *post-test* diperoleh setelah diberikan *treatment* atau perlakuan diperoleh nilai rata-rata 146,8 pada kategori tinggi. Jika dibandingkan kedua data tersebut terjadi selisih 33,8 point. Jika dilihat kategori rata-rata kelompok *eksperiment* pada *pre-test* berada pada kategori sedang sedangkan setelah mendapatkan *treatment* berubah konsep diri siswa menjadi tinggi. Artinya angka tersebut menunjukkan adanya perubahan yang signifikan pada kelompok *eksperiment*.

## 2. Uji Statistik

Selanjutnya, setelah diketahui hasil *post-test* 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 menganalisis data dengan model sampel kecil ini adalah

1. Menyiapkan tabel pehitungannya

**Tabel 4. 24**  
**Analisis data dengan statistik (Uji t)**  
*Pretest-posttest*

No	Responden	$Y_2$ ( <i>posttest</i> )	$Y_1$ ( <i>pretest</i> )	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	112	25	625
4	SH	138	133	5	25
5	LRL	143	104	39	1521
6	M	141	110	31	961
7	RNW	145	97	48	2304
8	VYP	170	130	40	1600
9	JMC	176	133	43	1849

10	RA	140	110	30	900
	$\Sigma$	1468	1130	338	12.750
	Rata-rata	146,8	113,0	33,8	1,275

2. Mencari mean dari *difference*

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

$$M_D = \frac{338}{10}$$

$$M_D = 33,8$$

3. Mencari deviasi standar dari *difference*

$$\begin{aligned} SD_D &= \sqrt{\frac{\Sigma D^2}{N} - \left(\frac{\Sigma D}{N}\right)^2} \\ &= \sqrt{\frac{12.750}{10} - \left(\frac{338}{10}\right)^2} \\ &= \sqrt{1,275 - 1,142,4} \\ &= \sqrt{132,8} \end{aligned}$$

$$SD_D = 11,52$$

4. Mencari standar error dari mean *difference*

$$\begin{aligned} SE_{MD} &= \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{11,52}{\sqrt{10-1}} \\ &= \frac{11,52}{\sqrt{9}} \\ &= \frac{11,52}{3} \end{aligned}$$

$$SE_{MD} = 3,84$$

5. Mencari harga  $t_0$  dengan rumus

$$\begin{aligned} t_0 &= \frac{MD}{SE_{MD}} \\ &= \frac{33,8}{3,84} \end{aligned}$$

$$t_0 = 8,80$$

#### 6. Mencari nilai df

$$df = N - 1$$

$$df = 10 - 1 = 9$$

Berdasarkan analisis data statistic diatas maka didapatkanlah bahwa harga “t” hitung sebanyak 8,80 dengan df 9. Maka apabila konsultasi pada tabel nilai t, taraf 5% maka diperoleh harga kritik t sebesar 2,26. Kemudian dengan membandingkan hasil dari t hitung ( $t_0$ ) dengan t tabel (tt) pada taraf signifikan 5% yaitu:  $8,80 > 2,26$ . Artinya bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* signifikan terhadap peningkatan konsep diri siswa dengan taraf signifikan 5%.

### 3. Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan statistic maka dapat disimpulkan hipotesisi nihil ( $h_0$ ) yang menyatakan bahwa bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* tidak signifikan terhadap konsep diri siswa maka ditolak. Hipotesis alternative ( $h_a$ ) yang menyatakan bahwa bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* signifikan terhadap konsep diri siswa maka diterima. Artinya bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* signifikan terhadap peningkatan konsep diri siswa dengan taraf signifikan 5%.

### C. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa diperoleh pengaruh yang signifikan. Artinya data ini mendukung teori yang di paparkan oleh Sobur yang menyatakan bahwa adanya aspek peran kita memainkan sedikit banyak akan mempengaruhi konsep diri kita (2003:518). Misalnya ketika kita masih kecil kita sering “bermain peran” kita meniru perilaku orang lain yang kita lihat, seperti peran sebagai dokter, guru, dan lain-lain. Dapat

dipahami sedikit banyaknya bermain peran dapat mempengaruhi konsep diri seseorang.

Dalam bimbingan kelompok teknik *role playing* terjadi dinamika kelompok terbangun dengan baik sehingga materi yang dibahas benar-benar dapat dipahami oleh anggota kelompok dengan baik. Artinya *treatment* yang diberikan dapat memberikan pengaruh terhadap konsep diri siswa. Jika bimbingan kelompok teknik *role playing* di aplikasikan maka akan mampu meningkatkan konsep diri siswa. Jika ini tidak dilakukan maka konsep diri siswa akan 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 accocella (1995: 67) “pandangan anda tentang diri anda sendiri. Potret diri mental ini memiliki tiga dimensi yaitu pengetahuan tentang diri sendiri, penghargaan mengenai diri sendiri, dan penilaian tentang didi sendiri dimana didalamnya mencakup aspek fisik, psikis, dan sosial.

#### **a. Diri fisik**

Terkait konsep diri aspek fisik pada data *pre-test* diperoleh nilai rata-rata 68 dengan kategori sedang, sedangkan nilai *post-test* yang diperoleh setelah diberikan *treatment* yakni 86 pada kategori tinggi. Jika dibandingkan kedua data tersebut terjadi selisih 18 point. Jika dilihat kategori rata-rata kelompok *eksperiment* aspek fisik pada *pre-test* berada pada kategori sedang sedangkan setelah diberikan *treatment* berubah menjadi tinggi. Artinya terjadi perubahan yang signifikan pada kelompok *eksperiment* aspek fisik.

#### **b. Diri psikis**

Terkait konsep diri siswa aspek psikis pada data *pre-test* diperoleh nilai rata-rata 23,8 berada pada kategori sedang sedangkan nilai *post-test* setelah diberikan *treatment* diperoleh nilai rata-rata 28,1 pada kategori

tinggi. Jika dibandingkan kedua data tersebut diperoleh selisih 4.3 point. Jika dilihat kategori rata-rata kelompok *eksperimen* aspek psikis setelah mendapatkan *treatment* berubah menjadi tinggi. Artinya terdapat perubahan yang signifikan pada kelompok *eksperimen* aspek psikis.

**c. Diri sosial**

Terkait konsep diri aspek sosial pada hasil *pre-test* diperoleh nilai rata-rata 21,4 berada pada kategori sedang sedangkan nilai *post-test* setelah diberikan *treatment* diperoleh nilai rata-rata 32,7 pada kategori tinggi. Jika dibandingkan kedua data tersebut terjadi selisih 11,3 point. Jika dilihat kategori rata-rata kelompok *eksperimen* pada *pre-test* berada pada kategori sedang sedangkan setelah mendapatkan *treatment* berubah menjadi tinggi. Artinya angka tersebut menunjukkan adanya perubahan yang signifikan pada kelompok *eksperimen* aspek sosial.

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

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil tentang pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat peningkatan konsep diri siswa setelah diberikan *treatment role playing* dengan nilai rata-rata *pre-test* 113,0 point pada kategori sedang dengan nilai rata-rata *post-test* 146,8 point pada kategori tinggi dengan selisih point 43,8.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap peningkatan konsep diri siswa dengan hasil uji t yaitu ( $t_0$  8,80 >  $t_t$  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 penulis lakukan diatas, untuk kedepannya peneliti mengharapakan 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. Kepada 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 positif dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok terutama teknik *role playing* serta jenis layanan yang lain sebagai wadah untuk mengembangkan potensi diri.
4. Peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan penelitian ini dan lebih mengembangkannya terhadap variabel yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ari Yanto, Jurnal Cakrawala Pendas, Volume 1, Nomor 1 Januari 2015
- Amat Jaedun. 2011. *Metode Penelitian Eksperimen*
- Amirullah. 2015. *Metode Penelitian Manajemen*. Bayumedia Publishing Malang
- Andriati, Novi. 2016. Model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Vol. 2 No. 2
- Asti, Haryati, Yusmansyah, Diah Utaminingsih. 2013. Meningkatkan konsep diri positif dalam belajar dengan menggunakan teknik *Role Playing* pada siswa kelas xi di sma negeri 1 natar kabupaten Lampung selatan tahun pelajaran 2012/2013
- Beatriks Novianti Killing, dkk. Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling. Volume 1 nomor 2 Desember 2015
- Desmita. 2009. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- . 2014. *Psikologi Pendidikan*. STAIN Batusangkar Press. Lima Kaum Batusangkar.
- Djaali. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Dian Novianti Sitompul. 2015. Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Perilaku Solidaritas Siswa Dalam Menolong Teman Di SMA Negeri 1 Rantau Utara. *Jurnal Edutech*. Volume 1 Nomor 1

- Edy Irawan. 2013. Efektivitas Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsep Diri Remaja. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Psikopedagogia*. Volume 2 no. 1
- Elsya pratiwi, Aip Badrujaman, Wirda Hanim. 2017. jurnal pengaruh teknik *Role Playing* bimbingan kelompok terhadap toleransi peserta didik kelas X SMK negeri 26 Jakarta. Volume 6. No.2
- Geldard, K Dan Geldard, D. 2010. *Counseling Adolescents The Proactive Approach For Young*. Edisi Ketiga. Sage Publication Ltd. Terjemahan Eka Adinugraha. 2011. *Konseling Remaja Pendekatan Proaktif Untuk Anak Muda*. Cetakan 1. Pustaka Belajar. Yogyakarta
- Ghufron, M.N Dan Risnawati R.S. 2011. *Teori-Teori Psikologi*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta
- Hamalik, O. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Pt Bumi Aksara. Jakarta
- Hairina Novilita, Suharnan. 2013. *Jurnal Psikologi*. Volume 8. No. 1
- Lailatul, nikmah. 2016. Efektivitas teknik *Role Playing* untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas vii smp negeri 8 Kediri tahun pelajaran 2016/2017
- Marliana Eka Saputri, dkk. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. Volume 04 No.02. 2016
- Musbikin, I. 2013. *Mengatasi Kenakalan Siswa Remaja*. Zanafa Publishing. Pekanbaru Riau
- Nurihsan Ahmad Juntika, strategi latanan bimbingan dan konseling, PT Refika aditama, Bandung, 2009.
- \_\_\_\_\_ahmad juntika, 2009. *Bimbingan 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 MakhluK Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*. 1 (1); 4
- Novia Dwi Rahmaningsih, dkk. *Jurnal Psikologi*. Volume 41, No.2, Desember 2014
- Pratiwi Wahyu Widiarti, 2017. Konsep diri (self concept) dan komunikasi interpersonal dalam pendampingan pada siswa smp se kota Yogyakarta. Volume 47. No. 1
- Prayitno. 2004. Seri layanan L1-L9. UNP Padang
- Rahman, A.A 2013. Psikologi Social: *Integrasi Pengetahuan Wahyu Dan Pengetahuan Empirik*. Rajawali Pres. 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 Pres. Bandung
- Siyoto, Sandu & Sodik M.Ali, 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Media Publishing. Yogyakarta
- Sobur, Alex. 2013. Psikologi umum dalam lintasan sejarah. Pustaka Setia. Bandung
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Supriatna, M. 2011. *Bimbingan Dan Konseling Berbasis Kompetensi*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Syah, M. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung

- Tohirin, 2007. *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. PT Raja Grafindo. Jakarta
- Uray Herlina, 2015. Jurnal Pendidikan Sosial, teknik *Role Playing* dalam konseling kelompok. Vol. 2, No. 1
- 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