

## Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Konsep Diri Siswa di Sma Muhammadiyah Limbung

Putri Rahmadani<sup>1</sup>, Syaifullah Nur<sup>2</sup>

<sup>12</sup> Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah  
Makassar, Indonesia

Email: [syaifullahnur@unismuh.ac.id](mailto:syaifullahnur@unismuh.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa apakah Penerapan Metode Role Playing Dapat Meningkatkan Konsep Diri Siswa Kelas IPS 2 Di SMA Muhammadiyah Limbung. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini memberikan perlakuan pada objek penelitian dengan menggunakan satu kelompok kelas saja sebagai kelas eksperimen. Perlakuannya berupa penerapan teknik Role Playing kepada siswa. Jenis penelitian ini digunakan untuk meningkatkan konsep diri siswa kelas XI IPS 2 SMA Muhammadiyah Limbung. Sampel yang ada dalam penelitian ini berjumlah sebanyak 6 Subjek dalam bentuk pengambilan sampel purposive sampling dengan kriteria perilaku konsep diri rendah. Dengan adanya layanan konseling menggunakan metode role playing dapat membantu peserta didik menemukan makna (jati diri) didunia sosial dan mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa dapat memahami karakter melalui bermain peran. Berdasarkan Hasil Uji Hipotesis terdapat pengaruh bahwa hasil uji signifikansi ( $\alpha$ ) memiliki nilai  $.028 < 0.05$  yang berarti bahwa H1 dalam penelitian ini diterima. Maka pemberian layanan konseling metode role playing memiliki pengaruh dalam meningkatkan konsep diri siswa kelas XI IPS 2 di SMA Muhammadiyah Limbung.

Kata Kunci: Konseling Kelompok, Konsep Diri Siswa

### Abstract

This study aims to determine whether the application of the role-playing method can improve the self-concept of 2nd-grade social studies students at Muhammadiyah Limbung High School. This is an experimental study using quantitative methods. This study treated the research subjects using only one class group as the experimental class. The treatment consisted of the application of the role-playing technique to the students. This type of research was used to improve the self-concept of 11th-grade social studies students at Muhammadiyah Limbung High School. The sample in this study consisted of 6 subjects, using purposive sampling with the criteria of low self-concept behavior. Counseling services using the role-playing method can help students find meaning (identity) in the social world and change behavior and attitudes, as students can understand character through role-playing. Based on the results of the hypothesis test, there was an effect, with a significance test result ( $\alpha$ ) of  $.028 < 0.05$ , meaning that H1 in this study was accepted. Therefore, the provision of role-playing counseling services has an effect on improving the self-concept of 11th-grade social studies students at Muhammadiyah Limbung High School.

Keywords: Group Counseling, Student Self-Concept

### Pendahuluan

Proses pendidikan merupakan salah satu cara bagi manusia untuk melakukan sosialisasi dan interaksi dengan sesamanya. Proses sosialisasi dan interaksi sosial dimulai sejak manusia lahir dan berlangsung terus hingga ia dewasa atau tua. Dengan demikian kebutuhan bergaul dan berhubungan sosial dengan orang lain itu sangat penting bagi manusia karena setiap manusia saling membutuhkan satu sama lain dalam memenuhi dan mempertahankan kehidupannya di masyarakat. Adapun Homans Shaw

mendefinisikan interaksi sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas atau sentimen yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi ganjaran atau hukuman dengan menggunakan suatu aktivitas atau sentimen oleh individu lain yang menjadi pasangannya.

Dapat disimpulkan bahwa interaksi mengandung pengertian hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, masing-masing orang yang terlibat di dalamnya memainkan peran secara aktif. Dalam interaksi yang lebih dari sekedar hubungan antara pihak-pihak yang terlibat melainkan terjadi saling mempengaruhi. Reaksi lingkungan terhadap perubahan fisik dapat mengakibatkan dampak perubahan psikis yang besar yang bisa saja dialami oleh siswa. Siswa merasa dijauhkan dan dikucilkan oleh lingkungan akan membuat siswa merasa dirinya diasingkan, merasa dirinya tidak berharga, merasa tidak dapat diterima lagi oleh lingkungan, merasa rendah diri, malu, dan bersikap tertutup serta perasaan negatif lainnya. Maka dari itu siswa perlu meningkatkan konsep diri yang ada pada diri individu dimana hal tersebut sangat membantu dalam menjalani kehidupan yang efektif, bisa berinteraksi dan diterima di lingkungannya.

Salah satu hal yang memegang peran penting bagi keberhasilan pendidikan adalah proses pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang baik sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang baik pula. Pada prinsipnya pembelajaran merupakan adanya interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Pembelajaran adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut antara lain tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, evaluasi, guru, dan siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran biasanya.

Konsep diri menurut Irawan dalam Jurnal bimbingan dan konseling merupakan inti pola-pola kepribadian yang menjadi landasan bagi perwujudannya di lingkungan 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 negatif. Yang harus di wujudkan 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 Novianti Killing, dkk 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 di capai. Gambaran dari keyakinan fisik, psikologis, sosial, emosional aspiratif, dan prestasi yang mereka capai. Gambaran seseorang mengenai diri sendiri secara keseluruhan yang mencakup pendapat terhadap diri sendiri dan pendapat tentang gambaran orang lain. Semua itu tidak terlepas dari komponen yang ada dalam konsep diri seperti gambaran diri dan juga penilaian individu terhadap dirinya yang akan membentuk suatu penerimaan terhadap diri tersebut juga dengan harga diri. Menurut Branden mendefinisikan konsep diri sebagai pikiran, keyakinan, dan kesan seseorang tentang sifat dan karakteristik dirinya, keterbatasan dalam kapabilitasnya serta kewajiban dan asset-aset yang dimilikinya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat dipahami, konsep diri adalah suatu pemahaman tentang gambaran dirinya sendiri. 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. Salah satu teknik dalam bimbingan konseling untuk memberikan bantuan kepada peserta didik/siswa yang dilakukan oleh seorang pembimbing/konselor guna untuk mencegah berkembangnya masalah-masalah yang dihadapi anak.

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.

Dapat di simpulkan bahwa 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 negatif 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.

Menurut Hamalik 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.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Guru BK dan Wali Kelas X SMA Muhammadiyah Limbung, masih ada siswa yang memiliki konsep diri yang rendah seperti dalam proses belajar ada siswa yang tidak mau tampil masih kurang percaya diri, tidak mau mengeluarkan pendapat, tidak mau bergaul dengan teman sekelas, pendiam, mudah putus asa, siswa yang tidak menghargai dirinya, dan siswa yang menganggap dirinya bodoh, 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 hubungan pengaruh terhadap konsep diri adanya aspek peran yang kita mainkan sedikit banyak akan mempengaruhi konsep diri kita. Misalnya, kita masih kecil-kecil, kita sering bermain peran kita meniru perilaku orang lain yang kita lihat. Seperti ibu, ayah, kakek dan nenek..

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen, dimana eksperimen adalah suatu metode penelitian digunakan untuk menguji hipotesis guna mendapatkan hubungan kualitas antara variable-variabel yang telah dipelajari atau mencari pengaruh-pengaruh suatu variable terhadap lainnya. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini memberikan perlakuan pada objek penelitian dengan menggunakan satu kelompok kelas saja sebagai kelas eksperimen. Perlakuannya berupa penerapan teknik Role Playing kepada siswa. Jenis

penelitian ini digunakan untuk meningkatkan konsep diri siswa kelas XI IPS 2 SMA Muhammadiyah Limbung.

Penelitian ini menggunakan desain pre-Experimental Designs dalam. Sebelum diberi perlakuan dilakukan pretest terlebih dahulu, sehingga dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Berikut gambaran dari desain tersebut.

$O_1 \quad X \quad O_2$
-------------------------

Keterangan:

$O_1$  = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = perlakuan penerapan teknik *role playing*

$O_2$  = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan).

Pada desain ini tes yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum mendapatkan perlakuan disebut pretest. Pretest diberikan pada kelas eksperimen ( $O_1$ ). Setelah dilakukan pretest, peneliti memberikan perlakuan berupa Efektivitas Layanan Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* (X) untuk meningkatkan konsep diri siswa, pada tahap akhir peneliti memberikan posttest ( $O_2$ ).

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah Limbung Kabupaten Gowa. alasan pemilihan lokasi ini dipilih karena di sekolah ini adalah salah satu sekolah yang masih memiliki kekurangan. Konsep diri pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun objek pada penelitian ini adalah siswa SMA Muhammadiyah Limbug kelas XI IPS 2.

Populasi merupakan ruang lingkup suatu wilayah, tempat atau keberadaan dari subjek yang akan diteliti dan nantinya akan disimpulkan menjadi hasil yang diperoleh dari penelitian, populasi biasanya dilihat dari judul penelitian (Sutja,2017:64).

Adapun yang menjadi objek populasi adalah kelas XI IPS yang berjumlah 20 orang siswa. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteri dimiliki oleh populasi yang ditetapkan oleh peneliti. Untuk sampel yang diambil harus benar-benar representative (mewakili). Teknik penarikan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Purposive Sampling. Menurut Sutja (2017:71) purposive sampling yaitu menetapkan sampel berdasarkan tujuan tertentu, atau ditetapkan karena terdekat dan mengetahui informasi atau permasalahan yang diteliti.

Sampel yang ada dalam penelitian ini berjumlah sebanyak 6 Subjek dalam bentuk pengambilan sampel purposive sampling dengan kriteria perilaku konsep diri rendah di sekolah SMA Muhammadiyah Limbung kelas XI IPS 2 yang akan menjadi subjek penelitian.

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Adapun yang terjadi menjadi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala. Skala pengukuran dalam penelitian merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Pada penelitian ini skala yang digunakan yaitu dengan menggunakan skala likert. Skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan. Jawaban dari setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negative. Yang dapat berupa kata-kata antara lain sebagai berikut:

#### Skor Pernyataan Skala Konsep Diri

Kategori	Skor Favorable	Skor Unfavorable
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Skala konsep diri diberikan kepada subjek sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) sebagai penentuan sampel dan untuk melihat berapa persentase dari populasi yang memiliki konsep diri rendah, lalu kemudian skala konsep diri akan diberikan perlakuan (*posttest*) agar bisa melihat apakah tidak terdapat atau terdapat pengaruh dalam menggunakan teknik *role playing* dapat meningkatkan konsep diri

#### Kisi-Kisi Angket Konsep Diri

No	Aspek	Favorable (+)	Unfavorable (-)	Jumlah
1	Fisik	1	2,3	3
2	Sosial	4,5,6,7,8	9,10,11	8
3	Moral	12	13,14	3
4	Psikis	15,16,17,18,19,20	21,22,23,24,25,26,27,28,29,30	16
	<b>Total</b>			30

Sebelum masuk ke tahap penelitian perlu dilakukan uji validitas dengan uji reliabilitas instrumen skala penelitian yang bertujuan untuk mengukur validnya suatu instrumen skala penelitian agar dapat disebarkan kepada subjek penelitian.

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Suatu instrumen yang dikatakan valid menunjukkan bahwa alat ukur tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang diukur. Setiap butir dalam instrumen itu valid atau tidak, dapat dilihat dengan cara mengkorelasikan antara skor butir dengan skor total.

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan atau pernyataan dalam mendefinisikan suatu variabel. Jadi dapat dipahami instrument dikatakan valid apabila suatu ukuran menunjukkan tingkat kevalidan atau keaslian suatu instrument, suatu instrument yang valid memiliki validitas tinggi, sebaliknya instrument yang kurang valid memiliki validitas rendah. Dan untuk mengetahui kevalidan alat ukur dapat dilakukan secara statistic dengan bantuan *SPSS Versi 23*, menggunakan korelasi *product moment*.

Reabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Suatu data dinyatakan reliabel apabila dua atau lebih peneliti dalam obyek yang sama menghasilkan data yang sama.

Uji reliabilitas ialah pengujian terhadap suatu instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas atau kehandalan menunjukkan sejauh mana suatu pengukuran dapat memberikan hasil yang tidak berbeda bila dilakukan pengukuran kembali terhadap subyek yang sama.

Uji reliabilitas adalah suatu instrument yang cukup dan dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data, karena instrument tersebut sudah benar. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang direliabelkan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga.

### Uji Reliabilitas Instrumen Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.864	30

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data di atas meliputi teknik Observasi sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Peneliti memilih teknik pengumpulan data berupa observasi, karena teknik ini berguna untuk mengetahui apakah pelaksanaan tindakan sudah sesuai dengan perencanaan atau belum, serta untuk melihat bagaimana dampak dari pelaksanaan kegiatan. sebelum pelaksanaan observasi, peneliti menetapkan aspek-aspek apa saja yang hendak diobservasi, lalu dibuat pedoman agar memudahkan dalam pengisian lembar observasi. Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah

observasi partisipan (observer as participant). peneliti sebagai partisipan berarti secara terbuka menyatakan identitas diri sebagai pengamat dengan observasi partisipan ini, maka data yang di peroleh lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui ditingkat mana perilaku terdampak. data yang diperoleh melalui teknik observasi ini adalah data mengenai konsep diri siswa dan aktivitas belajar siswa.

## 2. Wawancara

Pertemuan antara dua orang untuk saling bertukar informasi dan gagasan melalui tanya jawab maka dapat dibangun makna dalam suatu pembicaraan tertentu dengan atau tidak menggunakan pedoman wawancara jadi wawancara dapat dilakukan secara mendalam dan bisa dikembangkan sesuai dengan kondisi atau situasi dilapangan.

## 3. Kuisisioner (angket)

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden. Selain itu kuisisioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuisisioner dapat berupa pertanyaan/ pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, internet.. Angket ini berupa bentuk pilihan pernyataan antara lain sebagai berikut:

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju.

Dalam menganalisis data untuk melihat efektivitas layanan bimbingan teknik *role playing* dalam meningkatkan konsep diri kelompok eksperimen. Dalam tahap analisis ini dilakukan uji normalitas dan menguji kebermaknaan dilakukan uji statistik kesamaan yaitu uji t-test untuk uji beda bertujuan untuk menentukan apakah terdapat efektivitas layanan dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan konsep diri.

Dalam penelitian ini pengujian hipotesis dilakukan dengan uji statistik. Sebagai syarat suatu penelitian, maka sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan SPSS.

### a. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah analisis yang digunakan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2015:147). Analisis deskriptif sangat diperlukan sebelum penyajian hipotesis agar peneliti dapat memahami realitas hasil dari data-data yang ada.

### b. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari beberapa variable penelitian yang diperoleh berasal dari data yang berdistribusi secara normal atau tidak. Untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak dilakukan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov Test*, yaitu membandingkan distribusi data yang akan diuji normalitasnya dengan distribusi normal baku. Residual berdistribusi normal jika memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$ .

#### c. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini penulis menggunakan rumus t-test dalam Program *Statistical Product for Servicer Solution*(SPSS) 23. Uji yang digunakan adalah uji Wilcoxon. Wilcoxon Signed Rank Test adalah uji nonparametris untuk mengukur signifikansi perbedaan antara 2 kelompok data berpasangan berskala ordinal atau interval tetapi berdistribusi tidak normal.

Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* merupakan uji alternatif dari uji pairing t test atau t paired apabila tidak memenuhi asumsi normalitas. Uji ini dikenal juga dengan istilah *Wilcoxon Match Pair Test*. Uji wilcoxon digunakan untuk menganalisis hasil-hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak. Uji hipotesis di dalam penelitian ini adalah dengan melihat nilai signifikansi tabel test statistics pada Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Jika nilai signifikansi  $< 0.05$  maka hipotesis diterima, dimana terdapat perbedaan yang signifikan terhadap perilaku konsep diri sebelum dan sesudah pelaksanaan konseling metode *Role Playing* dan apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka hipotesis ditolak.

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini jika dilihat hasil pre-test dan post-test maka penerapan metode role playing berpengaruh dalam meningkatkan konsep diri siswa. Bisa dilihat dari hasil pre test ke- post test yang menunjukkan adanya peningkatan skor setelah pemberian treatment selama tiga kali pemberian perlakuan/treatment. Artinya data ini mendukung teori yang dipaparkan oleh Sobur (2013) yang menyatakan bahwa adanya aspek peran kita memainkan sedikit banyak akan mempengaruhi konsep diri siswa. Misalnya ketika masih kecil sering “bermain peran” meniru perilaku orang lain yang di lihat, seperti peran sebagai dokter, guru, dan lain-lain. Dapat dipahami sedikit banyaknya bermain peran dapat mempengaruhi konsep diri seseorang.

Dalam teknik role playing terjadi dinamika kelompok terbangun dengan baik sehingga skenario yang dibahas benar-benar dapat dipahami oleh 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 pandangan tentang diri sendiri. Potret diri mental ini memiliki tiga dimensi yaitu pengetahuan tentang diri sendiri, penghargaan mengenai diri sendiri, dan penilaian tentang diri sendiri dimana didalamnya mencakup aspek fisik, psikis, dan sosial.

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.

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.

Dalam penelitian ini berjudul "Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Konsep Diri Siswa di SMA Muhammadiyah Limbung". Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif berbasis eksperimen. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pretest untuk mengetahui seberapa banyak siswa yang memiliki konsep diri siswa yang rendah, lalu kemudian melaksanakan treatment dan kembali mengevaluasi konsep diri siswa dengan melakukan posttest. Hasil dari penelitian ini didapatkan jumlah 6 orang siswa memiliki konsep diri yang rendah sehingga perlakuan akan diberikan kepada 6 orang siswa yang memiliki konsep diri rendah. Setelah diberikan perlakuan maka diberikan kembali posttest sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui peningkatan konsep diri siswa, maka di dapatkan hasil bahwa 6 orang siswa tersebut mengalami peningkatan dalam konsep diri. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh terhadap penerapan metode role playing dalam meningkatkan konsep diri siswa.

Setelah layanan konseling dilakukan, peneliti melakukan pengamatan saat kembali berkunjung untuk melakukan post-test untuk diberikan kepada para siswa yang menjadi subjek, untuk lebih bisa memahami dirinya sendiri, dan lebih bisa percaya diri dan bisa mengeluarkan pendapat tanpa merasa ragu sedikitpun pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas, subjek juga mengatakan bahwa setelah proses konseling selesai, mereka semakin memahami dirinya dan lebih percaya diri tidak mudah putus asa dan bisa menghargai dirinya.

Melihat data dari hasil uji hipotesis diatas dapat diketahui bahwa hasil uji signifikansi ( $\alpha$ ) memiliki nilai  $.028 < 0.05$  yang berarti bahwa H1 dalam penelitian ini

diterima. Maka pemberian layanan konseling metode role playing memiliki pengaruh dalam meningkatkan konsep diri siswa..

### **Kesimpulan**

Dilihat dari perilaku siswa yang memiliki konsep diri yang rendah seperti dalam proses belajar ada siswa yang tidak memahami dirinya sendiri kurang percaya diri, tidak mau mengeluarkan pendapat, tidak mau bergaul dengan teman sekelas, pendiam, mudah putus asa, siswa yang tidak menghargai dirinya, dan siswa yang menganggap dirinya bodoh

Dengan adanya layanan konseling menggunakan metode role playing dapat membantu peserta didik menemukan makna (jati diri) didunia sosial dan mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa dapat memahami karakter melalui bermain peran. Dalam role playing, peserta didik dapat menggali perasaannya sendiri untuk mendapatkan pemahamannya terhadap materi/mata pelajaran yang sulit bagi dirinya. Selain itu, dapat mengembangkan imajinasinya dan untuk menghilangkan kebosanan peserta didik selama belajar serta mendapatkan banyak manfaat yang diperolehnya kelak di lingkungan sekitarnya. Berdasarkan hasil uji hipotesis terdapat pengaruh bahwa hasil uji signifikansi ( $\alpha$ ) memiliki nilai  $.028 < 0.05$  yang berarti bahwa H1 dalam penelitian ini diterima. Maka pemberian layanan konseling metode role playing memiliki pengaruh dalam meningkatkan konsep diri siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian dapata dibuktikan adanya peningkatan konsep diri yang dimiliki pserta didik setelah diberikan metode role playing .Adapun penulis memberikan beberapa saran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan yaitu: Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam memberikan bantuan kepada sisswa khususnya dalam mengurangi kenakalan remaja Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai rangkaian penelitian yang dilakukan dan berguna untuk teknik ini dalam penelitian selanjutnya. Penelitian ini dapat dijadikan evaluasi dan gambara kondisi nyata dari program pendidikan disekolah yang dikelolanya dan menjadi masukan bagi penetapan kebijakan Kepala Sekolah di masa mendatang terkait Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Konsep Diri Siswa

### **Referensi**

- Ahmad 2011:34. *Jurnal Metode Pembelajaran Role Playing*. Hal.34
- Agustiani, Hendrianti. 2006. *Psikologi Perkembangan Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri Pada Remaja*. Bandung: PT. Refika Aditama.Hal.22
- Andi, Mappiare. 2006. *Pengantar Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Hal 293.
- Beatriks Novianti Killing, dkk. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Volume 1 nomor 2 Desember 2015

- Braden Rahman, 2013 *Jurnal Konsep Diri Dalam Meningkatkan Minat Belajar*. Hal.62
- Damayanti, N. 2012. *Panduan Bimbingan Konseling*. Yogyakarta: Araska.
- Desmita. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Hal.180
- Dian Novita Sitompul. 2015. *Pengaruh Penerapan Efektivitas Layanan Bimbingan kelompok teknik role playing terhadap perilaku solidaritas siswa dalam menolong teman di SMA Negeri 1 Rantau Utara*. Jurnal Edutech. Vol. 1 No. 1
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Hal.120
- Djamarah, Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal.237-238
- Edy Irawan. 2013. *Efektifitas Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsep Diri Remaja*. Jurnal Bimbingan dan Konseling Psikopedagogia. Vol 2. No. 1.
- Homans Shaw Asrori, 2008. *Ilmu Pendidikan Pengantar Dan Dasar-Dasar Pelaksanaan Pendidikan*. Jakarta: UIN Hal.87
- Hamalik, O. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. Hal.26
- Hamzah, B Uno. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. Hal.26
- Hurlock, 2015. *Konsep diri dalam pendampingan pada siswa smp se kota Yogyakarta*. Hal.117-118
- Juntika, A. 2005. *Strategi Efektivitas Layanan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Refika Aditama.
- Leonard dan Supardi. 2010. *Pengaruh Konsep Diri, Sikap Siswa pada Matematika dan kecemasan Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika*. Cakrawala Pendidikan, XXIX.
- Mansyur. jurnal *cakrawala pendas: Metode Role Playing*. Hal.54
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press. Hal. 44
- Muhammad Afandi, *Cara Efektif Menulis Karya Ilmiah Seting Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar dan Umum* (Bandung: Alfabeta, 2011), Hal.85
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta:Rineka Cipta,2014), Hal.8
- Nurhaini, dkk. 2018. *Hubungan Interaksi Sosial dengan Kesenangan pada Lansia di Kelurahan Tlogomas Kota Malang*. Nursing news. Vol.3. Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang. Hal.125
- Nurmahayati, J.2014. *Pengaruh Kecerdasan Spiritual dan Konsep Diri Terhadap Persepsi Perilaku Seks Pranikah Siswa Kelas X SMAN 1 Dagangan Kabupaten Madiun*. Jurnal Bimbingan dan Konseling, 4(2), Hal.1-18
- Syaiful Bahri Djamarah. 2005. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Shavelson, Richard J. Bolus, Roger. 2010. *Self-Concept The Interplay Of The Ory and Methods*. Journal of Educational Psychology. Vol.74. No.01. (hal.3-17).
- Sobur dan Alex. 2013. *Psikologi Umum dalam Lintasan Sejarah*. Bandung: Pustaka Setia.Susana, dkk. "Konsep Diri Positif Menentukan Prestasi Anak", Kanisius, Jakarta, 2006
- Sugiyono.2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D*.Bandung:Alfabeta, Hal.336

- Sugiyono, *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R nD*, Op-Cit.h.
- Sutja, Akmal, dkk. 2017. *Penulisan Skripsi Untuk Prodi Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Writing Revolution.
- Suharsumi *Arikunto*, “Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik”, 2010 h.213
- Samirah *Dunakbri* “Uji Reliabilitas dan Normalitas Instrumen Kajian Literasi Keuangan”.2019 h.251
- Tangdilintin, Philips. 2008. *Pembinaan Generasi Muda*. Yogyakarta: Kanisius. Hal.156
- Wibowo, *Mungin Eddy*. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: UNNES Press.
- Wahyu, S., *Taufik*, T., & *Ilyas*, A. 2012. *Konsep Diri Dan Masalah Yang Dialami Orang Terinfeksi Hiv/ Aids*. Konselor.
- William Broks (dalam Sobur 2003: 518-520) *Role Playing Dalam hubungan pengaruh peran terhadap konsep diri*. Hal 518-520