

Efektivitas Penerapan Teknik Bermain Peran (*Role Playing*) Melalui Bimbingan Kelompok Untuk Peningkatan *Self Esteem* Siswa

Selviana Defonora Nagul

Universitas Katolik Widya Mandira Kupang

Dra. Rosa Mustika Bulor, M.Pd

Universitas Katolik Widya Mandira Kupang

Dra. Dhiu Margaretha, M.Pd

Universitas Katolik Widya Mandira Kupang

Alamat: Jln. Sanjuan No.1, Penfui Timur, Kupang Tengah, Nusa Tenggara Timur, Indonesia

Korespondensi penulis: epinnagul@gmail.com*

Abstract. *The problem in this research is whether the application of role playing techniques through group guidance is effective in increasing the self-esteem of class IX A students at SMPK St. Yoseph Noelbaki for the 2023/2024 academic year? The aim of this research is to determine the effectiveness of applying role playing techniques through group guidance to increase the self-esteem of class IX A students at SMPK St. Yoseph Noelbaki Kupang 2023/2024 academic year. The method used in this research is quantitative descriptive using pre-experimental design (one-group pretest-posttest design). The instruments used in this research were a self-esteem questionnaire and guidelines for implementing role playing techniques. The data analysis technique uses the t test formula. The results of data analysis show that the t_{count} value is 33.4268, while the t_{table} value at the 5% significance level is 2.132. Thus, the $t_{count} > t_{table}$ value, this shows that the role playing technique through group guidance is effective in increasing the self-esteem of class IX A students at SMPK St. Yoseph Noelbaki Kupang 2023/2024 academic year. Based on the results of this research, the researcher provides suggestions to: 1) The Principal is expected to further increase collaboration with Guidance and Counseling teachers in the implementation of role playing techniques through group guidance in order to help increase students' self-esteem. 2) Guidance and Counseling Teachers are expected to continuously carry out activities applying role playing techniques through group guidance to increase students' self-esteem. 3) Students are expected to actively participate in participating in activities applying role playing techniques through group guidance to increased self-esteem.*

Keywords: *Role Playing Techniques, Self Esteem*

Abstrak. Masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan teknik bermain peran (*role playing*) melalui bimbingan kelompok efektif untuk peningkatan *self esteem* siswa kelas IX A SMPK St. Yoseph Noelbaki tahun pelajaran 2023/2024? Tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penerapan teknik bermain peran (*role playing*) melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan *self esteem* siswa kelas IX A SMPK St. Yoseph Noelbaki Kupang tahun pelajaran 2023/2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan *pre-eksperimental design (one-group pretest-posttest design)*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket *self esteem* dan pedoman pelaksanaan tekni bermain peran (*role playing*). Teknik analisis data menggunakan rumus uji t. Hasil analisis data menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 33,4268 sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 2.132. Dengan demikian nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$, hal ini menunjukkan bahwa teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok efektif meningkatkan *self esteem* siswa kelas IX A SMPK St. Yoseph Noelbaki Kupang tahun pelajaran 2023/2024. Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran kepada: 1) Kepala Sekolah, diharapkan untuk lebih meningkatkan kerjasama dengan guru Bimbingan dan Konseling di dalam pelaksanaan kegiatan penerapan teknik bermain peran (*role playing*) melalui bimbingan kelompok agar dapat membantu meningkatkan *self esteem* siswa. 2) Guru Bimbingan dan Konseling diharapkan agar secara berkesinambungan melaksanakan kegiatan penerapan teknik bermain peran (*role playing*) melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan *self esteem* siswa 3) Siswa diharapkan agar berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan penerapan teknik bermain peran (*role playing*) melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan *self esteem*.

Kata kunci: Teknik Role Playing, Self Esteem

LATAR BELAKANG

Self esteem sebagai salah satu aspek psikologis siswa perlu dikembangkan agar siswa mampu menerima diri dan menghargai nilai-nilai yang terkandung di dalam dirinya. Menurut Lutan, (2003:3), *self esteem* merupakan penghargaan seseorang terhadap nilai-nilai yang terkandung di dalam dirinya sendiri, karena kekuatan-kekuatan yang terdapat dalam diri individu akan memiliki nilai yang positif dan sikap penerimaan yang baik sehingga tercermin dalam tingkah laku yang positif.

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian pada para siswa kelas IX A di SMP Katolik St. Yoseph Noelbaki pada bulan Juni 2023 saat pelajaran bahasa Indonesia, ditemukan bahwa ada beberapa siswa yang terindikasi memiliki *self esteem* yang berada pada level rendah. Kondisi *self esteem* yang berada pada level rendah ini ditunjukkan siswa dalam bentuk sikap ragu-ragu mengangkat tangan saat ditanya oleh guru, merasa gugup (mukanya pucat) jika ditunjuk oleh guru untuk menjawab pertanyaan yang disampaikan, dan saat guru memeriksa pekerjaan/tugas ada juga siswa yang tidak mengerjakan tugas pelajaran yang diberikan guru. Hasil observasi pada waktu jam istirahat menunjukkan bahwa ada siswa yang cenderung menghindar dan tidak bergabung dengan teman-teman, bersikap pasif dan diam jika diganggu oleh sesama teman dan ada siswa yang duduk sendirian di dalam kelas.

Berdasarkan fenomena di atas, maka kepada siswa yang memiliki gejala *self esteem* yang rendah tersebut perlu diberikan bantuan berupa penerapan teknik bermain peran (*role playing*) melalui bimbingan kelompok sebagai upaya peningkatan *self esteem*. Prawitasari (2011:165) menyatakan bahwa teknik bermain peran atau *role playing* merupakan salah satu teknik bimbingan kelompok yang dapat diterapkan dalam psikoterapi atau konseling. Satu hal yang membedakan *role playing* dengan pendekatan kelompok yang lainnya adalah adanya unsur drama. Anggota kelompok tidak hanya berdiskusi ataupun membicarakan masalahnya di kelompok, tetapi siswa dapat mengungkapkannya dalam suatu drama yang disutradarai oleh pemimpin kelompok. Selain itu, suasana bermain peran (*role playing*), lebih memungkinkan anggota kelompok untuk memotivasi dirinya dan bersaing dengan anggota yang lainnya di dalam kelompok.

Penelitian terdahulu oleh Sifiana (2019) dan Eunike Vrina (2016) yang membuktikan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok dapat meningkatkan *self esteem* siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan teknik bermain peran (*role playing*) melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan *self esteem* siswa kelas IX SMPK St. Yoseph Noelbaki

KAJIAN TEORITIS

1) *Self Esteem*

Istilah *self* adalah diri sendiri, sedangkan *esteem* adalah penghargaan. Salvin (Sifiana,2019:91) “*Self-esteem* adalah nilai-nilai yang ada pada diri, kemampuan dan perilaku”. Bertitik tolak pada kata *self-esteem* itu maka *self esteem* secara sederhana dapat didefinisikan sebagai penghargaan seseorang terhadap nilai-nilai yang terkandung di dalam dirinya sendiri, karena kekuatan-kekuatan yang terdapat dalam diri individu akan memiliki nilai yang positif dan sikap penerimaan yang baik sehingga tercermin dalam tingkah laku yang positif, hal ini jika seorang individu memahami dan menerima serta mengembangkan semua potensi dalam dirinya.

komponen *self esteem* terdiri atas 4 aspek, yaitu:

1) Kekuatan (*Power*)

Kekuatan (*power*) mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengatur dan mengendalikan perilaku dan perilakunya menerima pengakuan atas perilaku orang lain.

2) Keberartian (*Significance*)

Keberartian atau *significance* menunjuk pada kepedulian, perhatian, afeksi, dan ekspresi cinta yang diterima oleh seseorang dari orang lain.

3) Kebajikan (*Virtue*)

Kebajikan mengacu pada adanya kepatuhan terhadap standar moral, etika dan agama, dimana individu akan menjauhi perilaku yang harus dihindari dan terlibat dalam perilaku yang diperbolehkan secara moral, etika dan agama.

4) Kemampuan (*Competence*)

Kemampuan menunjuk pada adanya perfomansi yang tinggi untuk memenuhi kebutuhan mencapai prestasi di mana level dan tugas-tugas tersebut tergantung pada variasi usia seseorang.

2) Teknik Bermain Peran (*Role Playing*)

Teknik bermain peran atau yang dalam bahasa Inggrisnya disebut *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam perkembangannya metode bermain peran digunakan juga dalam dunia bimbingan dan konseling. Berikut ini dikemukakan beberapa pendapat ahli tentang *role playing* :

Mansyur (1996:104) menyatakan bahwa teknik bermain peran (*role playing*) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya siswa mendapat tugas dari guru untuk

mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar siswa dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut.

Sobri (2009:97) menjelaskan bahwa bermain peran atau *role playing* merupakan situasi suatu masalah yang diperagakan secara singkat dengan tekanan utama pada karakter/sifat orang-orang, kemudian diikuti oleh diskusi tentang masalah yang baru diperagakan tersebut.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan *pre-eksperimental design (one-group pretest-posttest design)* sesuai dengan model yang diuraikan oleh Sugiyono (2021:131).

$0_1 \times 0_2$

Keterangan :

0_1 : *Pretest* (pengukuran sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan

0_2 : *Posttest* (pengukuran setelah diberi perlakuan)

Dalam desain penelitian ini, dilakukan pengukuran awal (*pretest*) terhadap responden, kemudian responden penelitian diberikan perlakuan lalu dilakukan pengukuran kembali (*posttest*) dengan alat ukur yang sama. Setelah itu hasil pengukuran awal dan akhir (*pretest* dan *posttest*) dibandingkan, untuk mengetahui pengaruh dari penerapan perlakuan variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX A berjumlah 25 orang di SMP Katolik St. Yoseph Noelbaki Kupang Tengah.

Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, artinya memilih sampel berdasarkan ciri dan tujuan serta pertimbangan tertentu. Bertolak dari pendapat ahli di atas, maka sampel dalam penelitian ini yaitu 6 orang siswa kelas IX A SMPK St. Yoseph Noelbaki Tengah yang memiliki masalah *Self Esteem* rendah.

pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) : teknik bermain peran melalui bimbingan kelompok.

Teknik bermain peran melalui bimbingan kelompok merupakan proses bantuan yang diberikan kepada sekelompok siswa kelas IX A SMPK St. Yoseph Noelbaki yang bertujuan untuk meningkatkan *self esteem*. Pelaksanaan teknik bermain peran melalui bimbingan kelompok, mengikuti tahapan sebagai berikut:

- a. Tahap Pembentukan
- b. Tahap Peralihan

- c. Tahap Kegiatan,.
- d. Tahap Pengakhiran

Variabel terikat (Y) : *Self Esteem*.

Aspek-aspek *self esteem* adalah sebagai berikut:

- a) Kekuatan (*Power*)
- b) Keberartian (*Significance*)
- c) Kebajikan (*Virtue*)
- d) Kemampuan (*Competence*)

Arikunto (dalam Sudaryono, 2018:76) mengemukakan bahwa instrumen pengumpul data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket sebagai instrumen untuk mengumpulkan data. angket yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah angket tertutup (berstruktur). Penyusunan angket diawali dengan pembuatan kisi-kisi angket. Di dalam angket ini terdapat pengantar, identitas, petunjuk pengisian, dan pernyataan-pernyataan yang dijawab oleh responden. Dalam penggunaan angket sebagai instrumen pengumpul data, peneliti awali dengan kegiatan penyusunan pedoman skor angket dan dilanjutkan dengan kegiatan uji coba angket.

Berdasarkan rancangan penelitian pada penelitian ini, yakni desain pre-eksperimen *one group pretest posttest design*, data yang akan dianalisis yaitu data yang dikumpulkan menggunakan instrumen yang telah disiapkan peneliti (angket *self esteem*). Teknik analisis data merujuk pada analisis deskriptif kuantitatif.

a. Analisis Pretest

Analisis *pretest* dilakukan sebelum kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran dilaksanakan. Data yang akan dianalisis yaitu data yang dikumpulkan menggunakan instrumen yang telah disiapkan peneliti (angket *self esteem*), dibagikan dan dijawab oleh siswa kelas IXA sebagai responden penelitian. Rumus yang digunakan dalam analisis data *pretest* adalah rumus *mean* (rata-rata):

$$\bar{X}_1 = \frac{\sum X_1}{n_1}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Hasil pengukuran *pretest*

$\sum X_1$ = Jumlah keseluruhan skor (*pretest*)

n_1 = Jumlah responden

b. Analisis *Posttest*

Analisis *posttest* dilakukan setelah kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran dilaksanakan. Data yang akan dianalisis yaitu data yang dikumpulkan menggunakan instrumen yang telah disiapkan peneliti (angket *self esteem*), yang diberikan dan dijawab oleh siswa. Rumus yang digunakan dalam analisis *posttest* adalah rumus *Mean* (rata-rata):

$$\bar{X}_2 = \frac{\sum X_2}{n_2}$$

Keterangan:

\bar{X}_2 = Hasil pengukuran *posttest*

$\sum X_2$ = Jumlah keseluruhan skor (*posttest*)

n_2 = Jumlah responden

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui efektifitas teknik bermain peran melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan *self esteem* siswa. hasil *pretest* dan *posttest* diuji dengan metode uji *t* (*paired sampel*) dengan teknik analisis *dependent t-test*. Metode uji statistik digunakan untuk mengukur *pretest* (O_1) dan *posttest* (O_2) dari variabel terikat atau *dependent variable* (Y). Rumus yang digunakan untuk uji *t* sampel berpasangan (*paired sample*), sebagai berikut:

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

t = Nilai t yang dihitung

d_i = Selisih skor sesudah dengan skor sebelum dari setiap subjek

M_d = Rerata dari gain (d)

X_d = Deviasi skor gain terhadap reratanya ($X_d = d_i - M_d$)

X_d^2 = Kuadrat deviasi skor gain terhadap reratanya

n = Subjek penelitian

Sumber: Ananda, R., & Fadhli, (2018:282)

Kemudian untuk mengetahui tingkat signifikansi maka akan dilakukan uji signifikansi nilai t dengan menunjuk kepada tabel *critical values for t* yang telah ditetapkan dengan $n=25$ dan $dk = n_2$, dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Tetapkan titik kritis yaitu 95% atau $\alpha = 5\%$
- 2) Tentukan daerah kritis dengan $dk = n_2$
- 3) Tentukan t_{hitung} dengan menggunakan rumus *dependent t test*
- 4) Lakukan uji signifikansi dengan membandingkan besarnya t_{hitung} dengan t_{tabel}
- 5) Membuat interpretasi sesuai kaidah yang digunakan.

Setelah melakukan uji signifikansi selanjutnya akan dibuat interpretasi dengan mengikuti kaidah selanjutnya, jika:

- a) $t_{hitung} > t_{tabel}$ 5% maka pengaruh intervensi adalah signifikan
- b) $t_{hitung} < t_{tabel}$ 5% maka pengaruh intervensi tidak signifikan

Hasil analisis data, akan dijelaskan mengenai keefektifan dari penerapan teknik bermain peran melalui bimbingan kelompok sebagai variabel bebas (X) terhadap *self esteem* sebagai variabel terikat (Y). Apabila skor *pretest* lebih besar dari skor *posttest*, maka hal ini menunjukkan penerapan teknik bermain peran melalui bimbingan kelompok tidak efektif untuk meningkatkan *self esteem* siswa dan sebaliknya apabila skor *pretest* lebih kecil dari skor *posttest*, maka hal ini menunjukkan penerapan teknik bermain peran melalui bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan *self esteem* siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian hasil penelitian ini peneliti menyajikan data hasil *Pretest dan Posttest* serta menganalisisnya sesuai dengan rumus statistik serta langkah-langkah kerjanya yang sudah dikemukakan pada Bab III.

1) Data *Pretest*

Rumus yang digunakan dalam analisis *pretest* adalah rumus *Mean* rata-rata):

$$\bar{x}_1 = \frac{\sum x_1}{n_1}$$

Diketahui :

$$\sum x_1 = 489 \quad n_1 = 6$$

$$\bar{x}_1 = \frac{489}{6}$$

$$= 81,5$$

Keterangan :

x_1 = Hasil pengukuran *pretest*

$\sum x_1$ = Jumlah keseluruhan skor *pretest*

n_1 = Jumlah responden

Hasil analisis *pretest* yang diperoleh hasil *mean* rata-rata = 81,5

1. Data *Posttest*

Rumus yang digunakan peneliti untuk menganalisis data *posttest* adalah rumus *mean* (rata-rata):

$$\bar{x}_2 = \frac{\sum x_2}{n_2}$$

Diketahui :

$$\sum x_2 = 489 \quad n_2 = 6$$

$$\bar{x}_2 = \frac{860}{6} = 143,33$$

Keterangan :

x_2 = hasil pengukuran *posttest*

$\sum x_2$ = jumlah keseluruhan skor *posttest*

n_2 = jumlah responden

Hasil analisis *posttest* diperoleh *mean* rata-rata = 143,33

Selanjutnya gambaran perbedaan *self esteem* siswa berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4 Perbedaan Hasil *Pretest* dan *Posttest Self Esteem* Siswa

No	Subjek	Skor Hasil <i>Pretest</i> (X1)	Skor Hasil <i>Posttest</i> (X2)
1	A.A.N	80	143
2	C.H	81	147
3	E.N	83	136
4	J.L	80	144
5	L.O.N	82	145
6	M.W.S	83	145
Σ	JUMLAH	489	860

Perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* digambarkan pada diagram berikut:

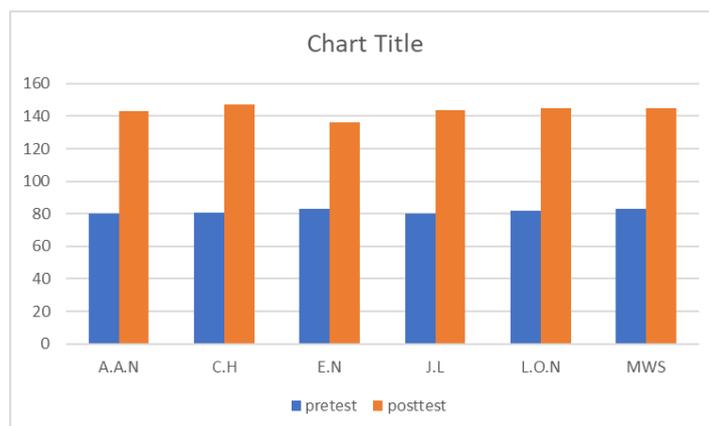


Diagram 4.3 Perbedaan hasil *pretest* dan *posttest self esteem* siswa.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui efektivitas penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan *self esteem* siswa. Langkah kerja analisis data penelitian dengan menggunakan rumus uji t (*t test*), adalah sebagai berikut :

1. Peneliti membuat tabel penolong dengan rincian sebagai berikut :
 - a. Kolom (1) : Nomor responden (subjek penelitian)
 - b. Kolom (2) : Jumlah skor *pretest*
 - c. Kolom (3) : jumlah skor *posttest*
 - d. Kolom (4) : selisih nilai *posttest* dan *pretest*
 - e. Kolom (5) : selisih *posttest* dan *pretest* dikurangi rata-rata selisih *posttest* dan *pretest*
 - f. Kolom (6) : d kuadrat
2. Memasukkan data skor hasil perhitungan angket *Self Esteem* siswa ke dalam kolom tabel yang telah disediakan:

Tabel 4.5 Data Perhitungan *Self Esteem* Siswa

No (1)	Nilai <i>Pretest</i> (2)	Nilai <i>Posttest</i> (3)	d (4)	Xd (5)	xd (6)
1	80	143	63	1,16	1,3456
2	81	147	66	4,16	17,3056
3	83	136	53	-8,83	77,9689
4	80	144	64	2,16	4,6656
5	82	145	63	1,16	1,3456
6	83	145	62	0,16	0,0256
Σ	489	860	$\Sigma d=371$		102,6569

Berdasarkan data pada tabel 4.5 di atas, dilakukan perhitungan sebagai berikut :

- a) Menghitung Nilai rata-rata dari gain (Md) :

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{n} \\ &= \frac{371}{6} \\ &= 61,833 \end{aligned}$$

b) Menentukan nilai t_{hitung} dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}} \\ &= \frac{61,833}{\sqrt{\frac{102,6569}{6(6-1)}}} \\ &= \frac{61,833}{\sqrt{3,4218966}} \\ &= 33,4268 \end{aligned}$$

Dari perhitungan yang dilakukan diketahui hasil t_{hitung} adalah sebesar 33,4268

a. Menentukan derajat kebebasan:

$$Db = n-2 = 6-2 = 4$$

b. Menentukan nilai t_{tabel} :

Nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan d.b 4 sebesar 2.132

(Lampiran 19).

Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji t_{test} dimana hasil analisis data dengan menggunakan rumus t_{test} menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 33,4268 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,132 pada taraf signifikansi 5%. Perbedaan angka tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan menerima H_a yang berbunyi penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan *self esteem* siswa kelas IX A SMPK St. Yoseph Noelbaki tahun pelajaran 2023/2024.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik bermain peran (*role playing*) melalui bimbingan kelompok efektif meningkatkan *self esteem* siswa kelas IXA SMPK St. Yoseph Noelbaki tahun pelajaran 2023/2024. Buktinya, hasil analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian ini terlihat tingkat perubahan hasil antara *pretest* dan *posttest* (Tabel.4.4) dari kategori rendah menjadi tinggi.

Peningkatan *self esteem* siswa dari kategori rendah menjadi tinggi ini membuktikan bahwa penggunaan teknik bermain peran (*role playing*) melalui bimbingan kelompok sangat berperan dalam meningkatkan *self esteem* siswa. Peningkatan *self esteem* siswa didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Sifiana (2019), yang menunjukkan bahwa terjadi perubahan

hasil data pre-test dan post-test dari kategori rendah menjadi tinggi sehingga dapat dikatakan bahwa teknik bermain peran (*role playing*) melalui bimbingan kelompok dapat meningkatkan *self esteem* siswa.

Temuan penelitian tentang peningkatan *self esteem* (harga diri) siswa sejalan juga dengan pendapat Andika (2022:22). Dikatakan bahwa peningkatan *self esteem* (harga diri) siswa dapat dilakukan dengan memanipulasi penggunaan teknik-teknik konseling. Salah satu teknik konseling yang dapat digunakan untuk meningkatkan *self esteem* (harga diri) siswa yaitu melalui teknik bermain peran (*Role Playing*).

Teknik bermain peran (*Role Playing*) ini menurut Joice Bruce (2009:339), sangat efektif untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari perilaku sosial dan nilai-nilai, termasuk harga diri siswa. Diasumsikan bahwa: 1) kehidupan nyata dapat dihadirkan dan analogikan ke dalam skenario permainan peran (*Role Playing*), 2) Bermain peraan (*Role Playing*) dapat menggambarkan perasaan otentik siswa, baik yang hanya dipikirkan maupun yang diekspresikan, 3) Emosi dan ide-ide yang muncul dalam bermain peran dapat digiring menuju sebuah kesadaran yang selanjutnya dapat memberikan arah menuju perubahan, dan 4) proses psikologis yang tidak kasat mata yang terkait dengan sikap, nilai, keyakinan dan harga diri dapat digiring menuju sebuah kesadaran melalui pemeranan spontan dan diikuti analisis. Selain itu, (Hughes (2010:115-116) mengemukakan bahwa teknik bermain peran (*role playing*) dapat mengembangkan perilaku yang baik dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan teknik-teknik konseling yang lainnya dalam bimbingan kelompok. . Asumsi yang mendasari teknik bermain peran yaitu: 1) Bermain peran dilaksanakan berdasarkan pengalaman siswa, 2) bermain peran memungkinkan siswa untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain, 3) Teknik bermain peran berfungsi untuk mengangkat ide-ide ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses diskusi dalam kelompok. Dengan demikian siswa dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan *self esteem* siswa secara lebih baik dan optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan pada bagian terdahulu, maka peneliti menyimpulkan bahwa teknik bermain peran (*role playing*) melalui bimbingan kelompok efektif untuk peningkatan *self esteem* pada siswa kelas IXA SMPK St. Yoseph Noelbaki tahun pelajaran 2023/2024. Buktinya, pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji *t test* di

mana hasil analisis data diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 33,4268 sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan d.b = 4 adalah 2.132. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ (33,4268 > 2.132).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala Sekolah diharapkan untuk lebih meningkatkan kerjasama dengan guru Bimbingan dan Konseling di dalam pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* agar dapat membantu siswa untuk meningkatkan *self esteem* siswa

2. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Guru Bimbingan dan Konseling diharapkan agar secara berkesinambungan memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan *self esteem* siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan agar berpartisipasi aktif dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang dilaksanakan oleh guru Bimbingan dan Konseling untuk meningkatkan *self esteem* siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada siswa kelas IX SMPK St. Yoseph Noelbaki tahun pelajaran 2023/2024 yang sudah bersedia meluangkan waktu dan memberikan data yang dibutuhkan peneliti dalam penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik dalam Pendidikan)*. Medan : CV. Widya Puspita.
- Andika, dkk. (2022). *Pendidikan Karakter*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamaluddin, A. dan W. (2019). *Belajar dan Pembelajaran (4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis)*. Sulawesi Selatan : CV. Kaaffah Learning Center.
- Ghufron, Nur dan Risnawita, R. (2012). *Teori-teori Psikologi*. AR - RUZZ MEDIA.
- Glading, T. Samuel (2012). *Konseling Profesi yang Menyeluruh*. Jakarta: PT. Indkes.
- Hasnida, N. L. L. (2016). *Konseling Kelompok*. Yogyakarta : Kencana.

- Jahja, Yudrik (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT. Kencana.
- Nurjannah (2016) Meningkatkan *self-esteem* dengan menggunakan pendekatan *Rational Emotive Behavior Therapy* pada peserta didik kelas VIII di SMP Muhammadiyah Jati Agung Lampung Selatan
- Nursalim, M. (2013). *Strategi dan Intervensi Konseling*. Jakarta : Akademia Permata.
- Prawitasari. (2011). *Pendekatan Kelompok dalam Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Prayitno, Elida (2012). *Bimbingan Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Prayitno. (2012). *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Bimbingan dan konseling* Padang: Program Pasca Sarjana UNP
- Sifiana, (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing terhadap pengembangan Self-esteem (Harga Diri) pada siswa, kepada subjek penelitian yakni siswa kelas VII SMP Negeri 32 Semarang
- Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Pers.
- Solihah (2020). *Hubungan Self Concept dan Self Esteem*. Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Maulana Hassanudin Banten
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R & D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Vrina (2016). Meningkatkan Harga Diri pada Korban Bullying, dengan Menggunakan Teknik Bermain Peran pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Bandar Kabupaten Batang.
- Widhiarso, W. (2011). Pengkategorian dengan Menggunakan Statistik Hipotetik dan Statistik Empirik. *Fakultas Psikologi Gajah Mada*, 1–87.