

Peningkatan Sikap Positif Terhadap *Self Acceptance* Menggunakan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

The Improvement Positive Attitudes Towards Self Acceptance Through Group Guidance Role Playing Techniques

Kustina^{1*}, Shinta Mayasari², Moch Johan Pratama³

¹ Mahasiswa FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

² Dosen Pembimbing Utama Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lampung

³ Dosen Pembimbing Pembantu Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lampung

* e-mail: kustina377@gmail.com, Telp: +6281281773639

Received: December, 2018

Accepted: January, 2019

Online: Published: January, 2019

Abstract: *The Improvement positive attitudes towards self acceptance through group guidance role playing techniques.* The purpose of the research is to increase a positive attitude towards psychological well-being, especially the dimension of self acceptance. The method used in this study is *quasi-experimental design of untreated control group design with dependent pre-test and posttest.* The research subjects used an experimental group of 10 people and a control group of 10 people. Data collection techniques use a self-acceptance attitude scale. The results showed that attitudes towards student self acceptance in schools could be improved through role playing technique group guidance services, this was shown through the Mean Whitney Test results. The results of the statistical analysis showed that the value (Sig) was $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted, meaning that there was an increase in students' attitudes towards self-acceptance after being given the role playing group guidance service in the experimental group. The conclusion is that attitudes towards self acceptance can be increased using the role playing group guidance services in the experimental group in SMA N 5 Bandar Lampung Academic Year 2017/2018.

Keywords: *guidance and counseling, role playing, self acceptance*

Abstrak: **Peningkatan Sikap Positif Terhadap Self Acceptance Menggunakan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing.** Tujuan penelitian untuk meningkatkan sikap positif terhadap kesejahteraan psikologis khususnya dimensi *self acceptance*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen desain untreated control group design with dependent pre-test and posttest.* Subjek penelitian menggunakan kelompok eksperimen sebanyak 10 orang dan kelompok kontrol sebanyak 10 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan skala sikap penerimaan diri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap terhadap *self acceptance* siswa di sekolah dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, hal ini ditunjukkan melalui hasil Uji *Mean Whitney*. Hasil analisis statistik menunjukkan nilai (Sig) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa terdapat peningkatan sikap siswa terhadap *self acceptance* setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen. Kesimpulannya adalah sikap terhadap *self acceptance* dapat ditingkatkan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen di SMA N 5 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.

Kata kunci: *bimbingan dan konseling, role playing, self acceptance*

PENDAHULUAN/ INTRODUCTION

Mencapai kebahagiaan adalah suatu impian setiap individu, berbagai upaya dilakukan untuk mencapainya. Disiplin ilmu psikologi sendiri mengidentikkan kebahagiaan dengan kondisi dimana seseorang individu sejahtera psikologisnya (Ryff, 2014). Berbeda dengan kesejahteraan fisik yang dapat dengan mudah diketahui indikasinya, aspek psikologis memiliki sifat *covert*, dimana kualitasnya tidak terlihat secara kasat mata.

Penelitian terdahulu terbukti bahwa kualitas kesejahteraan psikologis yang dimiliki oleh seorang individu akan mempengaruhi kualitas variabel positif lainnya. Seperti penelitian (Rahmawati, 2015) tentang tingkat psychological well being pada remaja panti sosial, dimana berpengaruh terhadap tingkat kebahagiaan dan semangat dalam menjalani hari-hari.

Penelitian (Yeni, 2017) dari hasil koreksi terhadap sampling pada studi-studi primer dapat disimpulkan bahwa self esteem memiliki korelasi terhadap kesejahteraan psikologis meskipun rendah. *Self esteem* dapat meningkatkan kesejahteraan psikologis, sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa *self esteem* berkorelasi positif terhadap kesejahteraan psikologis dapat diterima.

Penelitian (Tanujaya, 2014) Berdasarkan hasil perhitungan koefisien korelasi *chi-square* diperoleh korelasi positif 0,577 dengan sig (p) 0,000. Dengan demikian hipotesis penelitian ini diterima, yaitu ada hubungan positif agak rendah yang signifikan antara kepuasan kerja dengan kesejahteraan psikologis. Artinya, semakin karyawan merasakan kepuasan kerja, maka semakin tinggi pula tingkat kesejahteraan psikologis.

Menurut (Rogers, 2003) menegaskan bahwa kesejahteraan psikologis bukanlah sebuah kondisi statis (tujuan) yang jika kita sudah mencapainya maka perjalanan selesai, lebih kepada sebuah arah untuk kita terus berproses. Sikap positif terhadap kesejahteraan psikologis idealnya terinternalisasi sebagai bagian dari konsep diri individu, sehingga (Erikson, 2008) menjelaskan bahwa Konsep diri individu terbentuk pada masa remaja, dimana pada tahap perkembangan ini remaja memiliki tugas perkembangan untuk mengkonstruksi identitas diri.

Masa remaja menjadi masa yang paling tepat untuk mulai memberikan informasi terkait pentingnya kesejahteraan psikologis, dimana menurut (Fishbein, M., & Ajzen, I, 2005) informasi adalah determinan terbaik untuk menentukan kualitas sebuah sikap, secara lebih lanjut dijelaskan bahwa ketika seorang individu memiliki informasi yang cukup atas sebuah objek sikap, maka ia akan dengan mudah menentukan derajat arah sikapnya terhadap objek sikap tersebut.

Mengacu pada teori ekologi (Bronfenbrenner, 2005) menjelaskan bahwa perkembangan individu amat dipengaruhi oleh lingkungannya (ekosistem). Berdasarkan teori tersebut, maka idealnya sekolah adalah lingkungan yang informatif, sehingga remaja memiliki informasi cukup terkait pentingnya kesejahteraan psikologis.

Kondisi ideal tersebut berbanding terbalik dengan hasil studi lapangan, dimana 50 dari 60 siswa di SMA Negeri 5 Bandar Lampung menyatakan bahwa mereka belum mengetahui apa itu kesejahteraan psikologis dan siswa belum bisa dengan

tepat menyebutkan ciri-ciri tentang kesejahteraan psikologis.

Hasil wawancara lanjutan menunjukkan bahwa masih minimnya program yang secara spesifik bertujuan untuk memberikan informasi terkait kesejahteraan psikologis. Hasil survey dalam bentuk kualitatif berupa *Focus Group Discussion* yang berisi tentang indikator bahwa masih terdapat penerimaan diri (*self acceptance*) yang kurang baik, dari 15 siswa yang mengikuti FGD diantaranya menunjukkan hasil yang negatif terkait penerimaan diri.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru bimbingan dan konseling tidak memiliki dasar pengetahuan teoritis terkait kesejahteraan psikologis, belum adanya program spesifik yang bertujuan untuk mengedukasi siswa terkait kesejahteraan psikologis serta adanya kesulitan komunikasi guru BK dengan siswa. Secara spesifik terlihat bahwa pihak sekolah perlu memberikan perhatian khusus pada upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait dengan kesejahteraan psikologis.

Berdasarkan studi pendahuluan, dapat disoroti dua permasalahan yang dihadapi oleh peneliti, yaitu: 1) minimnya informasi yang dimiliki siswa terkait kesejahteraan psikologis, 2) tidak adanya komunikasi antara guru dengan siswa. Secara spesifik penelitian ini mendalami kualitas kemampuan penerimaan diri sebagai salah satu aspek penunjang kesejahteraan psikologis. (Ryff, 2014) menjelaskan lebih lanjut bahwa kemampuan tersebut berkaitan dengan kemampuan seorang individu memiliki sikap positif terhadap diri sendiri, mengakui dan menerima semua kualitas diri (baik dan buruknya), serta merasa positif terhadap kehidupan dimasalalu.

Berdasarkan dua poin permasalahan yang ditemukan oleh peneliti pada studi pendahuluan, maka diajukanlah sebuah solusi yaitu dengan merancang modul layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan menentukan gambaran situasi terhadap penerimaan diri. Menurut (Gazda, 1978; Prayitno, 2008) mengungkapkan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Dikaitkan dengan penelitian ini bimbingan kelompok yang diberikan berdampak pada bidang bimbingan pribadi yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami, menilai, dan mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Teknik *role playing* memiliki kelebihan dibandingkan dengan teknik lain terutama jika digunakan pada klien remaja: (1) membandingkan dan mengkontaskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan, (2) penerapan pengetahuan pada pemecahan masalah, (3) menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkret, (4) melibatkan peserta didik dalam pembelajaran langsung, (5) mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan yang dinamik, dan (6) dapat mengembangkan pemahaman yang empatik (Zaini, 2008).

Permainan peran (*role playing*) bersifat sosial, melibatkan proses belajar, ada peran yang dimainkan, pemecahan masalah, pembelajaran langsung. Karakter tersebut sesuai dengan gaya belajar remaja, dimana menurut (Bandura, 2001) dalam *Social Learning Theory* bahwa remaja akan belajar dengan lebih efektif melalui observasi dan pengalaman langsung.

Berdasarkan alur pikir diatas maka diharapkan bimbingan kelompok teknik *role playing* menjadi metode

yang paling tepat untuk menyampaikan informasi terkait kesejahteraan psikologis pada siswa, dan pada akhirnya sikap negatif terhadap penerimaan diri dapat berubah menjadi sikap yang positif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan sikap positif siswa terhadap kesejahteraan psikologis khususnya dimensi *self acceptance* setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada siswa kelas XI SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

METODE PENELITIAN/ METHOD RESEARCH

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Waktu pelaksanaan dimulai pada tanggal 7 Agustus sampai 7 September 2018 pada tahun ajaran 2017/2018.

Metode penelitian yang digunakan adalah Quasi eksperimen dengan model *untreated control group design with dependent pre-test and posttest*. (Shadish, Cook & Campbell, 2002) melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 5 Bandar Lampung, 10 orang kelompok eksperimen dan 10 orang kelompok kontrol. Subjek penelitian diperoleh melalui *voluntary sampling*. *Voluntary Sampling* adalah pengambilan sampling berdasarkan kerelaan atau kemauan siswa untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Selanjutnya peneliti memberikan *pre-test* untuk mengumpulkan data awal yang nantinya akan dijadikan acuan atau perbandingan data tes akhir sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen. Setelah perlakuan kemudian

diberikan tes akhir atau *post-test* untuk mengetahui hasil dari penelitian yang sudah dilakukan dan mendapatkan nilai peningkatan sikap terhadap konsep *self acceptance*

Definisi operasional dari penelitian ini merupakan pengertian dari sikap positif terhadap *self acceptance* dan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Sikap positif terhadap *self acceptance* adalah gagasan atau pandangan seseorang dimana ia dapat menerima dan mengakui dengan baik segala kualitas diri (baik dan buruknya) serta merasa positif terhadap kehidupan dimasalalu. Bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah strategi pemecahan masalah yang melibatkan anggota kelompok melalui komunikasi dengan cara observasi dan pengalaman langsung melalui permainan peran sehingga menjadikan informasi yang terkandung didalamnya tersampaikan dengan baik.

Validitas instrumen berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur (Sugiyono, 2010:267). Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang dibuat dapat mengukur apa yang hendak diukur.

Penelitian ini menguji validitas butir item skala menggunakan rumus Aiken's V. Menurut Aiken (dalam Azwar, 2014:134) telah merumuskan Aiken's V untuk menghitung *content validity coefficient* yang didasarkan penilaian ahli sebanyak n orang terhadap suatu item. Berdasarkan perhitungan dengan rumus Aiken's V maka dapat disimpulkan bahwa instrument valid dan dapat digunakan.

Berdasarkan hasil uji ahli (*judgement expert*) yang dilakukan tiga dosen dari perhitungan dengan rumus Aiken's V pernyataan dengan kriteria

besarnya 0,75 maka pernyataan tersebut dikatakan valid dan dapat digunakan. Koefisien validitas isi Aiken's V dari 24 item adalah pada rentang rata-rata 0,75 berkaidah keputusan tinggi.

Uji reliabilitas Menurut (Arikunto, 2010:170) suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Untuk mengetahui reabilitas instrument penelitian, peneliti melakukan uji coba di SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Skala penerimaan diri dibagikan kepada 60 siswa, kemudian dianalisis dan dihitung dengan menggunakan rumus *alpha cronbach* lewat SPSS (*Statistical Package for Sosial Science*).

Selanjutnya, skala yang digunakan peneliti memiliki tingkat reabilitas sebesar 0,690. Berdasarkan kriteria reliabilitas menurut (Sugiyono, 2010:184). Tingkat reliabilitas sebesar 0,690 merupakan kriteria reliabilitas tinggi.

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2010:46). Analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian, dengan analisis data maka akan dapat membuktikan hipotesis.

Sedangkan pada Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan uji *Mean Whitney Test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan.

Alasan Peneliti menggunakan uji *Mean Whitney* karena subjek penelitian kurang dari 25, maka distribusi datanya dianggap tidak normal (Sudjana, 2005: 190) dan data yang diperoleh merupakan data ordinal, maka statistik yang digunakan adalah *nonparametrik*

(Sugiyono, 2010:210) dengan menggunakan Uji *Mean Whitney Test*. Penelitian ini akan menguji *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian peneliti dapat melihat perbedaan nilai antara *pretest* dan *posttest* melalui uji *Mean whitney test* ini. Dalam pelaksanaan uji *mean whitney* ini untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata 2 sampel yang tidak berpasangan tersebut, dilakukan dengan menggunakan analisis uji melalui program SPSS (*Statistical Package for Social Science*).

HASIL DAN PEMBAHASAN/ RESULT AND DISCUSSION

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun pelajaran 2017/2018 di SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Penelitian ini dilakukan terhitung pada tanggal 7 Agustus 2018 sampai 7 September 2018, sebelum pelaksanaan layanan bimbingan kelompok terlebih dahulu peneliti melakukan wawancara kepada guru bimbingan konseling mengenai informasi yang dimiliki siswa kelas XI terkait pentingnya kesejahteraan psikologis terutama pada dimensi penerimaan diri (*self acceptance*). Wawancara menghasilkan bahwa sekolah belum pernah memberikan informasi terkait pentingnya kesejahteraan psikologi pada dimensi penerimaan diri.

Langkah selanjutnya peneliti melakukan penyebaran skala penerimaan diri. Skala tersebut berisi pernyataan-pernyataan yang dapat mengungkap mengenai penerimaan diri. Setelah melakukan penyebarabn skala penerimaan diri kepada siswa kelas XI IPS 2 dan XI IPS 3 sebanyak 60 orang. Sebanyak 50 orang masih memiliki sikap negtif terhadap penerimaan diri.

Kemudian subjek penelitian diambil dengan cara kerelaan siswa untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Peneliti mengadakan *open recruitmen* bagi mereka yang mau berpartisipasi dalam penelitian, setelah melakukan *open recruitment* maka di dapatlah 10 orang siswa dari kelas XI IPS 2 sebagai kelompok eksperimen dan 10 orang siswa dari kelas XI IPS 3 sebagai kelompok kontrol.

Peneliti mengadakan pertemuan dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kemudian menjelaskan tata cara pelaksanaan layanan bimbingan kelompok, serta membuat kesepakatan untuk melaksanakan bimbingan kelompok. Teknik *role playing* diberikan kepada kelompok eksperimen, sedangkan pada kelompok kontrol hanya diberikan ceramah terkait penerimaan diri.

Peneliti juga melakukan FGD dengan 10 orang dari kelompok eksperimen. Pelaksanaan FGD digunakan untuk mengetahui dan menyimpulkan seperti apa bentuk perilaku secara keseluruhan dari para siswa kelompok eksperimen untuk memudahkan peneliti membuat rancangan *role playing* yang akan diberikan kepada siswa pada saat bimbingan kelompok. Sedangkan subjek kelompok kontrol akan dilakukan pada siswa kelas XI IPS 3 dengan jumlah 10 orang tidak akan diberi perlakuan seperti kelompok eksperimen tetapi akan diberikan penjelasan melalui ceramah terkait materi penerimaan diri dan siswa mendengarkan.

Berikut ini adalah tabel data hasil *pretest* siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan:

Tabel 2. Data hasil *pretest* siswa kelompok eksperimen

No	Nama	Skor	Kriteria
1.	OJS	69	Sedang
2.	TA	62	Sedang

3.	EW	64	Sedang
4.	LA	56	Rendah
5.	AN	67	Sedang
6.	ZTK	66	Sedang
7.	DZ	56	Rendah
8.	JI	67	Sedang
9.	FJ	68	Sedang
10.	RZ	54	Rendah

Tabel 3. Data hasil *pretest* siswa kelompok kontrol

No	Nama	Skor	Kriteria
1.	KPN	87	Sedang
2.	RDA	93	Tinggi
3.	BRR	90	Tinggi
4.	JHS	88	Sedang
5.	DAS	98	Tinggi
6.	DK	89	Sedang
7.	SNR	95	Tinggi
8.	IC	92	Tinggi
9.	AKI	90	Tinggi
10.	MLH	66	Sedang

Berdasarkan data yang telah diperoleh, kemudian pemimpin kelompok dan anggota kelompok membuat kesepakatan untuk melaksanakan bimbingan kelompok. Pelaksanaan bimbingan kelompok berdasarkan prosedur dan langkah-langkah sebagai berikut :

Pelaksanaan tahap (I) , pemimpin kelompok dan anggota kelompok saling memperkenalkan diri, karena pada tahap ini merupakan tahap perkenalan. Peneliti juga menyampaikan pengertian dan tujuan bimbingan kelompok. Tahap ini bertujuan agar siswa mampu mengungkapkan perasaan, pikiran, wawasan dan juga untuk membahas suatu topik tertentu untuk dipecahkan permasalahannya.

Pelaksanaan tahap (II) peralihan, adalah tahapan jembatan antara kegiatan awal kelompok ke kegiatan berikutnya. Dalam tahap ini pemimpin kelompok melihat suasana dalam kelompok dan menanyakan kesiapan kelompok untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya. Pada tahap peralihan pemimpin kelompok menjelaskan peranan anggota kelompok dalam “*Role Playing*” kemudian pemimpin kelompok menawarkan apakah para anggota sudah siap untuk memulai kegiatan pada tahap berikutnya.

Pelaksanaan tahap (III) kegiatan, pada tahap kegiatan pemimpin kelompok memimpin pelaksanaan *role playing* yang terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

Pertemuan pertama pada tahap kegiatan bimbingan kelompok dilaksanakan pada tanggal 7 Agustus 2018 di SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Pada pertemuan pertama, anggota kelompok masih terlihat pasif dan malu-malu, karena anggota masih belum memahami kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Kegiatan dimulai dengan perkenalan pemimpin kelompok. Setelah itu pemimpin kelompok memberikan pengantar mengenai bimbingan kelompok, secara umum kegiatan dapat berjalan dengan lancar, meskipun anggota kelompok masih pasif dalam diskusi. Pada pertemuan pertama ini, awalnya tidak semua anggota ada yang berani mengemukakan pendapat, namun setelah diarahkan oleh pemimpin kelompok akhirnya semua anggota kelompok mampu untuk menceritakan gambaran diri dan berdiskusi mengenai permasalahan yang dibahas pada pertemuan pertama yaitu mengenai cara menumbuhkan sikap positif terhadap penerimaan diri.

Pertemuan kedua pada tahap kegiatan bimbingan kelompok dilaksanakan

pada tanggal 21 Agustus 2018. Pertemuan kedua, suasana kelompok sudah terlihat lebih baik. Anggota kelompok mulai mau membuka diri, seperti pada pertemuan pertama, di pertemuan kedua pemimpin kelompok membacakan prolog dari *role playing* yang akan dimainkan serta memilih partisipan (tokoh). Tahapan ini fasilitator menceritakan gambaran situasi awal, kemudian membacakan prolog dari *role playing* yang akan dimainkan. Tahap ini bertujuan untuk memperkenalkan peserta pada topik permasalahan dengan detail.

Kemudian memilih partisipan, pada tahapan ini fasilitator membagikan kartu peran kepada seluruh siswa, kemudian siswa mengidentifikasi setiap karakter tokoh. Tahap memilih partisipan, fasilitator dapat menawarkan secara langsung peran tokoh yang akan dimainkan siswa atau siswa dapat mengajukan diri untuk berperan sebagai tokoh. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan peserta yang tepat dengan karakter tokoh dalam cerita

Pertemuan ketiga tahap kegiatan bimbingan kelompok dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2018. Pertemuan ketiga pelaksanaan eksplorasi situasi, Tahapan ini, fasilitator memandu peserta dalam mengidentifikasi perilaku apa yang tepat untuk dimunculkan pada situasi *dilemma point* yang telah dipilih sesuai dengan peran yang mereka miliki. Setiap siswa mengidentifikasi perilaku sesuai dengan peran yang mereka miliki, memunculkan perilaku sesuai dengan permasalahan yang ada pada karakter tokoh, kemudian memerankan perilaku yang tepat sesuai dengan situasi konflik. Tujuan pada tahap ini yaitu untuk membantu peserta dalam mengeksplorasi kemunculan perilaku dari peran yang telah dipilih sesuai dengan situasi *dilemma point*

Pertemuan keempat tahap kegiatan, pelaksanaan *role playing*

Tahapan ini fasilitator memotivasi peserta agar tidak merasa canggung untuk memainkan perannya serta fasilitator sama sekali tidak boleh mengomentari kemampuan akting peserta, fokuslah pada bentuk perilaku dan isi dialog antar peserta. Kemudian siswa mulai memainkan peran secara langsung dan mengeksplorasi situasi sesuai dengan peran yang dimainkan. Tujuan pada tahap ini yaitu melaksanakan bermain peran sesuai dengan hasil eksplorasi situasi yang telah dilakukan.

Setelah pelaksanaan *role playing*, kemudian fasilitator memandu proses diskusi yang dimulai dengan hasil pengamatan dari observer, kemudian mengevaluasi dengan merancang ulang peran sesuai dengan masukan yang telah diberikan. Siswa dapat merancang ulang permainan peran yang sudah dimainkan sebelumnya dengan versi yang benar setelah adanya diskusi dan evaluasi. Tujuan pada tahap ini adalah mengulas hasil pelaksanaan bermain peran, apakah mendekati kenyataan yang terjadi

Pertemuan kelima tahap kegiatan, dilaksanakan pada tanggal 4 September 2018. Tahapan ini siswa akan memainkan permainan peran lanjutan secara bergantian dengan kelompok yang sebelumnya menjadi observer, yakni kelompok siswa yang menjadi pengamat akan bermain peran dengan rancangan ulang permainan peran yang sudah dimainkan sebelumnya dengan versi yang benar setelah adanya diskusi dan evaluasi. Tujuan pada tahap ini adalah melakukan *role play* ulang, sesuai dengan hasil diskusi dan evaluasi

Setelah *role playing* lanjutan yaitu mengaitkan hasil bermain peran dengan topik permasalahan. Fasilitator mengaitkan pengetahuan penerimaan diri yang relevan dengan skenario *role play* yang telah dimainkan. Dengan fasilitator mengaitkan pengetahuan

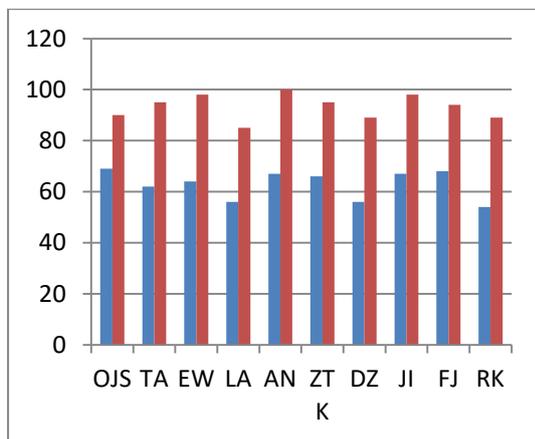
penerimaan diri yang relevan dengan skenario *role play*, maka siswa akan saling memahami dan bisa membedakan sikap positif dan negatif terhadap penerimaan diri melalui permainan peran yang dimainkan oleh pemain pertama dan pemain kedua. Tujuan pada tahap ini adalah berbagi pengalaman permainan peran yang dimainkan oleh pemain pertama dan pemain kedua mengaitkan hasil bermain peran dengan topik permasalahan sehingga siswa dapat membedakan sikap positif dan negatif terhadap penerimaan diri.

Pelaksanaan tahap (IV) pengakhiran, pada tahap ini Pemimpin kelompok dan anggota kelompok bersama-sama menyimpulkan hasil dari kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *Role Playing*, mengemukakan bahwa kegiatan akan diakhiri. Kemudian peneliti selaku pemimpin kelompok mempersilahkan setiap anggota kelompok untuk mengemukakan kesan-kesan dari pelaksanaan bimbingan kelompok.

Hasil pelaksanaan bimbingan kelompok : tanggapan yang disampaikan siswa dalam menilai pelaksanaan bimbingan kelompok ini, siswa sangat senang dan merasakan manfaat dari kegiatan ini. tahap pengakhiran ini pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan diakhiri. Pada akhir kegiatan ini Pemimpin kelompok bersama anggota kelompok mengaitkan hasil bermain peran dengan topik permasalahan, Pemimpin kelompok juga mengharapkan permainan peran dengan tema “menyontek” dapat digunakan sebagai pembelajaran bagaimana seseorang untuk menerima segala kualitas diri, baik dan buruknya dan diaplikasikan di kehidupan anggota kelompok. Hal ini tentunya dapat meningkatkan sikap positif terhadap penerimaan diri.

Hasil *pretest* kelompok eksperimen atau sebelum diberikan perlakuan bimbingan kelompok diperoleh nilai rata-rata skor sebesar 62,9 masuk dalam kategori sedang dan setelah dilakukan perlakuan bimbingan kelompok hasil *posttest* meningkat menjadi 93,3 masuk dalam kategori tinggi. Maka ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan sikap siswa terhadap penerimaan diri setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Berikut ini adalah grafik peningkatan sikap siswa terhadap penerimaan diri pada kelompok eksperimen :



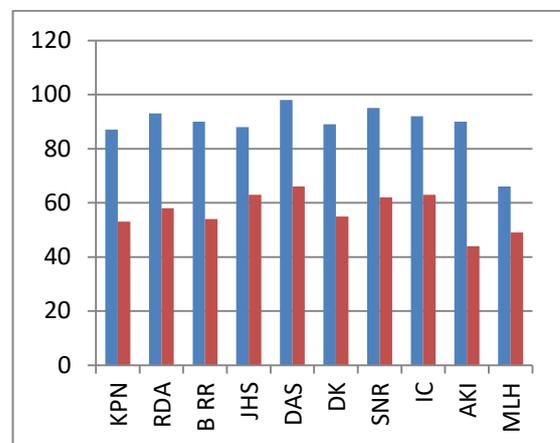
Gambar 1. perbandingan *pre-test* dan *posttest* kelompok eksperimen

Pelaksanaan kegiatan dari pertemuan pertama sampai keempat dapat dianalisis bahwa para anggota sudah memperoleh pengertian dan pemahaman terhadap topik yang telah dibahas dalam tiap pertemuan. Sehingga rata-rata siswa sudah menunjukkan perubahan perilaku secara bertahap yang muncul setelah layanan bimbingan kelompok *role playing*. Diharapkan perubahan perilaku yang positif tersebut dapat selalu diterapkan serta dapat meningkatkan sikap siswa terhadap penerimaan diri.

Hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol. Hasil *pretest*

diperoleh nilai rata-rata skor penerimaan diri sebesar 88,8 masuk dalam kategori sedang. Pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan, hasil *posttest* diperoleh nilai rata-rata skor 56,7 masuk dalam kategori rendah. Maka ini menunjukkan bahwa tidak adanya peningkatan sikap terhadap penerimaan diri yang tidak berarti tanpa diberikan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Berikut ini adalah grafik peningkatan sikap siswa terhadap penerimaan diri pada kelompok kontrol :



Gambar 2. perbandingan *pre-test* dan *posttest* kelompok kontrol

Setiap subjek dalam penelitian ini memiliki perubahan peningkatan yang berbeda-beda. Berikut ini merupakan pembahasan peningkatan sikap siswa terhadap penerimaan diri per-subjek :

Permasalahan yang dialami OJS sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* memiliki skor *pretest* sebesar 69, sikap yang nampak dari OJS adalah OJS selalu merasa tidak percaya terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam belajar, cenderung diam ketika guru bertanya. Setelah mengikuti proses bimbingan kelompok teknik *role playing* perkembangan sikap OJS terhadap penerimaan diri meningkat sebesar 90.

Peningkatan terlihat salah satunya pada pertemuan keempat OJS mulai memahami pentingnya penerimaan diri, termasuk percaya terhadap kemampuan yang dimiliki dalam belajar, ia sudah mau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pemimpin kelompok terkait pemahaman yang dimiliki tanpa takut salah.

Permasalahan yang dialami TA sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* memiliki skor *pretest* sebesar 62, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah TA seringkali merasa tidak puas terhadap diri sendiri, seperti saat memperoleh nilai kecil ia akan merasa sedih dan kecewa. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap TA terhadap penerimaan diri adalah sebesar 95, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah TA sudah mulai menyadari pentingnya penerimaan diri agar tidak kecewa terhadap diri sendiri.

Permasalahan yang dialami EW sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* memiliki skor *pretest* sebesar 64, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah EW memiliki badan terlalu kurus dan juga mata minus, sehingga seringkali EW merasa minder terutama saat pelajaran olahraga. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap EW terhadap penerimaan diri adalah sebesar 98, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah EW mulai memahami pentingnya menerima diri, terutama dalam menerima kekurangan diri, sehingga ia tidak akan minder lagi walaupun memiliki kekurangan serta menjadi pribadi yang lebih percaya diri.

Permasalahan yang dialami LA sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* memiliki skor *pretest* sebesar 56, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan

adalah LA malas belajar, dan pasrah terhadap kemampuan nya yang rendah dalam pelajaran matematika. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap LA terhadap penerimaan diri adalah sebesar 85, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah LA sudah mulai memahami bahwa menerima diri bukan berarti pasrah, tidak melakukan suatu usaha melainkan berusaha memperbaiki kekurangannya, apapun hasilnya ia tidak akan kecewa.

Permasalahan yang dialami AN sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* memiliki skor *pretest* sebesar 67, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah AN mengikuti gaya berpakaian ketat teman-temannya agar dianggap gaul dan trendy, namun gara-gara hal tersebut AN sering ditegur guru. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap AN terhadap penerimaan diri adalah sebesar 100, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah AN memahami bagaimana seseorang harus menerima dirinya sendiri, yaitu tidak mengikuti gaya teman agar dibilang gaul dan trendy, namun cukup menjadi diri sendiri dan tampil apa adanya.

Permasalahan yang dialami ZTK sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* memiliki skor *pretest* sebesar 66, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah ZTK merasa tidak percaya diri tampil di depan umum, padahal ia memiliki bakat menari. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap ZTK terhadap penerimaan diri sebesar 95, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah ZTK sudah menyadari dan mengerti arti pentingnya penerimaan diri yaitu ketika memiliki kekurangan ataupun kelebihan dan percaya diri dalam menunjukkan bakatnya agar dapat dikembangkan lebih baik lagi.

Permasalahan yang dialami DZ sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* memiliki skor *pretest* sebesar 56, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah DZ tidak kreatif dalam belajar, cenderung mencontek saat ulangan dan apabila guru memberikan tugas DZ melihat jawaban teman nya. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap DZ terhadap penerimaan diri sebesar 89, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah DZ sudah memahami pentingnya penerimaan diri, agar tidak bergantung pada jawaban teman saat ada tugas dan berusaha belajar ketika ada ulangan.

Permasalahan yang dialami JI sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* memiliki skor *pretest* sebesar 67, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah JI mudah putus asa dalam belajar dan sering menyontek pekerjaan temannya. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap JI terhadap penerimaan diri sebesar 98, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah JI mengemukakan pentingnya penerimaan diri sehingga terus belajar memperbaiki kekurangannya sehingga dengan penerimaan diri membawanya menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

Permasalahan yang dialami FJ sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* memiliki skor *pretest* sebesar 68, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah FJ memiliki pengalaman buruk dimasalalu saat menjadi petugas upacara dan melakukan kesalahan dan ditertawakan, membuat FJ malu dan tidak mau lagi menjadi petugas upacara. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap FJ terhadap penerimaan diri sebesar 94, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah FJ memberikan kesimpulan bahwa kejadian buruk dimasalalu tidak

untuk disesali, yaitu dengan menjadikan masalah sebagai pembelajaran untuk terus maju serta mengembangkan potensinya.

Permasalahan yang dialami RK sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* memiliki skor sebesar 54, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah RK sering merasa minder apabila berkelompok dengan orang-orang yang pintar. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap RK terhadap penerimaan diri sebesar 89, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah RK sudah mengubah pola pikirnya untuk menerima diri dengan percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki sehingga tidak minder apabila berkelompok dengan orang-orang yang pintar, justru ia bisa banyak belajar apabila berkelompok dengan orang pintar.

Berdasarkan hasil perbandingan menunjukkan terdapat perbedaan skor yang signifikan sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen. Ini berarti adanya peningkatan sikap siswa terhadap penerimaan diri setelah dilakukan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Jadi dapat dikatakan bahwa sikap siswa terhadap penerimaan diri dapat ditingkatkan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Adapun berikut ini adalah penelitian terdahulu, yaitu sebagai berikut: Penelitian (Novianti, 2015) menyimpulkan bahwa teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku solidaritas dalam menolong teman, hal tersebut dibuktikan dari hasil *pretest* rata-rata sebesar 64,6 dan setelah diberikan teknik *role playing* rata-rata

posttest solidaritas perilaku menolong teman meningkat sebesar 123,3

Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji tanda wilcoxon yang menunjukkan bahwa pada taraf signifikan hasil perhitungan post-test 5% $J_{hitung} < J$ ($0 < 6$) serta $Z_{hitung} (-2,45) < Z_{tabel} (-1,96)$. Sehingga perilaku solidaritas dalam menolong teman yang mendapatkan bimbingan kelompok teknik role-playing lebih tinggi dari pada sebelum di lakukan bimbingan kelompok role-playing artinya dapat diterima.

Penelitian (Agustin Yahya, 2011) Hasil tindakan mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 86,68, secara prosentase sebesar 52,76%. Hasil analisis klinis juga membuktikan bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kedisiplinan di sekolah, karena subjek mengalami perubahan perilaku dari yang awalnya tidak disiplin dalam mematuhi tata tertib sekolah menjadi disiplin dan dapat menerapkan kedisiplinan di sekolah. Hal tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok *role playing* efektif untuk meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah.

Penelitian (Safitri, 2017) Hasil analisis statistik menunjukkan $Z_{hitung} = -2,207 < Z_{tabel} = 0,027$ $p = 0,027 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan hasil analisis memperlihatkan peningkatan sebesar 25.50 %, Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan setelah diberikan layanan konseling kelompok teknik *role playing*. Sehingga terbukti bahwa teknik *role playing* dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

Penelitian (Ernani, 2016) Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa hasil

keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum diterapkannya metode *role playing* yang tergolong tinggi (baik) sebanyak 6 orang siswa (21,43%), yang tergolong sedang sebanyak 12 orang siswa (42,86%), dan yang tergolong rendah sebanyak 10 orang siswa (35,71%). Selanjutnya hasil keterampilan berbicara siswa setelah diterapkannya metode *role playing* yang tergolong tinggi (baik) 9 orang siswa (32%), tergolong sedang sebanyak 13 orang siswa (47%), dan yang tergolong rendah sebanyak 6 orang siswa (21%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari perhitungan di atas didapat $t_0 > t_t$ dengan hasil yaitu $2,05 < 53,9 > 2,77$. Jadi, karena t_0 lebih besar daripada t_t ini berarti bahwa adanya pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

Penelitian (Rini, 2017) Hasil perhitungan rata-rata skor perilaku bullying kelompok eksperimen pada saat pre-test adalah sebesar 82,58 dan perolehan post-test setelah mengikuti layanan konseling kelompok *role playing* menurun menjadi 71,41. Sedangkan pada kelompok kontrol pada saat pre-test adalah 74,94 dan pada saat post-test mendapatkan penurunan menjadi 68,94. Dari hasil uji-T dengan $df = 32$ dengan taraf signifikan 0,05 sebesar 2,037, dan diperoleh $t_{hitung} = 6,453$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka $6,453 > 2,037$ Maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berbunyi *role playing* dapat mengurangi perilaku bullying peserta didik di SMA Negeri 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2017/2018 diterima.

Penelitian (Nikmah, 2017) Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni sebesar $(-12,992 > 1,860)$. Sehingga dapat diambil kesimpulan jika H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan hipotesis yang berbunyi teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan percaya diri siswa

kelas VII SMP Negeri 8 Kediri tahun pelajaran 2016/2017". Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini diharapkan guru BK menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan percaya diri siswa.

Penelitian (Syarif, 2014) hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* diperoleh data *pre test* keterampilan sosial siswa rata-rata = 91,2 dan rata-rata keterampilan sosial siswa *post test* = 101,7. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji tanda wilcoxon yang menunjukkan bahwa pada taraf signifikan hasil perhitungan *pre test* dan *post test* 5% $J_{hitung} < J_{tabel}$ ($0 < 8$) serta $Z_{hitung} (-2,083) < Z_{tabel} (-1,96)$. Sehingga Keterampilan sosial siswa yang mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* lebih tinggi dari pada sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Berdasarkan dari berbagai penjelasan mengenai penelitian terdahulu tersebut merupakan berbagai variabel lain yang dapat ditingkatkan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, dengan demikian upaya untuk meningkatkan sikap positif terhadap penerimaan diri dapat dilakukan dengan cara memberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* skor rata-rata *pretest* sebesar 62,9 mengalami peningkatan skor *posttest* sebesar 93,3. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan sikap terhadap penerimaan diri menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*

KESIMPULAN / CONCLUSION

Sikap positif terhadap penerimaan diri dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok

teknik *role playing* pada siswa kelas XI SMA N 5 Bandar Lampung.

Layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat dipergunakan untuk meningkatkan sikap positif pada 10 siswa kelompok eksperimen kelas XI SMA N 5 Bandar Lampung. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan dari kesepuluh subjek penelitian setelah diberi layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Saran kepada siswa SMA N 5 Bandar Lampung, hendaknya mengikuti proses kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan sungguh-sungguh dan menjadikan kegiatan ini sebagai pembelajaran untuk berproses dan berkembang agar menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Kepada guru bimbingan dan konseling hendaknya menjadikan kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap siswa terhadap penerimaan diri, dan untuk memecahkan berbagai permasalahan lain pada umumnya. Kepada peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian tentang penggunaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap siswa dapat menggunakan subjek berbeda dengan meneliti variabel lain misalnya dalam meningkatkan sikap disiplin siswa terhadap peraturan sekolah.

DAFTAR RUJUKAN / REFERENCES

- Azwar, S. 2016. *Sikap Manusia Teori dan pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bandura, A. 2001. *Social Learning and Cognitive Theory : An Agentic Perspective*. Annual Review Of Psychology.

- Bronfenbrenner, U. 2005. *Human Development*. London: Sage Publication
- Erikson, E. H. 2008. *Explorer Of Identity and the Life Cycle*. Palgrave: Macmillan.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. 2005. *Attitudes, Personality, and Behavior*. New York: Open University Press.
- Ermani. 2016. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Skripsi. UIN Raden Fatah Palembang. Di akses Dari : <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/download/1072/906>
- Novianti, Dian. 2015. *Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Prilaku Solidaritas Siswa Dalam Menolong Teman*. Jurnal Edutech Vol.1 No.1. Diakses dari: <https://media.neliti.com/media/publications/42696-ID-pengaruh-penerapan-layanan-bimbingan-kelompok-teknik-role-playing-terhadap-peril.pdf>
- Nikmah, Lailatul. 2017. *Efektifitas Role Playing Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas VII SMPN 8 Kediri*. Diakses dari: http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/12.1.01.01.0058.pdf
- Prayitno & Erman. 2008. *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Puspa, Maya.2017. *Efektifitas Role Playing Untuk Mengurangi Prilaku Bullying Pada Siswa SMA N 1 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung. Diakses dari: <http://repository.radenintan.ac.id/eprint/2390>
- Rogers, C.. 2003. *On Becoming a person*. London: United Kingdom.
- Ryff, C.D. 2014. *Psychological Well-Being Revisited : Advances in the Science and Practice of Eudaimonia*. Journal of Psychotherapy and Psychosomatics, 83 : 10-28.
- Sari, Rahmawati. 2015. *Tingkat Psikologis Well Being Pada Remaja Panti Sosial Bina Remaja Yogyakarta*. Jurnal UNY. (Online). Diakses dari: <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fipbk/article/download/313/285>
- Safitri, Yulia.2017. *Penggunaan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Playing untuk Meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas XI*. Skripsi. Universitas Lampung. Diakses dari: <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ALIB/article/view/14134>
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Syarif, Kemal. 2014. *Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas XI IPA SMA N 1 Medan*. Skripsi. Universitas Negeri Medan. Diakses dari :

<http://digilib.unimed.ac.id/4794/1/Fulltext.pdf>

Tanujaya, Winda. 2014. *Hubungan Kepuasan Kerja Dengan Kesejahteraan Psikologis*. Skripsi. Universitas Esa Unggul. Diakses dari : <https://media.neliti.com/media/publications/126322-ID-hubungan-kepuasan-kerja-dengan-kesejahte.pdf>

Triwahyuningsih, Yeni. 2017. *Kajian Meta-Analisis Hubungan antara Self Esteem dan Kesejahteraan Psikologis*. Jurnal UGM (Online) Vol.25 No.1, Hal.26-35, Diakses dari: <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/download/9382/17450>).

Yahya, Agustin. *Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret. Diakses dari : <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/cons/article/viewFile/726/403>

Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Insan Madani