

Peningkatan Sikap Positif Terhadap *Positive Relations With Others* Menggunakan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

The Improvement Positive Attitudes Towards Positive Relations With Others Through Group Guidance Role Playing Techniques

Diah Marantika^{1*}, Shinta Maya Sari², Moch Johan Pratama³

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

²Dosen Pembimbing Utama Bimbingan dan Konseling FKIP Unibersitas Lampung

³Dosen Pembimbing Pembantu Bimbingan dan Konseling FKIP Unibersitas Lampung

* e-mail: diahmarantika050396@gmail.com, Telp: +6287774755076

Received: December, 2018

Accepted: January, 2019

Online: Published: January, 2019

Abstract: *The Improvement positive attitudes towards positive relations with others through group guidance role playing techniques. The problem of this research is the students who have negative attitude in positive relations with others at school. The purpose of the research is to increase a positive attitude towards psychological well-being especially the dimensions of positive relations with others. The method used in this study is quasi eksperimen design untreated control group design with dependent pretest and posttest. The research subject used an experimental group of 10 people and a control group of 10 people. Data collection techniques use a scale of positive relations with others. The results showed that positive attitude towards students positive relations with others in schools could be improved through role playing techniques group guidance service, this was shown by the Mean Whitney test results. The results of statistical analysis showed value (Sig.) $0,000 < 0,05$ the H_0 was rejected by H_a accepted, meaning that there was an increase in the attitude of students towards positive relations with others after being given group guidance services to role playing techniques in the experimental group. The conclusion is that the positive attitude of students towards positive relations with others can be increased using role playing technique group guidance services in the experimental group at SMA Negeri 7 Bandar Lampung Academic Year 2017/2018.*

Keywords: *guidance and counseling, group guidance role playing, positive relations with others*

Abstrak: **Peningkatan Sikap Positif Terhadap *Positive Relations With Others* Menggunakan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*.** Masalah penelitian ini adalah siswa yang memiliki sikap negatif terhadap *positive relations with others*. Tujuan penelitian untuk meningkatkan sikap positif terhadap kesejahteraan psikologis khususnya dimensi *positive relations with others*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain *untreated control group design with dependen pretest and posttest*. Subjek penelitian ini sebanyak 10 orang kelompok eksperimen dan 10 orang kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan skala sikap *positive relations with others*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap terhadap *positive relations with others* dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, hal ini ditunjukkan hasil uji *Mean Whitney*. Hasil analisis statistik menunjukkan nilai (Sig.) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak H_a diterima, artinya bahwa terdapat peningkatan sikap terhadap *positive relations with others* setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen. Kesimpulannya adalah sikap positif terhadap *positive relations with others* dapat ditingkatkan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen di SMA Negeri 7 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

Kata kunci: *bimbingan dan konseling, teknik role playing, positive relations with others*

PENDAHULUAN/ INTRODUCTION

Mencapai kebahagiaan adalah suatu impian setiap individu, berbagai upaya dilakukan untuk mencapainya. Disiplin ilmu psikologi sendiri mengindentikkan 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.

Hal ini menyebabkan indikasi kesejahteraan psikologis memiliki banyak versi. Kesejahteraan psikologis memiliki versi indikasi yang beragam, namun para ahli sependapat bahwa kesejahteraan psikologis merupakan sebuah variabel yang penting untuk dimiliki oleh seorang individu.

Hal ini dibuktikan oleh bukti empiris, bahwa kualitas kesejahteraan psikologis yang dimiliki seorang individu, akan mempengaruhi kualitas variabel positif lainnya, seperti: dari penelitian (Anggraeni TP & Janah. M, 2014) hubungan antara *kesejahteraan psikologi* dan kepribadian *hardiness* dengan *stress* pada petugas *port security*, dari hasil penelitian tersebut terbukti bahwa *kesejahteraan psikologi* dan kepribadian *hardiness* dapat mengurangi tingkat *stress* yang terjadi pada petugas *port security*. Tanujaya (2014) tentang hubungan kepuasan kerja dengan kesejahteraan psikologis pada karyawan *cleaner*. Penelitian tersebut terbukti bahwa kesejahteraan psikologi dapat meningkatkan kepuasan kerja karyawan *cleaner*.

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 56 dari 59 siswa di SMA Negeri 7 Bandar Lampung menyatakan bahwa mereka belum mengetahui apa itu kesejahteraan psikologis dan siswa belum bisa dengan tepat menyebutkan ciri-ciri tentang kesejahteraan psikologis. Data tersebut menunjukkan bahwa informasi yang dimiliki siswa akan pentingnya kesejahteraan psikologis masih amat minim.

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 hubungan positif dengan orang lain (*positive relations with others*) yang kurang baik, dari 15 siswa yang mengikuti FGD diantaranya menunjukkan hasil yang negative terkait hubungan positif dengan orang lain.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru bimbingan dan konseling tidak memiliki dasar pengetahuan teoritis terkait kesejahteraan psikologis, lalu belum adanya program spesifik yang bertujuan untuk mengedukasi siswa terkait kesejahteraan psikologis dan adanya kesulitan komunikasi dengan siswa. Secara spesifik terlihat bahwa pihak sekolah perlu memberikan perhatian khusus 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) kesulitan guru untuk berkomunikasi dengan siswa. Secara spesifik penelitian ini mendalami kualitas kemampuan untuk menentukan hubungan positif dengan orang lain sebagai salah satu aspek penunjang kesejahteraan psikologis. (Ryff, 2014) menjelaskan lebih lanjut bahwa kemampuan tersebut berkaitan dengan memiliki kehangatan merasa puas serta mempercayai orang lain, peduli terhadap kesejahteraan orang lain, mampu untuk berempati, menjaga keintiman dalam hubungan dan mencintai orang lain, dan memahami konsep *give and take* dalam hubungan interpersonal.

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*. 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.

Menurut Menurut (Djamaludin dan Zain, 2002:67) beberapa kelebihan tersebut adalah : 1) siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk meteri yang diperankannya. Dengan demikian daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama. 2) siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.

Kelebihan lainnya yaitu 3) bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul dan tumbuh bibit seni drama dari sekolah. 4) kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. 5) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama. 6) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

Selain itu juga teknik *role playing* terbukti efektif jika digunakan untuk meningkatkan kualitas sebuah perilaku seperti: dapat meningkatkan perilaku seperti kemampuan komunikasi interpersonal (Wicaksono, 2013) penelitian tersebut terbukti bahwa Teknik bermain peran dapat meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya. (Awlawi, 2013) meningkatkan *self-esteem*. Penelitian tersebut terbukti bahwa teknik bermain peran dapat meningkatkan *self-esteem*. (Nisa, 2017) serta dapat

meningkatkan kepercayaan diri dalam bergaul. Penelitian tersebut terbukti bahwa teknik *role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam pergaulan pada siswa kelas XI IPA 3 SMA 2 Bae Kudus.

Role playing bersifat, sosial, melibatkan proses belajar, mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri dan kontrol diri dan kontrol emosional. 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 hubungan positif dengan orang lain dapat berubah menjadi sikap yang positif.

Masalah dalam penelitian ini adalah minimnya pemahaman siswa mengenai kesejahteraan psikologis, khususnya terkait dengan hubungan positif dengan orang lain dan terdapat siswa yang memiliki sikap negatif terhadap hubungan positif dengan orang lain (*positive relations with others*).

Dari uraian masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian kali ini adalah apakah layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap *positive relations with others* pada siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

Berdasarkan uraian diatas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan sikap positif siswa terhadap *positive relations with others* setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

METODE PENELITIAN/ METHOD RESEARCH

Waktu Penelitian ini adalah Tahun Ajaran 2017/2018. Pada Tanggal 4 - 21 September 2018. Tempat Penelitian adalah di SMA Negeri 7 Bandar Lampung.

Subjek dalam penelitian ini adalah 10 orang kelompok eksperimen dan 10 orang kelompok kontrol kelas XI di SMA Negeri 7 Bandar Lampung. Subjek penelitian diperoleh melalui *voluntary sampling*. *Voluntary Sampling* adalah pengambilan sampel berdasarkan kerelaan atau kemauan siswa untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Penelitian ini menggunakan desain Quasi eksperimen dengan model *untreated control group design with dependent pre-test and posttest*. (Shadish, Cook & Campbell, 2002).

Definsi oprasional penelitian ini merupakan pengertian dari sikap positif terhadap *positive relations with others* dan bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah suatu derajat kesukaan atau persetujuan siswa terhadap konsep dalam membina hubungan yang hangat dan penuh kepercayaan dengan orang lain. Selain itu, individu tersebut memiliki kepedulian terhadap kesejahteraan orang lain, dapat menunjukkan empati, afeksi, intimitas, serta memahami prinsip memberi dan menerima dalam hubungan antar pribadi dengan proses pemberian bantuan untuk mencegah berkembangnya masalah pada siswa melalui bermain peran sehingga menjadikan informasi yang terkandung didalamnya dapat

tersampaikan dan dapat terserap dengan baik.

Validitas instrumen yang valid 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. Berdasarkan hasil uji ahli (*judgement expert*) yang dilakukan tiga dosen dan 4 guru BK dari perhitungan dengan rumus Aiken’s V pernyataan dengan kriteria besarnya 0,75 maka pernyataan tersebut dikatakan valid dan dapat digunakan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan skala sikap hubungan positif dengan orang lain.

Tabel 1. Kategori jawaban skala hubungan positif dengan orang lain.

Pernyataan	Favourable	Unfavourable
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Netral (N)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Sumber : Sugiyono, 2006.

Uji reliabilitas menurut (Arikonto, 2010:170) suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Untuk mengetahui reliabilitas instrument penelitian, peneliti melakukan

uji coba di SMA Negeri 4 Bandar Lampung. Skala sikap terhadap hubungan positif dengan orang lain dibagikan kepada 50 siswa, kemudian dianalisis dan dihitung dengan menggunakan rumus *alpha cronbach* lewat SPSS (*Statistical Package for Sosial Science*).

skala yang digunakan peneliti memiliki tingkat reliabilitas sebesar 0,703. Berdasarkan kriteria reliabilitas menurut (Sugiyono, 2010:184). Tingkat reliabilitas sebesar merupakan kriteria reliabilitas tinggi.

Prosedur penelitian ini dengan memberikan *pre-test* yang nantinya akan dijadikan acuan data atau perbandingan data tes akhir atau memberikan *post-test* setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen. *Posttest* berperan penting untuk mengetahui hasil dari penelitian yang sudah dilakukan untuk mendapatkan nilai tentang sikap terhadap konsep *positive relations with others*

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2010:46). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik 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 Ajaran 2017/2018 di SMA Negeri 7 Bandar Lampung. Penelitian ini dilakukan dalam waktu 2 minggu lebih terhitung pada tanggal 4 sampai 21 September 2018.

Sebelum pelaksanaan layanan bimbingan kelompok terlebih dahulu peneliti melakukan wawancara kepada guru bimbingan konseling terkait kesejahteraan psikologis dan peneliti memberikan survey siswa pada kelas XI untuk mendapatkan informasi tentang pengetahuan siswa terkait kesejahteraan psikologis khususnya diemensi *positive relations with others* dan langkah selanjutnya peneliti melakukan FGD (*Focus Group Discussion*) untuk mengetahui bentuk perilaku negatif siswa terhadap hubungan positif dengan orang lain pada siswa kelas XI IPS 5 yang menjadi subjek kelompok eksperimen yang berjumlah 10 orang. Hasil yang didapat dari FGD adalah bahwa siswa cenderung memiliki sikap yang negatif terhadap hubungan positif dengan orang lain.

Dilakukannya FGD seperti ini agar peneliti dapat 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 1 dengan jumlah 10 orang yang tidak akan diberi perlakuan seperti kelompok eksperimen tetapi akan diberikan

penjelasan melalui ceramah terkait materi hubungan positif dengan orang lain.

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.	NI	52	Rendah
2.	M	62	Sedang
3.	OD	61	Sedang
4.	J	54	Rendah
5.	PM	67	Sedang
6.	RP	68	Sedang
7.	FF	53	Rendah
8.	AF	62	Sedang
9.	S	60	Sedang
10.	AW	51	Rendah

Tabel 3. Data hasil *pretest* siswa kelompok kontrol

No	Nama	Skor	Kriteria
1.	MS	93	Tinggi
2.	AM	90	Tinggi
3.	DS	89	Sedang
4.	LI	91	Tinggi
5.	MA	91	Tinggi
6.	ZA	67	Sedang
7.	EN	96	Tinggi
8.	CU	99	Tinggi
9.	ZA	88	Sedang
10.	AR	94	Tinggi

Pemberian kriteria juga dilakukan saat penyebaran skala sikap ada tiga kriteria yang akan digunakan dalam menganalisis hasil skala sikap terhadap hubungan positif dengan orang lain saat *pretest* tersebut. Berikut kriteria skala hubungan positif dengan orang lain yang tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Kriteria Sikap Terhadap Hubungan Positif Dengan Orang Lain

Interval	Kriteria
90 – 121	Tinggi
57 – 89	Sedang
24 – 56	Rendah

Berdasarkan data yang telah diperoleh setelah itu pemimpin kelompok dan anggota kelompok membuat kesepakatan untuk melaksanakan bimbingan kelompok.

Berdasarkan data yang telah diperoleh setelah itu pemimpin kelompok dan anggota kelompok membuat kesepakatan untuk melaksanakan Bimbingan kelompok teknik *role playing*. Bimbingan kelompok ini dilaksanakan 5 kali pertemuan. Pertemuan I Menjaring subjek sekaligus melakukan kesepakatan dengan siswa yang termasuk dalam kelompok eksperimen dan kontrol mengenai tempat dan waktu untuk melaksanakan layanan bimbingan kelompok. Langkah selanjutnya yaitu pemberian *pretes* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui sikap subjek terhadap kesejahteraan psikologis pada dimensi hubungan positif dengan orang lain.

Pertemuan ke-II yaitu melaksanakan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada tahap pemanasan, pada tahap ini fasilitator menceritakan gambaran situasi awal, kemudian membacakan prolog dari *role playing* yang akan dimainkan. Tugas siswa pada tahap ini adalah mendengarkan fasilitator bertujuan untuk memperkenalkan peserta pada topik permasalahan dengan detail. Tahap selanjutnya yaitu memilih partisipan. Setelah membacakan prolog fasilitator membagikan kartu peran kepada seluruh siswa, kemudian siswa mengidentifikasi setiap karakter tokoh. Pada tahap memilih

partisipan, fasilitator dapat menawarkan secara langsung peran tokoh yang akan dimainkan siswa atau siswa dapat mengajukan diri untuk berperan sebagai tokoh.

Pertemuan ke-III yaitu tahap pelaksanaan tahap eksplorasi situasi. Tahap 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.

Tahap ke-IV yaitu pelaksanaan tahap permainan peran. Tahap ini fasilitator memotivasi peserta agar tidak merasa canggung untuk memainkan perannya serta fasilitator sama sekali tidak boleh mengomentari kemampuan acting 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. Langkah selanjutnya tahap diskusi dan evaluasi. Tahap ini fasilitator memandu proses diskusi yang dimulai dengan hasil pengamatan dari observer, kemudian mengevaluasi dengan merancang ulang peran sesuai dengan masukan yang telah diberikan.

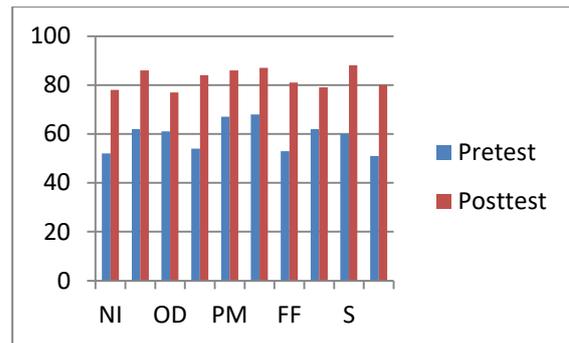
Tahap ke-V yaitu pelaksanaan *role playing* lanjutan tahap ini siswa akan memainkan permainan peran lanjutan secara bergantian dengan kelompok yang sebelumnya menjadi observer, yakni kelompok siswa yang menjadi pengamat akan bermain peran dengan rancangan ulang permainan peran yang sudah dimainkan sebelumnya dengan versi yang benar setelah adanya diskusi dan evaluasi.

Langkah selanjutnya mengaitkan hasil bermain peran dengan topik permasalahan. tahap ini fasilitator memandu pemain untuk dapat berbagi pengalaman terhadap peran yang sudah dimainkan pemain pertama dan kedua. Kemudian fasilitator mengaitkan pengetahuan hubungan positif dengan orang lain yang relevan dengan skenario *role play* yang telah dimainkan. Fasilitator mengaitkan pengetahuan hubungan positif dengan orang lain yang relevan dengan skenario *role play*, maka siswa akan saling memahami dan bisa membedakan sikap positif dan negatif terhadap hubungan positif dengan orang lain melalui permainan peran yang dimainkan oleh pemain pertama dan pemain kedua.

Akhir kegiatan anggota kelompok diminta untuk menyimpulkan dari hasil bahasan atau topik yang telah didiskusikan dan menyampaikan hal-hal apa saja yang mereka peroleh dari diskusi, kesan dan pesan yang disampaikan dalam bimbingan kelompok pada pertemuan terakhir.

Hasil *pretest* kelompok eksperimen atau sebelum diberikan perlakuan bimbingan kelompok diperoleh nilai rata-rata skor sebesar 59 masuk dalam kategori sedang dan setelah dilakukan perlakuan bimbingan kelompok hasil *posttest* meningkat menjadi 82,6 masuk dalam kategori sedang dengan peningkatan sebesar 25,5 %. Maka ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan sikap siswa terhadap hubungan positif dengan orang lain setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Berikut ini adalah grafik peningkatan sikap siswa terhadap hubungan positif dengan orang lain pada kelompok eksperimen :

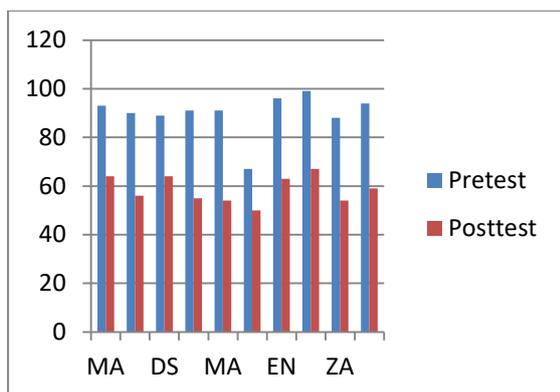


Gambar 1. Grafik Peningkatan Sikap Siswa Terhadap Hubungan Positif Dengan Orang Lain

Dari pertemuan pertama sampai terakhir 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 hubungan positif dengan orang lain.

Hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol. Hasil *pretest* diperoleh nilai rata-rata skor hubungan positif dengan orang lain sebesar 89,8 masuk dalam kategori sedang dan tanpa diberikan layanan bimbingan kelompok hasil *posttest* 58,6 masuk dalam kategori sedang namun menurun atau tidak ada peningkatan yang berarti. Maka ini menunjukkan bahwa tidak adanya peningkatan sikap terhadap hubungan positif dengan orang lain yang tidak berarti tanpa diberikan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Berikut ini adalah grafik peningkatan sikap siswa terhadap hubungan positif dengan orang lain pada kelompok kontrol :



Gambar 2. Grafik Peningkatan Sikap Siswa Terhadap Hubungan Positif Dengan Orang Lain

Setiap subjek dalam penelitian ini memiliki perubahan peningkatan yang berbeda-beda. Berikut ini merupakan pembahasan peningkatan sikap siswa terhadap hubungan positif dengan orang lain per-subjek :

Permasalahan NI sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebesar 52, sikap yang nampak dari NI adalah lebih suka menyendiri ketika dalam lingkungan yang ramai dan orang-orang baru, enggan sekali berbaur atau mencari teman baru jika sudah punya teman dekat. Setelah mengikuti proses bimbingan kelompok teknik *role playing* perkembangan sikap NI terhadap hubungan positif dengan orang lain meningkat sebesar 78. Peningkatan terlihat salah satunya pada pertemuan keempat NI mulai menyadari betapa pentingnya hubungan positif dengan orang lain dalam kehidupannya dalam bersosialisasi.

Permasalahan M sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebesar 62, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah M sulit mempercayai orang lain, ia merasa orang lain tidak bisa menjaga rahasia yang telah ia sampaikan kepada orang lain. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap M terhadap hubungan positif dengan orang lain adalah sebesar

86, hal ini terlihat dari pendapatnya yang mengatakan bahwasanya ia tidak bisa selalu menyimpan permasalahan seorang diri ketika ada masalah, ada kalanya ia harus membagi cerita kepada orang lain, agar perasaannya terasa lebih baik.

Permasalahan OD sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebesar 61, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah OD enggan menerima masukan dari orang lain dan sulit sekali berkompromi jika sedang berdiskusi. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap OD terhadap hubungan positif dengan orang lain adalah sebesar 77, Perubahan berawal pada saat OD mulai menyadari betapa pentingnya hubungan positif dengan orang lain dalam kehidupannya yang diantaranya ia harus mampu menerima kritik dan saran yang diberikan oleh orang lain terhadapnya dan juga ia tidak boleh selalu merasa benar dan hanya pendapatnya saja yang harus diterima ketika sedang berdiskusi.

Permasalahan J sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebesar 54, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah J tidak mudah mengakrabkan diri dengan orang yang baru di kenal. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap J terhadap hubungan positif dengan orang lain adalah sebesar 84, Perubahan berawal pada saat J mulai menyadari betapa pentingnya hubungan positif dengan orang lain dalam kehidupannya yang diantaranya ia harus mampu berbaur dengan orang-orang baru atau lingkungan baru, dan tidak menutup diri untuk berteman dengan orang-orang baru

Permasalahan PM sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebesar 67, Permasalahan PM disini adalah ia sangat sulit untuk percaya kepada orang lain, ketika memiliki masalah ia cenderung

menyimpannya seorang diri. Setelah diberikan perlakuan PM meningkat menjadi 86. PM mulai menyadari akan arti pentingnya memiliki sikap positif dalam menjalin hubungan positif dengan orang lain. PM juga memahami bahwa memiliki sikap tersebut baik itu sangat penting untuk kehidupan sosial maupun karirnya dimasa depan. Dan untuk permasalahannya ia sudah mulai memiliki pikiran bahwa dengan berbagi apa yang dia rasakan kepada orang lain akan membuat perasaannya lebih baik, dan membuat orang lain juga mampu mempercayai dia.

Permasalahan RP sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebesar 68. Permasalahan yang di hadapi oleh RP adalah sulit menjadi orang yang terbuka, sulit mengungkapkan apa yang di rasakan. Namun setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini perubahan sikap PM terhadap hubungan positif dengan orang lain meningkat sebesar 87. Perubahan terlihat dari RP mau menceritakan apa yang ingin dia ceritakan pada teman kelompoknya, dari hal itu saja sikap RP sudah terlihat berubah.

Permasalahan FF sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebesar 53, Permasalahan FF disini adalah tidak suka ikut terlibat dalam permasalahan orang lain. ia merasa bahwa ia tidak perlu tahu kehidupan atau apa yang dirasakan oleh orang lain. Namun setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini perubahan sikap FF terhadap hubungan positif dengan orang lain meningkat dengan skor 81. Perubahan terlihat dari pendapat FF bahwa ketika dia ingin dipedulikan oleh orang lain maka dia harus memiliki sikap peduli juga terhadap orang lain.

Permasalahan AF sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik

role playing adalah sebesar 62, Permasalahan yang sedang dialami oleh AF adalah sulit mempercayai orang lain walaupun itu teman sendiri. Namun setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini perubahan sikap AF terhadap hubungan positif dengan orang lain meningkat dengan skor 79. Perubahan terlihat dari AF sudah mampu menceritakan permasalahannya dan dia memiliki pola ini salah.

Permasalahan S sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebesar 60, Permasalahan S disini adalah hanya mau berteman dengan teman yang dirasa S cocok saja, atau satu pemikiran dengannya. Namun setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini perubahan sikap S terhadap hubungan positif dengan orang lain meningkat dengan skor 88. Dan sikap S pada aspek menjalin hubungan positif dengan orang lainpun berubah, bahwa ia tidak bisa hanya berteman atau bergaul dengan orang yang sama seperti dia saja, karena pada dasarnya setiap orang itu berbeda-beda sehingga ia harus menerima perbedaan tersebut.

Permasalahan AW sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebesar 51, Permasalahan yang dihadapi oleh AW disini adalah lebih suka menyendiri ketika dalam lingkungan yang ramai dan orang-orang baru. Namun setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini perubahan sikap AW terhadap hubungan positif dengan orang lain meningkat dengan skor 80. Selain itu sikap AW terhadap hubungan positif dengan orang lainpun ikut berubah, ia harus belajar menguasai lingkungan di tempat baru. Seperti halnya setelah ia lulus nanti ia harus mampu berbaur dengan orang-orang baru atau lingkungan baru di PTN yang ia ingin masuki nanti.

Setelah diperoleh data yang dibutuhkan, maka langkah selanjutnya sikap terhadap hubungan positif dengan orang lain melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Sehingga dapat diketahui apakah penggunaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap siswa terhadap hubungan positif dengan orang lain.

Berdasarkan penghitungan skala sikap yang telah diisi oleh siswa, didapatkan hasil bahwa kesepuluh siswa tersebut mengalami peningkatan sikap positif terhadap hubungan positif dengan orang lain, dengan membandingkan hasil *pretest* (sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*) dan *posttest* (sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*). Analisis yang digunakan untuk mengetahui perbedaan peningkatan sikap siswa sebelum dan sesudah dilakukannya layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah dengan menggunakan uji *Wilcoxon* terhadap data *pretest* dan *posttest* (menggunakan perhitungan komputerisasi dengan bantuan program SPSS 16).

Hasil Uji *Mean Whitney Test* untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran. Dari perhitungan tersebut diperoleh (Sig.) uji *mann whitney test* sebesar 0,000, kemudian skor tersebut dibandingkan menggunakan taraf signifikan 5 % atau 0,05, maka dapat diperoleh hasil $0,000 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat peningkatan signifikan siswa terhadap hubungan positif dengan orang lain menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen dibanding kelompok kontrol pada siswa kelas XI SMA Negeri 7 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* maka diperoleh data hasil

adalah menganalisis data. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan perhitungan uji *Mean Whitney* diperoleh nilai (Sig.) $0,000 < 0,05$, artinya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan sikap siswa terhadap hubungan positif dengan orang lain setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan terdapat peningkatan sikap terhadap hubungan positif dengan orang lain setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sikap terhadap hubungan positif dengan orang lain pada kelompok eksperimen setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dibandingkan sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Sebaliknya tidak terdapat peningkatan pada kelompok kontrol yang tidak diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Alasan teknik *role playing* ini dipilih sebagai suatu pendekatan yang digunakan untuk meningkatkan sikap siswa terhadap hubungan positif dengan orang lain. Hal ini dapat dilihat dari beberapa hasil penelitian dimana teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku seperti dalam jurnal Indah Widyastuti (2015) Penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam dua siklus, dalam setiap siklus terdapat empat tahap. Subjek yang digunakan sebanyak 14 siswa. Hasil analisis siklus I menunjukkan bahwa siswa sudah mulai melaksanakan shalat berjamaah, akan tetapi jika tidak diingatkan masih kerap membolos, tetapi disisi lain peningkatan mulai menghargai guru. Didukung hasil persentase peningkatan religius subjek sebesar 22,6%. Hal tersebut dapat dimaknai bahwa siklus I sudah mengalami peningkatan meskipun belum signifikan. Analisis siklus II subjek sudah mulai

mengikuti shalat berjamaah dengan tertib, sudah berperilaku sopan, mengurangi perkataan kasar dan jorok, sudah mulai peduli dengan orang lain. Subjek pada siklus II mengalami peningkatan religus sebesar 53,6%. Hasil analiss tersebut menunjukkan peningkatan religus yang signifikan pada subjek penelitian. Hal tersebut dapatdisimpulkan bahwa teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan religius religiusitas pada siswa kelas XI SMK Murni 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015.

Yogi Suryanegara (2014) Meningkatkan konsep diri positif, Subjek dalam penelitian ini sebanyak 8 siswa di kelas XI IPS 1 yang memiliki konsep diri positif yang rendah. Penelitian ini berbentuk PTK BK yang dalam pelaksanaannya dilakukan dalam 2 siklus, (siklus I dan siklus II). Setiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian pada pra siklus diperoleh rata-rata persentase adalah 15,6 (31,2%) dengan kategori sangat kurang. Pada siklus I adalah 22,3 (44,6%) dengan kategori kurang. Dan siklus II adalah 47,3 (94,6%) dengan kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan pada tahap ini semua anggota kelompok sangat antusias, semangat, dan semua anggota kelompok bisa berinteraksi dengan maksimal, saling bertukar pikiran, memberikan pendapat, sehingga dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok yang diadakan oleh peneliti itu tercapai suatu keberhasilan yang maksimal. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan peranan dapat meningkatkan konsep diri positif siswa.

Menurut (Rosalinda, 2014) meningkatkan konsep diri. Subjek penelitian ini berjumlah 33 orang. Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan $t_{hitung} 11,754\% >$ dan $t_{tabel} 1,998$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$, maka

teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan konsep diri siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten.

Setelah kelompok eksperimen mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dan hasilnya terdapat perubahan pada diri subjek seperti pada konsep berpikir mereka terhadap hubungan positif dengan orang lain, dengan memiliki hubungan positif dengan orang lain yang baik maka akan berguna untuk kehidupan mereka sendiri dan kehidupan sosialnya. Dengan adanya teknik *role playing* ini siswa atau kelompok eskperimen diberi kesempatan untuk memainkan peran sesuai dengan prolog yang dibuat oleh peneliti. Namun subjek diberi kesempatan untuk mengeksplorasi perannya, sehingga bisa membangkitkan imajinasi subjek dan mampu bekerja sama dengan para anggota kelompok lainnya agar terjadi interaksi sosial terhadap masing-maisng subjek.

Adanya layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini masing-masing subjek menyadari bahwa jika mereka memiliki hubungan positif dengan orang lain yang rendah. Maka, dalam kehidupan pribadi dan sosialnya akan sangat terganggu. (Ryff, 2014) menyatakan indikator individu dalam hubungan positif yang rendah adalah memiliki sangat sedikit hubungan yang erat dan saling mempercayai dengan orang lain, merasa sulit untuk menjadi pribadi yang hangat, terbuka dan peduli terhadap orang lain, merasa terisolasi dan frustrasi untuk menjalin hubungan interpersonal, tidak bisa berkompromi untuk menjaga keberlanjutan hubungan penting dengan orang lain.

Setelah menyadari bahwa memiliki sikap positif terhadap hubungan positif dengan orang lain itu sangat penting untuk mereka miliki, kesepuluh subjek pada kelompok eksperimen ini mulai termotivasi untuk mencegah dan mengatasi

masalah berkaitan dengan sikap yang rendah terhadap hubungan positif dengan orang lain, dan mereka juga sangat termotivasi untuk bisa meningkatkan sikap positif terhadap hubungan positif dengan orang lain pada diri mereka.

Semua langkah-langkah kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini telah selesai dilaksanakan, maka terdapat peningkatan sikap terhadap hubungan positif dengan orang lain pada kelompok eksperimen. Hal ini bisa dilihat dari hasil skor *pretest* sebelum diberikan perlakuan sebesar 59 dan skor *posttes* setelah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* sebesar 82,6. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan sikap terhadap hubungan positif dengan orang lain melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sikap siswa terhadap hubungan positif dengan orang lain dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen.

KESIMPULAN / CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian di SMA Negeri 7 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu: Kesimpulan statistik berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sikap terhadap hubungan positif dengan orang lain dapat ditingkatkan dengan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada siswa kelas XI di SMA Negeri 7 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018. Hal ini terbukti dari hasil analisis data dengan menggunakan uji-*mean whitney*, yang dimana H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan sikap siswa terhadap hubungan positif dengan orang lain setelah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Hal ini menunjukkan

sikap terhadap hubungan positif dengan orang lain dapat ditingkatkan dengan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada siswa kelas XI di SMA Negeri 7 Bandar Lampung.

Saran yang dapat dikemukakan dari penelitian yang telah dilakukan adalah : 1. Kepada guru bimbingan dan konseling hendaknya menjadikan kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap siswa terhadap hubungan positif dengan orang lain, dan untuk memecahkan berbagai permasalahan lain pada umumnya. 2. Bagi peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian tentang penggunaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan sikap siswa terhadap hubungan positif dengan orang lain hendaknya diteliti dan dikembangkan lebih lanjut lagi setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada subjek penelitian.

DAFTAR RUJUKAN / REFERENCES

- Awlawi, A. H. 2013. *Teknik Bermain Peran pada Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Self-Esteem*.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor/article/view/887>
- 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.
- Nisa, Nurun. 2017. *Peningkatan Kepercayaan Diri Dalam Pergaulan Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Pada Siswa Kelas Xi Ipa 3 Sma 2 Bae Kudus* (Doctoral dissertation, Universitas Muria Kudus). <http://eprints.umk.ac.id/8107/>
- Prayitno & Erman. 2008. *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rogers, C.. 2003. *On Becoming a person*. London: United Kingdom.
- Rosalinda, R. 2014. *Keefektifan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 4 Klaten* (Doctoral dissertation, Universitas Sebelas Maret). <https://eprints.uns.ac.id/19608/>
- 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, Brilianta Rahmawati. 2015. *Tingkat psikologis will being pada remaja pantisosial bina remaja yogyakarta*. Jurnal UNY (Online). (<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fipbk/article/download/3/285>). Diakses tanggal 17 januari 2018 pukul 19.30 WIB.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Surya Negara, Yogi. 2014. *Upaya Meningkatkan Konsep Diri Positif Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Peranan Pada Siswa Kelas Xi Ips 1* (Doctoral dissertation, Universitas Muria Kudus). <http://eprints.umk.ac.id/3408/>
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Tanujaya, Winda. 2014. *Hubungan kepuasan kerja dengan kesejahteraan psikologis (Psychological Well Being) pada karyawan cleaner*. Jurnal Universitas Esa Unggul <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).(<https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/download/9382/17450>). Diakses pada tahun 2017.
- Wicaksono, G. 2013. *Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya*. Jurnal BK UNESA (Online) <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/1935>
- Widyastuti, Indah. 2015. *Role Playing Untuk Meningkatkan Religiusitas Pada Siswa Kelas Xi Smk Murni 1 Surakarta Tahun Pelajaran*

2014/2015. (Doctoral dissertation,
Universitas Sebelas Maret).

<https://eprints.uns.ac.id/17609/>