

Peningkatan Sikap Positif Terhadap *Purpose In Life* Dengan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

The Improvement Positive Attitudes Towards Purpose In Life With Groups Guidance Role Playing Technique

Ridia Dinata ^{1*}, Yusmansyah ², Moch Johan Pratama ³

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: ridiadinata@gmail.com, Telp.: +6281215869236

Received: November, 2018

Accepted: January, 2019

Online Published: February, 2018

Abstract: *Positive Attitude Improvement Towards Purpose in Life with Guidance on Role Playing Technique Groups.* The purpose of the research was to increase a positive attitude towards psychological well-being in terms of purpose in life. The method used in this study is quasi-experimental design of untreated control group design with dependent pretest and posttest. The research subjects were an experimental group of 10 people and a control group of 10 people. Data collection techniques use a scale of purpose in life attitude. The results showed that positive attitudes towards students' purpose in life can be improved through role playing technique group guidance services, this is indicated by the Mean Whitney test results with values (Sig.) $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected H_a accepted, meaning that there is an increase of positive attitude towards purpose in life after being given role playing technique group guidance services in the experimental group. The conclusion is that the positive attitude of students towards purpose in life can be improved by using role playing technique group guidance services in the experimental group of grade XI students of SMK Negeri 4 Bandar Lampung Academic Year 2018/2019.

Keywords: *guidance and counseling, role playing techniques, purpose in life*

Abstrak: *Peningkatan Sikap Positif Terhadap Purpose in Life dengan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing.* Tujuan penelitian untuk meningkatkan sikap positif terhadap kesejahteraan psikologis khususnya dimensi *purpose in life*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* desain *untreated control group design with dependent pretest and posttest*. Subjek penelitian menggunakan kelompok eksperimen sebanyak 10 orang dan kelompok kontrol sebanyak 10 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan skala sikap *purpose in life*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap positif terhadap *purpose in life* siswa di sekolah 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 positif siswa terhadap *purpose in life* setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen di kelas XI SMK Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019. Kesimpulannya adalah sikap positif siswa terhadap *purpose in life* pada kelas XI dapat ditingkatkan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen di SMK Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kata kunci: *bimbingan dan konseling, teknik role playing, purpose in life*

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 (Sari, 2015) tentang tingkat kesejahteraan psikologi pada remaja panti sosial, dari hasil penelitian tersebut terbukti bahwa jika kesejahteraan psikologi dapat berpengaruh dengan tingkat kebahagiaan dan semangat dalam menjalani hari-hari

Penelitian (Tanujaya, 2014) tentang adanya 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 (Anggraini & Jannah, 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*.

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 16 dari 46 siswa di SMK Negeri 4 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 *purpose in life* (tujuan serta kebermaknaan hidup) yang kurang baik, dari 10 siswa yang mengikuti FGD diantaranya menunjukkan hasil yang negative terkait *purpose in life*.

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, 3) sikap negatif siswa terhadap *purpose in life*. Secara spesifik penelitian ini mendalami kualitas kemampuan *purpose in life* sebagai salah satu aspek penunjang kesejahteraan

psikologis. Menurut (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 dimasa lalu.

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 (dalam 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) siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya, dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama, (2) siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu *role playing* para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, (3) bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau 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 tanggungjawab dengan sesama, (6) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain. (Djamarah dan Zain 2014:89)

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 *purpose in life* dapat berubah menjadi sikap yang positif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan sikap positif siswa terhadap kesejahteraan psikologis khususnya dimensi *purpose in life* setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada siswa kelas XI SMK Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

METODE PENELITIAN/ RESEARCH METHOD

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 4 Bandar Lampung. Waktu pelaksanaan dimulai pada tanggal 14 sampai 28 September 2018 pada tahun ajaran 2018/2019.

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 SMK Negeri 4 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 *purpose in life*

Definisi operasional dari penelitian ini merupakan pengertian dari sikap positif terhadap *purpose in life* dan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Sikap positif terhadap *purpose in life* adalah gagasan atau pandangan seseorang dimana ia dapat menerima dan mengakui dengan baik segala kualitas diri (baik dan buruknya) serta merasa positif terhadap kehidupan dimasa lalu. 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 dan empat guru 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 1 Bandar Lampung. Skala *purpose in life* 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 0,792. Berdasarkan kriteria reliabilitas menurut Sugiyono (2010:184). Tingkat reliabilitas sebesar 0,792 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/ RESULTS AND DISSCUSION

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

Ha : Terdapat peningkatan signifikan siswa terhadap *purpose in life* menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol pada siswa kelas XI

SMK Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

Ho : Tidak terdapat peningkatan yang signifikan terhadap *purpose in life* terhadap kelompok kontrol pada siswa kelas XI SMK Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

Peneliti melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji *Mean Whitney Test* melalui bantuan program SPSS 24. Berikut hasil perhitungan Uji *Mean Whitney Test* dengan kriteria pengujian: Jika nilai signifikan $< 0,05$, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka Ho diterima dan Ha ditolak

Berdasarkan hasil dari *pretest* dan *posttest* maka diperoleh data hasil perhitungan uji *Mean Whitney Test*, diperoleh nilai (Sig.) $0,000 < 0,05$, artinya adalah Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan sikap siswa terhadap *purpose in life* setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun pelajaran 2018/2019 di SMK Negeri 4 Bandar Lampung. Penelitian ini dilakukan terhitung pada tanggal 14 September 2018 sampai 28 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 *purpose in life* (tujuan serta kebermaknaan hidup). Wawancara menghasilkan bahwa sekolah belum pernah memberikan informasi terkait pentingnya kesejahteraan psikologi pada dimensi *purpose in life*.

Langkah selanjutnya peneliti melakukan penyebaran skala *purpose in life*. Skala

tersebut berisi pernyataan-pernyataan yang dapat mengungkap mengenai *purpose in life*. Setelah melakukan penyebaran skala *purpose in life* kepada siswa kelas XI TKJ 3 dan XI AK 3 sebanyak 46 orang. Sebanyak 16 orang masih memiliki sikap negatif terhadap *purpose in life*.

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 didapatkanlah 10 orang siswa dari kelas XI TKJ 3 sebagai kelompok eksperimen dan 10 orang siswa dari kelas XI AK 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 *purpose in life*.

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 TKJ 3 dengan jumlah 10 orang tidak akan diberi perlakuan seperti kelompok eksperimen tetapi akan diberikan penjelasan melalui ceramah terkait materi *purpose in life* dan siswa mendengarkan.

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

Tabel 1. Data Hasil Pretest Kelompok Eksperimen

No	Nama	Pretes	Kriteria
1	ADP	51	Rendah
2	DV	50	Rendah
3	WI	60	Sedang
4	AK	51	Rendah
5	EU	50	Sedang
6	AIR	59	Sedang
7	BS	60	Sedang
8	S	61	Sedang
9	NF	53	Rendah
10	AS	61	Sedang

Tabel 2. Data Hasil Pretest Kelompok Eksperimen

No	Nama	Pretes	Kriteria
1	TIP	58	Sedang
2	F	60	Sedang
3	FY	64	Sedang
4	BTS	51	Rendah
5	MAS	59	Sedang
6	RH	55	Rendah
7	RP	60	Sedang
8	DA	52	Rendah
9	RPS	56	Rendah
10	KAO	68	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 pengenalan. 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 20 September 2018 di SMK Negeri 4 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 pengenalan 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 *purpose in life*.

Pertemuan kedua pada tahap kegiatan bimbingan kelompok dilaksanakan

pada tanggal 21 September 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 24 September 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 28 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 *purpose in life* yang relevan dengan skenario *role play* yang telah dimainkan. Dengan fasilitator mengaitkan pengetahuan *purpose in life* yang relevan dengan skenario *role play*, maka siswa akan

saling memahami dan bisa membedakan sikap positif dan negatif terhadap *purpose in life* 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 *purpose in life*.

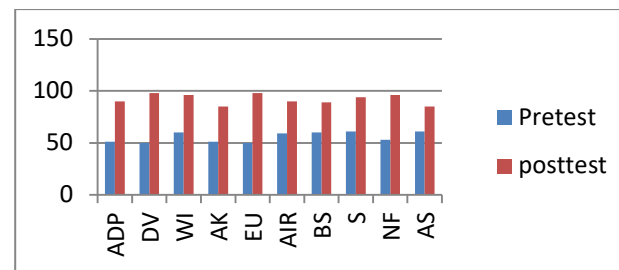
Pelaksanaan tahap (IV) pengakhiran, pada tahap ini Pemimpin kelompok dan anggota kelompok bersama-sama menyimpulkan hasil dari kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *Role Playing*, mengemukakan bahwa kegiatan akan diakhiri. Kemudian peneliti selaku pemimpin kelompok mempersilahkan setiap anggota 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 mengharapakan permainan peran dengan tema “menyontek” dapat digunakan sebagai pembelajaran bagaimana seseorang untuk menerima segala kualitas diri, baik dan buruknya dan diaplikasikan dikehidupan anggota kelompok. Hal ini tentunya dapat meningkatkan sikap positif terhadap *purpose in life*.

Hasil *pretest* kelompok eksperimen atau sebelum diberikan perlakuan bimbingan kelompok diperoleh nilai rata-rata skor

sebesar 55,6 masuk dalam kategori rendah dan setelah dilakukan perlakuan bimbingan kelompok hasil *posttest* meningkat menjadi 92,1 masuk dalam kategori tinggi. Maka ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan sikap siswa terhadap *purpose in life* setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Berikut ini adalah grafik peningkatan sikap siswa terhadap *purpose in life* pada kelompok eksperimen :



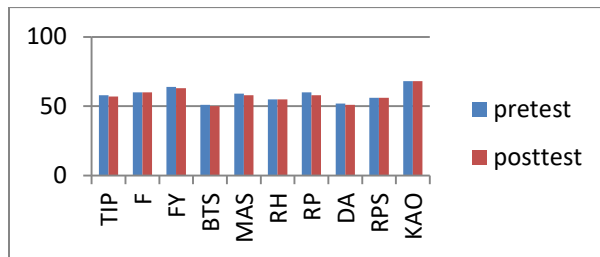
Gambar 1. Grafik Hasil Pretes dan Postes Kelompok Eksperimen

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 *purpose in life*.

Hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol. Hasil *pretest* diperoleh nilai rata-rata skor *purpose in life* sebesar 58,3 masuk dalam kategori sedang. Pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan, hasil *posttest* diperoleh nilai rata-rata skor 57,6 masuk dalam kategori rendah. Maka ini menunjukkan bahwa tidak adanya peningkatan sikap terhadap *purpose in life* yang

tidak berarti tanpa diberikan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Berikut ini adalah grafik peningkatan sikap siswa terhadap *purpose in life* pada kelompok kontrol:



Gambar 2. Grafik Hasil Pretest dan Postes Kelompok Kontrol.

Setiap subjek dalam penelitian ini memiliki perubahan peningkatan yang berbeda-beda. Berikut ini merupakan pembahasan peningkatan sikap siswa terhadap *purpose in life* per-subjek:

Setelah menyadari bahwa *purpose in life* adalah sangat penting untuk mereka miliki, kesepuluh subjek kelompok eksperimen mulai termotivasi untuk mencegah dan mengatasi masalah berkaitan dengan *purpose in life* dalam diri mereka dan mereka juga sangat termotivasi untuk bisa meningkatkan sikap mereka terhadap *purpose in life* dalam diri mereka.

Pada permasalahan ADP sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebesar 51, sikap yang nampak dari ADP adalah karena pada awal masuk diSMK ia pernah mengalami salah memilih untuk jurusan awal yang ADP inginkan sehingga pada saat sebelum mengikuti bimbingan kelompok teknik *role playing* ia tidak memiliki *purpose in life* yang baik sehingga ia tidak ingin membuat target terhadap tujuan hidupnya karena ia tidak mau merasakan kegagalan yang sama seperti saat pertama masuk SMK. Setelah

mengikuti empat kali proses bimbingan kelompok teknik *role playing* perkembangan sikap ADP terhadap *purpose in life* meningkat sebesar 90. Peningkatan terlihat salah satunya pada pertemuan keempat ADP terlihat mulai percaya diri, memiliki pemikiran untuk merencanakan targetnya dimasa depan hal ini terjadi karena adanya pemahaman ADP terhadap *purpose in life*.

Pada permasalahan DV sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebesar 50, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah DV ketika mempunyai *purpose in life* dalam dirinya lingkungan sekitarnya tidak memberikan dukungan yang positif terhadap dirinya hal ini membuat DV menjadi malas untuk membuat *purpose in life* untuk dirinya sendiri karena ia menjadi merasa bahwa *purpose in life* tidak terlalu penting dalam hidupnya. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap SW terhadap *purpose in life* adalah sebesar 94, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah DV sudah mulai menyadari bahwa *purpose in life* adalah hal yang penting dalam hidup ini agar ia dapat memiliki tujuan dan arah dalam hidupnya dan DV juga mencoba untuk meyakinkan lingkungan sekitarnya untuk mendukung *purpose in life* yang telah ia pilih.

Pada permasalahan WI sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebesar 60, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah WI tidak ingin membuat target dalam hidupnya dalam artian WI memiliki sikap yang rendah terhadap *purpose in life*, WI tidak ingin menentukan tujuan hidupnya dengan alasan takut gagal untuk mencapainya. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap WI terhadap tujuan hidup adalah sebesar 96, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah WI sudah bisa menentukan target dalam

hidupnya yang sesuai dengan dirinya dan mengubah pola pikirnya agar hidupnya lebih terarah dan ia akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai target dalam hidupnya dimana hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sikap terhadap *purpose in life*.

Pada permasalahan AK sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebesar 51, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah AK pada dasarnya sudah memiliki *purpose in life* yang cukup baik, hal ini terbukti dari AK yang sudah memiliki tujuan hidup permasalahannya adalah ia ragu terhadap kemampuannya untuk mencapai tujuan hidupnya tersebut sehingga ia tidak bisa mengupayakan tujuan hidupnya secara maksimal. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap AK terhadap *purpose in life* adalah sebesar 83, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah AK sudah lebih menyadari bahwa keputusannya dalam memiliki tujuan hidup adalah hal yang penting, dengan begitu ia mulai optimis dengan tujuan hidup yang dimilikinya, AK pun semakin menyadari arti pentingnya mempunyai tujuan hidup serta memiliki keyakinan dalam dirinya sendiri untuk mencapai tujuan hidupnya.

Pada permasalahan EU sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebesar 50, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah EU mengalami kebingungan dengan pilihannya yang bertentangan dengan pilihan orang tuanya sehingga membuat EU tidak memiliki tujuan yang jelas untuk pilihan kuliahnya karena pertentangan yang dialaminya hal ini membuat ia lebih memilih untuk mengikuti alur yang ada dalam hidupnya saja. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap EU terhadap *purpose in life* adalah sebesar 98, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah EU

menyadari akan pentingnya *purpose in life* dalam hidupnya karena tujuan dalam hidupnya adalah penentuan untuk masa depan bagi kelangsungan hidupnya dikemudian hari yang harus ia tentukan dari sekarang .

Pada permasalahan AIR sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebesar 59, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah AIR merasa tidak memiliki pendirian dalam menentukan tujuan hidupnya dimana ini berarti AIR tidak memiliki sikap positif terhadap *purpose in life* hal ini dibuktikan karena AIR seringkali ia mengikuti pilihan teman-temannya yang membuatnya kebingungan karena tidak ada ketetapan dalam *purpose in lifenya*. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap AIR terhadap tujuan hidup sebesar 90, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah AIR sudah mulai mempunyai kepercayaan diri untuk menentukan tujuan dari pilihan yang dimilikinya serta untuk menentukan pilihan *purpose in lifenya*.

Pada permasalahan BS sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebesar 60, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah BS memiliki terlalu banyak tujuan dalam hidupnya sehingga hal tersebut membuatnya bingung untuk menentukan hal yang lebih dulu dikerjakan untuk mencapai *purpose in lifenya*. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap BS terhadap tujuan hidup sebesar 89, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah BS sudah bisa menentukan tujuan dalam hidupnya yang paling sesuai dengan dirinya BS menyadari bahwa ia harus menggapai tujuan utamanya terlebih dahulu dan ketika tujuan utamanya terlaksana makatujuan selanjutnya dapat terpenuhi dan hal itu dapat membuatnya fokus untuk mencapai *purpose in lifenya*.

Pada permasalahan S sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebesar 61, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah S sama sekali tidak memiliki *purpose in life* dalam dirinya karena ia berfikir bahwa saat inilah yang lebih penting sehingga ia tidak memikirkan langkah selanjutnya dimasa yang akan datang. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap S terhadap tujuan hidup sebesar 94, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah S sudah mulai mengubah pola pikirnya yang semakin meningkat seiring berjalannya bimbingan kelompok yang membuatnya lebih mengerti apa itu *purpose in life* dan lebih memahami bahwa *purpose in life* adalah hal yang penting dan harus dimiliki oleh setiap orang.

Pada permasalahan NF sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebesar 53, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah NF tidak mengetahui potensi yang dimilikinya sehingga ia tidak bisa menentukan hal yang dapat menjadi *purpose in life* dalam dirinya hal itu dirasakan karena ia sendiri bingung untuk menentukan *purpose in life*nya. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap NF terhadap tujuan hidup sebesar 96, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah NF sudah mulai mau mencari tahu tentang potensi yang dimilikinya dengan cara konsultasi dengan guru BK, NF juga ingin segera menentukan *purpose in life*nya karena ia tidak ingin gagal di kehidupan masa depannya karena tidak memiliki *purpose in life*.

Pada permasalahan AS sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebesar 61, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah AS tidak ingin memiliki *purpose in life* dalam hidupnya karena didalam pikirannya meskipun tidak memiliki *purpose*

in life hidupnya akan lancar-lancar saja karena pada dasarnya pengetahuan tentang *purpose in life*nya sendiri sangat minim. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap AS terhadap tujuan hidup sebesar 85, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah AS sudah mengubah pola pikirnya dan mulai memahami tentang arti dari *purpose in life* sehingga hal itu membuat AS merasakan betapa pentingnya seseorang harus memiliki *purpose in life* dalam hidupnya agar hidupnya dapat menentukan langkah selanjutnya yang akan dijalannya dalam kehidupan.

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 *purpose in life* setelah dilakukan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Jadi dapat dikatakan bahwa sikap siswa terhadap *purpose in life* 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 ini dapat dilihat dari 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 (Yahya, 2011) Hasil tindakan mengalami peningkatan yang signifikan. 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 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 membuktikan 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 membuktikan *role playing* dapat mengurangi perilaku bullying peserta didik di SMA Negeri 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2017/2018 diterima.

Penelitian (Nikmah, 2017) Berdasarkan hasil terbukti 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*, 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 *purpose in life* 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 *purpose in life* menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

KESIMPULAN / CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian di SMK Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu: Kesimpulan statistik berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sikap terhadap tujuan hidup dapat ditingkatkan dengan layanan bimbingan kelompok teknik simulai games pada siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini terbukti dari hasil analisis data dengan menggunakan uji-*mean whitney*, yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan sikap siswa terhadap *purpose in life* setelah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Hal ini menunjukkan sikap terhadap *purpose in life* dapat ditingkatkan dengan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Bandar Lampung.

Setelah penulis menyelesaikan penelitian, membahas dan mengambil kesimpulan dari penelitian ini, maka dengan ini penulis mengajukan saran sebagai berikut:

Kepada guru bimbingan dan konseling hendaknya menjadikan kegiatan layanan bimbingan kelompok terutama teknik *role playing* sebagai sarana dalam menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh siswa karena dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap *purpose in life*, dan untuk memecahkan berbagai permasalahan lain pada umumnya.

Kepada sekolah SMKN 4 Bandar Lampung hendaknya dapat mengadakan kegiatan bimbingan kelompok secara berkala agar dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang dialaminya. Diharapkan juga sekolah dapat memberikan sarana dan prasarana bagi guru BK agar dapat melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok dengan lebih efektif, karena dengan sarana dan prasarana yang memadai guru BK dapat melakukan kegiatan bimbingan dan konseling dengan lebih efektif dengan begitu layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih efektif dan berguna untuk siswa.

Kepada siswa SMK Negeri 4 Bandar Lampung hendaknya dapat mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok yang diadakan oleh guru sehingga siswa dapat memahami bahwa bimbingan kelompok sangat efektif digunakan untuk meningkatkan sikap positif siswa terhadap *purpose in life* dimana hal ini sangat penting dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

Kepada peneliti selanjutnya hendaknya dapat lebih memperkaya penelitian ini dengan menggali lebih dalam faktor-faktor lain yang menyebabkan siswa memiliki

sikap negatif terhadap *purpose in life* agar siswa dapat mengetahui hal-hal yang membuat mereka memiliki sikap yang negatif terhadap *purpose in life* sehingga dapat digunakan untuk mencari cara yang lebih efektif dalam menangani sikap negatif terhadap *purpose in life*.

DAFTAR RUJUKAN/ REFERENCES

- Anggraini, T, P. 2014. Hubungan Antara Psikologikal *Will Being* Dan Kepribadian *Hardiness* Dengan Stress Pada Petugas *Port Security*. Diambil dari **Error! Hyperlink reference not valid..** Diakses pada 2 Februari 2018.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Pendekatan Suatu Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. 2016. *Sikap Manusia Teori dan pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bandura, A. 2001. *Social Learning Theory*. New Jersey: Prentice, Inc.
- Bronfenbrenner, U. 2005. *The Ecology of Human Development*. USA: Harvard University.
- Chadijah, A. 2012. Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa. Diambil dari **Error! Hyperlink reference not valid..** Diakses pada 22 Februari 2018.
- Dita, T, N. 2014. Metode *Role Playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Diambil dari **Error! Hyperlink reference not valid..** Diakses pada 2 Februari 2018.

- Djamarah, S. B. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Erikson, E. H. 2008. *Identity and the Life Cycle*. New York: International Universities Press.
- Ernani. 2016. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Skripsi. UIN Raden Fatah Palembang. Diambil Dari : <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/download/1072/906>. Diakses pada 3 Februari 2018.
- Fishbein, M. 2005. *Attitudes, Personality, and Behavior*. New York: Open University Press.
- Ismiasih, L. 2016. *Aktifitas metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas XI SMA Muhammadiyah pakem sleman*. Diambil dari **Error! Hyperlink reference not valid..** Diakses pada 20 Februari 2018
- Munir, F, K. 2017. *Pengaruh penggunaan metode Role Playing terhadap minat belajar siswa kelas X pada materi virus di SMA Azhariyah Palembang*. Diambil dari **Error! Hyperlink reference not valid..** Diakses pada 5 Februari 2018.
- Novianti, D. 2015. *Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Prilaku Solidaritas Siswa Dalam Menolong Teman*. Jurnal Edutech Vol.1 No.1. Diambil dari: **Error! Hyperlink reference not valid..** Diakses pada 10 Februari 2018.
- Nikmah, L. 2017. *Efektifitas Role Playing Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas VII SMPN 8 Kediri*. Dambil dari **Error! Hyperlink reference not valid..** Diakses pada 20 Februari 2018.
- Prayitno. 2008. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Puspa, M. 2017. *Efektifitas Role Playing Untuk Mengurangi Prilaku Bullying Pada Siswa SMA N 1 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung. Diambil dari: **Error! Hyperlink reference not valid..** Diakses pada 10 Februari 2018
- Ryff, C. D. 2014. *Psychological Well-Being Revisited: Advance in the Science and Practice of Eudaimonia*. *Journal of personality and Social Psychology*. Dambil dari <https://www.karger.com/Article/Abstract/353263>. Diakses Pada 10 Januari 2018.
- Sari, B, R. 2015. *Tingkat psikologis will being pada remaja pantisosial bina remaja yogyakarta*. Jurnal UNY (Online). Diambil dari **Error! Hyperlink reference not valid..** Diakses tanggal 17 Januari 2018.
- Safitri, Y. 2017. *Penggunaan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Playing untuk Meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas XI*. Skripsi. Universitas Lampung. Diambil dari **Error! Hyperlink reference not valid..** Diakses pada 2 Februari 2018.
- Shaftel, F, R. 1982. *Role Playing In The Curriculum*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syarif, K. 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.

Diambil dari **Error! Hyperlink reference not valid..** Diakses Pada 20 Februari

Tanujaya, W. 2014. *Hubungan Kepuasan Kerja Dengan Kesejahteraan Psikologis*. Skripsi. Universitas Esa Unggul. Diambil dari **Error! Hyperlink reference not valid..** Diakses pada 20 Februari 2018

Triwahyuningsih, Y. 2017. *Kajian Meta-Analisis Hubungan antara Self Esteem dan Kesejahteraan Psikologis*. Jurnal UGM (Online) Vol.25 No.1, Hal.26-35, Diambil dari <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpikologi/article/download/9382/17450>. Diakses pada 2 Februari 2018

Yahya, A. 2014. *Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret. Diambil dari **Error! Hyperlink reference not valid..** Diakses pada 10 Februari 2018.