

Peningkatan Sikap Positif Terhadap *Personal Growth* Dengan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

Positive Attitude Improvement Against Personal Growth with Guidance on Role Playing Technique Groups

Budi Mulyono^{1*}, Muswardi Rosra², Moch Johan Pratama³

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

²Dosen Pembimbing Utama Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lampung

³Dosen Pembimbing Pembantu Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lampung

*e-mail: budimulyono147@gmail.com, Telp.: +6285768112470

Received: April, 2019

Accepted: May, 2019

Online Published: May, 2019

Abstract: *The Improvement Positive Attitudes Towards Personal Growth Through Group Guidance Role Playing Techniques. The purpose of the research is to increase a positive attitude towards psychological well-being, especially the dimension of personal growth. The method used in this study is quasi-experimental design of untreated design with dependent pre-test and posttest. The research subjects used an experimental group of 10 people. The results of the statistical analysis showed that the value (Sig) was $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted, The conclusion is that attitudes towards personal growth can be increased using the role playing group guidance services in the experimental group.*

Keywords: *guidance and counseling, role playing, personal growth*

Abstrak: **Peningkatan Sikap Positif Terhadap Personal Growth Menggunakan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing.** Tujuan penelitian untuk meningkatkan sikap positif terhadap kesejahteraan psikologis khususnya dimensi *personal growth*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen design with dependent pre-test and posttest*. Subjek penelitian menggunakan kelompok eksperimen sebanyak 10 orang. Hasil analisis statistik menunjukkan nilai (Sig) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, Kesimpulannya adalah sikap terhadap *personal growth* dapat ditingkatkan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen.

Kata kunci: *bimbingan dan konseling, role playing, personal growth*

PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Merasakan 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 in di kasinya, aspek psikologis memiliki sifat *covert*, dimana kualitasnya tidak terlihat secara kasat mata. Hal ini menyebabkan indikasi *Psychological Well Being* (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 di buktikan oleh bukti empiris, bahwa kualitas kesejahteraan psikologis yang dimiliki seseorang individu, akan mempengaruhi kualitas variabel positif lainnya, seperti ; Dari penelitian (Tanujaya, 2014) tentang hubungan kepuasan kerja dengan kesejahteraan psikologis pada karyawan *Cleaning Services*.

Penelitian tersebut terbukti bahwa kesejahteraan psikologi dapat meningkatkan kepuasan kerja karyawan *Cleaning Services*, (Triwahyuningsih, 2017) tentang hubungan antara *self esteem* dengan kesejahteraan psikologis, dari penelitian ini terbukti kesejahteraan psikologis dapat meningkatkan *self esteem*, (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, (Anggraini & Jannah, 2014) hubungan antara kesejahteraan psikologidan ke pribadian *hardiness* dengan *stress* pada petugas *port security*, dari hasil penelitian tersebut terbukti bahwa kesejahteraan psikologidan kepribadian *har-*

diness dapat mengurangi ting kat *stress* yang terjadi pada petugas *port security*.

Sikap positif terhadap kesejahteraan psikologis idealnya terinternalisasi sebagai bagian dari konsep diri individu, sehingga individu akan dapat terus berproses untuk menuju arah pada kehidupan yang positif (*The Good Life*). (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). Secara lebih lanjut, dijelaskan bahwa lingkungan terdekat (mikrosistem) memiliki pengaruh yang sangat besar, salah satunya lingkungan yang termasuk dalam mikrosistem adalah sekolah. 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 66 dari 142 siswa di SMA Yadika Bandar Lampung menyatakan bahwa mereka belum mengetahui apa itu kesejahteraan psikologis. Data tersebut menunjukkan bahwa informasi yang dimiliki siswa akan pentingnya kese-

jahteraan psikologis masih amat minim. dan siswa belum bisa dengan tepat menyebutkan cirri-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 pertumbuhan pribadi yang kurang baik, dari 10 siswa yang mengikuti FGD 8 diantaranya menunjukkan hasil yang negative terkait pertumbuhan pribadi.

Hal menarik yang patut disoroti adalah pengakuan guru BK merasa sulit untuk berkomunikasi dengan siswa, dengan alasan bahwa siswa kurang berpartisipasi terhadap layanan yang diberikan guru BK sehingga siswa tidak memperhatikan ketika diberikan layanan karena layanan yang diberikan cenderung membosankan dan monoton sehingga informasi yang diberikan guru BK tidak tersampaikan secara efektif. Secara umum, penyebabnya adalah perbedaan gaya komunikasi yang pada akhirnya menyebabkan informasi tidak tersampaikan dengan maksimal.

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

Berdasarkan dua poin permasalahan yang ditemukan oleh peneliti pada studi pendahuluan, maka diajukanlah sebuah solusi yaitu dengan merancang modul layanan bimbingan teknik *role playing* dengan topik *personal growth* (pertumbuhan pribadi) Bimbingan bisa dilakukan oleh semua orang karena bimbingan bertujuan untuk memberikan informasi guna membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan dirinya.

Bimbingan kelompok teknik *role playing* di pilih sebagai sebuah solusi karena memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan metode lainnya yaitu: menurut (Djamarah dan Zain, 2014:89) teknik bermain peran memiliki kelebihan dibandingkan dengan teknik lain terutama jika digunakan pada klien remaja.

Beberapa kelebihan tersebut adalah :

- (1) siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahai, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperkannya. Daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama,
- (2) siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif. Pada waktu bermain peran 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 tanggung jawab dengan sesamanya,
- (6) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

Alasan dipilihnya teknik *role playing* terbukti efektif jika digunakan untuk meningkatkan kualitas sebuah perilaku. Hal ini dapat dilihat dari beberapa hasil penelitian dimana teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku seperti : meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran

jaran bahasa Indonesia (Ismiasih, Lia, 2016) dalam penelitian tersebut teknik *role playing* terbukti dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada matapelajaran bahasa Indonesia. meningkatkan minat belajar siswa (Munir Awalul Fatiqin, Ira Kendi, 2016) dalam penelitian ini terbukti teknik *role playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

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 di atas maka diharapkan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat menjadi metode yang paling tepat untuk menyampaikan informasi terkait *personal growth* (pertumbuhan pribadi) pada siswa, dan pada akhirnya sikap negatif siswa terhadap *personal growth* (pertumbuhan pribadi) dapat berubah menjadi sikap yang positif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan sikap positif siswa terhadap kesejahteraan psikologis khususnya dimensi *personal growth* setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada siswa kelas XI SMA Yadika Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

METODE PENELITIAN/ RESEARCH METHOD

Penelitian ini dilaksanakan pada Oktober 2018 Tahun Pelajaran 2018/2019. 10 siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelompok sampel eksperimen sedangkan kelas XI IPA 1 sebagai kelompok kontrol di SMA Yadika Bandar Lampung sebagai subjek penelitian yang di ambil dengan cara *voluntary sampling*. Desain yang digunakan dalam pene-

litian ini adalah Quasi eksperimen dengan model *untreated control group design with dependent pretest and posttest*.

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMA Yadika 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 *pretest* 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 *posttest* untuk mengetahui hasil dari penelitian yang sudah dilakukan dan mendapatkan nilai peningkatan sikap terhadap konsep *personal growth*

Definisi operasional dari penelitian ini merupakan pengertian dari sikap positif terhadap *personal growth* dan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Sikap positif terhadap *personal growth* adalah gagasan atau pandangan seseorang dimana ia dapat menerima dan mengakui dengan baik segala kualitas diri (baik dan buruknya) serta merasa positif terhadap pertumbuhan pribadi. 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 aitem 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 sebanyaknya orang terhadap suatu aitem. Berdasarkan perhitungan dengan rumus Aiken's V maka dapat disimpulkan bahwa instrument valid dan dapat digunakan.

Berdasarkan hasil uji ahli (*judgement expert*) yang dilakukan tiga dosen dari perhitungan dengan rumus Aiken's V pernyataan dengan kriteria besarnya 0,66 maka pernyataan tersebut dikatakan valid dan dapat digunakan. Koefisien validitas isi Aiken's V dari 63 aitem adalah pada rentang rata-rata 0,66 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 Yadika Bandar Lampung. Skala penerimaan diri dibagikan kepada 60 siswa, kemudian dianalisis dan dihitung dengan menggunakan rumus *alpha cronbach* lewat SPSS (*Statistical Package for Sosial Science*).

Selanjutnya, skala yang digunakan peneliti memiliki tingkat reabilitas sebesar 0,754. Berdasarkan kriteria reliabilitas menurut (Sugiyono, 2010:184). Tingkat reliabilitas sebesar 0,754 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 *non-parametrik* (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 Sosial Science*).

HASIL DAN PEMBAHASAN/ RESULT AND DISCUSSION

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun pelajaran 2018/2019 di SMA Yadika Bandar Lampung. Penelitian ini dilakukan terhitung pada tanggal 18 Oktober 2018 sampai 24 Oktober 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 pertumbuhan pribadi (*personal growth*). Wawancara menghasilkan bahwa sekolah belum pernah memberikan informasi terkait pentingnya kesejahteraan psikologi pada dimensi pertumbuhan pribadi

Langkah selanjutnya peneliti melakukan penyebaran skala penerimaan diri. Skala tersebut berisi pernyataan-pernyataan

yang dapat mengungkap mengenai pertumbuhan pribadi. Setelah melakukan penyebaran skala pertumbuhan pribadi kepada siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPA 1 sebanyak 60 orang. Sebanyak 50 orang masih memiliki sikap negatif terhadap penerimaan diri.

Kemudian subjek penelitian diambil dengan cara kerelaan siswa untuk berpartisipasi dalam penelitian. Peneliti mengadakan *open recruitmen* bagi mereka yang mau berpartisipasi dalam penelitian, setelah melakukan *open recruitment* maka di dapatlah 10 orang siswa dari kelas XI IPS 1 sebagai kelompok eksperimen dan 10 orang siswa dari kelas XI IPA 1 sebagai kelompok kontrol.

Peneliti mengadakan pertemuan dengan kelompok eksperimen kemudian menjelaskan tata cara pelaksanaan layanan bimbingan kelompok, serta membuat kesepakatan untuk melaksanakan bimbingan kelompok. Teknik *role playing* diberikan kepada kelompok eksperimen, dengan cara bermain peran dengan tema bosan dengan kegiatan sekolah, tema tersebut di dapat dari hasil studi pendahuluan karena banyak siswa yang memiliki masalah tentang *personal growth* seperti judul dalam skenario yang sudah dibuat dalam permainan *role playing*.

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 IPA 1 dengan jumlah 10 orang tidak akan diberi perlakuan seperti kelompok eksperimen tetapi akan diberikan penjelasan melalui ceramah terkait materi penerimaan diri dan siswa mendengarkan.

Tabel 1. Daftar Subjek Penelitian Kelompok Eksperimen

No	Nama subjek	Kelompok	L/P	Kelas
1	AP	Kelompok Eksperimen	P	XI IPA 1
2	AR	Kelompok Eksperimen	L	XI IPA 1
3	DP	Kelompok Eksperimen	P	XI IPA 1
4	IM	Kelompok Eksperimen	L	XI IPA 1
5	RS	Kelompok Eksperimen	L	XI IPA 1
6	RA	Kelompok Eksperimen	L	XI IPA 1
7	RF	Kelompok Eksperimen	P	XI IPA 1
8	MP	Kelompok Eksperimen	L	XI IPA 1
9	NA	Kelompok Eksperimen	P	XI IPA 1
10	WN	Kelompok Eksperimen		XI IPA 1

Hasil *Pretest* kelompok eksperimen kelas XI IPA1 sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dan hasil kelompok kontrol kelas XI IPS1 yang tidak diberikan perlakuan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen Sebelum Pemberian Perlakuan

No	Nama siswa	Skor	Kategori
1	AP	232	Sedang
2	AR	114	Rendah
3	DP	220	Sedang
4	IM	117	Rendah
5	RS	203	Sedang
6	RA	190	Rendah
7	RF	217	Sedang
8	MP	213	Sedang
9	NA	219	Sedang
10	WN	214	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 :

Tahap 1 pembentukan

Tahap ini bertujuan untuk memperkenalkan peserta pada topik permasalahan disesi ini dengan detail. Gambaran yang detail diharapkan dapat membuat peserta menyadari pentingnya permasalahan ini untuk ditangani, serta terlibat secara emosional

Pemanasan yaitu pemimpin kelompok melakukan pemanasan ,semua anggota saling memperkenalkan diri dan bertujuan untuk memperkenalkan peserta pada topik permasalahan di sesi ini dengan detail. Dan supaya peserta lebih terbuka dan tidak canggung

Tahap 2 peralihan

Memilih partisipan pada langkah ini pemimpin kelompok memandu memilih peran, sesuai dengan tokoh yang tercantum dalam skenario dengan menggunakan teknik fishing yaitu melempar umpan meminta peserta untuk menggambarkan berbagai karakter yang ada pada cerita.

Eksplorasi situasi pemimpin kelompok memandu peserta dalam mengidentifikasi perilaku apa yang tepat untuk dimunculkan pada situasi dilema point yang telah dipilih sesuai dengan peran yang mereka pilih.

Mempersiapkan pengamat pemimpin kelompok menjelaskan kepada pengamat tentang apa yang harus diamati dari pemain berdasarkan tiga prinsip *role palying* yaitu : simultan (pikiran, perasaan dan tindakan dilakukan secara bersamaan). Spontan (natural, cepat/ mengalir, perilaku yang mebangkitkan diri pada situasi yang baru). Veridicalitas (dengan jujur melakukan tindakan yang sama dengan kehidupan nyata).

Tahap 3 kegiatan

Pelaksanaan bermain peran pemimpin kelompok memotifasi peserta agar tidak merasa canggung untuk memainkan perannya, dan pemimpin kelompok sama sekali tidak boleh mengomentari kemampuan akting peserta, fokus pada bentuk perilaku dan isi dialog antar peserta.

Diskusi dan evaluasi pemimpin kelompok memandu proses diskusi yang dimulai dengan hasil pengamatan dari observer, kemudian pemimpin kelompok membantu pemain untuk merancang ulang kembali dialog atau peran yang positif sesuai dengan masukan yang telah diberikan.

Pelaksanaan *role playing* lanjutan pada tahap ini pemimpin kelompok memotifasi peserta agar tidak merasa canggung untuk memainkan perannya, pemimpin kelompok sama sekali tidak boleh mengomentari kemampuan akting peserta, fokus pada bentuk perilaku dan isi dialog antar peserta. Setelah melakukan pelaksanaan bermain peran yang pertama pemimpin kelompok memandu proses diskusi untuk melakukan pelaksanaan *role playing* yang kedua, pelaksanaan bermain peran yang kedua dilakukan dengan bergantian yang semula 5 siswa menjadi pengamat dalam bermain peran yang kedua menjadi bermain peran dan yang semula bermain peran dalam *role playing* yang kedua dengan topik yang sudah didiskusikan dan dirancang ulang dengan permainan peran yang sudah dimainkan sebelumnya dengan versi yang benar.

Tahap 4 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 kelom-

pok untuk mengemukakan pesan-kesan dari pelaksanaan bimbingan kelompok.

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

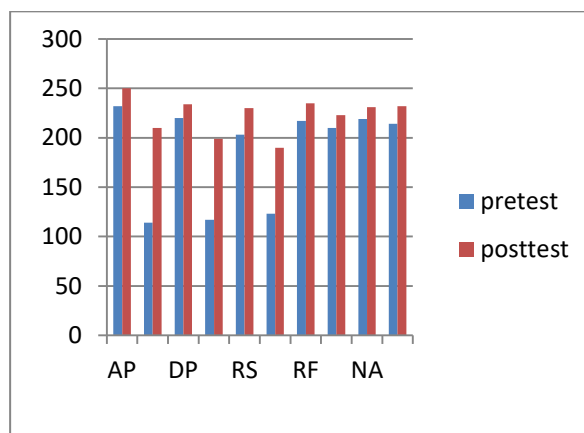
Tabel 3. Perbandingan *Prettest* Dan *Posttest* Pertumbuhan Pribadi Pada Kelompok Eksperimen

N o	Na ma siswa	Skor <i>prettest</i>	Skor <i>posttest</i>	Penin gkatan	Persent ase
1	AP	232	250	18	5,71%
2	AR	114	210	96	30,4%
3	DP	220	234	14	4,44%
4	IM	117	199	82	26,03%
5	RS	203	230	27	8,57%
6	RA	123	190	67	21,26%
7	RF	217	235	18	5,71%
8	MP	210	223	13	4,12%
9	NA	219	231	12	3,80%
10	WN	214	232	18	5,71%
$\Sigma x/N$		186,9	223,4	36,5	11,569 %

Berdasarkan tabel dapat di ketahui hasil *prettest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Hasil *prettest* atau sebelumnya diberikan perlakuan bimbingan kelompok

teknik *role playing* pada kelompok eksperimen dan hasil *posttest* setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* mengalami peningkatan sebesar 36,5 karena sewaktu 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 *personal growth*

Berikut ini adalah Grafik peningkatan subjek kelompok eksperimen:



Gambar 1. Grafik peningkatan sikap pertumbuhan pribadi kelompok eksperimen

Berikut ini adalah hasil yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* yang dimana siswa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* mengenai sikap positif terhadap *personal growth* yang menggunakan teknik *role playing*.

Setelah diperoleh data yang dibutuhkan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan sikap siswa terhadap *personal growth* melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* sehingga dapat diketahui apakah penggunaan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap siswa terhadap *personal growth*.

Berdasarkan penghitungan skala sikap terhadap *personal growth* yang telah diisi oleh siswa, didapatkan hasil bahwa sepuluh siswa tersebut mengalami peningkatan terhadap *personal growth* dengan membandingkan hasil antara *pretes* (sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok) dan *posttest* (sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok). Analisis yang digunakan untuk mengetahui uji kesamaan dua rata-rata skor kelompok eksperimen yang diberi layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dan skor kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan uji *Mean Whitney Test* terhadap data *pretes* dan *posttes* (menggunakan perhitungan komputersasi dengan bantuan program SPSS 24).

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan terdapat peningkatan sikap siswa terhadap *personal growth* setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat sikap siswa terhadap *personal growth* di SMA Yadika Bandar Lampung setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* meningkat dibandingkan sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Sebaliknya tidak terdapat peningkatan yang tinggi pada kelompok eksperimen yang tidak diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Yaitu hanya diberikan *pretes* yang berupa skala sikap yang berkaitan dengan *personal growth* skala sikap dibuat berdasarkan aspek dari *personal growth*.

Penelitian ini juga dibuktikan dalam jurnal (Sari, 2015) tentang tingkat kesejahteraan psikologi pada remaja panti sosial, dari hasil penelitian tersebut terbukti bahwa kesejahteraan psikologi dapat berpengaruh pada tingkat kebahagiaan, dan semangat dalam menjalani keseharian untuk mencapai *personal growth*nya.

Penelitian ini peneliti memberikan pendekatan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen untuk meningkatkan sikap siswa terhadap pertumbuhan pribadi (Prayitno, 2008), mengemukakan bahwa bimbingan kelompok adalah upaya membantu seseorang dalam suasana kelompok agar dapat memahami dirinya, mencegah masalah, dan mampu memperbaiki diri dengan cara memanfaatkan dinamika kelompok sehingga seseorang dapat menjalani perkembangan secara optimal.

Alasan teknik *role playing* ini dipilih sebagai suatu pendekatan yang digunakan untuk meningkatkan sikap siswa terhadap pertumbuhan pribadi. Karena melalui *role playing* kegiatan pembelajaran bukan pada objek sebenarnya, kegiatan secara kelompok, sebagai alternatif untuk pembelajaran sikap, peran guru sebagai pembimbing, adanya topik permasalahan serta ada peran yang dimainkan siswa (Udin S.Wina taputra).

Dari pelaksanaan penelitian ini peneliti menemukan kekuatan dari bimbingan kelompok teknik *role playing* kekuatan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah

Tahap pembentukan, Kegiatan awal dari sebuah kelompok dapat dimulai dengan pengumpulan para (calon) anggota kelompok dalam rangka kegiatan kelompok yang direncanakan, meliputi: siswa saling berinteraksi dan saling terbuka satu dengan yang lain, siswa mengikuti kegiatan dengan sukarela tanpa ada unsur paksaan sehingga siswa lebih terbuka dalam mengikuti kegiatan, dan membuat siswa semakin lebih

nyaman dalam mengikuti kegiatan

Tahap peralihan, pemimpin kelompok membagi kartu peran dan prolog, siswa memilih peran yang sudah ada di kartu peran yang sesuai dengan karakter mereka. Pemimpin kelompok menceritakan susana kegiatan dengan jelas.

Tahap kegiatan, dalam kegiatan tersebut peneliti menyusun modul sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah dalam bermain peran, peneliti menjelaskan modul tersebut dengan jelas kepada siswa yang mengikuti kegiatan sehingga siswa paham akan tujuan dari kegiatan yang dilakukan oleh peneliti,

Pada tahap ini kekurangan peneliti yaitu peneliti tidak memainkan peran secara berulang kali sehingga siswa belum begitu paham dengan topik yang mereka mainkan kemudian peneliti tidak melakukan siklus experiential learning dalam kegiatan tersebut. Peneliti kurang memahami langkah-langkah dalam bermain peran sehingga siswa kurang paham dengan alur kegiatan tersebut.

Tahap pengakhiran siswa saling berdiskusi untuk memecahkan masalah dalam peran yang akan dimainkan, saling memberi motivasi agar tidak merasa canggung dalam bermain peran, dalam kegiatan tersebut siswa dapat saling berbagi pengalaman terhadap peran yang sudah dimainkan.

Dari hasil pelaksanaan keempat tahap bermain peran tentang bosan dengan kegiatan sekolah peneliti mengalami kesulitan pada bermain peran kemudian kesulitan tersebut menjadi kekurangan dalam pengambilan data dengan menggunakan bimbingan kelompok teknik *role playing*,

Sehingga akibat kelalaian peneliti hal ini berpengaruh pada hasil penelitian yang tidak begitu tinggi. Dan akibat kelalaian peneliti peningkatan sikap siswa terhadap pertumbuhan pribadi pada subjek kelompok

eksperimen sangat sedikit. Yang seharusnya disini siswa mengalami peningkatan yang sangat tinggi dalam kelompok eksperimen dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Akan tetapi dengan adanya keketatan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *role playing* tetap dapat meningkatkan perilaku siswa terhadap *personal growth*. Maka dari itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan sikap siswa terhadap pertumbuhan pribadi bagi para siswa yang memiliki sikap negatif terhadap pertumbuhan pribadi di sekolah. Salah satu cara yang dipandang tepat untuk meningkatkan sikap siswa terhadap pertumbuhan pribadi adalah melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

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

Sikap AP terhadap pertumbuhan pribadi. Sebelum pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini AP adalah siswa yang pemalas dan mudah bosan dengan kegiatan sekolah. Namun setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini perubahan sikap AP terhadap perkembangan pribadi meningkat. Perubahan berawal pada saat AP mulai menyadari betapa pentingnya pertumbuhan pribadi dalam kehidupannya.

Sikap AR terhadap perkembangan pribadi. Sebelum pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini AR adalah siswa yang suka terpengaruh orang lain. Namun setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini perubahan sikap AR terhadap perkembangan pribadi meningkat. Perubahan berawal pada saat AR mulai menyadari betapa pentingnya perkembangan pribadi dalam kehidupannya.

Hal ini dilihat dari pendapatnya yang mengatakan bahwasanya ia harus mengikuti apa yang dikatakan orang lain. Ada kalanya ia harus mempunyai pendirian.

Sikap DP terhadap perkembangan pribadi. Sebelum pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini DP adalah siswa yang suka ikut-ikutan orang lain. Namun setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini perubahan sikap DP terhadap pertumbuhan pribadi meningkat. Perubahan berawal pada saat DP mulai menyadari betapa pentingnya pertumbuhan pribadi dalam kehidupannya. Hal ini dilihat dari pendapatnya yang mengatakan bahwasanya ia harus mengikuti apa yang dikatakan orang lain. Ada kalanya ia harus mempunyai pendirian.

Sikap positif IM terhadap perkembangan pribadi. Sebelum pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini adalah siswa yang sering mempengaruhi temanya untuk tidak mengikuti kegiatan sekolah. Namun setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini perubahan sikap IM terhadap pertumbuhan pribadi meningkat. Perubahan berawal pada saat IM mulai menyadari betapa pentingnya pertumbuhan pribadi dalam kehidupannya yang diantaranya ia harus mengikuti kegiatan sekolah dan Tidak mempengaruhi temanya untuk tidak mengikuti kegiatan sekolah.

Sikap positif RS terhadap pertumbuhan pribadi. Sebelum pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini adalah siswa yang sangat suka membolos. Namun setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini perubahan sikap RS terhadap pertumbuhan pribadi meningkat. Perubahan berawal pada saat RS lebih merasakan ada perkembangan yang lebih baik ketika ia selalu mengikuti kegiatan sekolah. dan merasa menyesal ketika da tidak mengikuti kegiatan yang ada disekolah

Sikap RA terhadap pertumbuhan pribadi. Sebelum pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini RA adalah siswa yang suka tidak mengikuti pelajaran ketika jam kbm berlangsung. Namun setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini perubahan sikap RA terhadap pertumbuhan pribadi meningkat. Perubahan terlihat dari RA dia akan lebih giat lagi utuk belajar walupun menurut dia susah. Dari hal itu saja sikap RA sudah terlihat berubah.

Sikap RF terhadap perkembangan pribadi, sebelum pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini RF siswa yang suka tidak mengerjakan tugas. RF merasa bahwa ia tidak perlu mengerjakan tugas karena itu hanya membebani dia. Namun setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini perubahan sikap RF terhadap perkembangan pribadi. Perubahan terlihat dari pendapat RF bahwa ketika dia ingin jadi anak yang pandai maka dia akan selalu mengerjakan tugas sekolah.

Sikap MP terhadap pertumbuhan pribadi, sebelum pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini MP adalah siswa yang suka menggunakan waktu luangnya dengan bermain. Namun setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* perubahan sikap MP terhadap pertumbuhan pribadi meningkat. Perubahan terlihat dari MP sudah mampu menceritakan permasalahannya dan dia memiliki pola pikir bahwa apa yang dia lakukan selama ini salah.

Sikap NA terhadap pertumbuhan pribadi, sebelum pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini NA adalah siswa yang suka menyerah dan pasrah dan berteman dengan teman yang satu pemikiran dengannya. Namun setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini perubahan sikap NA terhadap

pertumbuhan pribadi meningkat.

Sikap WN terhadap perkembangan pribadi, sebelum pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini WN adalah siswa yang suka menyalahkan orang lain. Namun setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini perubahan sikap WN terhadap pertumbuhan pribadi meningkat.

Teknik *role playing* bersifat membandingkan dan mengkonstansikan posisi posisi yang diambil dalam pokok permasalahan, penerapan pengetahuan pada pencegahan masalah, menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkret, melibatkan peserta didik dalam pembelajaran langsung, mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik, serta mengembangkan pemahaman yang empatik (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 seperti melalui *role playing*.

Hal ini dapat dilihat dari beberapa hasil penelitian dimana teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku seperti penelitian Dian Novianti (2015) penggunaan *role playing* dapat meningkatkan perilaku siswa terhadap pertumbuhan pribadi.

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

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

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

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

Setelah semua prosedur kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* dilaksanakan, maka terdapat peningkatan sikap siswa terhadap pertumbuhan pribadi pada subjek kelompok eksperimen. Hal ini terlihat dari data skor sebelum pemberian perlakuan bimbingan kelompok teknik *role playing*

ying di peroleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 186,9. Setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok teknik *role playing* di peroleh nilai rata-rata skor *posttest* siswa sebesar 223,4. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan sikap siswa terhadap perkembangan pribadi setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*

KESIMPULAN DAN SARAN/ CONCLUSION AND SUGGESTION

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas XI SMA Yadika Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018, maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

Kesimpulan Statistik

Layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap siswa terhadap pertumbuhan pribadi pada siswa kelas XI SMA Yadika Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018. Layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap siswa terhadap pertumbuhan pribadi pada siswa kelas XI SMA Yadika Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

Hal ini terbukti dari analisis data dengan menggunakan *Uji mann whitney*, dimana diperoleh nilai (sig) 0,000. Kemudian nilai tersebut dibandingkan menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05. Ketentuan pengujian bila signifikan <0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ternyata di peroleh hasil $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kesimpulan Penelitian: Sikap siswa dan hasil *pretest* siswa sbelum diberikan perlakuan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen yang memiliki sikap terhadap pertumbuhan pribadi yang rendah, dan setelah diberikan perlakuan dengan bimbingan kelompok tek-

nik *role playing* sikap siswa menunjukkan adanya peningkatan dilihat dari perubahan sikap dan perilaku serta nilai *posttest* siswa.

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 teknik *role playing* untuk meningkatkan sikap siswa terhadap perkembangan pribadi, serta memecahkan permasalahan-permasalahan yang dialami siswa di sekolah pada umumnya.

Kepada sekolah SMA Yadika 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

Kepada siswa SMA Yadika Bandar Lampung hendaknya mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan sungguh-sungguh dan menjadikan kegiatan ini sebagai pembelajaran untuk berproses dan berkembang agar menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

Bagi peneliti yang lain yang akan melaksanakan penelitian tentang penggunaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan sikap siswa dapat menggunakan subjek yang berbeda dengan meneliti variabel lain. Dan dengan melaukan pengambilan data sesuai prosedur dalam bimbingan kelompok dan teknik *role playing* supaya mendapat data yang benar-benar baik dan bisa meningkatkan variabel yang akan kiti teliti dengan menggunakan tekni *role playing* sehingga siswa tidak salah menafsirkan tentang variabel yang akan kita teliti.

DAFTAR RUJUKAN / REFERENCES

- Azwar, S. 2016. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anggraini Tania Puspa. 2014. *Hubungan Antara Psikologikal Will Being Dan Kepribadian Hardiness Dengan Stress Pada Petugas Port Security*. Diambil dari UNESA (Online). Vol 3 No 2 2015. Diambil dari <http://jurnal-mahasiswa.unesa.ac.id/index.php/character/article/view/10984/105>). Diakses pada tahun 2015.
- Bronfenbrenner, U. 2005. *Human Development*. London: Sage Publication.
- Bandura, Albert. 2001. *Social Learning Theory*. Prentice, Inc. New Jersey
- Shadish, W.R., Cook, T.D., & Campbell, D.T. 2002. *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Generalized Causal Inference*. Unknown Publisher.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erikson, E. H. 2008. *Identity and the Life Cycle*. New York: International Universities Press.
- Ismiasih, Lia. 2016. *Aktifitas Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas XI SMA Muhammadiyah Pakem Sleman*. Jurnal UNY (Online). Diambil dari <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiftp/article/download/1081/962>
- Munir, Fatiqin Awalul, Kedi Ira. 2017. *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus di SMA Azhariyah Palembang*. Jurnal UIN Raden Fatah Palembang (Online). Diambil dari **Error! Hyperlink reference not valid.**
- Novianti, Dian S. 2015. *Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Prilaku Solidaritas Siswa dalam Menolong Teman*. (Online) Jurnal Edutech Vol. 1. Diambil dari <http://media.neliti.com/media/publication/42696-ID-pengaruh-penerapan-layanan-bimbingan-kelompok-teknik-role-playing-terhadap-perilaku.pdf> . Diakses pada April 2018.
- Prayitno & Erman. 2008. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka cipta.
- Ryff, C. D. 2014. *Psychological Well-Being Resvisited: Advances in the Science and Practice of Eudaimonia*. *Psychother Psychosom*, 83,10-28.
- Sari, Brilianta, Rahmawati. 2015, *Tingkat psikologis will being pada remaja panti sosial bina remaja yogyakarta*. jurnal UNY. (Online). Vol 4 No 12 Tahun 2015. Diambil dari <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fipbk/article/download/313/285>. Diakses tanggal 17 Januari 2018.
- Safitri, Yulia. 2017. *Penggunaan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Playing untuk Meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas XI*. Skripsi. Universitas Lampung. Diambil dari <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ALIB/article/view/14134>. Diakses pada tahun 2017.
- Syarif, Kemal. 2014. *Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial*

Siswa Kelas XI IPA SMA N 1
Medan. Skripsi. Universitas Negeri
Medan. Diambil dari
[http://digilib.unimed.ac.id/4794/1/Fu
lltext.pdf](http://digilib.unimed.ac.id/4794/1/Fu
lltext.pdf).

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian
Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.

Tanujaya, W. 2014. *Hubungan Kepuasan
Kerja Dengan Kesejahteraan Psiko-
logis (Psychological well being)
Pada Karyawan Cleaner (Studi Pa-
da Karyawan Cleaner Yang Mene-
rima Gaji Tidak Sesuai Standar Ump
Di PT. Sinergi Intergra Service, Ja-
karta)*. (Online). Diambil dari **Error!
Hyperlink reference not valid.**
Diakses pada Desember 2014.

Triwahyuningsih, Y. 2017. *Hubungan
Antara Self Esteem Dan
Kesejahteraan Psikologis*. (Online)
Vol 25 No 1 2017. Diambil dari
[https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikolo
gi/article/view/9382](https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikolo
gi/article/view/9382). Diakses pada
tahun 2017.