MENINGKATKAN KONSEP DIRI POSITIF DALAM BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 1 NATAR KABUPATEN LAMPUNG SELATAN TAHUN PELAJARAN 2012/2013

INCREASING POSITIVE SELF-CONCEPT IN LEARNING BY USING *ROLE PLAYING* TECHNIQUE TO THE STUDENTS OF CLASS XI AT SMA N 1 NATAR SOUTH LAMPUNG REGENCY IN THE ACADEMIC YEAR 2012/2013

[1]Asti Haryati (asthyemuu@ymail.com)
[2]Yusmansyah
[3]Diah Utaminingsih

ABSTRACT

The purpose of the research was to know the increasing of positive self-concept in learning by using role-playing techniques. The problem of this research was the low of student's positive self-concept in learning. The problem was "can positive self-concept increased in student learning by using role playing to the student's class XI at SMA N 1 Natar?". The research method used in this method quasi-experimental design with one group pretest-posttest. The research subjects were of six students with have a low self-concept in learning. Data collecting techniques using self-concept scale.The research results showed that positive self-concept in learning can be increased using role-playing techniques, it proved from the data analysis result that using Wilcoxon, from pre-test and post-test result acquired Z_{output}= -2.201 and Z_{tabel} 0.05 = 0. $Z_{output} < Z_{tabel}$. Thereby, Ha accepted, it means positive self-concept student's class XI at SMA N 1 Natar South Lampung regency in the academic year 2012/2013 can be increased by using role-playing techniques.The conclusion is that there is an increase in positive self-concept in learning after being given role playing technique to the students class XI at SMA N 1 Natar South Lampung regency in academic year 2012/2013. The suggestion that given is (1) Students should attend the counseling service if you have difficulty in improving positive self-concept in learning, (2) to the teacher, should be able to maximize the provision of guidance and counseling services to students in schools and the use of role playing techniques to help students increase students' positive self-concept, and (3) to researchers, to conduct research on positive self-concept and role playing with a different subject.

Keywords: Positive self-concept in learning, Role playing techniques

1Mahasiswa Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lampung

2Dosen Pembimbing Utama Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lampung

3Dosen Pembimbing Pembantu Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lampung

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan konsep diri positif dalam belajar dengan menggunakan teknik *role playing.* Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya konsep diri positif dalam belajar pada siswa. Permasalahan penelitian ini "apakah konsep diri positif dalam belajar dapat ditingkatkan dengan menggunaan teknik *role playing*?". Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode eksperimen semu dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek dalam penelitian sebanyak enam siswa yang memiliki konsep diri rendah dalam belajar . Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala konsep diri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep diri positif dalam belajar dapat ditingkatkan menggunakan teknik *role playing*, terbukti dari hasil analisis data menggunakan uji beda *Wilcoxon*, dari hasil *pre test* dan *post test* diperoleh Z_{hitung} = -2,201 dan $Z_{tabel\ 0,05}$ = 0. $Z_{hitung} < Z_{tabel.}$ Dengan demikian, Ha diterima, artinya konsep diri positif dalam belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Natar Kabupaten Lampung Selatan tahun pelajaran 2012/2013 dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknik *role playing*. Kesimpulannya adalah terdapat peningkatan konsep diri positif dalam belajar setelah diberi teknik *role playing* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Natar Kabupaten Lampung Selatan tahun pelajaran 2012/2013.Saran yang dapat diberikan adalah (1) Siswa hendaknya mengikuti layanan bimbingan konseling jika mengalami kesulitan dalam meningkatkan konsep diri positif dalam belajar, (2) kepada guru, Hendaknya dapat memaksimalkan pemberian layanan Bimbingan dan Konseling kepada siswa di sekolah dan memanfaatkan teknik *role playing* untuk membantu siswa meningkatkan konsep diri positif siswa, dan (3) kepada para peneliti, untuk dapat melakukan penelitian mengenai konsep diri positif dan *role playing* dengan subjek yang berbeda.

Kata kunci : konsep diri positif dalam belajar, teknik *role playing*

PENDAHULUAN

Setiap Individu berkembang dengan cara tertentu, Perkembangan itu sendiri merupakan proses perubahan yang kompleks, melibatkan berbagai unsur yang saling berpengaruh satu sama lain. Menurut Calon (Monks, 2002:260) bahwa masa remaja menunjukan dengan jelas sifat-sifat masa transisi atau peralihan, karena remaja belum memperoleh status orang dewasa tetapi tidak lagi memiliki status kanak-kanak.

Dalam masa remaja, remaja terkadang memiliki kebingungan dengan identitas diri mereka sendiri. Remaja berusaha untuk melepaskan diri dari orang tua nya untuk dapat berdiri sendiri dengan maksud menemukan dirinya. Pembentukan konsep

diri pada remaja sangat di butuhkan bagi mereka dalam mengetahui tentang dirinya sendiri, Pengharapan tentang dirinya sendiri dan Penilaian tentang dirinya sendiri.

Konsep diri merupakan hal yang paling penting bagi kehidupan individu karena konsep diri menentukan bagaimana dia bertindak dalam berbagai situasi, bagaimana cara seseorang memandang akan dirinya dan menentukan cara bagaimana individu menentukan kearah mana hidup nya. Adapun Goss dan O'Hair (Sobur, 2003:507) menunjukan bahwa suatu konsep diri mengacu pada cara anda menilai diri anda sendiri, seberapa besar anda berpikir bahwa diri anda berharga sebagai seseorang.

Dari wawancara yang dilakukan dengan guru bimbingan konseling di SMA Negeri 1 Natar dimana diperoleh informasi bahwa masih ada siswa kelas XI yang belum memiliki konsep diri positif. Ciri-ciri gejala yang nampak dimiliki siswa diantaranya dimana siswa memiliki perasaan tidak mampu atau pesimis dalam mengerjakan dan melaksanakan tugas didalam kelas yang diberikan oleh guru, perasaaan takut salah saat mengerjakan tugas disertai dengan perkataan "saya tidak bisa mengerjakan soal itu" atau "soal ini sangat sulit untuk dikerjakan oleh orang seperti saya" hal ini diucapkan oleh siswa ketika diberi tugas oleh guru, terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri berbicara di depan kelas saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, merasa tidak disukai oleh teman-teman, terdapat siswa kurang mengenali potensi dirinya sendiri yang mereka miliki saat pengenalan diri masing-masing di kelas, ada beberapa siswa yang suka mencela temannya, ada siswa selalu mengeluh, tidak tahan akan kritikan yang dianggap nya mencela atau menjatuhkan dirinya, ada siswa merasa rendah diri dan tidak bisa menghargai dirinya sendiri, menganggap dirinya bodoh padahal anak itu dalam hasil akademiknya tidak menunjukan bahwa dirinya bodoh seperti yang dikatakan oleh siswa itu. Siswa yang demikian dapat dikatakan memiliki konsep diri positif dalam belajar rendah.

Teknik *role playing* dalam psikodrama ini diberikan pada siswa yang memiliki konsep diri positif dalam belajar rendah bertujuan untuk siswa dapat mengembangkan konsep diri positif dengan memerankan peran yang dapat meningkatkan dan menumbuhkan kemampuan dirinya, membantu individu merubah perilaku yang tidak diinginkan menjadi perilaku yang diharapkan ada pada individu dengan cara memainkan peran dimana pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku untuk mengembangkan konsep diri positif dalam belajar siswa dan meningkatkan stabilitas emosional siswa. Dengan dramatisasi, siswa berkesempatan melakukan, menafsirkan dan memerankan suatu peranan tertentu.

Konsep Diri

Konsep diri itu sendiri merupakan pandangan diri seseorang tentang dirinya sendiri. Dimana konsep diri itu sendiri menyangkut apa yang ia ketahui dan rasakan tentang perilakunya, isi pikiran dan perasaannya, serta bagaimana perilakunya tersebut berpengaruh terhadap orang lain.

Menurut Jalli (2009: 128) dimana, konsep diri adalah pandangan seseorang tentang dirinya sendiri yang menyangkut apa yang diketahui dan rasakan tentang perilakunya, isi pikiran dan perasaannya, serta bagaimana prilakunya tersebut berpengaruh terhadap orang lain. Sedangkan Konsep diri yang dikemukakan oleh Calhoun (1995:90) mengemukakan apa yang dimaksud dengan konsep diri adalah gambaran mental diri anda sendiri yang terdiri dari pengetahuan tentang diri anda, pengharapan bagi anda, dan penilaian terhadap diri anda.

Jadi, konsep diri merupakan suatu hal yang amat penting dalam pengintegrasian kepribadian seseorang dimana konsep diri itu sendiri merupkan pandangan diri, penilaian diri, gambaran diri pengalaman diri dari individu tentang nilai, aturan, persepsi dari berbagai hal mengenai dirinya sejak kecil, terutama yang berkaitan dengan perlakuan orang lain terhadapnya, bagaimana individu memahami diri sendiri dan orang lain, bagaimana mengungkapkan perasaan, ide dan pendapat.

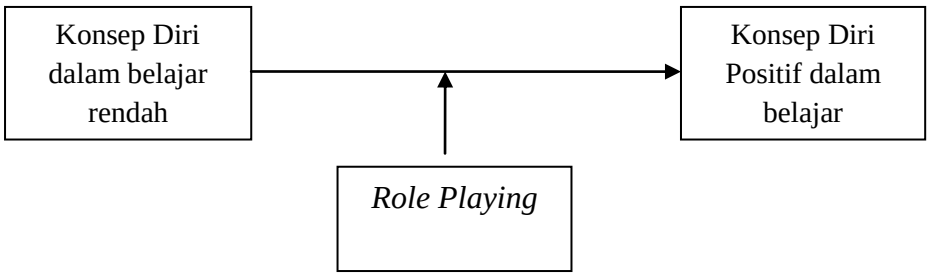
Role Playing

Blatner (1991:155-120) *Role playing* suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

Metode *role playing* ini memang sangat membantu untuk pemecahan masalah karena klien secara spontan dapat menggali sendiri masalahnya (mengeksporasi potensi-potensi yang ada dalam dirinya), meluapkan emosi yang terpendam serta mendapatkan pemecahan masalah yang berasal dari konselor dan anggota kelompok lainnya.

Moreno (Blatner,1991:115-120) menjelaskan dimana konselor mengajak klien untuk melakukan *role playing* dengan beberapa aspek dari masalah klien, dan kemudian konselor mengajak klien melakukan pembalikan peran untuk mengembangkan kemampuan memahami dan juga merupakan salah satu yang sangat penting untuk resolusi konflik.

Kerangka pemikiran penelitian ini dapat di gambarkan seperti berikut:



Gambar 1 Kerangka Pikir Penelitian.

Gambar 1 tersebut memperlihatkan bahwa pada awalnya siswa memiliki konsep diri positif dalam belajar rendah kemudian peneliti mengatasi masalah konsep diri siswa tersebut dengan penggunaan *role playing* yang memiliki tujuan meningkatkan konsep diri positif dalam belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan konsep diri positif dalam belajar dengan menggunakan teknik *Role Playing* pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2012/2013.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimen* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest.*

Pengukuran (*Pretest*)	Perlakuan	Pengukuran (*Posttest*)
Q1	X	Q2

Gambar 3.1. *One group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2012)

Pelaksanaan dengan desain ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan atau *treatment* (X) terhadap suatu kelompok. Sebelum diberikan perlakuan atau *treatment,* kelompok tersebut diberikan *pretest* (O1) dan kemudian setelah perlakuan atau *treatment* diberikan, kelompok tersebut diberikan *posttest* (O2). Hasil dari kedua test ini kemudian dibandingkan untuk mengetahui apakah perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh atau perubahan terhadap kelompok tersebut (Sugiyono, 2012).

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 6 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Natar yang memiliki konsep diri positif dalam belajar rendah. Yang hasilnya didapat dari skala konsep diri.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah skala konsep diri. Dan dibuat berdasarkan indikator dari teori Brooks dan Emmert (Rakhmat, 2005:105).

Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas atau Independen

   Variabel bebas dalam penelitian ini adalah teknik *Role playing*.
2. Variabel Terikat

   Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Konsep diri positif dalam belajar.

Definisi Operasional

1. Role Playing

Role playing adalah prosedur latihan yang diberikan kepada individu untuk membantu mengembangkan kemampuan yang dimiliki individu, mengkomunikasikan apa yang diinginkan, dirasakan serta dipikirkan, meningkatkan kesadaran diri, dan mengembangkan dan meningkatkan kerjasama kooperatif dalam tim namun tetap menjaga dan menghargai hak-hak serta perasaan orang lain. Tahap-tahap melaksanakan teknik *role playing* adalah sebagai berikut: a) menghangatkan suasana dan memotivasi siswa, b) memilih partisipan/peran, c) menyusun tahap-tahap peran, d) menyiapkan pengamat, e) pemeranan, f) diskusi dan evaluasi, g) pemeranan ulang, (h) diskusi dan evaluasi tahap dua, i) membagi pengalaman dan kesimpulan.

2. Konsep diri Positif dalam Belajar

Konsep diri positif yang dimaksud merupakan pandangan individu mengenal dan menerima apapun yang ada dalam dirinya dengan sangat baik. Konsep diri positif dalam belajar merupakan pandangan seseorang terhadap dirinya sendiri dalam konteks lingkungan sekolah.Yang ditandai dengan : (1) Menerima diri apa adanya secara positif, mengenal kelebihan dan kekurangan (2) Yakin terhadap kemampuan diri sendiri dalam mengatasi masalah (3) Percaya diri dan merasa setara dengan orang lain (4) Menerima pujian tanpa rasa malu (5) Mampu mengembangkan diri (6) Menyadari bahwa setiap orang memiliki perasaan, keinginan dan perilaku yang tidak seluruhnya diterima orang lain (7)

Memiliki harapan-harapan dan mampu merancang tujuan-tujuan hidup yang sesuai dan realistis.

Pengujian Instrumen Penelitian

Validitas Instrumen

Validitas dalam penelitian ini adalah validitas kunstruk. Menurut Sugiyono (2012:182), validitas konstruk adalah validitas yang berkaitan dengan kesanggupan suatu alat ukur dalam mengukur pengertian suatu konsep yang diukurnya. Cara mengukur validitas ini dengan mengkonsultasikan dengan ahli yang dikenal dengan istilah *judgment expert.*

Realibilitas Instrumen

Untuk menguji reliabilitas instrument dan mengetahui tingkat reliabilitas isntrumen dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus alpha menggunakan program SPSS 17.0. Hasil analisi relibilitas yang dilakukan adalah skala yang dibuat memiliki tingkat realibilitas tinggi yakni 0,969.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji *Wilxocon Match Pairs Test* menggunakan penghitungan komputerisasi program SPSS.17.0.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini meningkatkan konsep diri positif dalam belajar dengan menggunakan teknik *role playing* pada siswa kelas XI yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Natar Kabupaten lampung Selatan.

Sebelum pelaksanaan layanan bimbingan konseling terlebih dahulu peneliti membagikan skala konsep diri kepada siswa kelas XI IPS 1-2 di SMA Negeri 1 Natar. Dengan menggunakan skala tersebut, maka akan diperoleh siswa yang memiliki konsep diri positif dalam belajar rendah. Skala konsep diri tersebut sekaligus digunakan sebagai *pretest* bagi siswa yang memiliki konsep diri belajar belajar rendah. Berdasarkan pembagian skala konsep diri, diperoleh enam siswa

yang memiliki konsep diri dalam belajar rendah. Selanjutnya peneliti akan memberikan perlakuan berupa teknik *role playing* kepada keenam siswa tersebut. Sebelum dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti mengadakan pertemuan dengan keenam siswa yang menjadi subjek penelitian untuk menjelaskan tentang *role playing* serta membuat kesepakatan untuk melaksanakan kegiatan *role playing* serta menetapkan hari dan waktu pelaksanaannya.

Untuk lebih jelas, perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.2.

No.	Nama Siswa	Skor *Pretest*	Kategori	Skor *Posttest*	Kategori
1.	Thesa	79	Rendah	150	Sedang
2.	Roro	120	Rendah	192	Tinggi
3.	Nabela	112	Rendah	178	Sedang
4.	Septi	93	Rendah	134	Sedang
5.	Iis	101	Rendah	138	Sedang
6.	Puji	89	Rendah	142	Sedang

Peneliti melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *wilcoxon* melalui bantuan program SPSS 17. Berikut hasil perhitungan uji *wilcoxon*:

Tabel 4.3 Analisis hasil penelitian menggunakan uji *wilcoxon*

N	***Mean Rank***	***Sum of Ranks***	***Z***	***Asymp. Sig. (2-tailed)***
6	3,50	21,00	-2,201	0,028

Dari perhitungan tersebut diperoleh skor Z_{hitung} = -2,201, kemudian skor tersebut akan dibandingkan dengan skor $Z_{tabel}\,(\alpha)$ pada taraf signifikansi 5% atau 0,05 dengan n = 6, maka Z_{hitung} = -2,201 < Z_{tabel} = 0. maka Ha diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara skor konsep diri siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa teknik *role playing* kepada subjek penelitian.

Hal ini sesuai dengan pendapat dari Jourard (Rakhmat, 2005:106) yang mengemukakan bahwa orang yang berkonsep diri positif adalah orang yang terbuka kepada orang lain. Untuk itu, konselor berusaha mengubah sikap tertutup tersebut agar bisa lebih terbuka, yaitu dengan memberikan pujian sebagai

penguatan kepada anggota terhadap apa yang telah mereka sampaikan. Melalui penguatan yang diterima oleh anggota kelompok tersebut, maka mereka akan menilai dirinya berharga dan merasa lebih dihargai perasaan berharga yang muncul pada diri siswa akan membantu membentuk konsep diri positif pada dirinya. Sebagaimana pendapat Taylor (Rakhmat, 2005:103) yang menjelaskan bahwa penilaian individu terhadap dirinya akan membentuk penerimaan diri dan harga diri pada individu.

Jika dilihat dari perubahan-perubahan yang terjadi pada cara berfikir, sikap, perilaku anggota kelompok seperti yang telah dijabarkan di atas, maka teknik *Role playing* dapat dikatakan tepat dalam meningkatkan konsep diri positif dalam belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di SMA Negeri 1 Natar, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu:

1. Kesimpulan Statistik

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa konsep diri positif dalam belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknik *role playing.* Hal ini terbukti dari hasil analisis data *pre test* dan *post test* Z_{hitung} = -2,201. Kemudian dibandingkan dengan $Z_{tabel\ \ 0,05}$ = 0. Karena $Z_{hitung} < t_{Zabel}$ maka Ha diterima, artinya Terdapat peningkatan konsep diri positif dalam belajar setelah diberi teknik *role playing* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Natar kabupaten Lampung Selatan tahun pelajaran 2012/2013.

2. Kesimpulan Penelitian

Konsep diri positif dalam belajar siswa dapat ditingkatkan melalui *role playing*. Hal ini ditunjukkan dari perubahan perilaku keenam subyek penelitian meningkat setelah diberi perlakuan dengan *role playing* keenam subyek tersebut konsep diri positif dalam belajar meningkat menjadi lebih baik.

B. Saran

Setelah peneliti menyelesaikan penelitian, membahas dan mengambil kesimpulan, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Kepada siswa SMA Negeri 1 Natar

   Siswa hendaknya mengikuti layanan bimbingan konseling jika mengalami kesulitan dalam meningkatkan konsep diri positif dalam belajar di dalam dirinya, agar siswa dapat memiliki sikap, perilaku, dan kepribadian yang positif.

2. Kepada Guru Bimbingan dan Konseling

   Hendaknya dapat memaksimalkan pemberian layanan Bimbingan dan Konseling kepada siswa di sekolah dan memanfaatkan teknik *role playing* untuk membantu siswa meningkatkan konsep diri positif dalam belajar.

3. Kepada Peneliti Lain

   Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian tentang konsep diri positif dengan teknik *role playing* hendaknya dapat menggunakan subjek yang berbeda dan meneliti variable lain dengan mengontrol variable-variabel yang sudah diteliti sebelumnya

DAFTAR PUSTAKA

Blatner, Adam. 1991. *Imaginative Interviews: A Psychodramatic Warm-up for Developing Role-Playing Skills*. Journal of Group Psychotherapy, Psychodrama & Sociometry, 44(3), 115-120

Calhoun, J. F. 1995. *Psikologi tentang Penyesuaian dan Hubungan Kemanusiaan.* IKIP Semarang Press: Semarang.

Jalli. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara : Jakarta.

Monks, F. J. Dkk. 2004. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya.* Gadjah Mada University Perss: Yogyakarta.

Rakhmat, J. 2005. *Psikologi Komunikasi*. Remaja Rosdakarya : Bandung.

Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Pustaka Setia: Bandung.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D).*Alfabeta: Bandung.