

**PENINGKATKAN SIKAP POSITIF TERHADAP *ENVIROMENTAL MASTERY*
MENGUNAKAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK
ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS XI SMA AL-AZHAR 3
BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2018/2019**

(Skripsi)

Oleh

ASTRI ALVI FEBRIYANTI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

PENINGKATKAN SIKAP POSITIF TERHADAP *ENVIROMENTAL MASTERY* MENGUNAKAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS XI SMA AL-AZHAR 3 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2018/2019

Oleh

ASTRI ALVI FEBRIYANTI

Tujuan penelitian untuk meningkatkan sikap positif terhadap kesejahteraan psikologis dimensi *environmental mastery*. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen* desain *untreated control group design with dependent pre-test and posttest*. Subjek penelitian adalah kelompok eksperimen sebanyak 10 orang dan kelompok kontrol sebanyak 10 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan skala sikap *environmental mastery*. Hasil analisis ditunjukkan nilai (Sig) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa terdapat peningkatan sikap positif terhadap *environmental mastery* setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen. Kesimpulannya adalah sikap positif terhadap *enviromental mastery* dapat ditingkatkan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* .

Katakunci : bimbingan dan konseling, bimbingan kelompok teknik *role playing*.
environmental mastery.

ABSTRACT

THE IMPROVEMENT POSITIVE ATTITUDES TOWARDS ENVIRONMENTAL MASTERY THROUGH GROUP GUIDANCE ROLE PLAYING IN CLASS STUDENTS XI SMA AL- AZHAR 3 BANDAR LAMPUNG ACADEMIC YEAR 2018/2019

By

ASTRI ALVI FEBRIYANTI

The purpose of the research is to increase a positive attitude towards psychological well-being, the dimension of environmental mastery. The method this study is quasi experimental design of untreated control group design with dependent pre-test and posttest. The research subjects used an experimental group of 10 people and a control group of 10 people. The results of the statistical analysis showed that the value (Sig) was $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted, meaning that there was an increase in students' attitudes towards environmental mastery after being given the role playing group guidance service in the experimental group. The conclusion is that attitudes towards environmental mastery can be increased using the role playing group guidance services in the experimental

Keywords: guidance and counseling, role playing.

**PENINGKATKAN SIKAP POSITIF TERHADAP *ENVIROMENTAL MASTERY*
MENGUNAKAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK
ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS XI SMA AL-AZHAR 3
BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2018/2019**

Oleh

ASTRI ALVI FEBRIYANTI

SKRIPSI

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Bimbingan Konseling
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi

**: PENINGKATAN SIKAP POSITIF
TERHADAP ENVIRONMENTAL MASTERY
MENGUNAKAN BIMBINGAN KELOMPOK
TEKNIK ROLE PLAYING PADA SISWA
KELAS XI SMA AL-AZHAR 3 BANDAR
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: Astri Alvi Febriyanti

Nomor Pokok Mahasiswa

: 1443052003

Program Studi

: Bimbingan dan Konseling

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



[Signature]
Shinta Mayasari, M.Psi., Psi.
NIP. 19800501 200212 2 002

[Signature]
Moch Johan Pratama, S.Psi., M.psi.
NIP. 19810123 200604 1 003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

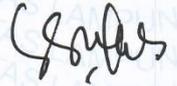
[Signature]

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP. 19760808 200912 1 001

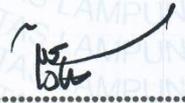
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

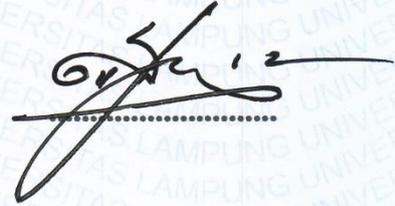
Ketua : Shinta Mayasari, M.Psi., Psi.



Sekretaris : Moch Johan Pratama, S.Psi., M.psi.



**Penguji
Bukan Pembimbing : Drs. Yusmansyah, M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP. 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 25 September 2019

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini adalah:

Nama : Astri Alvi Febriyanti

NPM : 1443052003

Prodi/Jurusan : Bimbingan Konseling/ Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya jugak tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebut dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak di kemudian hari terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Bandar Lampung, 25 September 2019
Penulis



Astri Alvi Febriyanti
NPM 1443052003

RIWAYAT HIDUP



Astri Alvi Febriyanti lahir di Bandar Lampung tanggal 15 Februari 1995, sebagai anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Syuryanto, dan Ibu Syarifah.

Penulis menempuh pendidikan formal yang diawali dari: Taman Kanak-Kanak (TK) Armatatani HKTl Lulus Tahun 2002. Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Labuhan Dalam diselesaikan Tahun 2008. Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 29 Bandar Lampung diselesaikan Tahun 2011. Kemudian melanjutkan ke Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) AL-Azhar 3 Bandar Lampung diselesaikan Tahun 2014.

Tahun 2014 penulis terdaftar sebagai Mahasiswi Program Studi Bimbingan dan Konseling. Jurusan Ilmu Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan melalui jalur tertulis (Pararel). Selanjutnya, pada Tahun 2017 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), kedua kegiatan tersebut dilaksanakan di Way kanan. Kecamatan Way tuba. Kabupaten Way kanan.

MOTTO

Salinglah membantu teman ataupun orang lain disaat susah jangan mendekati disaat senangnya saja karena hidup itu adalah saling membutuhkan tidak bisa hidup tanpa bantuan orang lain.

(Astri Alvi)

Dalam kehidupan tidak bisa hidup sendiri pasti membutuhkan bantuan orang lain, maka bantulah orang yang sedang membutuhkan.

(Astri Alvi Febri Yanti)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur pada Allah SWT atas terselesaikannya penulisan skripsi ini yang kupersembahkan karya kecilku ini teruntuk yang paling berharga

dari apa yang ada di dunia ini,

Ayahandaku Syuryanto dan Ibuku tercinta Syarifah

Kakak ku tersayang, M.indra febriyanto

Keluarga besarku

Almamaterku tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukurkehadirat Allah SWT, atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga dapat terselesainya skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan.

Skripsi yang berjudul Peningkatan sikap positif terhadap Environmental mastery menggunakan Bimbingan kelompok Teknik Role playing pada Siswa kelas XI SMA AL-Azhar 3 Bandar Lampung Bandar Tahun Ajaran 2018/2019. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peranan dan bantuan dari berbagai pihak.

Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.;
3. Bapak Dr. Riswandi, M. Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Drs. Yusmansyah, M.Si. selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Lampung sekaligus Pembahas. Terimakasih atas bimbingan, saran, dan masukan berharga yang telah bapak berikan kepada penulis;

5. Ibu Shinta Mayasari, M.Psi., Psi. selaku Dosen Pembimbing Utama
Terimakasih atas bimbingan, saran, dan masukan berharga yang telah ibu berikan kepada penulis dan terselesaikannya skripsi ini;
6. Bapak Moch Johan Pratama, S.Psi., M.psi. selaku Dosen Pembimbing.
Terimakasih atas kesediaan bapak yang telah memberikan bimbingan, saran, dan masukan berharga kepada penulis dan terselesaikannya skiripsi ini;
7. Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan Konseling FKIP UNILA (Drs. Giyono, M.Pd (Alm), Drs. Syaifudin Latif, M.Pd (Alm), Dr. Syarifuddin Dahlan, M.Pd., Drs. Muswardi Rosra, M.Psi., Psi., Ratna Widiastuti, S.Psi., M.Psi, Psi., Ranni Rahmayanti Z, S.Pd., M.A., Citra Abriani Maharani, M.Pd., Kons., Yohana Oktariana, M.Pd., Asri Mutiara Putri, S.PSI., M.A., Psi.)
terimakasih untuk semua bimbingan dan pelajaran yang begitu berharga yang telah bapak ibu berikan selama perkuliahan.;
8. Bapak dan Staff Administrasi FKIP UNILA, terimakasih atas bantuannya selama ini dalam membantu menyelesaikan keperluan administrasi;
9. Terimakasih Kepada Kepala Sekolah SMA AL-Azhar 3 Bandar Lampung
Drs. Hi. Ma'ariffuddin Mz, M.Pd.I;
10. Bapak Marbi Nurwahyudi S.Pd dan Bapak Brawi, S.Pd selaku guru bimbingan dan konseling SMA AL-Azhar 3 Bandar Lampung dan siswa-siswi yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian;
11. Teman Seperjuangan Bimbingan dan Konseling 2014, kakak tingkat dan adik tingkat, Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu telah membantu baik moril maupun materil dalam penulisan skripsi ini;

12. Orang tuaku tercinta, Bapakku Syuryanto, dan Mamahku Syarifah yang tak henti-hentinya menyangiku, memberikan doa, nafkah, dukungan, motivasi, semangat untukku, dan sabar dalam menantikan keberhasilanku terimakasih orang tuaku tercinta loveyou;
13. Kakak ku tercinta, M.indra febri yanto yang telah memberikan dukungannya;
14. Buat suamiku tercinta, Serda TNI Agung pamungkas yang telah menyemangati aku trimakasih;
15. Rekan-rekan Mahasiswa KKN/PPL, Novi ku, Maida, Maman teman duetku yang suka nyanyi,Wahyu rini mbul, Arnoi, mba Sri, Henny, Sisca, Windy. Yang telah membrikan semangat, motivasi, dan kerjasama selama KKN/PPL;
16. Induk semang KKN/PPL yang menjadikan kami seperti keluarga di WAI KANAN, BaBe lurah, Ibu ku kkn serta Warga yang lainnya;
17. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penuliis sebutkan satu persatu. Terimakasih;
18. Almamaterku tercinta.

Terimakasih atas bantuan, dukungan, kerjasama, kebersamaan,, canda tawa, suka duka kita semua, semoga kita selalu mengingat kebersamaan ini. Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kesempurnaan, dan penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, Desember 2019

Astri Alvi Febriyanti

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
1. Latar Belakang	1
2. Identifikasi Masalah	11
3. Rumusan Masalah	12
4. Manfaat Penelitian	12
B. Alur Pikir	13
C. Hipotesis	13
II. TINJAUAN PUSTAKA	14
A. Peningkatan Sikap Positif Terhadap <i>Enviromental Mastery</i>	14
1. Definisi Sikap	14
2. Aspek Sikap	16
3. Faktor Pembentuk Sikap.....	17
B. Bimbingan Kelompok Teknik <i>Role Playing</i>	19
1. Definisi Bimbingan Kelompok.....	19
2. Faktor Bimbingan Kelompok	26
III. METODE PENELITIAN	30
A. Sikap Positif Terhadap Penguasaan Lingkungan	30
B. Subjek	30
1. Populasi	30
2. Sample	31
C. Variabel dan Definisi Operasional Variabel	31
1. Variabel Penelitian	31
2. Definisi Operasional Variabel	32
D. Instrumen Penelitan	33
1. Uji Coba Instrumen Tes	33
2. Uji Prasyarat Instrumen Tes	34
a. Validitas	34

b. Reliabilitas	35
E. Tempat dan Waktu Penelitian	36
F. Rancangan Desain Penelitian	36
1. Prosedur Desain Penelitian	37
a. Test Awal (<i>Pre-test</i>).....	37
b. Pemberian Perlakuan	37
c. Test Akhir (<i>Post-test</i>).....	38
G. Teknik Analisis Data	38
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
1. Gambaran Pra Bimbingan Kelompok.....	40
2. Deskripsi Data	41
a. Pelaksanaan Tahap 1: Pembentukan.....	45
b. Pelaksanaan tahap 2: Peralihan.....	46
c. Pelaksanaan Tahap 3: Kegiatan	47
d. Pelaksanaan Tahap 4: Pengakhiran.....	49
3. Hasil Pelaksanaan	51
a. Data Skor Sebelum (<i>Pretest</i>) Dan Sesudah (<i>Posttest</i>) Mengikuti Layanan Bimbingan Kelompok	51
b. Deskripsi Pelaksanaan bimbingan kelompok teknik <i>role</i> <i>playing</i> pada kelompok eksperimen :	54
4. Analisis Hasil Penelitian.....	77
5. Uji Hipotesis	79
B. Pembahasan	80
V. KESIMPULAN DAN SARAN	85
A. Kesimpulan.....	85
1. Kesimpulan Statistik.....	85
2. Kesimpulan Penelitian.....	86
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. <i>Focus Group Discussion</i>	5
2. Data siswa kelas XI di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung	31
3. Kriteria Reabilitas	35
4. Hasil perhitungan Reabilitas	36
5. Kriteria Sikap Penguasaan Lingkungan	42
6. Hasil pretest kelompok eksperimen sebelum pemberian layanan Bimbingan kelompok Teknik Role playing	43
7. Hasil pretest Kelompok Kontrol Sebelum Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Metode Ceramah	43
8. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Layanan Bimbingan Kelompok	44
9. Data Hasil setelah Pemberian Perlakuan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Pada Kelompok Eksperimen	51
10. Data Hasil Setelah Pemberian Perlakuan Bimbingan Kelompok Metode Ceramah Pada Kelompok Kontrol	51
11. Perbandingan Antara Pretest Dan Posttest Penguasaan Lingkungan Pada Kelompok Eksperimen	52
12. Perbandingan Antara <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Penguasaan Lingkungan Pada Kelompok Kontrol	52
13. Perubahan Penguasaan lingkungan HP setelah Layanan Bimbingan kelompok Teknik Role Playing	55
14. Perubahan Penguasaan lingkungan AN Setelah Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing	58
15. Perubahan Penguasaan lingkungan ES Setelah Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing	60

16. Penguasaan lingkungan SR setelah layanan Bimbingan kelompok Teknik Role playing	62
17. Perubahan Penguasaan lingkungan YK Setelah Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing	65
18. Perubahan Penguasaan Lingkungan S Setelah Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing	67
19. Perubahan Penguasaan lingkungan La setelah Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role playing	69
20. Perubahan Penguasaan lingkungan RM Setelah Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing	71
21. Perubahan penguasaan lingkungan HT Setelah Layanan Bimbingan Kelompok Tekhnik Role Playing	73
22. Perubahan Penguasaan lingkungan GI Setelah Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Prosedur Pembelajaran Dalam Experiential Learning	24
2. Model Untreated Control Group Design With Dependent Pre-Test And Posttest (Shadish, Cook & Campbel, 2002).....	36
3. Grafik peningkatan sikap penguasaan lingkungan pada siswa kelas XI SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.....	53
4. Grafik penurunan sikap penguasaan lingkungan pada siswa kelas XI SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.....	54
5. Grafik menggambarkan Sikap Penguasaan lingkungan HP.....	56
6. Grafik Perubahan Sikap Peguasaan Lingkungan AN	58
7. Grafik Perubahan Sikap Penguasaan Lingkungan ES	61
8. Grafik Perubahan Sikap Penguasaan Lingkungan SR	63
9. Grafik perubahan sikap penguasaan lingkungan YK.....	65
10. Grafik Perubahan Sikap Penguasaan Lingkungan S.....	68
11. Grafik perubahan sikap penguasaan lingkungan La	70
12. Grafik Perubahan Sikap Penguasaan Lingkungan RM.....	72
13. Grafik perubahan Sikap Perubahan Sikap Penguasaan Lingkungan HT.....	74
14. Grafik perubahan sikap penguasaan lingkungan GI	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian (<i>Skala Sikap Environmental Mastery</i>)	92
2. Satuan Layanan Bimbingan dan Konseling	96
3. Modul Role Playing	99
4. Perhitungan Hasil Uji Ahli Dengan Aiken's V	104
5. Hasil Reliabilitas	108
6. Prolog dan Kartu Peran	110
7. Rencana Kegiatan Bimbingan Kelompok	114
8. Pertanyaan Simulasi Penguasaan Lingkungan	116
9. Uji Mann-Whitney	118
10. Prosedur Pelaksanaan	120
11. Angket Penguasaan Lingkungan (<i>Environmental Mastery</i>)	136
12. Surat Izin Penelitian	138
13. Surat Keterangan Penelitian	139
14. Foto Penelitian	140

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

1. Latar Belakang

Kesejahteraan psikologis memiliki versi indikasi yang beragam, namun para ahli sependapat bahwa kesejahteraan psikologis merupakan sebuah variabel penting untuk dimiliki oleh seorang individu. Kesehatan mental sering kali dianggap sebelah mata, masyarakat lebih mengutamakan kesehatan fisik. Kesehatan mental sendiri adalah sebuah kondisi dimana seorang individu dapat mencapai kesejahteraan psikologis. Disiplin ilmu psikologi sendiri mengindentikkan kebahagiaan dengan kondisi dimana seseorang individu sejahtera psikologisnya (Ryff, 2014). Berbeda dengan kesejahteraan fisik yang dapat dengan mudah diketahui indikasinya, aspek psikologis memiliki sifat *covert*, dimana kualitasnya tidak terlihat secara kasat mata.

Hal ini dibuktikan oleh bukti empiris, bahwa kualitas kesejahteraan psikologis yang dimiliki seseorang individu, akan mempengaruhi kualitas variabel positif lainnya, seperti : Dilihat dari penelitian (Tanujaya, 2014) tentang hubungan kepuasan kerja dengan kesejahteraan psikologis (*psychological well being*) pada karyawan *cleaner*. Dari penelitian tersebut terbukti bahwa kesejahteraan psikologi dapat meningkatkan kepuasan kerja

karyawan *cleaner*, (Triwahyuningsih, 2017) tentang hubungan antara *self esteem* dengan kesejahteraan psikologis, dari penelitian ini terbukti kesejahteraan psikologis dapat meningkatkan *self esteem*, (Sari, 2015) tentang tingkat *psikologis will being* pada remaja panti sosial, dari hasil penelitian tersebut terbukti bahwa jika *psikologis will being* dapat berpengaruh dengan tingkat kebahagiaan dan semangat dalam menjalani hari-hari, (Anggraini T P & Jannah M, 2014) hubungan antara *psikologikal will being* dan kepribadian *hardiness* dengan *stress* pada petugas *port security*, dari hasil penelitian tersebut terbukti bahwa *psikologis will being* dan kepribadian *hardiness* dapat mengurangi tingkat *stress* yang terjadi pada petugas *port security*.

Dilihat dari verifikasi dan indikasi kesejahteraan psikologis, (Ryff, 2014) melakukan kajian literasi mendalam atas berbagai teori mengarah pada penjelasan terkait topik kesejahteraan psikologi, berikut beberapa teori tersebut ; 1) konsepsi aktualisasi diri oleh Maslow (1968), 2) konsepsi individu yang berfungsi seutuhnya (*fully functioning person*) oleh Rogers (1961), 3) konsepsi maturitas oleh Allport (1961). Selanjutnya beberapa teori menjelaskan lebih lanjut tentang domain kesejahteraan psikologis dari perspektif perkembangan sepanjang masa (*life span development*), seperti ; 1) model perkembangan psikososial oleh Erikson (1959), 2) *life basic tendencies that work toward fulfillment of life* oleh Buhler (1953), 3) konsepsi perubahan kepribadian di masa dewasa dan manula oleh Neugarten (1968, 1973), 4) kriteria positif dari kesehatan mental oleh Jahoda (1958).

Berdasarkan kumpulan teori di atas, (Ryff, 2014) kemudian memformulasikan indikasi kesejahteraan psikologis dengan menyoroti kualitas-kualitas yang muncul berulang pada tiap teorinya, berikut kualitas-kualitas tersebut : 1) kemampuan penerimaan diri (*Self Acceptance*), 2) kemampuan untuk menjalin hubungan yang positif dengan orang lain (*Positive Relationship With Others*), 3) kemampuan untuk menjadi pribadi yang mandiri (*Autonomy*), 4) kemampuan untuk mengelola lingkungan sekitar (*Environmental Mastery*), 5) kemampuan untuk terus terus mengembangkan diri (*Personal Growth*), 6) kemampuan untuk menentukan serta memaknai arti hidup (*Purpose in Life*).

(Rogers, *On Becoming a person: A therapist's view of psychotherapy*, 2003) dalam bukunya klasiknya "*On Becoming a Person*" menegaskan bahwa kesejahteraan psikologis yang disintesakan dengan *the good life*, adalah sebuah proses bukan tujuan, dan bukan pula tempat namun sebuah arah. *Statemen* di atas menjelaskan bahwa kesejahteraan psikologis bukanlah sebuah kondisi statis (tujuan) yang jika kita sudah mencapainya maka perjalanan selesai, lebih kepada sebuah arah untuk kita terus berproses. Berdasarkan pemahaman akan makna kesejahteraan psikologis di atas, maka seorang individu idealnya harus selalu memiliki sikap yang positif terhadap kesejahteraan psikologis.

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, 1959) menjelaskan bahwa Konsep diri individu terbentuk pada masa remaja, dimana pada tahap perkembangan ini remaja memiliki tugas perkembangan untuk mengkonstruksi identitas diri.

Dikaitkan dengan pentingnya internalisasi sikap positif terhadap kesejahteraan psikologis didalam konsep diri seorang individu, maka masa remaja menjadi 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 60 dari 80 siswa di SMA AL-Azhar 3 Bandar Lampung menyatakan bahwa mereka belum mengetahui apa itu kesejahteraan psikologis. Data tersebut menunjukkan bahwa informasi yang dimiliki siswa akan pentingnya kesejahteraan psikologis masih amat minim. Hasil wawancara lanjutan menunjukkan bahwa masih minimnya program yang secara spesifik bertujuan untuk memberikan informasi terkait kesejahteraan psikologis.

Peneliti juga mendapatkan hasil survey dalam bentuk kualitatif berupa *Focus Group Discussion* yang berisi tentang indikator bahwa masih terdapat penerimaan diri yang kurang baik, dari 15 siswa yang mengikuti FGD 10 diantaranya menunjukkan hasil yang negative terkait penguasaan lingkungan ditunjukkan dari tabel dibawah.

Tabel 1. *Focus Group Discussion*

Indikator	Identifikasi masalah
Merasa kesulitan untuk mengelolah kegiatan sehari – hari	Datang kesekolah sering terlambat, dan mengerjakan tugas suka terburu –buru karena menyepelakan tugas. Tidak konsisten dengan kegiatan sehari-hari.
Merasa tidak mampu untuk mengubah atau memperbaiki suasana disekitar	Kelas ribut,tapi tidak menegur, malah buat status, menyindir lewat teman dekat. Guru tidak hadir malah tidak ada niat untuk memanggil
Tidak menyadari adanya berbagai kesempatan di sekelilingnya	Memiliki kesempatan tetapi tidak tau potensi yang di miliki. Mengikuti olimpiade tapi dia tidak memiliki kemampuan dibidangnya.
Merasa tidak mampu untuk mengobrol dunia di luar dirinya	Kelas ribut, tapi tidak menegur malah buat status, menyindir lewat teman dekat. Ketika mengambil keputusan dia membutuhkan orang lain, setiap pekerjaan dan tugas tidak akan selesai jika tidak dibantu orang lain.

Hal yang menarik juga disampaikan guru bimbingan dan konseling melalui wawancara kepada guru bimbingan dan konseling, terkait upaya sekolah memberikan informasi terkait topik kesejahteraan psikologis. Hasil wawancara menunjukkan bahwa belum adanya program spesifik yang bertujuan untuk mengedukasi siswa terkait kesejahteraan psikologis. Secara spesifik terlihat bahwa pihak sekolah perlu memberikan perhatian khusus pada upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait dengan kesejahteraan psikologis.

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) kesulitan guru untuk berkomunikasi dengan siswa. Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian payung dengan topik meningkatkan sikap positif terhadap kesejahteraan psikologis pada siswa SMA AL-Azhar 3 Bandar Lampung. Secara spesifik penelitian ini mendalami kualitas Kemampuan terhadap Penguasaan lingkungan sebagai salah satu aspek penunjang kesejahteraan psikologis. (Ryff, 2014)

mengatakan bahwa Individu dikatakan memiliki pertumbuhan pribadi yang baik apabila mereka sadar akan potensinya, memiliki perasaan untuk berkembang secara berkelanjutan, melihat kemajuan diri dan tingkah laku dari waktu ke waktu, berubah dengan cara yang efektif untuk menjadi lebih baik dan terbuka terhadap pengalaman pengalaman baru.

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 topic menjalin hubungan positif dengan orang penguasaan lingkungan. Bimbingan menurut (Prayitno & Amti, 2008) bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seorang atau beberapa orang individu, baik anak-anak, remaja maupun dewasa agar orang yang di bimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada dan dapat di kembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku. Adapun bimbingan kelompok adalah kegiatan pemberian informasi untuk keperluan tertentu bagi para kelompok.

Menurut (Gazda,1978; Prayitno, 2008) mengungkapkan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Gazda juga menyebutkan bahwa bimbingan kelompok diselegarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial. Telah lama dikenal bahwa berabagai informasi berkenaan dengan orientasi siswa baru, pindah program dan peta sosiometri siswa serta bagaimana

mengembangkan hubungan antarsiswa dapat disampaikan dan dibahas dalam bimbingan kelompok (Mc Daniel, 1956; Prayitno, 2008). Dilihat dengan jelas bahwa kegiatan dalam bimbingan kelompok ialah pemberian informasi untuk keperluan tertentu bagi para anggota kelompok.

Menurut (Nursalim, 2015) bimbingan memiliki 4 bidang layanan, yaitu :

- 1) pribadi, yaitu pelayanan bimbingan yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami, menilai, dan mengembangkan potensi dan kecakapan, bakat dan minat serta kondisi sesuai dengan karakteristik kepribadian dan kebutuhan dirinya secara realistis.
- 2) belajar, yaitu pelayanan bimbingan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan belajarnya dalam rangka mengikuti pendidikan serta mengenal dan menyesuaikan diri dengan kurikulum dan memilih cara-cara yang efektif untuk belajar dan menyelesaikan tugas-tugas belajar.
- 3) karier, yaitu pelayanan bimbingan untuk membantu peserta didik membuat pilihan dan keputusan kariernya secara tepat, mempersiapkan dirinya menghadapi dunia kerja, memilih pekerjaan atau profesi tertentu serta membekali diri supaya siap memangku pekerjaan yang dipilih, dan menyesuaikan diri dengan berbagai tuntutan dari pekerjaan yang dipilih dan
- 4) sosial, yaitu pelayanan bimbingan untuk membantu peserta didik memahami, menilai dan mengembangkan kemampuan hubungan sosial yang sehat dan efektif dengan teman sebaya, anggota keluarga dan warga lingkungan sosial yang lebih luas.

Pada konteks penelitian ini layanan ditujukan untuk mengembangkan bidang pribadi. Dikaitkan dengan penelitian ini bimbingan kelompok yang diberikan berdampak pada bidang bimbingan pribadi seperti yang dijelaskan teori diatas bidang pribadi dirancang untuk membantu peserta didik memahami, menilai, dan mengembangkan potensi dan kecakapan, bakat dan minat serta kondisi sesuai dengan karakteristik kepribadian dan kebutuhan dirinya secara realistis.

Bimbingan kelompok teknik *role playing* ini di pilih sebagai solusi karena memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan metode lainnya. Menurut Zaini (2008) 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 memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk meteri yang diperankannya. Dengan demikian daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama. 2) siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan 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 dan tumbuh bibit seni drama dari sekolah. 4) kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. 5) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama. 6) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

Teknik *role playing* ini juga terbukti efektif jika digunakan untuk meningkatkan kualitas sebuah perilaku. Hal ini bisa dilihat dari beberapa penelitian seperti : penelitian yang dilakukan oleh (Yulia Safitri, 2017) menggunakan teknik *role playing* ini untuk meningkatkan komunikasi interpersonal. Subjek penelitiannya sebanyak 6 orang siswa SMA yang memiliki komunikasi interpersonal rendah. Hasil yang diperoleh dalam penelitian menunjukkan komunikasi interpersonal siswa mengalami peningkatan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Hal ini ditunjukkan dari peningkatannya sebesar 25,50%. Selain itu penelitian yang dilakukan (Kemali dan Latifah, 2014) menyatakan dalam penelitiannya bahwa teknik *role playing* mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa. Subjek penelitian ini sebanyak 10 orang siswa SMA.

Karakteristik lainnya dari teknik *role playing* ini adalah. Seperti yang dikemukakan oleh Udin S. Winataputra bahwa metode *role playing* memiliki karakteristik sebagai berikut : 1) kegiatan pembelajaran bukan pada objek sebenarnya, 2) kegiatan secara kelompok, 3) aktivitas komunikasi, 4) alternatif untuk pembelajaran sikap, 5) peran guru sebagai pembimbing, 6) ada topik permasalahan, 7) ada peran yang perlu dimainkan oleh siswa. Karakter tersebut sesuai dengan gaya belajar remaja, dimana menurut Bandura (*Social Learning Theory*) bahwa remaja akan belajar dengan lebih efektif melalui observasi dan pengalaman langsung.

Teknik *role playing* ini akan sangat membantu guru BK untuk berkomunikasi dengan siswa. Karena pada teknik ini, guru berperan sebagai fasilitator, sehingga tidak terlalu banyak berceramah dan siswa juga menjadi lebih aktif.

Berdasarkan alur pikir di atas maka diharapkan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini menjadi metode yang paling tepat untuk menyampaikan informasi terkait menjalin hubungan positif dengan orang lain penguasaan lingkungan pada siswa, dan pada akhirnya sikap negatif terhadap *positive penguasaan lingkungan* dapat berubah menjadi sikap yang positif.

Berdasarkan pemaparan di atas maka diharapkan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini menjadi metode yang paling tepat untuk menyampaikan informasi kesejahteraan psikologis terkait sikap positif terhadap menjalin hubungan positif dengan orang lain. Sehingga penulis tertarik untuk menulis penelitian dengan topik “Meningkatkan sikap positif siswa kelas XI SMA Al-azhar 3 Bandar Lampung terhadap *penguasaan lingkungan* melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* tahun ajaran 2018/2019”.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

- a. Ada siswa yang sulit untuk mengatur kehidupan sehari-hari.
- b. Ada siswa yang sulit mengubah suasana di lingkungan sekitarnya.
- c. Ada siswa yang tidak menyadari keberadaan setempat di sekelilingnya.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah identifikasi masalah tersebut di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap positif terhadap *penguasaan lingkungan* pada siswa kelas XI SMA AL-Azhar 3 Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019”.

4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai alternatif program layanan bagi guru BK (berdasarkan hasil wawancara belum ada program untuk memberikan informasi terkait kesejahteraan psikologis khususnya dimensi penguasaan lingkungan .

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Semoga sikap positif *Enviromental Mastery* dapat meningkat agar menjadi individu yang ideal.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya pogram layanan BK di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

3. Bagi Peneliti

Memberikan ilmu pengetahuan baru, wawasan dan pengalaman yang sangat berharga serta bermanfaat bagi peneliti dalam mengembangkan ilmu sebagai calon guru BK.

B. Alur Pikir

Untuk meningkatkan sikap positif siswa dalam menjalin hubungan yang positif dengan orang lain diperlukan adanya layanan bimbingan konseling. Salah satu jenis layanan bimbingan konseling untuk membantu siswa dalam meningkatkan sikap positif dalam menjalin hubungan positif dengan orang lain adalah dengan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Teknik *role playing* ini membuat peserta didik akan berinteraksi dengan yang lain karena adanya peran yang akan di mainkan. Dari permainan peran tersebut maka mereka akan saling menjalin hubungan agar peran yang di mainkan masing-masing dapat di mainkan dengan baik. Dari menjalin hubungan tersebut. Maka mereka akan saling peduli dan menaruh kepercayaan terhadap perannya masing-masing. Sehingga tercipta komunikasi yang baik diantar pemain.

C. Hipotesis

Ha : Terdapat peningkatan signifikan siswa terhadap penguasaan lingkungan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik Role playing pada kelompok eksperimen dibanding kelompok kontrol pada siswa kelas XI SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

Ho : Tidak terdapat peningkatan yang signifikan terhadap penguasaan lingkungan pada kelompok kontrol pada siswa kelas XI SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Peningkatan Sikap Positif Terhadap *Environmental Mastery*

1. Definisi Sikap

Sikap menurut (Azwar, 2016) Sikap dikatakan sebagai respon evaluatif. Respons hanya akan timbul apabila individu dihadapkan pada suatu stimulus yang menghendaki adanya reaksi individual. Respon evaluatif berarti bahwa bentuk reaksi yang dikatakan sebagai sikap itu timbulnya didasari oleh proses evaluasi dalam diri individu yang memberi kesimpulan terhadap stimulus dalam bentuk nilai baik-buruk, positif-negatif, menyenangkan-tidak menyenangkan yang kemudian mengkristal sebagai potensi reaksi terhadap objek sikap. Sikap juga merupakan konstruk multidimensional yang terdiri atas kognisi, afeksi dan konasi.

Menurut Azwar, 2016 apabila dihadapkan dalam dengan suatu objek yang sama dengan satu sikap yang sama maka ketiga komponen itu harus mempolakan arah sikap yang seragam, konsistensi internal antara komponen-komponen sikap lebih terasa perlu dipertahankan pada sikap yang intensitasnya ekstrim, seperti sikap yang sangat setuju (semakin positif) dan sikap yang sangat tidak setuju (sangat negatif). Artinya disini dikatakan sikap positif adalah kecenderungan merespon objek sikap dengan positif

hingga menunjukkan tingkah laku memperhatikan, menerima, menyukai dan memperlakukan objek sikap dengan baik.

Penguasaan lingkungan menurut Ryff (2014) kemampuan individu untuk memilih atau menciptakan suatu lingkungan yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya, dapat didefinisikan sebagai salah satu karakteristik kesehatan mental. Penguasaan lingkungan yang baik dapat dilihat dari sejauh mana individu dapat mengambil keuntungan dari peluang-peluang yang ada di lingkungan. Individu juga mampu mengembangkan dirinya secara kreatif melalui aktifitas fisik maupun mental.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan diartikan bahwa sikap positif terhadap penguasaan lingkungan untuk memiliki perasaan bahwa kemampuan untuk memilih atau menciptakan suatu lingkungan yang sesuai dengan kebutuhan serta memiliki sikap terbuka terhadap lingkungan yang baru.

Seseorang yang memiliki sikap positif terhadap penguasaan lingkungan maka ia akan memiliki penguasaan lingkungan yang baik. Namun sebaliknya jika seseorang memiliki sikap negatif maka ia tidak dapat melihat makna dari penguasaan lingkungan yang baik untuk dirinya sendiri dan individu yang tidak memiliki sikap positif terhadap penguasaan lingkungan ia tidak mampu menyesuaikan lingkungannya yang baru

2. Aspek Sikap

Aspek aspek sikap positif terhadap penguasaan lingkungan dapat dilihat dari skema triadik, struktur/aspek sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang yaitu komponen kognitif (*cognitive*), komponen afektif (*affective*), dan komponen konatif (*conative*).

a. Komponen Kognitif

Komponen kognitif berisi kepercayaan seseorang mengenai apa yang berlaku atau apa yang benar bagi objek sikap. Dikaitkan dengan disimpulkan bahwa aspek kognitif adalah bentuk kepercayaan dalam meyakini bahwa pertumbuhan atau perkembangan pribadi merupakan hal yang penting jika tugas perkembangan pribadi dapat dilakukan dengan baik.

b. Komponen Afektif

Komponen afektif menyangkut masalah emosional subjektif seseorang terhadap suatu objek sikap. Secara umum komponen ini disamakan dengan perasaan yang dimiliki terhadap sesuatu, namun pengertian perasaan pribadi sering kali sangat berbeda perwujudannya bila dikaitkan dengan sikap. Maka komponen afektif terhadap makna dalam hidup adalah perasaan positif atau prasangka baik terhadap tugas dalam memaknai arti hidup.

c. Komponen Perilaku

Komponen perilaku atau komponen konatif dalam struktur sikap menunjukkan bagaimana perilaku atau kecenderungan berperilaku yang

ada dalam diri seseorang berkaitan dengan objek sikap yang dihadapinya, maksudnya, bagaimana orang berperilaku dalam situasi tertentu dan terhadap stimulus tertentu akan banyak ditentukan oleh bagaimana kepercayaan dan perasaannya terhadap stimulus tersebut. Kecenderungan berperilaku secara konsisten, selaras dengan kepercayaan dan perasaan ini membentuk sikap individual. Maka komponen konatif atau perilaku terhadap penguasaan lingkungan (*Environmental Mastery*) adalah perilaku positif terhadap pertumbuhan/perkembangan pribadi. Ditandai dengan adanya tindakan tindakan positif berupa perlakuan positif untuk melakukan tugas perkembangan yang baik.

3. Faktor Pembentuk Sikap

Menurut (Azwar, 2016) sikap memiliki faktor-faktor pembentuk sikap berikut akan kita uraikan peranan masing-masing faktor tersebut dalam ikut membentuk sikap manusia:

a. Pengalaman Pribadi

Tidak adanya pengalaman sama sekali dengan suatu objek psikologis cenderung akan membentuk sikap negatif terhadap objek tersebut. Pembentukan kesan atau tanggapan terhadap objek merupakan proses kompleks dalam diri individu yang melibatkan individu yang bersangkutan, situasi dimana tanggapan itu terbentuk, dan atribut atau ciri-ciri objek yang dimiliki stimulus.

b. Pengaruh Orang Lain Yang Dianggap Penting

Pada umumnya, individu cenderung untuk memiliki sikap yang konformis atau searah dengan sikap orang yang dianggapnya penting. Kecenderungan ini antara lain dimotivasi oleh keinginan untuk berafiliasi dan keinginan untuk menghindari konflik dengan orang yang dianggap penting tersebut. Pada masa anak-anak dan remaja, orang tua biasanya menjadi figur yang paling berarti bagi anak. Interaksi antara anak dan orang tua merupakan determinan utama sikap si anak. Sikap orang tua dan sikap anak cenderung untuk selalu sama panjang hidup. Hal itu terutama benar begitu kritis mengenai sesuatu hal, akan cenderung mengambil sikap yang serupa dengan sikap orang tuanya dikarenakan adanya proses imitasi atau peniruan terhadap model yang dianggapnya penting, yakni orang tuanya sendiri.

c. Pengaruh Kebudayaan

Seorang ahli psikologi terkenal, Burrhus Frederic Skinner sangat menekankan pengaruh lingkungan (termasuk kebudayaan) dalam membentuk pribadi seseorang. Kepribadian, katanya, tidak lain dari pada pola perilaku yang konsisten yang menggambarkan sejarah *reinforcement* yang kita alami. Mendapat *reinforcement* (penguatan, ganjaran) dari masyarakat untuk sikap dan perilaku tersebut, bukan untuk sikap dan perilaku yang lain. Tanpa kita sadari, kebudayaan telah menanamkan garis pengaruh sikap kita terhadap berbagai masalah.

d. Media Massa

Dilihat dalam menyampaikan informasi sebagai tugas pokoknya , media massa membawa pula pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarahkan opini seseorang. Adanya informasi baru mengenai sesuatu hal memberikan landasan kognitif bagi terbentuknya sikap terhadap hal tersebut. Pesan-pesan sugestif yang dibawa oleh informasi tersebut, apabila cukup kuat, akan memberikan dasar efektif dalam menilai sesuatu hal sehingga terbentuklah arah sikap tertentu.

e. Lembaga Pendidikan dan Lembaga Agama

Lembaga pendidikan serta lembaga agama sebagai suatu sistem mempunyai pengaruh dalam pembentukan sikap dikarenakan keduanya meletakkan dasar pengertian dan konsep moral dalam diri individu. Pemahaman akan baik dan buruk , garis pemisah antara sesuatu yang boleh dan yang tidak boleh dilakukan , diperoleh dari pendidikan dan dari pusat keagamaan serta ajaran-ajarannya. Dikarenakan konsep moral dan ajaran agama sangat menentukan sistem kepercayaan maka tidaklah mengherankan kalau pada gilirannya kemudian konsep tersebut ikut berperan dalam menentukan sikap individu terhadap suatu hal.

B. Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

1. Definisi Bimbingan Kelompok

Bimbingan menurut (Prayitno & Amti, 2008) bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seorang atau beberapa orang individu, baik anak-anak, remaja maupun dewasa agar

orang yang di bimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada dan dapat di kembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku. Adapun bimbingan kelompok adalah kegiatan pemberian informasi untuk keperluan tertentu bagi para kelompok.

Menurut (Gazda,1978; Prayitno, 2008) mengungkapkan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Gazda juga menyebutkan bahwa bimbingan kelompok diselegrakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial. Telah lama dikenal bahwa berbagai informasi berkenaan dengan orientasi siswa baru, pindah program dan peta sosiometri siswa serta bagaimana mengembangkan hubungan antarsiswa dapat disampaikan dan dibahas dalam bimbingan kelompok (Prayitno, 2008). Dengan demikian jelas bahwa kegiatan dalam bimbingan kelompok ialah pemeberian informasi untuk keperluan tertentu bagi para anggota kelompok.

Keterampilan memandu sesi bermain peran dengan temapada lentera sahabat mengacu pada penjelasan Shaftel & Shaftel (1982) yang menggambarkan bermain peran sebagai sebuah metode pemecahan masalah berbasis grup dimana seorang individu dapat mengeksplorasi permasalahan sehari-hari secara spontan yang kemudian di ikuti oleh diskusi terpadu. Shaftel & Shaftel (1982) membagi pelaksanaan metode bermain peran

dalam langkah-langkah sebagai berikut, yaitu: pemanasan, memilih partisipan, eksplorasi situasi, pelaksanaan bermain peran, diskusi dan evaluasi.

Prosedur pelaksanaan metode bermain peran mengacu pada langkah-langkah pelaksanaan metode bermain yang dijelaskan oleh Shaftel & Shaftel (1982). Yaitu : a) menceritakan skenario, b) memilih peran yang tepat bagi subjek, c) membantu subjek mengeksplorasi peran yang akan dimainkan, d) memotivasi subjek untuk menampilkan hasil eksplorasi peran, e) memandu proses diskusi dan, f) mengaitkan hasil bermain peran dengan tema.

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 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 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 tanggungjawab dengan sesamanya, (6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

Karakteristik lainnya dari teknik *role playing* adalah 1) Kegiatan pembelajaran bukan pada objek sebenarnya, 2) Kegiatan secara kelompok, 3) Aktivitas komunikasi, 4) Alternatif untuk pembelajaran sikap, 5) Peran guru sebagai pembimbing, 6) Ada topik permasalahan, 7) Ada peran yang perlu dimainkan siswa. Karakter tersebut sesuai dengan gaya belajar bandura (*Social Learning Theory*) bahwa remaja akan belajar lebih efektif melalui observasi dan pengalaman langsung.

Experiential learning menekankan pada keinginan kuat dari dalam diri siswa untuk berhasil dalam belajarnya. Motivasi ini didasarkan pula pada tujuan yang ingin dicapai dan model belajar yang dipilih. Keinginan untuk berhasil tersebut dapat meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap perilaku belajarnya dan mereka akan merasa dapat mengontrol perilaku tersebut. *Experiential learning* menunjuk pada pemenuhan kebutuhan dan keinginan siswa. Kualitas belajar *experiential learning* mencakup: keterlibatan siswa secara personal, berinisiatif, evaluasi oleh siswa sendiri dan adanya efek yang membekas pada siswa.

Kolb dalam Baharudin dan Wahyuni (2012:165) mendefinisikan belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman (*experience*). Belajar dalam *experiential learning* merupakan suatu proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk

pengalaman yang diakibatkan oleh kombinasi antara memahami dan mentransformasi pengalaman.

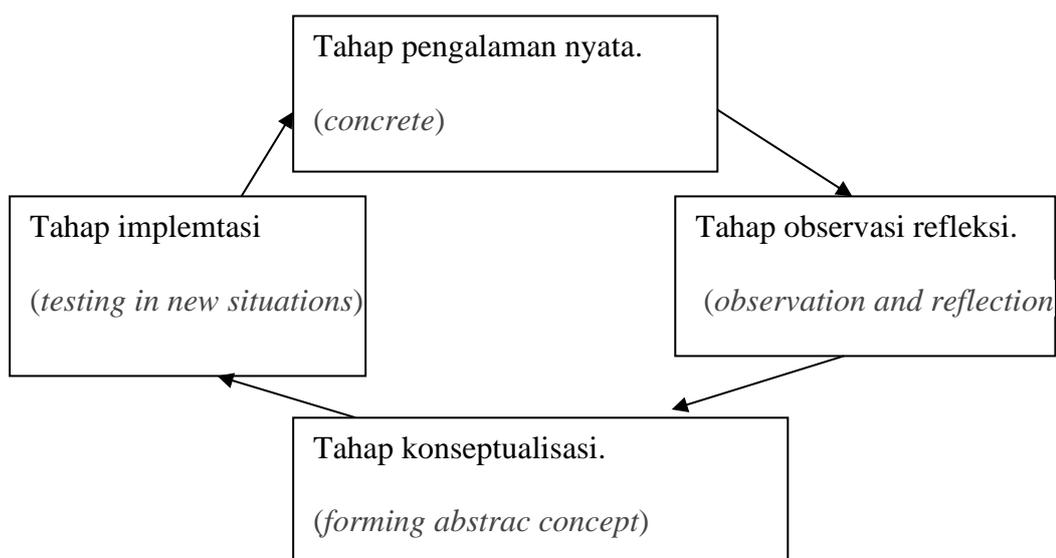
Experiential learning adalah proses belajar mengajar yang menggabungkan pengalaman langsung yang bermakna kepada seseorang dipandu dengan refleksi dan analisis, sehingga siswa tidak hanya belajar tentang konsep materi belaka. Kualitas belajar *experiential learning* mencakup: keterlibatan siswa secara personal, berinisiatif, evaluasi oleh siswa sendiri dan adanya efek yang membekas pada siswa. *Experiential learning* merupakan pendekatan dari pengalaman konkrit yang dapat dilakukan dengan cara, bermain, bermain peran, simulasi, diskusi kelompok yang diharapkan agar terjadi suatu kombinasi antara mendengar, melihat dan mengalami.

Berdasarkan pengertian *experiential learning* di atas, dapat dilihat bahwa unsur-unsur yang terkandung dalam *experiential learning* adalah: (1) keterlibatan siswa secara personal, (2) mengalami apa yang dipelajari (3), membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung, (4) pengetahuan perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman. Dengan memperhatikan unsur-unsur *experiential learning* di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa *experiential learning* adalah keterlibatan siswa secara personal dalam proses belajar sehingga siswa mengalami apa yang mereka pelajari yang diharapkan dapat membangun pengetahuan yang diperoleh dari perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman.

Model *experiential learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang mereka ingin kembangkan, dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut. Hal ini berbeda dengan pendekatan belajar tradisional di mana siswa menjadi pendengar pasif dan hanya guru yang mengendalikan proses belajar tanpa melibatkan siswa.

Prosedur pembelajaran dalam *experiential learning* terdiri dari 4 tahapan, yaitu; 1) tahapan pengalaman nyata, 2) tahap observasi refleksi, 3) tahap konseptualisasi, dan 4) tahap implementasi.

Penelitian ini menggunakan bimbingan konseling teknik *role playing* dengan mengadopsi model *experiential learning* yang di kemukakan oleh David Kolb, 2008.



Gambar 1. Prosedur Pembelajaran Dalam *Experiential Learning*

1) Tahap pengalaman nyata (*concrete*)

Pada tahap ini siswa belum memiliki kesadaran tentang hakikat dari suatu peristiwa. Siswa hanya dapat merasakan kejadian tersebut dan belum memahami serta menjelaskan mengapa dan bagaimana peristiwa itu terjadi.

2) Tahap observasi refleksi (*observation and reflection*)

Pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk melakukan observasi secara aktif terhadap peristiwa yang dialami. Di mulai dengan mencari jawaban dan memikirkan kejadian yang ada di sekitarnya. Siswa mengembangkan pertanyaan mengapa dan bagaimana peristiwa tersebut terjadi.

3) Tahap konseptualisasi (*forming abstrac concept*)

Pada tahap ini siswa diberikan kebebasan untuk melakukan pengamatan dilanjutkan dengan merumuskan (konseptualisasi) terhadap hasil pengamatan.

4) Tahap implementasi (*testing in new situations*)

Pada tahap ini siswa sudah mampu mengaplikasikan konsep-konsep, teori-teori atau aturan-aturan kedalam situasi nyata. Siswa mempraktekkan pengalaman yang di dapatnya

2. Faktor Bimbingan Kelompok

Menurut penelitian (Erlangga, 2017) menyatakan bahwa Setiap melaksanakan layanan bimbingan kelompok terdapat beberapa faktor yang memengaruhi keefektifan layanan bimbingan kelompok. Faktor-faktor ini berupa faktor situasional dan faktor personal.

a. Faktor situasional

Berarti bagaimana bimbingan kelompok tersebut dilakukan

b. Faktor personal

Menjelaskan sikap dan kemampuan anggota kelompok dapat memahami materi yang didiskusikan dalam layanan bimbingan kelompok.

Hal ini yang menyebabkan setiap kegiatan layanan bimbingan kelompok memiliki tingkat keefektifan yang berbeda-beda

c. Ciri-ciri sikap yang memiliki penguasaan lingkungan positif dan negatif

1) Individu yang memiliki penguasaan lingkungan positif

- a) Menguasai atau memiliki kemampuan untuk mengatur lingkungan.
- b) Mampu mengatur kerumitan aktifitas yang dimiliki.
- c) Mampu untuk memilih atau menciptakan suasana yang sesuai dengan kebutuhan dan nilai personal.

2) Individu yang memiliki penguasaan lingkungan negatif

- a) Sulit untuk mengatur kehidupan sehari-hari
- b) Sulit mengubah atau memperbaiki kondisi atau suasana lingkungan sekitarnya.
- c) Tidak menyadari keberadaan kesempatan di sekelilingnya

- d) Merasa tidak mampu untuk mengatur dunia diluar dirinya.
- 3) Keterkaitan atau peningkatan sikap terhadap Environmental Mastery menggunakan Bimbingan kelompok Teknik role playing Seseorang individu yang memiliki penguasaan lingkungan yang baik dapat menguasai dan memiliki kemampuan untuk mengatur lingkungan serta mengatur kerumitan aktivitas yang dimiliki. keterkaitan environmental mastery terhadap role playing yaitu : (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 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 tanggungjawab dengan sesamanya, (6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.
- 4) Berikut Tahapan bimbingan kelompok teknik role playing menurut Shaftel & Shaftel (1982) :

- a) Tahap pemanasan pada tahap dilakukan untuk memotivasi anggota kelompok agar tidak merasa canggung untuk memainkan perannya serta fasilitator tidak boleh mengomentari acting peserta.
- b) Memilih partisipan pada tahap ini bertujuan untuk mendapatkan peserta yang tepat dengan karakter tokoh dalam cerita.
- c) Eksplorasi situasi pada tahap ini fasilitator memandu peserta dalam mengidentifikasi perilaku apa yang tepat untuk dimunculkan pada situasi yang lebih dipilih sesuai dengan peran yang mereka miliki.
- d) Tahap pelaksanaan *role playing* pada tahap ini fasilitator memotivasi peserta agar tidak merasa canggung untuk memainkan perannya, kemudian siswa mulai memainkan peran secara langsung.
- e) Tahap diskusi atau tahap berbagi berbagi pendapat atau perasaan (*the sharing*). Pada tahap ini fasilitator memandu proses diskusi yang dimulai dengan hasil pengamatan dari observer, kemudian mengevaluasi dengan merancang ulang peran sesuai dengan masukan yang telah diberikan.
- f) Tahap pelaksanaan *role playing* lanjutan, pada tahap ini siswa akan memainkan peran lanjutan secara bergantian secara bergantian dengan kelompok yang sebelumnya menjadi observer.
- g) Mengaitkan hasil bermain peran dengan topik permasalahan. Pada tahap ini fasilitator memandu pemain untuk dapat berbagi pengalaman terhadap peran yang sudah dimainkan pemain pertama

dan kedua. Kemudian fasilitator mengaitkan pengetahuan penguasaan lingkungan yang relevan dengan scenario *role playing* yang telah dimainkan.

III.METODE PENELITIAN

A. Sikap Positif Terhadap Penguasaan Lingkungan

Menurut (Azwar, 2016) Sikap adalah respon evaluatif terhadap objek sikap, dan sikap positif adalah respon positif terhadap objek sikap dengan bentuk menyukai, menerima, menyadari. “jika seseorang bersikap positif terhadap objek sikap maka akan memaknai positif objek sikap tersebut penguasaan lingkungan menurut (Ryff, 2014) kemauan untuk terus tumbuh dan mengembangkan diri.

Jadi, sikap positif terhadap penguasaan lingkungan adalah suatu sikap/respon positif seseorang terhadap kemauan untuk terus tumbuh dan mengembangkan potensi di dalam dirinya.

B. Subjek

1. Populasi

Menurut (Arikunto, 2010) subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Penentuan subjek penelitian dapat dilakukan dengan populasi dan sampel. Menurut (Sugiyono, 2012) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini siswa kelas XI SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

Tabel 2. Data siswa kelas XI di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung

Kelas	Laki – laki	Perempuan	Jumlah
XI IPA 1	25	20	45
XI IPA 2	20	22	42
XI IPA 3	22	16	38
XI IPA 4	18	17	35
XI IPA 5	20	25	45
XI IPA 6	21	23	44
XI IPS 1	25	20	45
XI IPS 2	25	21	46
XI IPS 3	20	25	45
JUMLAH			385

2. Sample

Menurut (Arikunto, 2010) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua. Sebaliknya jika partiipasinya kurang dari 100 dapat diambil antara 10-15% atau 20-25%. Dari pengertian diatas sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah 20 orang siswa seluruh siswa kelas XI SMA Al -Azhar 3 Bandar Lampung sebagai subjek penelitian yang diambil dengan cara *voluntery sampling* adalah pengambilan sampel berdasarkan kerelaan atau kemauan siswa untuk berpartisipasi dalam penelitian.

C. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. Penulis menyatakan bahwa di dalam penelitian tersebut menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*) yaitu:

a. Variabel terikat (*dependen*)

Variabel terikat yaitu variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah sikap positif terhadap penguasaan lingkungan (*Environmetal Mastery*)

b. Variabel bebas (*Independen*)

Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebuah sebab timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok teknik *Role Playing*.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Sikap positif terhadap penguasaan lingkungan (*environmental mastery*)

Sikap positif terhadap penguasaan lingkungan (*environmental mastery*) adalah gagasan atau pandangan seseorang dimana ia memiliki perasaan bahwa kemampuan untuk memilih atau menciptakan suatu lingkungan yang sesuai dengan kebutuhan serta memiliki sikap terbuka terhadap lingkungan yang baru.

b. Bimbingan kelompok teknik *role playing*

Bimbingan kelompok adalah suatu layanan bimbingan konseling yang terdiri dari pemimpin kelompok dan anggota kelompok. Di dalam bimbingan kelompok melibatkan anggota kelompok untuk memberikan gagasan, serta terbuka dalam mengemukakan pendapat, memberikan tanggapan dan reaksinya terhadap suatu permasalahan yang sedang di bahas. Teknik *role playing* adalah suatu model pembelajaran yang di lakukan secara sadar dan diskusi peran dalam kelompok. Bermain peran

bagi sebuah metode pemecahan masalah berbasis grup di mana seorang individu dapat mengeksplorasi permasalahan sehari-hari secara spontan yang kemudian diikuti oleh diskusi terpadu.

Sehingga dapat di simpulkan bahwa 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 di dalamnya dapat tersampaikan dengan baik.

D. Instrumen Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2012) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian. Suatu instrumen mempunyai tingkat validitas dan reliabilitas, instrumen yang valid berarti dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur, dan reliabel berarti bila digunakan beberapa kali akan tetap menghasilkan data yang sama. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan hasil peningkatan sikap positif. Bentuk tes yang diberikan berupa angket.

1. Uji Coba Instrumen Tes

Instrumen tes yang telah tersusun, kemudian diuji cobakan kepada siswa yang bukan subjek penelitian. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan persyaratan soal pretest dan posttest yaitu validitas dan reliabilitas.

2. Uji Prasyarat Instrumen Tes

Setelah dilakukan uji instrumen tes, selanjutnya menganalisis hasil uji coba instrumen. Hal-hal yang dianalisis mencakup:

a. Validitas

Valid berarti instrumen yang telah di uji cobakan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Teknik pengujian validitas dibantu dengan kisi-kisi instrumen agar pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan validitas konstruk (*Construct Validity*). Menurut Sugiyono (2012: 182) untuk menguji validitas konstruk dapat digunakan pendapat para ahli (*judgmen expert*), dalam hal ini setelah instrumen di setelah dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, para ahli diminta pendapatnya mengenai instrumen yang disusun.

Berdasarkan hasil uji ahli (*judgement expert*) yang dilakukan tiga dosen Bimbingan dan Konseling FKIP Unila di tambah empat guru BK di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung dari perhitungan Aiken's dan dilihat dari table Aiken dengan rater 7 dan number of rating categories 5 maka besarnya koefisien kriteria adalah 0,76 maka pernyataan tersebut dikatakan valid.

Berdasarkan hasil uji ahli maka, koefisien isi Aiken's V berkaidah keputusan tinggi dengan demikian koefisien isi skala sikap penguasaan

lingkungan ini dapat memenuhi persyaratan sebagai instrumen yang valid dan dapat digunakan.

b. Reliabilitas

Instrumen bisa dikatakan reliabel apabila instrument tersebut jika digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama pula. Hasil pengukuran itu diharapkan akan sama pengukuran itu diulangi. (Yusuf,2014) menjelaskan bahwa reabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Pengujian reabilitas instrument dalam penelitian ini digunakan rumusan Alpha (*Cronbach's Alpha*).

Koefisien butir soal di interprestasikan ke dalam beberapa kriteria reabilitas.kriteria reabilitas dipaparkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Kriteria Reabilitas

Koefisien relibilitas	Kriteria
0,80 - 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40-0,60	Cukup
0,20-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

Peneliti menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Package For Sosial Science*) 16 *for windows* dengan menggunakan perhitungan Alpha Crronbach yang disajikan dalam hasil perhitungan reabilitas pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Hasil perhitungan Reabilitas**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.716	26

Setelah diperoleh hasil koefisien reabilitas r yang berarti reabilitas angket mengenai sikap terhadap penguasaan lingkungan memiliki kriteria reabilitas tinggi.

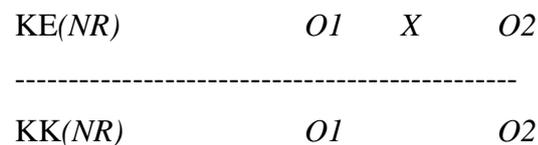
E. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019

F. Rancangan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan model *untreated control group design with dependent pre-test and posttest*. (Shadish, W.R., Cook, T.D., & Campbell, D.T., 2002) melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan pengukuran sebelum pelatihan dan setelah pelatihan.

Alur pelaksanaan penelitian disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Model Untreated Control Group Design With Dependent Pre-Test And Posttest (Shadish, Cook & Campbel, 2002)

Keterangan:

KE : Kelompok eksperimen

KK : Kelompok control

NR : Non Random

01 : Nilai pre test (sebelum diberi treatment)

X : Treatment (layanan Kelompok Teknik Role Playing)

02 : Nilai Post test (setelah diberi treatment)

1. Prosedur Desain Penelitian

Pelaksanaan pengumpulan data dalam penelitian merupakan faktor yang penting karena berhubungan langsung dengan data yang akan digunakan dalam penelitian, maka dalam pengumpulan data peneliti akan melakukan langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Test Awal (*Pre-test*)

Tes awal atau *pre-test* yaitu tes yang pertama kali dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengumpulkan data awal yang nantinya akan dijadikan acuan data dan perbandingan data tes akhir setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen.

b. Pemberian Perlakuan

Pemberian perlakuan (*treatment*) pada eksperimen ini dilaksanakan 16 kali pertemuan dan kemudian akan dilaksanakan tes akhir.

1) Pemahaman tentang penguasaan lingkungan

Pemberian materi tentang penguasaan lingkungan kepada siswa terhadap peningkatan sikap positif penguasaan lingkungan .

2) Pemberian penguasaan lingkungan .

Pemberian *treatment* dilakukan dengan pemberian pembelajaran tentang sikap positif terhadap penguasaan lingkungan

c. Test Akhir (*Post-test*)

Tes akhir yang digunakan dalam penelitian ini sama dengan yang dilakukan pada tes awal dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang dicapai oleh tiap-tiap peserta tes setelah melaksanakan program latihan atau diberikannya perlakuan yaitu sebuah simulasi games. Tes akhir ini berperan penting untuk mengetahui hasil dari penelitian yang sudah dilakukan untuk mendapatkan nilai tentang penguasaan lingkungan .

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang teramat penting dalam penelitian, karena dengan analisislah data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah dalam penelitian. Sesuai dengan hipotesis yang diajukan yaitu untuk mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap penguasaan lingkungan pada siswa, maka menggunakan rumus uji *maan whitney test* untuk mengetahui ada tiidaknya perbedaan rata-rata dua sample yang tidak berpasangan. Uji *maan whitney test* merupakan bagian dari statistik non parametrik maka dalam uji *maan whitney Test* tidak diperlukan data penelitian yang berdistribusi normal dan homogen. Uji rata-rata *Maan Whitney Test* statistik non parametrik dengan

taraf signifikan 0,05. Adapun hipotesis yang akan diuji menurut Sugiyono (2012:200) dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikan $<0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Jika nilai signifikan $>0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas XI SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019, maka dapat diambil kesimpulan yaitu :

1. Kesimpulan Statistik

Pada Layanan Bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap terhadap penguasaan lingkungan pada siswa XI SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini terbukti dari hasil analisis data dengan menggunakan *Uji mann Whitney*, dimana diperoleh nilai (Sig) 0,000. Kemudian nilai tersebut dibandingkan menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05.

Hal ini berarti terdapat peningkatan penguasaan lingkungan yang signifikan setelah diberi layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap terhadap penguasaan lingkungan pada siswa kelas XI SMA AL-Azhar 3 Bandar Lampung.

2. Kesimpulan Penelitian

Kesimpulan penelitian adalah layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap terhadap penguasaan lingkungan siswa kelas XI SMA AL-Azhar 3 Bandar Lampung tahun 2018/2019. Hal ini ditunjukkan dari sikap siswa dan hasil *pretest* siswa sebelum diberikan perlakuan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen yang memiliki sikap terhadap penguasaan lingkungan yang rendah, dan setelah diberi perlakuan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan sikap siswa terhadap penguasaan lingkungan.

B. Saran

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

1. Kepada guru bimbingan dan konseling hendaknya menjadikan kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan sikap siswa terhadap penguasaan lingkungan, serta memecahkan permasalahan-permasalahan yang dialami siswa disekolah pada umumnya.
2. Kepada siswa SMA Al-Azhar 3 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.
3. Bagi peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian tentang penggunaan layanan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan sikap siswa dapat menggunakan subjek berbeda dengan meneliti variabel lain.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifudin. 2016. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Anggraini, T.P. 2014. Hubungan Antara Psychological Well Being dan Kepribadian Hardness dengan Stress pada Petugas Port Security. *Jurnal UNESA*. . 3:18-29.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Pendekatan Suatu Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Baharudin & Wahyuni. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. *Jurnal Psikologi Belajar*. 2 : 10 - 19.
- Bronfenbrenner, U. 2005. *Ecology of Human Development*. Harvard University Press, USA.
- Erikson, E.H. 1959. *Identity and The Life Cycle*. International Universities Press, New York.
- Erlangga, Erwin. 2017. Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa. *Jurnal UNES*. 3 : 17-28.
- Fishbein, M, & Ajzen, I. 2005. *Belief, attitude, Intention, and Behavior*. Open University Press, New York.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistika untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing, Yogyakarta.
- Hartinah, Sitti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. PT. Revika Aditama. Bandung.

- Juntika, Achmad. 2005. *Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling*. PT. Refika Aditama, Bandung.
- Kolb, A.Y & Kolb, D.A. 2008. *Experiential Learning Theory: A Dynamic, Holistic Approach to Management Learning, Education, and Development*. Management Case Western Reserve University, London.
- Prayitno & Erman. 2008. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Roestyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Rogers, C.R. 2003. *On Becoming a Person*. Terj. Rahmat Fajar. Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Ryff, C.D. 2014. *Psychological Well Being revisited: Advances In The Science And Practice of Eudaimonia*. *Psychoter Psychosom*, 83, 10-28.
- Sari, B.R. 2015. Tingkat Psikologis Well Being Pada Remaja Panti Sosial Bina Remaja Yogyakarta. *Jurnal UNY*. *Jurnal UNY 2* : 21-28.
- Shadish, W.R., Cook, T.D., & Campbell, D.T. 2002. *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Generalized Causal Inference*. Unknown Publisher.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Tanujaya,W. 2014. Hubungan Kepuasan Kerja Dengan Kesejahteraan Psikologis (Psychological well being) Pada Karyawan Cleaner (Studi Pada Karyawan Cleaner Yang Menerima Gaji Tidak Sesuai Standar Ump Di PT. Sinergi Intergra Service, Jakarta). *Jurnal Psikologi Pendidikan 2* : 19-25.
- Triwahyuningsih, Yeni. 2017. Kajian Meta-Analisis Hubungan antara Self Esteem dan Kesejahteraan Psikologis. *Jurnal UGM Jurnal UGM 3* : 22-29.
- Winkel & Sri, Hastuti. 2006. *Bimbingan dan Konseling*. Media Abadi, Yogyakarta.

Yusuf, A.M. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Prenadamedia Group. Jakarta.

Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Pustaka Intan Madani, Yogyakarta.