

**PENINGKATAN SIKAP POSITIF TERHADAP *PERSONAL GROWTH*
DENGAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* PADA
SISWA KELAS XI SMA YADIKA BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN
2018/2019**

(Skripsi)

Oleh
BUDI MULYONO



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

ABSTRACT

IMPROVEMENT THE POSITIVE ATTITUDE TO PERSONAL GROWTH USING GROUP COUNSELING IN STUDENT CLASS XI SMA YADIKA BANDAR LAMPUNG ACADEMIC YEAR 2018/2019

By

Budi Mulyono

The purpose of the research is to increase a positive attitude towards psychological well-being, especially the dimensions personal growth. The method used in this study is quasi-experimental design of untreated design with dependent pretest and posttest. The research subjects used an experimental group of 10 people. Data collection techniques use a scale of purpose in life attitude. The results showed that a positive attitude towards students' purpose in life in schools could be improved through role playing technique group guidance services, this was shown by the Mean Whitney test results. The results of statistical analysis showed a value (Sig.) 0,000 <0,05, so H_0 was rejected H_a accepted, meaning that there was an increase in positive attitudes of students towards personal growth after being given role playing technique group guidance services to the experimental group in class XI of SMA Yadika Bandar Lampung Academic Year 2018/2019. The conclusion is that the positive attitude of students towards personal growth in class XI can be improved using role playing technique group guidance services in the experimental group at SMA Yadika Bandar Lampung Academic Year 2018/2019.

Keywords: guidance and counseling, personal growth, role playing techniques.

ABSTRAK

PENINGKATAN SIKAP POSITIF TERHADAP *PERSONAL GROWTH* DENGAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS XI SMA YADIKA BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2018/2019

Oleh

Budi Mulyono

Masalah penelitian ini adalah sikap negatif terhadap *personal growth* siswa. Permasalahannya adalah “apakah layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap positif terhadap *personal growth* siswa kelas XI SMA Yadika Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019”. Tujuan penelitian untuk meningkatkan sikap positif terhadap kesejahteraan psikologis khususnya dimensi *personal growth*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen design with dependent pre-test and posttest*. Subjek penelitian menggunakan kelompok eksperimen sebanyak 10 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan skala sikap pertumbuhan pribadi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap terhadap *personal growth* siswa di sekolah dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, hal ini ditunjukkan melalui hasil Uji *Mean Whitney*. Hasil analisis statistik menunjukkan nilai (Sig) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa terdapat peningkatan sikap siswa terhadap *personal growth* setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen. Kesimpulannya adalah sikap terhadap *personal growth* dapat ditingkatkan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen di SMA Yadika Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019.

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

**PENINGKATAN SIKAP POSITIF TERHADAP *PERSONAL GROWTH*
DENGAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* PADA
SISWA KELAS XI SMA YADIKA BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN
2018/2019**

Oleh
BUDI MULYONO

Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada
**Program Studi Bimbingan Konseling
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



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

Judul Skripsi : **PENINGKATAN SIKAP POSITIF TERHADAP
PERSONAL GROWTH DENGAN BIMBINGAN
KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* PADA SISWA
KELAS XI SMA YADIKA BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Nama Mahasiswa : **Budi Mulyono**

No. Pokok Mahasiswa : **1413052016**

Program Studi : **Bimbingan dan Konseling**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

Drs. Muswardi Rosra, M.Pd.
NIP. 19550318 198503 1 001

Moch Johan Pratama, M.Psi., Psi.
NIP. 19870918 201504 1 001

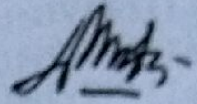
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

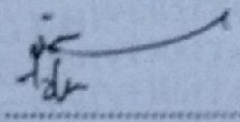
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

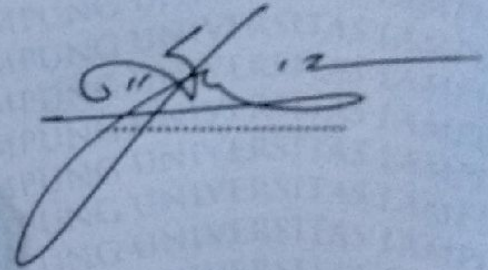
Ketua : **Drs. Muswardi Rosra, M.Pd.**



Sekretaris : **Moch Johan Pratama, M.Psi., 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 : 10 Mei 2019

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini adalah:

Nama : Budi Mulyono
NPM : 1413052016
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, 02 juli 2019

Penulis



Budi Mulyono
NPM1413052016

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Budi Mulyono, dilahirkan di Way Jepara tanggal 14 Agustus 1995, merupakan anak kedua dari 3 bersaudara, dari pasangan Bapak Suhadi dengan Ibu Suyati. Penulis beralamat di Dusun Sadtya Sakti Kecamatan Way Jepara Kabupaten Lampung Timur

Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 3 Way Jepara Kabupaten Lampung Timur pada tahun 2008, Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Way Jepara Kabupaten Lampung Timur pada tahun 2011 dan Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Way Jepara Kabupaten Lampung Timur pada tahun 2014. Pada tahun 2014 penulis diterima sebagai mahasiswa S1 Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Bimbingan Konseling FKIP Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Penulis melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 1 Batu Brak, Kecamatan Batu Brak, Kabupaten Lampung Barat dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik di desa Pekon Balak, Kecamatan Batu Brak, Kabupaten Lampung Barat (Tahun 2017).

MOTTO

"Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan".

(QS Al Insyirah 5 - 6)

Berusaha dan berdoa adalah cara yang tepat
untuk mencapai apa yang kita inginkan

(Penulis)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan Menyebut Nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji dan syukur hanya untuk Allah SWT, atas rahmat dan nikmat yang telah diberikan, serta kekuatan, kesehatan, dan kesabaran untukku dalam mengerjakan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada junjunganku Rasulullah Muhammad SAW.

Dengan segala kerendahan hati penulis persembahkan skripsi ini kepada:

Kedua orangtuaku yang selalu berkorban, membimbing, selalu memberikan semangat, rela menjadi pendengar yang baik dan mendokan setiap waktu untuk keberhasilan penulis.

Kakak-kakakku yang selalu memberikan bantuannya ketika aku dalam kesulitan, doa, serta memotivasiku dan menyayangiku.

Untuk sahabat-sahabat terbaikku, terimakasih untuk semua kebahagiaan dan keceriaan yang telah kalian berikan.

Terimakasih atas ilmu, nasihat, arahan, cinta, dan kasih sayang yang telah diberikan.

SANWACANA

Alhamdulillahirobil'alamin, segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam karena atas rahmatnya dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Peningkatan Sikap Positif Terhadap *Personal Growth* Menggunakan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Pada Siswa Kelas XI SMA Yadika Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018”. Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi tingkat sarjana kependidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. terselesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang telah setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof, Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Drs. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Yusmansyah, M.Si., selaku Ketua Program Studi Bimbingan Dan konseling FKIP Universitas Lampung sekaligus pembimbing Akademik dan dosen pembahas.
4. Bapak Drs. Muswardi Rosra, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Utama. Terimakasih atas bimbingan, kesabaran, saran, masukan dan kritik yang telah diberikan kepada penulis.

5. Bapak Moch Johan Pratama, M.Psi., Psi., selaku Pembimbing Pembantu yang telah begitu banyak memberikan masukan, motivasi dan mengarahkan demi terselesaikannya skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan dan Konseling FKIP UNILA, terimakasih atas segala ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan, semoga apa yang Bapak dan Ibu berikan akan sangat bermanfaat bagi saya di masa depan.
7. Bapak dan Ibu Staff Adminitrasi FKIP UNILA, terimakasih atas bantuannya selama ini dalam membantu menyelesaikan keperluan adminitrasi.
8. Bapak Drs. Marulak Hutagalung selaku Kepala Sekolah SMA Yadika Bandar Lampung, beserta Ibu Purnawati S.Pd., selaku Guru Bimbingan dan Konseling. Terimakasih telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
9. Motifasi terbesarku, kedua orang tuaku tercinta Bapak Suhadi dan Ibu Suyati terimakasih atas jeri payah, penuh keringat, dan yang sedang berjuang di negri orang.yang selalu mendoakan serta memberikan dukungan tanpa henti.

Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan, namun penulis berharap agar skripsi yang sderhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 02 Juni 2019

Budi Mulyono

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang & Masalah	1
1. Latar belakang	1
2. Identifikasi Masalah	11
3. Batasan Masalah	11
4. Rumusan Masalah	11
5. Tujuan Penelitian	12
6. Manfaat Penelitian	12
B. Kerangka Pikir.....	13
C. Hipotesis.....	15
II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Sikap Positif <i>Personal Growth</i>	16
1. Definisi Sikap Positif Terhadap <i>Personal Growth</i>	16
2. Aspek Sikap	17
3. Faktor Pembentuk Sikap.....	19
4. Ciri-ciri sikap <i>Personal Growth</i> yang tinggi dan rendah	21
B. Bimbingan Kelompok Teknik <i>Role Playing</i>	21
1. Definisi Bimbingan Kelompok	21
2. Tahap-Tahap Kegiatan Kelompok	23
3. Teknik <i>Role Playing</i>	27
4. Alur <i>Ekperiential Learning</i>	31
C. Peningkatan Sikap Positif Terhadap <i>Personal Growth</i> Dengan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Role Playing</i>	32
III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	34
B. Partisipan peneliataan.....	34
1. Populasi	34
2. Sampel	35
C. Variabel dan Definisi Oprasional.....	35
1. Variabel Penelitian	35
2. Definisi Oprasional Variabel.....	36
D. Instrumen Penelitian.....	37

1. Uji Coba Instrumen Tes.....	37
2. Uji Prasyarat Instrumen Tes	37
a). Uji Validitas	37
b). Uji Reliabelitas	41
E. Rancangan Desain Penelitian	42
F. Prosedur Desain Penelitian.....	43
1. Tes Awal (<i>pre-test</i>).....	43
2. Pemberian Perlakuan	43
3. Tes Akhir (<i>post-test</i>).....	44
G. Teknik Pengumpulan Data	44
H. Teknik Analisis Data.....	46
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	47
1. Gambaran Pra Bimbingan Kelompok.....	47
2. Deskripsi Data	48
3. Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Role Playing</i> ...	49
4. Hasil Pelaksanaan	54
a. Data Skor subjek kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ...	54
b. Deskripsi Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing pada Kelompok Eksperimen.....	56
5. Analisis Hasil Penelitian.....	74
6. Uji Hipotesis	76
B. Pembahasan	77
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	90
1. Kisi-kisi skala sikap.....	91
2. Satuan layanan bimbingan dan konseling	97
3. Modul <i>role playing</i>	100
4. Perhitungan hasil uji ahli dengan Aiken'sV	106
5. Hasil uji reliabilitas skala sikap pertumbuhan pribadi	118
6. Hasil uji mean whitny.....	121
7. Dekripsi kegiatan <i>role playing</i>	122
8. Pernyataan simulasi dari bermain peran	125
9. Prolog <i>role playing</i>	128
10. Foto dokumen tasi.....	134

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil FGD (<i>focus Group Discussion</i>)	5
2. Data partisipan SMA Yadika Bandar Lampung	35
3. Kisi-kisi sekala sikap <i>personal growth</i>	38
4. Kategori jawaban skala sikap <i>personal growth</i>	45
5. Daftar Subjek Penelitian Kelompok Eksperimen.....	48
6. Kriteria Sikap Terhadap <i>personal growth</i>	48
7. Data hasil <i>pretest</i> kelompok eksperimen sebelum pemberian perlakuan....	49
8. Langkah-langkah pelaksanaan dalam bermain <i>role playing</i>	51
9. Perbandingan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> pertumbuhan pribadi pada kelompok Eksperimen	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir.....	14
2. Model desain <i>with dependent pre-test and posttest</i>	42
3. Grafik peningkatan sikap pertumbuhan pribadi kelompok eksperimen pada siswa kelas XI SMA Yadika Bandar Lampung	55
4. Grafik perubahan sikap terhadap pertumbuhan pribadi AP	57
5. Grafik perubahan sikap terhadap pertumbuhan pribadi AR.....	59
6 Grafik perubahan sikap terhadap pertumbuhan pribadi DP	61
7. Grafik perubahan sikap terhadap pertumbuhan pribadi IM	63
8. Grafik perubahan sikap terhadap pertumbuhan pribadi RS.	65
9.Grafik perubahan sikap terhadap pertumbuhan pribadi.RA	67
10.Grafik perubahan sikap terhadap pertumbuhan pribadi RF	69
11. Grafik perubahan sikap MP terhadap pertumbuhan pribadi MP	70
12. Grafik perubahan sikap positif NA terhadap pertumbuhan pribadi NA	72
13. Grafik perubahan sikap positif WN terhadap pertumbuhan pribadi WN	74

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

1. Latar Belakang

Mencapai kebahagiaan rasanya adalah impian setiap individu, berbagai upaya dilakukan untuk mengejanya. Disiplin ilmu psikologi sendiri mengindentikkan kebahagiaan dengan kondisi dimana seseorang individu sejahtera psikologisnya (Ryff, 2014). Berbeda dengan kesejahteraan fisik yang dapat dengan mudah diketahui indikasinya, aspek psikologis memiliki sifat *covert*, dimana kualitasnya tidak terlihat secara kasat mata. Hal ini menyebabkan indikasi kesejahteraan psikologis memiliki banyak versi.

Meskipun memiliki versi indikasi yang beragam, namun para ahli sependapat bahwa kesejahteraan psikologis merupakan sebuah variabel penting untuk dimiliki oleh seorang individu. Hal ini dibuktikan oleh bukti empiris, bahwa kualitas kesejahteraan psikologis yang dimiliki seseorang individu, akan mempengaruhi kualitas variabel positif lainnya, seperti ; hubungan dengan kepuasan kerja (Tanujaya, 2014); *self esteem* (Triwahyuningsih, 2017); tingkat kebahagiaan dan semangat dalam

menjalani hari-hari (Sari, 2015); mengurangi tingkat *stress* (Anggraini T P & Jannah M, 2014)

Berdasarkan kumpulan teori diatas, (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, 2003) dalam bukunya klasiknya "*On Becoming a Person*" menegaskan bahwa kesejahteraan psikologis yang disintesakan dengan *the goodlife*, 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.

Masa remaja merupakan masa dimana seorang individu mengembangkan konsep dirinya, menurut teori Megawati (2015) individu yang berusia

muda (remaja) memiliki harapan besar untuk masa depan, sehingga nilai dalam aspek tujuan hidup (*purpose of life*) dan *personal growth* (pertumbuhan pribadi) lebih tinggi. Berdasarkan teori tersebut dapat dipahami bahwa kualitas diri seorang diri individu secara jangka panjang amat ditentukan dari konsep diri yang positif.

Berdasarkan paragraph diatas idealnya seorang remaja mendapatkan stimulasi dari lingkungan yang dapat membantu mereka memiliki konsep diri yang positif dalam hal ini dicerminkan dari sikap positif terhadap *personal growth*.

Sikap positif terhadap kesejahteraan psikologis idealnya terinternalisasi sebagai bagian dari konsep diri individu, sehingga individu akan dapat terus berproses untuk menuju arah pada kehidupan yang positif (*The Good Life*). (Erikson, 2008) menjelaskan bahwa Konsep diri individu terbentuk pada masa remaja, dimana pada tahap perkembangan ini remaja memiliki tugas perkembangan untuk mengkonstruksi identitas diri.

Dikaitkan dengan pentingnya internalisasi sikap positif terhadap kesejahteraan psikologis didalam konsep diri seorang individu, maka masa remaja menjadi masa yang paling tepat untuk mulai memberikan informasi terkait pentingnya kesejahteraan psikologis, dimana menurut (Fishbein, M., & Ajzen, I, 2005) informasi adalah determinan terbaik untuk menentukan kualitas sebuah sikap, secara lebih lanjut dijelaskan bahwa ketika seorang individu memiliki informasi yang cukup atas sebuah objek

sikap, maka ia akan dengan mudah menentukan derajat arah sikapnya terhadap objek sikap tersebut.

Mengacu pada teori ekologi (Bronfenbrenner, 2005) menjelaskan bahwa perkembangan individu amat dipengaruhi oleh lingkungannya (ekosistem). Secara lebih lanjut, dijelaskan bahwa lingkungan terdekat (mikrosistem) memiliki pengaruh yang sangat besar, salah satunya lingkungan yang termasuk dalam mikrosistem adalah sekolah. Berdasarkan teori tersebut, maka idealnya sekolah adalah lingkungan yang informatif, sehingga remaja memiliki informasi cukup terkait pentingnya kesejahteraan psikologis.

Kondisi ideal tersebut berbanding terbalik dengan hasil studi lapangan, dimana 66 dari 142 siswa di SMA Yadika Bandar Lampung menyatakan bahwa mereka belum mengetahui apa itu kesejahteraan psikologis. Data tersebut menunjukkan bahwa informasi yang dimiliki siswa akan pentingnya 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 pertumbuhan pribadi yang kurang baik, dari 10 siswa yang mengikuti FGD 8 diantaranya menunjukkan hasil yang negative terkait tujuan serta kebermaknaan hidup, ditunjukkan dari tabel dibawah.

Tabel.1 hasil FGD

Indikator pertumbuhan pribadi buruk	Bentuk pernyataan siswa.
Merasakan adanya stagnansi dalam diri	Saya sadar bahwa saya memiliki beberapa kebiasaan buruk yang tidak mungkin untuk berubah.
Merasa tidak ada perkembangan dalam diri dari waktu ke waktu	saya susah untuk mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri saaya
Merasa bosan dan ketidak tertarikan dengan kehidupannya.	Saya merasa bosan dengan kegiatan sekolah
Merasa tidak mampu untuk mengembangkan sikap dan prilaku baru.	Saya susah untuk mengikuti hal hal yang baru. Sepeti ekstrakurikuler yang ada di sekolah.

Hal serupa juga disampaikan guru bimbingan dan konseling, melalui wawancara sekolah memberikan informasi tentang 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 Yadika Bandar Lampung.

Spesifik penelitian ini mendalami kualitas **kemampuan untuk mengelola *personal growth* (pertumbuhan pribadi)** 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 topik *personal growth* (pertumbuhan pribadi) Bimbingan bisa dilakukan oleh semua orang karena bimbingan bertujuan untuk memberikan informasi guna membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan dirinya.

Bimbingan 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. Bimbingan kelompok adalah kegiatan pemberian informasi untuk keperluan tertentu bagi para kelompok.

Menggunakan layanan bimbingan kelompok siswa lebih mudah mendapatkan informasi dan memudahkan siswa untuk berkembang. 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 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 (McDaniel, 1956; Prayitno, 2008). Kegiatan dalam bimbingan kelompok ialah pemeberian informasi untuk keperluan tertentu bagi para anggota kelompok.

Kegiatan bimbingan di perlukan 4 bidang layanan bimbingan. 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 memanggku pekerjaan yang dipilih, dan menyesuaikan diri dengan berbagai tuntunan 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* di pilih sebagai sebuah solusi karena memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan metode lainnya yaitu: menurut Djamarah dan Zain (2014:89) teknik bermain peran memiliki kelebihan dibandingkan dengan teknik lain terutama jika digunakan pada klien remaja. Beberapa kelebihan tersebut adalah : (1) siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahai, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama, (2) siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, (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.

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

bahasa Indonesia (Ismiasih, Lia, 2016) dalam penelitian tersebut teknik *role playing* terbukti dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia meningkatkan minat belajar siswa (Munir Awalul Fatiqin, Ira Kendi, 2017) dalam penelitian ini terbukti teknik *role playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Karakteristik lainnya dari teknik *role playing* adalah, (Udin S. Winataputra, 2003) mengemukakan 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 siswa. Karakter tersebut sesuai dengan gaya belajar bandura (*Social Learning Theory*) bahwa remaja akan belajar lebih efektif melalui observasi dan pengalaman langsung.

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

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

2. Identifikasi Masalah

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

1. Siswa tidak mampu mengembangkan sikap dan tingkah laku yang baik.
2. Siswa merasa bosan dengan kegiatan sehari-harinya.
3. Siswa mengalami ketidak majuan pada dirinya.
4. Siswa kurang mengembangkan diri dengan baik.
5. Program layanan yang diberikan oleh guru BK kurang disukai siswa karena programnya cenderung membosankan,

3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, serta agar penelitian ini tidak menyimpang dari masalah yang sebenarnya maka penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah, adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah peningkatan sikap positif siswa SMA Yadika Bandar Lampung terhadap *personal growth* (pertumbuhan pribadi) melalui bimbingan kelompok teknik *role playing*.

4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu, “Dapatkah sikap negatif siswa SMA Yadika Bandar Lampung terhadap kesejahteraan psikologis khususnya

dimensi *personal growth*(pertumbuhan pribadi) dapat ditingkatkan melalui bimbingan kelompok teknik *role playing*?”

5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, dapat dirumuskan tujuan penelitiannya yaitu, untuk mengetahui peningkatan sikap positif siswa SMA Yadika Bandar Lampung terhadap kesejahteraan psikologis khususnya dimensi *personal growth* (pertumbuhan pribadi) melalui bimbingan kelompok teknik *role playing*.

6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Semoga sikap positif *personal growth* (pertumbuhan pribadi) siswa dapat meningkat agar menjadi individu yang ideal.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya program layanan BK di SMA Yadika 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. Kerangka Pikir

Idealnya seorang Individu dikatakan memiliki *personal growth* (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. Dapat berkomunikasi dengan baik dengan teman-temannya, memiliki hubungan yang baik antara guru dan siswa.

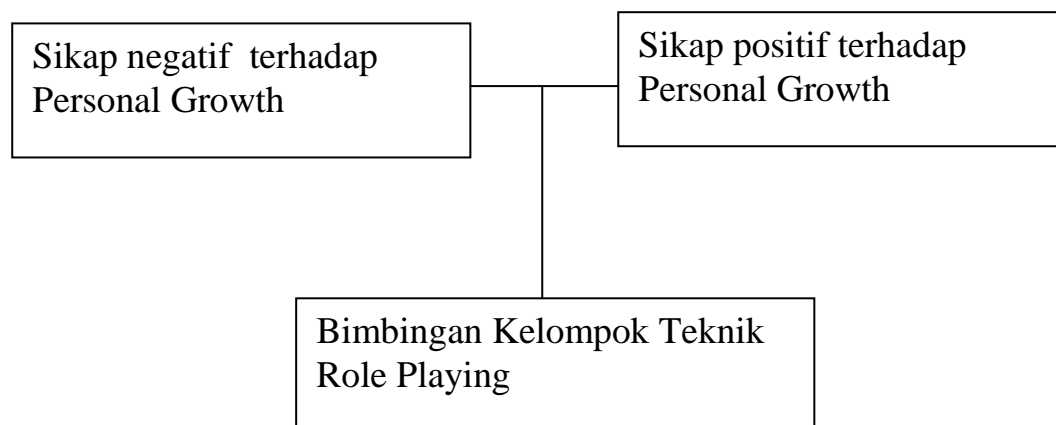
Berdasarkan paragraph diatas idealnya seseorang mendapatkan stimulasi dari lingkungan yang dapat membantu mereka memiliki konsep diri yang positif, Akan tetapi lingkungan juga dapat menghambat *personal growth* siswa contohnya lingkungannya (ekosistem)., lingkungan yang termasuk dalam mikrosistem adalah sekolah, pengaruhnya lingkungan terhadap *personal growth* seseorang salah satunya: 1) merasakan adanya stagnansi dalam diri. 2) merasa tidak ada perkembangan dalam diri dari waktu ke waktu. 3) merasa bosan dan tidak tertarik dengan kehidupannya. 4) Merasa tidak mampu untuk mengembangkan sikap dan perilaku baru. Oleh karena itu pihak sekolah khususnya bagi guru BK perlu memberikan perhatian khusus untuk meningkatkan sikap positif terhadap *personal growth* (pertumbuhan pribadi).

Peneliti memiliki ide menggunakan bimbingan kelompok teknik role playing untuk meningkatkan pertumbuhan pribadi siswa karena bimbingan kelompok teknik role playing terbukti dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia meningkatkan minat belajar

siswa (Munir Awalul Fatiqin, Ira Kendi, 2017) dan Bagi guru BK teknik *role playing* akan sangat membantu untuk berkomunikasi dengan siswa, karena pada teknik ini, guru berperan sebagai fasilitator, sehingga tidak terlalu banyak berceramah dan siswa menjadi lebih aktif

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

Berdasarkan hal tersebut alur pikir di jelaskan pada gambar 1



Gambar 1. kerangka fikir

Keterangan gambar 1 :

- X = Variabel bebas (*teknik role playing*)
- Y = Variabel terikat (*personal growth*)
- = Pengaruh

C Hipotesis

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:71) berpendapat bahwa hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan signifikan sikap positif terhadap *Personal Growth* (pertumbuhan pribadi) menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada siswa kelas XI di SMA Yadika Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019
2. Tidak terdapat peningkatan sikap positif terhadap *Personal Growth* (pertumbuhan pribadi) menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada siswa kelas XI di SMA Yadika Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Sikap Positif *Personal Growth*

1. Definisi Sikap Positif Terhadap *Personal Growth*

Sikap respon evaluatif terhadap objek sikap, yang dimaksud evaluatif seseorang akan memiliki respon positif terhadap objek sikap dengan bentuk menyukai, menerima, menyadari. “apabila seseorang bersikap positif terhadap objek sikap maka akan memaknai positif objek sikap tersebut” 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 multimediasional yang terdiri atas kognisi, afeksi dan konasi.

Respon sikap yang positif akan membuat seseorang menjadi lebih baik dan semakin positif.

Berdasarkan definisi di atas dapat diartikan bahwa sikap positif terhadap pertumbuhan pribadi adalah pandangan positif terhadap pertumbuhan pribadi yang sadar akan potensinya, serta memiliki perasaan untuk berkembang secara kelanjutan, untuk menjadi terbuka terhadap pengalaman-pengalaman baru.

Seseorang yang memiliki sikap positif terhadap *personal growth* (pertumbuhan pribadi) maka ia akan terbuka terhadap pengalaman-pengalaman baru yang akan membuat pertumbuhan pribadi orang tersebut terus berkembang ke arah yang positif.

Namun sebaliknya jika seseorang memiliki sikap negatif terhadap pertumbuhan pribadi *personal growth* (pertumbuhan pribadi) maka ia akan kesulitan dalam pertumbuhan/perkembangan pribadinya dan akan sulit untuk menyelesaikan tugas tugas pertumbuhan pribadi selanjutnya.

2. Aspek Sikap

Aspek aspek sikap positif terhadap *personal growth* 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*). (Azwar, 2016)

a. Komponen Kognitif

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

Apabila seseorang menyadari suatu objek sikap maka ia akan memaknai positif objek sikap tersebut sehingga akan membuat seseorang menjadi lebih baik dan positif.

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 pertumbuhan atau perkembangan pribadi adalah perasaan positif atau prasangka baik terhadap tugas *personal growth* (pertumbuhan/perkembangan pribadi).

Apabila seseorang memiliki perasaan dan prasangka yang baik terhadap objek sikap maka seseorang akan memaknai objek sikap tersebut dengan baik.

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 *personal growth* adalah perilaku positif terhadap pertumbuhan/perkembangan pribadi. Ditandai dengan adanya tindakan-tindakan positif berupa perlakuan positif untuk melakukan tugas perkembangan yang baik.

Berdasarkan tiga komponen tersebut apabila seseorang bersikap positif terhadap objek sikap maka akan memaknai positif objek sikap tersebut dan kemudian menilai baik-buruk, positif –negatif, menyenangkan-tidak menyenangkan terhadap objek sikap karena respon sikap yang positif akan membuat seseorang menjadi lebih baik dan positif. seperti sikap yang setuju (semakin positif) dan sikap yang sangat tidak setuju (sangat negatif) dengan ketiga komponen diatas seseorang bisa lebih memahami dirinya-sendiri.

3. Faktor Pembentuk Sikap

Selain memiliki aspek, sikap jugak memiliki beberapa faktor pembentuk sikap dan faktor-faktor tersebut memiliki peran yang sangat penting. 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

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. Masa anak-anak, remaja, dan orang tua biasanya menjadi figur yang paling berarti bagi anak. Interaksi antara anak dan orang tua merupakan determinan utama sikap anak, sikap orang tua dan sikap anak cenderung untuk selalu sama panjang hidup.

c. Pengaruh Kebudayaan

Seorang ahli psikologi terkenal, Burrhus Frederic Skinner sangat menekankan lingkungan termasuk kebudayaan sangat berpengaruh 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

Menyampaikan sebuah informasi adalah sebagai tugas pokoknya, media massa membawa pula pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarahkan opini seseorang. Sebuah 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. 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.

4. Ciri-ciri Sikap *Personal Growth* yang tinggi dan rendah (Ryff, 2014)

a. Individu dengan pertumbuhan pribadi yang tinggi (Ryff, 2014)

- 1) sadar akan potensinya
- 2) memiliki perasaan untuk berkembang secara berkelanjutan
- 3) melihat kemajuan diri dan tingkah laku dari waktu ke waktu
- 4) berubah dengan cara yang efektif untuk menjadi lebih baik dan terbuka terhadap pengalaman-pengalaman baru.

b. Individu dengan pertumbuhan pribadi yang rendah dicirikan dengan:

- 1) kesulitan dalam pertumbuhan/perkembangan pribadinya dan akan sulit untuk menyelesaikan tugas tugas pertumbuhan pribadi selanjutnya.
- 2) Merasakan stagnansi diri
- 3) Merasa tidak mampu untuk mengembangkan sikap dan perilaku baru
- 4) Merasa bosan dan tidak tertarik dengan kehidupan sehari-hari.

B. Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

1. Definisi Bimbingan Kelompok

Bimbingan sangat di butuhkan oleh semua orang karena dengan bimbingan seseorang akan merasa lebih baik lagi. 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 bimbingan 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.

Melalui bimbingan kelompok siswa lebih banyak mendapatkan banyak informasi dan siswa akan semakin lebih baik dalam perkembangannya. 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 (McDaniel, 1956; Prayitno, 2008). Dijelas bahwa kegiatan dalam bimbingan kelompok ialah pemeberian informasi untuk keperluan tertentu bagi para anggota kelompok.

Pengertian diatas dapat kita tarik kesimpulan bahwa bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang membahas tentang topik tertentu secara bersama-sama dengan dipandu oleh pemimpin kelompok melalui dinamika kelompok yang digunakan untuk membantu siswa dalam

mengembangkan dirinya termasuk dalam merubah sikap dan tingkah lakunya secara tidak langsung.

2. Tahap-tahap kegiatan kelompok

Menurut Hartinah (2009:132) dalam buku bimbingan kelompok ada beberapa tahap dalam pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu sbb:

a. Tahap 1 : tahap pembentukan

Kegiatan awal dari sebuah kelompok dapat dimulai dengan pengumpulan para (calon) anggota kelompok dalam rangka kegiatan kelompok yang direncanakan, meliputi:

1) Pengenalan dan pengungkapan tujuan

Merupakan tahap pengenalan dan tahap pelibatan diri atau tahap memasukkan diri kedalam ke dalam kehidupan suatu kelompok. Pada tahap ini, pada umumnya pada anggota saling memperkenalkan diri dan juga mengungkapkan tujuan ataupun harapan yang ingin dicapai, baik oleh masing – masing, sebagian, maupun seluruh anggota. Dalam tahap pembentukan tersebut peran pemimpin kelompok adalah memunculkan dirinya sehingga ditangkap oleh para anggota sebagai orang yang benar – benar mampu dan bersedia membantu para anggota kelompok untuk mencapai tujuan mereka.

2) Terbangunnya kebersamaan

Kelompok yang terbentuk sesudah tahap awal yang sedang mengalami tahap pembentukan tersebut agaknya baru menjadi suatu kumpulan orang – orang yang saling belum mengenal. Peran utama

pemimpin kelompok ialah merangsang dan memantapkan keterlibatan orang-orang baru dalam suasana kelompok yang diinginkan.

3) Keaktifan pemimpin kelompok

Peran pemimpin kelompok dalam tahap pembentukan hendaknya benar-benar aktif. Hal tersebut tidak berarti bahwa pemimpin kelompok berceramah atau mengajarkan apa yang seharusnya dilakukan oleh anggota kelompok.

4) Beberapa teknik pada tahap awal

Teknik ini digunakan apabila pengembangan sikap anggota kelompok yang semula tumbuh secara lamban.

- a) Teknik pertanyaan dan jawaban
- b) Teknik perasaan dan tanggapan
- c) Teknik permainan kelompok

b. Tahap 2 : tahap peralihan

Setelah suasana kelompok terbentuk dan dinamis, kelompok sudah mulai tumbuh dan kegiatan kelompok hendaknya dibawa lebih jauh oleh pemimpin kelompok menuju kepada kegiatan kelompok yang sebenarnya. Oleh karena itu, perlu diselenggarakan tahap peralihan.

1) Suasana kegiatan

Pemimpin kelompok menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh anggota kelompok pada tahap kegiatan selanjutnya dalam kegiatan kelompok, yaitu kegiatan inti dari keseluruhan kegiatan (dalam hal ini tahap ketiga) . untuk memasuki tahap inti, tahap peralihan perlu ditempuh. Pada tahap ini, pemimpin kelompok menjelaskan peranan para anggota kelompok dalam kelompok.

2) Suasana ketidakimbangan

Suasana ketidakseimbangan secara khusus dapat mewarnai tahap peralihan tersebut. Seringkali terjadi konflik atau bahkan konfrontasi antara anggota kelompok dan pemimpin ketidaksesuaian yang banyak terjadi dalam keadaan banyak anggota yang merasa tertekan ataupun menyebabkan tingkah laku mereka menjadi tidak seperti biasanya. Pemimpin kelompok perlu memanfaatkan dan mendorong anggota-anggota yang secara sukarela bersedia mengutarakan (membukakan) diri berkenaan dengan suasana yang mencekam tersebut.

3) Jembatan antara tahap I dan tahap III

Tahap kedua menetapkan jembatan antara tahap pertama dan tahap ketiga. Adakalanya jembatan ditempuh dengan dengan amat mudah dan lancar. Artinya, para anggota kelompok segera memasuki kegiatan tahap ketiga dengan penuh kemauan dan sukarela. Adakalanya pula jembatan tersebut ditempuh dengan susah payah.

Artinya para anggota enggan memasuki tahap kegiatan kelompok yang sebenarnya, yaitu tahap ketiga.

- c. Tahap 3 : kegiatan
 - a. Mengemukakan permasalahan
 - b. Pemilihan masalah/ topik
 - c. Pembahasan masalah
- d. Tahap 4 : pengakhiran

1) Frekuensi pertemuan

Pengakhiran kegiatan kelompok sering kali diikuti oleh pertanyaan : apakah kelompok akan bertemu kembali dan melanjutkan kegiatan ?

Berkenaan dengan pengakhiran kegiatan kelompok, pokok perhatian utama bukanlah pada berapa kelompok harus bertemu, tetapi pada hasil yang telah dicapai kelompok ketika menghentikan pertemuan.

2) Pembahasan keberhasilan kelompok

Ketika kelompok memasuki tahap pengakhiran, kegiatan kelompok hendaknya dipusatkan pada pembahasan dan penjelajahan tentang apakah para anggota kelompok akan mampu menerapkan hal-hal yang telah mereka pelajari (dalam suasana kelompok), pada kehidupan nyata mereka sehari – hari.

3. Teknik *Role Playing*

Keterampilan memandu sesi bermain peran dengan tema *personal growth* pada lentera sahabat mengacu pada penjelasan Shafstel & Shafstel (1982) yang menggambarkan bermain peran sebagai sebuah metode pemecahan masalah berbasis grup dimana seorang individu dapat mengeksplorasi permasalahan sehari-sehari secara spontan yang kemudian di ikuti oleh diskusi terpadu. Shafstel & Shafstel (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 Shafstel & Shafstel (1982). Yaitu : a) menceritakan sekenario, 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.

Terpilihnya teknik bermain peran karena teknik ini memiliki banyak kelebihan-kelebihan di banding teknik lain itu juga teknik ini sangat cocok buat remaja. Menurut Djamarah dan Zain (2002:67) teknik bermain peran memiliki kelebihan dibandingkan dengan teknik lain terutama jika digunakan pada klien remaja. Beberapa kelebihan tersebut adalah : (1) siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahai, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. 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.

Karakteristik lainnya dari teknik *role playing* adalah, Udin S. Winataputra mengemukakan 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 siswa. Karakter tersebut sesuai dengan gaya belajar bandura (*Social Learning Theory*) bahwa remaja akan belajar lebih efektif melalui observasi dan pengalaman langsung.

Experiential learning (teori belajar pengalaman) 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* (teori belajar pengalaman) menunjuk pada pemenuhan kebutuhan dan keinginan siswa. Kualitas belajar *experiential learning* (teori belajar pengalaman) mencakup: keterlibatan siswa secara personal, berinisiatif, evaluasi oleh siswa sendiri dan adanya efek yang membekas pada siswa.

Kolb, (Baharudin & Wahyuni, 2012) mendefinisikan belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman (experience). Belajar dalam *experiential learning* (teori belajar pengalaman) merupakan suatu proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman yang diakibatkan oleh kombinasi antara memahami dan mentransformasi pengalaman.

Melalui *experiential learning* (teori belajar pengalaman) 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* (teori belajar pengalaman) mencakup: keterlibatan siswa secara personal, berinisiatif, evaluasi oleh siswa sendiri dan adanya efek yang membekas pada siswa. *Experiential learning* (teori belajar pengalaman) 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* (teori belajar pengalaman) di atas, dapat dilihat bahwa unsur-unsur yang terkandung dalam *experiential learning* (teori belajar pengalaman) 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* (teori belajar pengalaman) di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa *experiential learning* (teori belajar pengalaman) 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* (teori belajar pengalaman) 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* (teori belajar pengalaman) terdiri dari 4 tahapan, yaitu; 1) tahapan pengalaman nyata, 2) tahap observasi refleksi, 3) tahap konseptualisasi, dan 4) tahap implementasi. Keempat tahap tersebut oleh David Kolb (2008) kemudian digambarkan dalam bentuk lingkaran sebagai berikut.

Penelitian ini digunakan bimbingan konseling teknik simulasi games dengan mengadopsi model *experiential learning* (teori belajar pengalaman) yang di kemukakan oleh david kolb, 2008

4. Alur *Experiential Learning*

Prosedur pembelajaran dalam *experiential learning* (teori belajar pengalaman) terdiri dari 4 alur tahapan, yaitu; 1) tahapan pengalaman nyata, 2) tahap observasi refleksi, 3) tahap konseptualisasi, dan 4) tahap implementasi. Keempat tahap tersebut oleh David Kolb (2008) kemudian digambarkan dalam bentuk lingkaran . keempat tahap prosedur akan di jelaskan sebagai berikut:

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. Dimulai 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 didapatnya.

C. Peningkatan Sikap Positif Terhadap *Personal Growth* Menggunakan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*.

Sikap adalah respon evaluatif terhadap objek sikap, dikatakan negatif apabila respon terhadap objek sikap buruk (negatif). Salah satu penyebab sikap negatif adalah minimnya informasi terhadap objek sikap, sikap negatif dapat diubah menjadi positif dengan adanya informasi yang baik, informasi dapat diterima dengan maksimal jika terjadi komunikasi yang baik antara komunikator dan komunikan. Informasi diberikan dengan menggunakan bimbingan kelompok teknik *role playing* dilihat dari 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. Daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama, (2) siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Saat 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.

Pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa *role playing* efektif sebagai teknik untuk berkomunikasi dengan siswa sehingga menjadikan informasi yang terkandung didalamnya dapat tersampaikan dan diserap dengan baik, sehingga sikap awal yang negatif dapat diubah menjadi sikap yang lebih positif.

III. METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Adapun tempat pelaksanaan penelitian ini yaitu di SMA Yadika Bandar Lampung. SMA Yadika Bandar Lampung berlokasi di Jl. Soekarno Hatta, Labuhan Dalam Tanjung Senang Kecamatan Kedaton, Kota Bandar Lampung, Kode Pos 35141. Sedangkan untuk waktu penelitian ini yaitu pada dari tanggal 18 s.d 24 Oktober 2018

B. Partisipan Penelitian

1. Populasi

Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Penentuan partisipan penelitian dapat dilakukan dengan populasi dan sampel. 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 Yadika Bandar Lampung. Populasi penelitian disajikan pada gambar 1.2

Tabel. 2 Data partisipan SMA Yadika Bandar Lmapung

No	Kelas	Keadaan siswa			Jlh/ Jenjang
		Lk	Pr	Jumlah	
1	XI- IPA 1	15	22	37	142
2	XI IPA 2	15	21	36	
JUMLAH		30	43	73	
3	XI-IPS 1	18	17	35	
4	XI- IPS 2	15	19	34	
JUMLAH		33	36	69	

2. Sampel

sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Apabila partisipanya kurang dari 100 lebih baik diambil semua. Sebaliknya jika subjeknya kurang dari 100 dapat diambil antara 10-15% atau 20-25%. Dari pengertian diatas sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah 60 orang siswa dari seluruh siswa kelas XI SMA Yadika Bandar Lampung sebagai subjek penelitian yang diambil dengan cara *random sampling*.

C. Variabel dan Definisi Oprasional Variabel

1. Variabel penelitian

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

a) variabel terikat (*dependent*)

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah sikap positif perkembangan pribadi.

b) Variabel bebas (*Independent*)

variabel bebas yaitu variabel yang dipengaruhi atau menjadi sebuah sebab timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah

2. Definisi Operasional Variabel

a) Sikap Positif Terhadap *Personal Growth*

Derajat kesukaan siswa terhadap pandangan untuk memiliki rasa 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.

b) Bimbingan Kelompok teknik *role playing*

Teknik *role playing* sebagai teknik untuk berkomunikasi dengan siswa, sehingga menjadikan informasi yang terkandung didalamnya dapat tersampaikan dan di pahami oleh siswa dengan baik melalui observasi dan pengalaman yang baik dengan *role playing*. Dengan adanya pemahaman yang baik terhadap *personal growth* sikap yang awalnya negatif dapat berubah menjadi sikap yang positif. Teknik *role playing* merupakan aktifitas sukarela dan spontan yang tidak memiliki titik akhir atau tujuan tertentu. Bermain secara intrinsik dan oleh hati yang senang agar informasi yang diberikan lewat *role playing* dapat langsung tersampaikan oleh siswa.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan skala, skala yang digunakan adalah skala Aiken. Skala Aiken merupakan skala peringkat yang sering digunakan, dimana skala ini membuktikan responden untuk mengindikasikan derajat atau tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan mereka dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju terhadap suatu kumpulan pernyataan mengenai suatu objek. Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan hasil peningkatan sikap positif.

1. Uji Coba Instrumen Tes

Instrumen tes yang 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 Persyaratan Instrumen

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

a) Uji Validitas

untuk mengetahui tingkat kevalidan item peneliti menggunakan perhitungan dengan nama Aiken's V dalam Azwar, (2014)

Keterangan:

Σs = Jumlah total

$s = r - l_0$

l_0 = Angka penilaian validitas yang rendah (dalam hal ini = 1)

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

c = Angka penilaian validitasnya tertinggi (dalam hal ini = 5)

n = Jumlah ahli

Hasil Uji Ahli

Kisi-kisi skala sikap *Personal Growth*Tabel 3 kisi-kisi skala sikap *personal growth*

Variabel	Indikator	Deskriptor	Pernyataan	
			Vaforeble	Unfavorable
Personal Growth	memiliki perasaan untuk berkembang secara berkelanjutan	Dalam hal ini siswa mampu untuk fokus dalam hal belajar, memilih metode belajar yang tepat	1,3,4,5,(6)	7,8,9,10,11,12
		pergaulan, mampu bersosialisasi dengan baik	13,14,15,16,17.	18,19, (20)
		pola pikir, siswa mampu menyusun rencana pengembangan diri	21,22,23,24,25,26	27,28,29,30
	melihat kemajuan diri dan tingkah laku dari waktu ke waktu	Dalam hal ini siswa mampu memahami potensi dan melakukan evaluasi diri	31,32,(33),	37,38,39(40), (41),42
			34,35,36	
berubah dengan cara yang efektif untuk menjadi lebih baik	Dalam hal ini siswa mampu untuk beradaptasi dan menyusun rencana pengembangan diri.	43,(44),45,	49,50,51,52,(53),54	
		46,47,48		
terbuka terhadap pengalaman-pengalaman baru.	dalam hal ini siswa mampu memahami ,berdaptasi dan memilki pola pikir yang baik	(55),56,57,58,59,60	(61),(62),63	

Berdasarkan uji ahli terhadap alat ukur yaitu berupa skala sikap *personal growth*, dimana terdapat 63 pernyataan item yang diberikan kepada

dosen yang digunakan sebagai *Judgment Expert* adalah tiga orang dosen Bimbingan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dari perhitungan Aiken's V dengan rerata 3 dan number of rating categories 5 maka besarnya koefisien kriteria adalah 0,66 maka pernyataan tersebut dikatakan valid

Adapun berdasarkan judgment yang diberikan oleh Redi Eka Andriyanto beliau menilai kisi-kisi instrument skala sikap *personal growth* sudah dapat dipergunakan sebagai alat instrumen pengumpulan data, namun harus ada 1 pernyataan yang harus diperbaiki terlebih dahulu pada indikator memiliki perasaan untuk berkembang secara berkelanjutan, dan sesuaikan pernyataan (+) dan (-) dengan deskriptor. Dan ada 2 pernyataan yang perlu di perbaiki pada indikator melihat kemajuan diri dan tingkah laku dari waktu ke waktu dan ada 1 pernyataan yang perlu di perbaiki pada indikator berubah dengan cara yang efektif untuk menjadi lebih baik dan pada indikator terbuka terhadap pengalaman-pengalaman baru ada 1 item yang perlu di perbaiki sedang kan pada indikator yang menurut beliau sudah tepat.

Kemudian oleh Yohana Oktarina, menurut beliau menilai kisi-kisi instrument skala sikap *personal growth* sudah tepat, tidak ada perbaikan dari beberapa pernyataan pada indikator *personal growth* dengan menyesuaikan pernyataan item (+) dan (-) dengan deskriptor.

Terakhir, menurut Ashari Mahfud, beliau menilai kisi-kisi instrument skala sikap *personal growth* sudah tepat, tetapi ada 1 pernyataan yang

masih perlu diperbaiki kembali pada indikator memiliki perasaan untuk berkembang secara berkelanjutan dan ada 1 pernyataan yang perlu di perbaiki pada indikator memiliki perasaan untuk berkembang secara berkelanjutan dan ada 1 pernyataan yang perlu di perbaiki dari indikator melihat kemajuan diri dan tingkah laku dari waktu ke waktu, dan ada 1 pernyataan yang perlu di perbaiki pada indikator berubah dengan cara yang efektif untuk menjadi lebih baik dan tidak ada perbaikan pernyataan pada indikator terbuka terhadap pengalaman-pengalaman baru dengan menyesuaikan pernyataan item (+) dan (-) dengan deskriptor.

Berdasarkan hasil uji validitas dan uji reliabilitas, pada variabel perilaku konsumtif terdapat 63 item pertanyaan yang valid, namun masih ada pernyataan yang harus diperbaiki yang menyesuaikan pernyataan item (+) dan (-) dengan deskriptor. Beberapa nomer item yang di perbaiki adalah 6, 20, 33, 40, 41, 44, 53, 55, 61, 62. Dan setelah di hitung menggunakan koefisien validitas isi *Aiken's V* dari 63 item adalah ada pada rentang 0,66 sampai dengan 0,77 dan rentang nilai *V* adalah 0,6774 berkaidah keputusan tinggi. Dan hasil perhitungan dengan menggunakan program olah data statistik yaitu SPSS adalah 0,754 berkaidah keputusan tinggi. Dengan demikian, Berdasarkan penjelasan hasil uji validitas dan uji reliabilitas, maka skala sikap *personal growth* ini dapat digunakan untuk mengumpulkan data dan mengungkap masalah sikap positif terhadap *personal growth* siswa kelas XI SMA Yadika Bandar Lampung

b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010). Pada penelitian ini untuk mengukur reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus koefisien *alpha* dengan bantuan *Statistical Product and Service Solution* V.16.0 (SPSS 16.0).

Adapun tingkat reliabilitas skala dapat dilihat dengan menggunakan teknik rumus *alpha*.

$$r = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \alpha_i^2}{\alpha_t^2} \right]$$

Keterangan:

r = koefisien reliabilitas (*Cronbach Alpha*)

k = banyaknya butir pernyataan

$\sum \alpha_i^2$ = total varian butir

α_t^2 = total varian

Koefisien reliabilitas adalah sebagai berikut:

0,800 - 1,000 = sangat tinggi

0,600 - 0,800 = tinggi

0,400 - 0,600 = sedang

0,200 - 0,400 = rendah

0,000 - 0,200 = sangat rendah

Hasil uji reliabilitas

Reliability Statistics

Tabel reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,754	63

Reliabilitas skala dengan menggunakan rumus alpha (Penghitungan komputerisasi menggunakan bantuan SPSS 16) r-hitung sebesar 0,754 Berdasarkan kriteria realibilitas menurut Arikunto maka realibilitas skala ini dapat dikatakan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

E. 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, dengan pengukuran sebelum pelatihan dan setelah pelatihan. Alur pelaksanaan penelitian disajikan pada gambar 2

KE (NR) O1 X O2

Gambar 2 model *untreated design with dependent pre-test and posttest* (Shadish, Cook & Campbel, 2002)

Keterangan :

Kelompok eksperimen adalah siswa SMA Yadika yang didapat dengan teknik sampling volunteer, dimana siswa mengajukan sendiri

O1(instrumen penelitian)

Sekala sikap positif terhadap dimensi personal growth yang disusun berdasarkan komponen sikap, (Azwar) yang dikaitkan dengan karakteristik personal growth.

X (layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*)

Modul layanan disusun berdasarkan langkah-langkah bimbingan kelompok yang disesuaikan dengan kebutuhan teknik *role playing*.

F. 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:

1. 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.

2. Pemberian Perlakuan

Pemberian perlakuan (*treatment*) pada eksperimen ini dilaksanakan 2 kali pertemuan dan kemudian akan dilaksanakan tes akhir.

a. Pemahaman tentang *role playing*

Pemberian materi tentang *role playing* kepada siswa terhadap peningkatan sikap positif *personal growth* (pertumbuhan pribadi)

b. Pemberian *Treatment*

Pemberian *treatment* dilakukan dengan pemberian pembelajaran tentang sikap positif terhadap *personal growth* (pertumbuhan pribadi).

3. 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 *personal growth* (pertumbuhan pribadi).

G. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dipergunakan untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan guna mencapai objektivitas yang tinggi untuk mengumpulkan data teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala sikap. Skala sikap digunakan untuk mengungkap sikap terhadap *personal growth* dalam diri siswa. Dalam hal ini, untuk mengetahui peningkatan siswa yang memiliki sikap *personal growth* dalam diri siswa yang tergolong sangat beraga, rendah, tinggi, sampai siswa memiliki sikap terhadap *personal growth* dalam diri siswa yang meningkat dari

sebelumnya yang di jadikan subyek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelompok sampel eksperimen sedangkan kelas XI IPA 1 sebagai sampel kelompok kontrol di SMA Yadika Bandar Lampung.

Memiliki sikap positif terhadap *personal growth* dalam diri siswa dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan metode pengukuran skala likert yang digunakan untuk mengukur sikap. (Sugiyono, 2006:93) skala likert memiliki lima kategori kesesuaian dan interval skor 1 sampai 5. Jika itemnya berupa pernyataan yang mendukung sikap (*favorable*) maka skor lima untuk jawaban sangat setuju, 4 untuk jawaban setuju, 3 untuk jawaban netral, 2 untuk jawaban tidak setuju dan 1 untuk jawaban sangat tidak setuju. Sedangkan untuk item pernyataan yang tidak mendukung sikap (*unfavorable*) sekornya menjadi 5 untuk jawaban sangat setuju, 4 untuk jawaban setuju, 3 untuk jawaban netral, 2 untuk jawaban setuju, 1 untuk jawaban sangat setuju.

Kategori jawaban skala sikap *personal growth* adalah

Tabel 4 Kategori jawaban skala sikap *personal growth*

Alternatif jawaban favorable (+)	Skor	Alternatif jawaban unfavorable (-)	Skor
SS = Sangat setuju	5	SS = Sangat setuju	1
S = Setuju	4	S = Setuju	2
N = Netral	3	N = Netral	3
TS = Tidak setuju	2	TS = Tidak setuju	4
STS = Sangat tidak setuju	1	STS = Sangat tidak setuju	5

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang teramat penting dalam penelitian, karena dengan analisis 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 *personal growth* dalam diri siswa, maka menggunakan rumus uji *mann whitney test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Uji *mann whiney tes* merupakan bagian dari statistik non parametrik maka dalam uji *mann whiney tes* tidak diperlukan data penelitian yang berdistribusi normal dan homogen. Uji rata-rata *mann whiney tes* statistik non parametrik dengan taraf signifikan 0,05. Adapun hipotesis yang akan diuji menurut Sugiyono(2012, hlm.200) dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

1. jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 di tolak dan H_a terima
2. jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a di tolak

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Kesimpulan Statistik.

Layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap siswa terhadap pertumbuhan pribadi pada siswa kelas XI SMA Yadika Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018. Hal ini terbukti dari analisis data dengan menggunakan *Uji mann whitney*, dimana diperoleh nilai (sig) 0,000. Kemudian nilai tersebut dibandingkan menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05. Ketentuan pengujian bila signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ternyata di peroleh hasil $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hal ini berarti terdapat peningkatan pertumbuhan pribadi yang signifikan setelah diberi layanan bimbingan` kelompok teknik *role playing*, sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap siswa terhadap pertumbuhan pribadi pada siswa kelas XI SMA Yadika Bandar Lampung.

2. Kesimpulan Penelitian.

Kesimpulan penelitian adalah layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap siswa terhadap perkembangan pribadi pada siswa kelas XI SMA Yadika Bandar Lmapung Tahun Ajaran 2017/2018. 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 pertumbuhan pribadi yang rendah, dan setelah di berikan perlakuan dengan bimbingan kelompok teknik *role playing* sikap siswa menunjukkan adanya peningkatan dilihat dari perubahan sikap dan perilaku serta nilai *posttest* siswa. Jadi bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan sikap siswa terhadap pertumbuhan pribadi.

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 perkembangan pribadi, serta memecahkan permasalahan-permasalahan yang dialami siswa di sekolah pada umumnya.

2. Kepada siswa SMA Yadika Bandar Lampung hendaknya mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan sungguh-sungguh dan menjadikan kegiatan ini sebagai pembelajaran untuk berproses dan berkembang agar menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
3. Bagi peneliti yang lain yang akan melaksanakan penelitian tentang penggunaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan sikap siswa dapat menggunakan subjek berbeda dengan meneliti variabel lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifudin. 2016. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Pendekatan Suatu Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Angraini, tania, puspa. 2014. Hubungan antara Psikologikal Will Being dan Kepribadian Hardiness dengan Stress pada Petugas Port Security. *Jurnal Psikologi*,. 3:109-112.
- Baharudin dan Wahyuni. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar- Ruzz Media, Jogjakarta.
- Bandura, Albert. 2001. *Social Learning Theory*. Prentice, Inc. New Jersey.
- Bronfenbrenner, U. 2005. *Making Human Being Human Bioecological Perspective on Human Development*. Sage Publication. London.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Erlangga, E. 2017. Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi*. 4: 145-156.
- Erikson, E. H. 2008. *Identity and the Life Cycle*. International Universities Press, New York.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. 2005. *Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research*, Reading, MA: Addison-Wesley.
- Hartinah, Siti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. PT. Revika Aditama, Bandung.
- Ismiasih, Lia. 2016. Aktifitas Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas XI SMA Muhammadiyah Pakem Seleman. *Jurnal Psikologi*. 3 :702-725.
- Megawati, E. 2015. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Psychological Well-Being*. 83 : 11-27.

- Maryam, Dewi. 2016. Peran Guru Bimbingan Konseling dalam Program Pengembangan Diri untuk Meningkatkan Kepribadian Siswa MAN 1 Wates Kulon Progo Yogyakarta. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*. 27: 153-157
- Munir ,Fatiqin Awalul, Kedi Ira.2017. Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Minat Belajar siswa kelas X pada materi virus di SMA Azhariyah Palembang. *Jurnal UIN Raden Fatah Palembang*. 2 : 140-156.
- Novianti, Dian S. 2015. Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Prilaku Solidaritas Siswa dalam Menolong Teman. *Jurnal Edutech*. 1 : 49-57.
- Nursalim, Mochamad. 2015. *Penggunaan Profesi Bimbingan dan Konseling*. Erlangga, Surabaya .
- Prayitno & Erman. 2008. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Rineka cipta, Jakarta.
- Rogers, C. 1961. *On Becoming a person: A therapist's view of Psychotherapy*. United Kingdom, London.
- Ryff, C. D. 2014. *Psychological Well-Being Resvisited: Advances in the Science and Practice of Eudaimonia*. *Psychotherapy and Psychosomatics*, 83(1),pp.10-28.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sari, Brilianta Rahmawati. 2015. Tingkat Psikologis Will Being pada Remaja Pantisosial Bina Remaja yogyakarta. *Jurnal Psikologi Psibernetika*. 6 : 552-561.
- Shaftel, F.R., Shaftel 1982 *Role Playing in the Curriculum*. sprentice-Hall, New Jersey.
- Shadish, W.R., Cook, T.D., & Campbell, D.T. 2002. *Experimental and Quasi-Experimental Design for Generalized Causal Inference*. Unknown Publisher.
- Tanujaya,Winda.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 Integra Services, Jakarta). *Jurnal Psikologi. Univ.Esa Unggul*. 197: 923-953.
- Triwahyuningsih,Yeni.2017. Hubungan Antara Self Esteem dan Kesejahteraan Psikologis. *Jurnal Psikologis*. 13 : 2-18.

Udin S. Winataputra, dkk. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, Jakarta.

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