

**PENINGKATAN SIKAP POSITIF TERHADAP PURPOSE IN LIFE
DENGAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING
PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 4 BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2018/2019**

(Skripsi)

Oleh

RIDIA DINATA



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

ABSTRAK

Oleh : Ridia Dinata

Tujuan penelitian untuk meningkatkan sikap positif terhadap kesejahteraan psikologis dimensi *purpose in life*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* desain *untreated control group design with dependent pretest and posttest*. Subjek penelitian adalah kelompok eksperimen sebanyak 10 orang dan kelompok kontrol sebanyak 10 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan skala sikap *purpose in life*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap positif terhadap *purpose in life* siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, hal ini ditunjukkan hasil uji *Mean Whitney* dengan nilai (Sig.) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak H_a diterima, artinya bahwa terdapat peningkatan sikap positif terhadap *purpose in life* setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen. Kesimpulannya adalah sikap positif siswa terhadap *purpose in life* dapat ditingkatkan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen siswa kelas XI SMK Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kata kunci: Bimbingan dan Konseling, Teknik *Role Playing*, *Purpose in Life*.

**PENINGKATAN SIKAP POSITIF TERHADAP PURPOSE IN LIFE
DENGAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK ROLE
PLAYING PADA SISWA KELAS XI SMK
NEGERI 4 BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Oleh

RIDIA DINATA

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
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **PENINGKATAN SIKAP POSITIF TERHADAP
PURPOSE IN LIFE DENGAN BIMBINGAN
KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING PADA SISWA
KELAS XI SMK NEGERI 4 BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Nama Mahasiswa : **Ridia Dinata**

No. Pokok Mahasiswa : **1413052053**

Program Studi : **Bimbingan dan Konseling**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

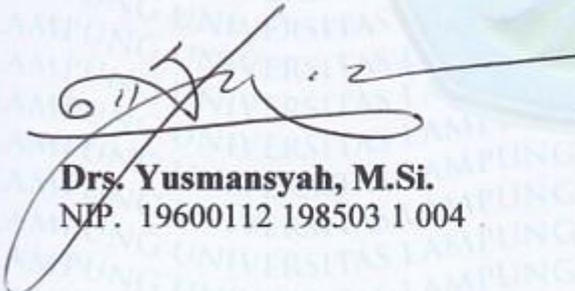
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

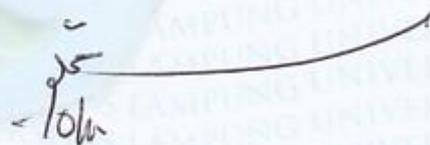
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

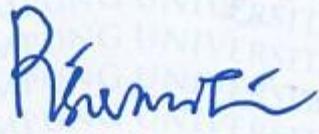
Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu


Drs. Yusmansyah, M.Si.
NIP. 19600112 198503 1 004


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

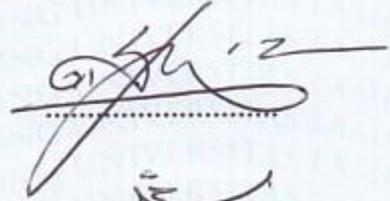
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Yusmansyah, M.Si.**

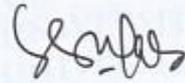


Sekretaris : **Moch Johan Pratama, M.Psi., Psi.**



Penguji

Bukan Pembimbing : **Shinta Mayasari, S.Psi., M.Psi., Psi.**

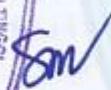


Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **30 Januari 2019**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul *Peningkatan Sikap Positif Terhadap Purpose in Life Dengan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019* adalah benar-benar karya saya sendiri. Dalam penyelesaian karya tulis ini, saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko, sanksi, atau klaim dari pihak lain yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terhadap keaslian karya saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, penuh kesadaran yang dilandasi oleh kebenaran ilmiah yang berlaku dalam dunia akademik.

Bandar Lampung, 18 Februari 2019

Yang membuat pernyataan,



Ridia Dinata
NPM 1413052053

RIWAYAT HIDUP



Ridia Dinata lahir di Bandar Lampung, tanggal 15 Juni 1995, merupakan anak keempat dari empat bersaudara lahir dari pasangan Bapak M. Syah Afliandy dan Ibu Oktiana, S. E.

Penulis menempuh pendidikan formal diawali dari : Taman Kanak-Kanak (TK) Telkom Shandy Putra Bandar Lampung lulus Tahun 2001, Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung diselesaikan Tahun 2007, Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 24 Bandar Lampung diselesaikan Tahun 2010, kemudian melanjutkan ke Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 4 Kota Serang diselesaikan Tahun 2014.

Tahun 2014, penulis terdaftar sebagai mahasiswi Program Studi Bimbingan dan Konseling, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Penerimaan Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selanjutnya, pada Tahun 2017 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktik Profesi Kependidikan (PPK) di SMP Negeri 1 Gunung Labuhan, kedua kegiatan tersebut dilaksanakan di Desa Gunung Baru, Kecamatan Gunung Labuhan, Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Dalam situasi apapun, jangan biarkan emosimu mengalahkan kecerdasanmu.“

-Buya Hamka-

“Segala yang kau bisa bayangkan adalah nyata...” -Anonymous-

“ When we realize how little we mean to the universe, we realize how
important we are to each other. “

-Thomas Matthew Delonge (Tom DeLonge)-

“ When something is important enough, you do it even if the odds are not in
your favor. “

-Elon Musk-

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,

Kedua Orangtua Ku

tak lebih hanya sebuah karya sederhana ini yang bisa kupersembahkan.

Ibu Ku Tercinta yang tak pernah lelah menyebut namaku dalam doamu, aku ingin engkau merasa bangga telah melahirkanku ke dunia ini.

Abang dan Kakakku tersayang yang selalu memberikan motivasi dan selalu mendukungku

Keluarga Besar ku

Almamaterku tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Peningkatan Sikap Positif Terhadap Purpose In Life Menggunakan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019."

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 terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M. P, 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 Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Yusmansyah, M.Si., selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lampung.

5. Bapak Drs. Yusmansyah, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Utama. Terima kasih atas bimbingan, kesabaran, saran, masukan, dan kritik yang telah diberikan kepada penulis.
6. Bapak Moch Johan Pratama, M.Psi., Psi. Selaku Pembimbing Pembantu yang telah begitu banyak memberikan masukan, motivasi dan mengarahkan demi terselesaikannya skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan dan Konseling FKIP UNILA, terimakasih atas segala ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama perkuliahan, semoga apa yang Bapak dan Ibu berikan akan sangat bermanfaat bagi saya di masa depan.
8. Bapak dan Ibu Staff Administrasi FKIP UNILA, terimakasih atas bantuannya selama ini dalam memantu menyelesaikan keperluan administrasi.
9. Ibu Dra. Helmiyati, M.M. selaku kepala sekolah SMK Negeri 4 Bandar Lampung, beserta ibu Desti Wahyuning, S.Pd. selaku guru pembimbing (guru Bimbingan dan Konseling), dan para staff. Terima kasih telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
10. Motivasi terbesarku, Kedua orang tua tercinta Ayah M. Syah Afliandy dan Ibu Oktiana, S.E. terimakasih atas jerih payah, peluh keringet, serta yang selalu memberikan doa, dukungan yang tiada tara.
11. Untuk kakak-kakakku Ridho Wiranata, Rinjani Ade Putri, Riadynata yang aku sayangi yang turut selalu mendoakanku.
12. Teruntuk kamu Arini Dwi Lestari yang selalu setia memotivasi, mendengarkan keluh kesahku dan selalu memberi semangat dalam proses

pembuatan skripsi ini, terimakasih atas dukungan serta doa yang selalu diberikan untuk keberhasilanku.

13. Sahabatku dan teman seperjuanganku Kevin, Jek, Ucup, Andre, Adit, Agus, Ardi, Aldy, Alan, Dhika, Dirga, Gilang, Erfan dan Evriyen serta Vetri, Visia, Erika, Lisa, Jelita, Hani, Ceti terimakasih telah menjadi sahabat yang baik sepanjang masa pendidikanku yang selalu mendukung langkahku.
14. Untuk semua teman-teman KKN-KT Gunung Baru, Kec. Gunung Labuhan, Kabupaten Way Kanan terimakasih telah menjadi teman yang baik selama 70 hari, khususnya untuk Nur dan Genta yang selalu setia menemani ku dalam keadaan suka maupun duka yang selalu mau direpotkan dengan keisenganku selama disana.
15. Teman-teman seperjuangan Bimbingan dan Konseling 2014, kakak tingkat dan adik tingkat, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu telah membantu baik moril maupun materil dalam penulisan skripsi ini.
16. Adik-adik SMK Negeri 4 Bandar Lampung yang telah ikut berpartisipasi untuk ikut dalam subjek penelitian ini. Terimakasih atas waktu dan dukungannya dalam penelitian di SMK Negeri 4 Bandar Lampung.
17. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih.
18. Almamaterku tercinta, Universitas Lampung.

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

Bandar Lampung, 18 Februari 2019

Penulis

Ridia Dinata

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR LAMPIRAN	iv
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang & Masalah	1
1. Latar belakang.....	1
2. Identifikasi Masalah.....	12
3. Rumusan Masalah.....	12
B. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	13
1. Tujuan Penelitian	13
2. Manfaat Penelitian	13
C. Alur Pikir.....	13
D. Hipotesis.....	14
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Sikap Positif Terhadap Purpose In Life	15
1. Definisi Sikap	15
2. Komponen Sikap.....	16
3. Faktor Sikap.....	17
4. Definisi Purpose In Life.....	19
5. Ciri sikap yang memiliki purpose in life tinggi dan rendah.....	20
6. Sikap Positif Terhadap Purpose In Life	20
B. Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing	21
1. Bimbingan Kelompok.....	21
2. Faktor Bimbingan Kelompok	22
3. Teknik Role Playing	22
4. Langkah-langkah Role Playing.....	24
5. Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing.....	24
C. Peningkatan Sikap Positif Terhadap Purpose In Life Menggunakan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing dan Pengertian Siswa SMK.....	24
III. METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	28
B. Partisipan Penelitian	28
1. Populasi.....	28
2. Sampel	28
C. Variabel dan Definisi Operasional	29
1. Variabel Penelitian.....	29
2. Definisi Operasional Variabel.....	30

D. Instrumen Penelitian	30
1. Uji Coba Instrumen Tes	31
2. Uji Prasyarat Instrumen Tes.....	31
a. Validitas	31
b. Reliabilitas	32
E. Rancangan Desain Penelitian	33
F. Prosedur Desain Penelitian	34
1. Tes awal (<i>Pre-test</i>).....	34
2. Pemberian Perlakuan	34
3. Tes Akhir (<i>Post-test</i>).....	34
G. Teknik Pengumpulan data.....	35
H. Teknik Analisis Data.....	36
VI. Hasil dan Pembahasan	
A. Hasil Penelitian.....	37
1. Gambaran Pra Bimbingan Kelompok.....	37
2. Deskripsi Data	38
3. Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok	41
4. Hasil Pelaksanaan	49
a. Data skor subjek Kelompok Eksperimen dan subjek Kelompok Kontrol.....	49
b. Deskripsi Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Pada Kelompok Eksperimen	52
5. Analisis Hasil Penelitian.....	73
6. Uji Hipotesis	74
B. Pembahasan.....	75
V. Kesimpulan Dan Saran	
A. Kesimpulan.....	82
1. Kesimpulan Statistik	82
2. Kesimpulan Penelitian	83
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.	Indikator <i>purpose in life</i> yang rendah berdasarkan hasil FGD	5
2. Tabel 2.	Daftar siswa kelas XI di SMKN 4 Bandar Lampung.....	28
3. Tabel 3.	Kriteria Reliabilitas.....	32
4. Tabel 4.	Hasil Perhitungan Reliabilitas.....	33
5. Tabel 5.	Penskoran Alternatif Jawaban Skala.....	36
6. Tabel 6.	Daftar Subjek Penelitian Kelompok Eksperimen	38
7. Tabel 7.	Daftar Subjek Penelitian Kelompok kontrol.....	38
8. Tabel 8.	Kriteria tingkat sikap <i>purpose in life</i> siswa.....	39
9. Tabel 9.	Hasil <i>Pretest</i> Sebelum Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok pada Kelompok Eksperimen.....	40
10. Tabel 10.	Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol yang tidak diberikan Perlakuan Bimbingan Kelompok	40
11. Tabel 11.	Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Layanan Bimbingan Kelompok	41
12. Tabel 12.	Perbandingan antara <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	49
13. Tabel 13.	Perbandingan antara <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	51

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1.	Alur pikir	14
2. Gambar 2.	Model untreated control group design with dependent pre-test and Posttest (Shadish, Cook & Campbel, 2002).....	33
3. Gambar 3.	Grafik hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelompok eksperimen.....	50
4. Gambar 4.	Grafik hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelompok kontrol.....	52
5. Gambar 5.	Grafik perubahan sikap terhadap tujuan hidup ADP.....	53
6. Gambar 6.	Grafik perubahan sikap terhadap tujuan hidup DV	56
7. Gambar 7.	Grafik perubahan sikap terhadap tujuan hidup WI	57
8. Gambar 8.	Grafik perubahan sikap terhadap tujuan hidup AK.....	59
9. Gambar 9.	Grafik perubahan sikap terhadap tujuan hidup EU	61
10. Gambar 10.	Grafik perubahan sikap terhadap tujuan hidup AIR.....	63
11. Gambar 11.	Grafik perubahan sikap terhadap tujuan hidup BS.....	65
12. Gambar 12.	Grafik perubahan sikap terhadap tujuan hidup S	68
13. Gambar 13.	Grafik perubahan sikap terhadap tujuan hidup NF	70
14. Gambar 14.	Grafik perubahan sikap terhadap tujuan hidup AS	72

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1.	Kisi-kisi Instrumen Penelitian (Skala Sikap <i>Purpose in Life</i>)	90
2. Lampiran 2.	Satuan Layanan Bimbingan dan Konseling.....	94
3. Lampiran 3.	Modul Role Playing.....	97
4. Lampiran 4.	Perhitungan Hasil Uji Ahli Dengan Aiken V's	104
5. Lampiran 5.	Hasil Uji Reliabilitas Dengan Alpha Cronbach.....	109
6. Lampiran 6.	Hasil Perhitungan Uji <i>Mean Whitney</i>	111
7. Lampiran 7.	Deskripsi Kegiatan	113
8. Lampiran 8.	Kesimpulan Wawancara Siswa	116
9. Lampiran 9.	Prosedur Pelaksanaan Kegiatan.....	118
10. Lampiran 10.	Tahapan <i>Role Playing</i>	135
11. Lampiran 11.	Foto Kegiatan Saat Melakukan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing	151
12. Lampiran 12.	Surat Balasan Penelitian	152

Bab I Pendahuluan

A. Latar Belakang dan Masalah

1. Latar Belakang

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

Kesejahteraan psikologis memiliki versi indikasi yang beragam, namun para ahli sependapat bahwa kesejahteraan psikologis merupakan sebuah variabel yang penting untuk dimiliki oleh seorang individu. Hal ini dibuktikan oleh bukti empiris, bahwa kualitas kesejahteraan psikologis yang dimiliki seseorang individu, akan mempengaruhi kualitas variabel positif lainnya, seperti ; Penelitian oleh (Tanujaya, 2014) tentang hubungan kepuasan kerja dengan kesejahteraan psikologis pada karyawan *Cleaning Services*. Penelitian tersebut terbukti bahwa kesejahteraan psikologi dapat meningkatkan kepuasan kerja karyawan *Cleaning Services*, (Triwahyuningsih, 2017) tentang hubungan antara *self esteem* dengan kesejahteraan psikologis, dari penelitian ini terbukti

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

Terkait diversifikasi dari 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).

Bukunya klasiknya "*On Becoming a Person*". (Rogers, 2003) 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.

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 (microsistem) 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 16 dari 46 siswa di SMK Negeri 4 Bandar Lampung menyatakan bahwa mereka belum mengetahui apa itu kesejahteraan psikologis dan siswa belum bisa dengan tepat menyebutkan ciri-ciri tentang kesejahteraan psikologis. 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 melakukan survey pada 10 siswa dan mendapatkan hasil survey dalam bentuk kualitatif yang berupa *Focus Group Discussion*, *Focus Group Discussion* ini berisi tentang indikator bahwa masih terdapat siswa yang memiliki sikap terhadap *purpose in life* (Tujuan serta kebermaknaan hidup) yang kurang baik dan setelah dilakukan FGD kepada 10 siswa didapatkanlah hasil yaitu dari 10 siswa yang mengikuti FGD diantaranya menunjukkan hasil yang negative terkait *purpose in life*nya yang ditunjukkan seperti tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Indikator *Purpose In Life* yang rendah berdasarkan hasil FGD.

Indikator Individu dengan <i>Purpose In Life</i> yang rendah (Ryf, 2014)	Bentuk sikap siswa yang muncul, berdasarkan hasil FGD
Merasa tidak memiliki makna dalam hidup.	<ul style="list-style-type: none"> • Berfikir bahwa hidup hanya begitu saja, tidak adanya semangat dalam menjalaninya. • Hidupnya akan tetap berjalan meskipun tidak memiliki tujuan tertentu dalam hidup.
Memiliki terlalu banyak tujuan atau sasaran, sehingga merasa kehilangan arah.	<ul style="list-style-type: none"> • Banyak cita-cita dan harapan yang ingin dicapai tetapi bingung bagaimana memulai dan mencapainya.
Tidak melihat adanya hikmah dari pengalaman masa lalu.	<ul style="list-style-type: none"> • Masa lalu hanya masa yang telah dilewati tidak ada makna khusus.
Tidak memiliki pandangan atau keyakinan yang memberikan makna dalam kehidupan.	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak yakin terhadap pencapaian hidupnya. • Apapun yang dilakukan tidak akan memaknai kehidupannya

Hal serupa 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 guru bimbingan dan konseling tidak memiliki dasar pengetahuan teoritis terkait kesejahteraan psikologis, lalu belum adanya program spesifik yang bertujuan untuk mengedukasi siswa terkait kesejahteraan psikologis dan kesulitan komunikasi dengan siswa. Secara spesifik terlihat bahwa pihak sekolah perlu memberikan perhatian khusus pada upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait dengan kesejahteraan psikologis.

Hal menarik yang perlu 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. 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, 3) sikap negatif siswa terhadap *purpose in life*. Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian payung dengan topik meningkatkan sikap positif terhadap kesejahteraan psikologis pada siswa SMK Negeri 4 Bandar Lampung. Secara spesifik penelitian ini mendalami kualitas kemampuan untuk menentukan *purpose in life* sebagai salah satu aspek penunjang kesejahteraan psikologis. (Ryff, 2014) menjelaskan lebih lanjut bahwa kemampuan tersebut berkaitan dengan kemampuan seorang individu memiliki rasa keterarahan dalam hidup, mampu merasakan arti dari masa lalu dan masa kini, memiliki keyakinan yang memberikan *purpose in life*, serta memiliki tujuan dan target yang ingin dicapai dalam hidup.

Berdasarkan tiga poin permasalahan yang ditemukan oleh peneliti pada studi pendahuluan, maka diajukanlah sebuah solusi yaitu dengan merancang modul

layanan bimbingan teknik *role playing* (bermain peran) dengan tema *purpose in life*.

Bimbingan menurut (Prayitno & Amti, 2008) bimbingan adalah sebuah 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.

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). 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 2) belajar, yaitu

pelayanan bimbingan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan belajarnya 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, serta mempersiapkan dirinya menghadapi dunia kerja dan 4) sosial, yaitu pelayanan bimbingan untuk membantu peserta didik memahami, menilai dan mengembangkan kemampuan hubungan sosial.

Konteks penelitian ini menggunakan layanan yang 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 realistik.

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 *role playing* 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

berkreatif. Pada waktu *role playing* para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, (3) bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah, (4) kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, (5) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan 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 (Lia, 2016) dalam penelitian tersebut teknik *role playing* terbukti dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. meningkatkan minat belajar siswa (Fatiqin, Ira, 2016) dalam penelitian ini terbukti teknik *role playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa, metode *role playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar (Ningsih, 2014) dalam penelitian ini terbukti bahwa teknik *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan kedisiplinan siswa (Chadijah & Yahya, 2012) dalam penelitian ini terbukti bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* juga dapat meningkatkan kedisiplinan siswa. Penelitian (Yahya, 2011) Hasil tindakan mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil analisis klinis juga membuktikan bahwa bimbingan

kelompok teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kedisiplinan di sekolah, karena subjek mengalami perubahan perilaku dari yang awalnya tidak disiplin dalam mematuhi tata tertib sekolah menjadi disiplin dan dapat menerapkan kedisiplinan di sekolah. Hal tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah. Penelitian (Safitri, 2017) Hasil terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan setelah diberikan layanan konseling kelompok teknik *role playing*. Sehingga terbukti bahwa teknik *role playing* dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Penelitian (Ernani, 2016) Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa hasil keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia membuktikan bahwa adanya pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian (Rini, 2017) Hasil perhitungan rata-rata skor perilaku bullying kelompok eksperimen membuktikan *role playing* dapat mengurangi perilaku bullying peserta didik di SMA Negeri 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2017/2018 diterima. Penelitian (Nikmah, 2017) Berdasarkan hasil terbukti teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas VII SMP Negeri 8 Kediri tahun pelajaran 2016/2017. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini diharapkan guru BK menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan percaya diri siswa. Penelitian (Syarif, 2014) hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, sehingga Keterampilan sosial siswa yang mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* lebih tinggi

dari pada sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Karakteristik lainnya dari teknik *role playing* adalah, (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 diatas maka diharapkan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat menjadi metode yang paling tepat untuk menyampaikan informasi terkait *purpose in life* pada siswa, dan pada akhirnya sikap negatif siswa terhadap *purpose in life* dapat berubah menjadi sikap yang positif.

Berdasarkan pemaparan diatas maka diharapkan bimbingan kelompok teknik *role playing* menjadi metode yang paling tepat untuk menyampaikan informasi kesejahteraan psikologis terkait sikap positif terhadap memaknai arti hidup pada siswa. Sehingga penulis tertarik untuk menulis penelitian dengan judul “Peningkatan sikap positif terhadap *purpose in life* dengan

bimbingan kelompok teknik *role playing* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 4 Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019”.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Minimnya pemahaman siswa mengenai kesejahteraan psikologis khususnya terkait dengan *purpose in life* (Tujuan hidup).
- b. Terdapat siswa yang tidak memiliki *purpose in life* serta makna hidup dalam kehidupannya.
- c. Terdapat siswa yang tidak stabil atau sering berubah-ubah dalam menentukan pilihan *purpose in life* (Tujuan hidup)nya.
- d. Terdapat siswa yang menganggap bahwa *purpose in life* tidak penting sehingga siswa tersebut pasrah dalam menjalani kehidupannya tanpa melakukan pencapaian serta target apapun dalam hidupnya.

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 siswa terhadap *Purpose In Life* pada siswa kelas XI SMK Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019”.

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk meningkatkan sikap positif siswa terhadap kesejahteraan psikologis khususnya dimensi *purpose in life*.

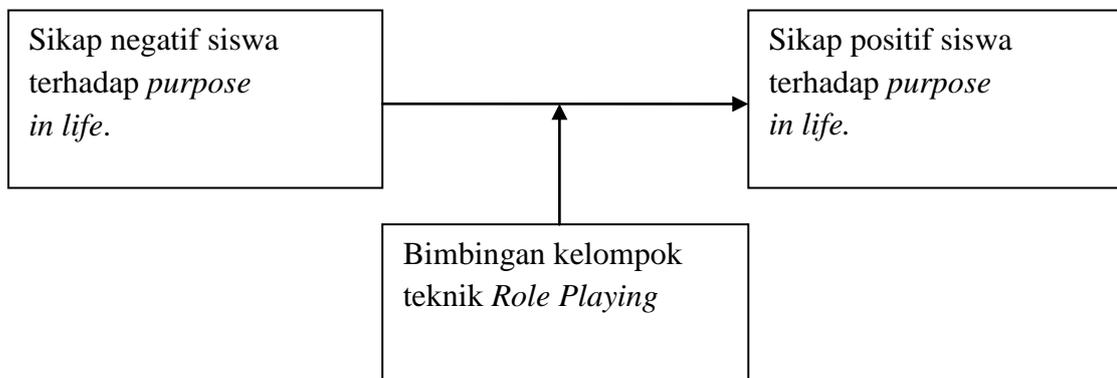
2. Manfaat Penelitian

Output dari penelitian ini adalah sebuah modul layanan bimbingan teknik *role playing* dengan topik *purpose in life* (tujuan hidup). Penelitian ini dapat menyumbangkan khazanah pikir baru pada bidang bimbingan dan konseling remaja. Modul ini dapat diaplikasikan oleh guru BK dalam rangka meningkatkan kualitas *purpose in life* pada siswa. Serta bisa membantu guru BK untuk membuat sebuah program untuk meningkatkan *purpose in life* yang memberikan makna kehidupan pada siswa.

C. Alur Pikir

Peningkatkan sikap positif siswa terhadap *purpose in life* (tujuan hidup) untuk mengubahnya diperlukan adanya layanan bimbingan konseling. Penelitian ini akan menggunakan bimbingan dan bukan konseling alasannya adalah karena yang muncul pada siswa hanya sikap negatif terhadap *purpose in life* dimana belum menjadi perilaku yang mengharuskan siswa untuk dikonseling dan bimbingan lebih cocok untuk meningkatkan sikap siswa terhadap *purpose in life* yang tadinya negatif menjadi sikap yang positif melalui bimbingan. Salah satu jenis layanan bimbingan konseling untuk membantu siswa dalam meningkatkan sikap positif terhadap *purpose in life* adalah dengan bimbingan kelompok teknik *role*

playing. *Role playing* membuat peserta didik lebih aktif dan dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui *role playing* siswa diberikan kesempatan untuk memainkan *role playing* sesuai dengan topik yang dimainkan. *role playing* dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi kehidupan di masa depan baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat maupun dunia kerja. *Role playing* tersebut agar siswa dapat memiliki *purpose in life* serta target yang dapat memaknai kehidupannya. Berikut alur pikir penelitian yang diajukan oleh peneliti, terdapat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Pikir

D. Hipotesis

1. Terdapat peningkatan sikap yang signifikan terhadap *purpose in life* menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada kelompok eksperimen dibanding kelompok kontrol pada siswa kelas XI SMK Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019
2. Tidak terdapat peningkatan sikap yang signifikan terhadap *purpose in life* terhadap kelompok kontrol pada siswa kelas XI SMK Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

Bab II

Tinjauan Pustaka

A. Sikap Positif Terhadap *Purpose In Life*

1. Definisi Sikap

Sikap menurut (Azwar, 2016) menganggap bahwa konsepsi respons-respons sikap yang bersikap kognitif, afektif dan konatif sebagaimana dalam skema triadik di atas bukan sekedar cara klasifikasi definisi sikap melainkan suatu telaah yang lebih dalam. Artinya sikap terbentuk karena adanya komponen-komponen kognitif (kepercayaan/ *belief*), afektif (emosi), konatif (prilaku/tindakan).

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) yang meski dipertahankan (Azwar, 2016).

Sikap positif adalah kecenderungan merespon objek sikap dengan positif hingga menunjukkan tingkah laku memperhatikan, menerima, menyukai dan memperlakukan objek sikap dengan baik.

2. Komponen Sikap

Aspek-aspek sikap positif terhadap *purpose in life* dapat dilihat dari skema triadik dan struktur aspek sikap yang 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 *purpose in life* disimpulkan bahwa aspek kognitif adalah bentuk kepercayaan dalam meyakini bahwa *purpose in life* merupakan hal yang penting jika tugas untuk menentukan *purpose in life* dalam pribadi individu dapat dilakukan dengan baik.

b. Komponen afektif

Komponen afektif menyangkut masalah emosional subjektif seseorang terhadap suatu objek sikap. Komponen ini disamakan dengan perasaan yang dimiliki terhadap sesuatu, namun pengertian perasaan pribadi sering kali sangat berbeda perwujudannya bila dikaitkan dengan sikap. Komponen afektif terhadap *purpose in life* adalah perasaan positif atau prasangka baik terhadap tugas dalam menentukan *purpose in lifenya*.

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. Komponen konatif atau perilaku terhadap *purpose in life* adalah perilaku positif terhadap *purpose in life* yang memberikan makna hidupnya. Ditandai dengan adanya tindakan tindakan positif berupa perlakuan positif untuk melakukan tugas dalam menentukan *purpose in lifenya*.

3. Faktor Sikap

Berikut akan kita uraikan peranan masing-masing faktor tersebut dalam ikut membentuk sikap manusia :

a. Pengalaman pribadi

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. Intraksi 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 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. Kebudayaan telah menanamkan garis pengarah sikap kita terhadap berbagai masalah.

d. Media massa

Menyampaikan informasi sebagai tugas pokoknya media massa membawa pula pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarahkan opini seseorang. 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 buruknya 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.

f. Pengaruh faktor emosional

Suatu contoh bentuk sikap yang didasari oleh faktor emosional adalah prasangka (prejudice). Prasangka didefinisikan sebagai sikap yang tidak toleran, tidak fair, atau tidak favorabel terhadap sekelompok orang.

4. Definisi *Purpose In Life*

Purpose in life menurut (Ryff, 2014) adalah individu yang memiliki makna dan keterarahan dalam hidup, maka akan memiliki perasaan bahwa kehidupan baik saat ini maupun masa lalu mempunyai makna, memiliki kepercayaan untuk mencapai *purpose in life*, dan memiliki target terhadap apa yang ingin dicapai dalam hidup, maka dapat dikatakan bahwa ia memiliki *purpose in life* yang baik.

Seseorang yang memiliki sikap positif terhadap *purpose in life* (Tujuan Hidup) maka ia akan memiliki target terhadap apa yang ingin dicapai dalam hidupnya sehingga ia bisa berusaha dan memiliki kepercayaan bahwa target yang ingin ia capaiakan ia dapatkan dengan terus menumbuhkan sikap positif dalam dirinya. Seseorang memiliki sikap negatif maka ia tidak dapat melihat

makna dari kehidupan di masa lalu serta tidak memiliki prinsip/keyakinan yang memberikan makna dalam hidup.

5. Ciri Sikap yang Memiliki *Purpose In Life* Tinggi dan Rendah (Ryff, 2014)

a. Individu yang memiliki *purpose in life* tinggi :

- 1) Memiliki target serta merasa terarah dalam hidup.
- 2) Merasa bahwa kehidupan saat ini dan kehidupan di masa lalu memiliki makna.
- 3) Memiliki sebuah keyakinan yang memberikan makna dalam hidup.
- 4) Memiliki sasaran dan tujuan dalam hidup.

b. Individu yang memiliki *purpose in life* rendah :

- 1) Tidak memiliki target serta merasa kehilangan arah dalam hidup.
- 2) Tidak melihat adanya makna dalam kehidupan saat ini dan masa lalu.
- 3) Tidak memegang keyakinan yang memberikan makna dalam hidup.
- 4) Memiliki sedikit sasaran dan tujuan dalam hidup.

6. Sikap Positif Terhadap *Purpose In Life*

Pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa sikap positif terhadap *purpose in life* adalah derajat kesukaan siswa terhadap pandangan untuk memiliki rasa keterarahan dalam hidup, perasaan bahwa kehidupan baik saat ini maupun masa lalu mempunyai makna, memiliki kepercayaan untuk mencapai *purpose in life*, dan memiliki target terhadap apa yang ingin dicapai dalam hidup.

B. Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

1. 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. 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. 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). Pengertian diatasmenjelaskan bahwa kegiatan dalam bimbingan kelompok ialah pemeberian informasi untuk keperluan tertentu bagi para anggota kelompok.

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.

3. Teknik *Role Playing*

Keterampilan memandu sesi *role playing* dengan tema *purpose in life* padapenelitian ini mengacu pada penjelasan Shaftel & Shaftel (1982) yang menggambarkan *role playing* sebagai sebuah metode pemecahan masalah berbasis grup dimana seorang individu dapat mengeksplorasi permasalahan sehari-sehari secara spontan yang kemudian di ikuti oleh diskusi terpadu. Shaftel & Shaftel (1982) membagi pelaksanaan metode *role playing* dalam langkah-langkah sebagai berikut, yaitu: pemanasan, memilih partisipan, eksplorasi situasi, pelaksanaan *role playing*, diskusi dan evaluasi.

Menurut Djamarah dan Zain (2014:89) teknik *role playing* 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, dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama, (2) siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif, pada waktu *role playing* para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, (3) bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah, (4) kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, (5) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya, (6) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

Karakteristik lainnya dari teknik *role playing* adalah, (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.

4. Langkah-langkah *Role Playing*

Prosedur pelaksanaan metode *role playing* mengacu pada langkah-langkah pelaksanaan metode bermain yang dijelaskan oleh Shafteel & Shafteel (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 *role playing* dengan tema.

5. Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

Pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah strategi untuk mencegah berkembangnya masalah pada siswa melalui komunikasi dengan cara observasi dan pengalaman langsung melalui *role playing* sehingga menjadikan informasi yang terkandung didalamnya dapat tersampaikan dan dapat terserap dengan baik.

C. Peningkatan Sikap Positif Terhadap *Purpose In Life* dengan Bimbingan

Kelompok Teknik *Role Playing* dan Pengertian Siswa SMK

1. Peningkatan Sikap Positif Terhadap *Purpose In Life* dengan 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. Disini informasi diberikan dengan menggunakan bimbingan kelompok teknik *role playing* dilihat dari kelebihan kelebihan teknik *role playing* yaitu: (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, dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama, (2) siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu *role playing* para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, (3) bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah, (4) kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, (5) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya, (6) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik *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.

2. Pengertian Siswa SMK

Tingkat keberhasilan pembangunan nasional Indonesia di segala bidang akan sangat bergantung pada sumber daya manusia sebagai aset bangsa dalam mengoptimalkan dan memaksimalkan perkembangan seluruh sumber daya manusia yang dimiliki. Upaya tersebut dapat dilakukan dan ditempuh melalui pendidikan, baik melalui jalur pendidikan formal maupun jalur pendidikan non formal. Salah satu lembaga pada jalur pendidikan formal yang menyiapkan lulusannya untuk memiliki keunggulan di dunia kerja, diantaranya melalui jalur pendidikan kejuruan.

Pendidikan kejuruan yang dikembangkan di Indonesia diantaranya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dirancang untuk menyiapkan peserta didik atau lulusan yang siap memasuki dunia kerja dan mampu mengembangkan sikap profesional di bidang kejuruan. Lulusan pendidikan kejuruan, diharapkan menjadi individu yang produktif yang mampu bekerja menjadi tenaga kerja menengah dan memiliki kesiapan untuk menghadapi persaingan kerja. Kehadiran SMK sekarang ini semakin didambakan masyarakat; khususnya masyarakat yang berkecimpung langsung dalam dunia kerja. Dengan catatan, bahwa lulusan pendidikan kejuruan memang mempunyai kualifikasi sebagai (calon) tenaga kerja yang memiliki keterampilan vokasional tertentu sesuai dengan bidang keahliannya.

Gambaran tentang kualitas lulusan pendidikan kejuruan yang disarikan dari Finch dan Crunkilton (1979), bahwa : “Kualitas pendidikan kejuruan menerapkan ukuran ganda, yaitu kualitas menurut ukuran sekolah atau *in-school success standards* dan kualitas menurut ukuran masyarakat atau *out-of*

school success standards". Kriteria pertama meliputi aspek keberhasilan peserta didik dalam memenuhi tuntutan kurikuler yang telah diorientasikan pada tuntutan dunia kerja, sedangkan kriteria kedua, meliputi keberhasilan peserta didik yang tertampilkan pada kemampuan unjuk kerja sesuai dengan standar kompetensi nasional ataupun internasional setelah mereka berada di lapangan kerja yang sebenarnya.

Bab III

Metodologi Penelitian

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

B. Partisipan Penelitian

1. Populasi

Partisipan penelitian adalah partisipan yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Penentuan subjek penelitian dapat dilakukan dengan populasi dan sampel. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas partisipan 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 SMK Negeri 4 Bandar Lampung.

Tabel 2. Daftar siswa kelas XI TKJ di SMKN 4 Bandar Lampung

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	XI TKJ 1	27	9	36
2	XI TKJ 2	25	10	35
3	XI TKJ 3	30	11	41
4	XI TKJ 4	24	10	34
5	XI TKJ 5	32	8	40
Jumlah				186

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Apabila partisipan kurang dari 100 lebih baik diambil semua. Sebaliknya jika subjeknya kurang

dari 100 dapat diambil antara 10-15% atau 20-25%. Pengertian diatas sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah 20 orang siswa dari seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 4 Bandar Lampung sebagai subjek penelitian yang diambil dengan cara *voluntary sampling*. *Voluntary sampling* adalah pengambilan sampel berdasarkan kerelaan atau kemauan siswa untuk berpartisipasi dalam penelitian.

C. Variabel dan Definisi Operasional

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 dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penulis menyatakan bahwa didalam 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 *purpose in life*.

b) Variabel bebas (*independent*)

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 *Purpose In Life*

Derajat kesukaan siswa terhadap pandangan untuk memiliki rasa keterarahan dalam hidup, perasaan bahwa kehidupan baik saat ini maupun masa lalu mempunyai makna, memiliki kepercayaan untuk mencapai *purpose in life*, dan memiliki target terhadap apa yang ingin dicapai dalam hidup hingga menunjukkan tingkah laku yang memperhatikan, menerima, menyukai dan memperlakukan konsep *purpose in life* dengan baik.

b) Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

Role playing sebagai teknik untuk berkomunikasi dengan siswa, sehingga menjadikan informasi yang terkandung didalamnya dapat tersampaikan dan diserap dengan baik melalui observasi dan pengalaman langsung melalui *role playing*, sehingga dengan adanya pemahaman yang baik terhadap *purpose in life* sikap yang awalnya negatif dapat diubah menjadi sikap yang positif. *Role playing* merupakan aktifitas sukarela dan spontan yang tidak memiliki titik akhir atau tujuan tertentu. Bermain secara intrinsik didorong oleh hasrat bersenang-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 likert. Skala likert merupakan skala peringkat yang sering digunakan, dimana skala ini membutuhkan responden untuk mengindikasikan derajat atau tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan mereka

(berupa tingkatan dari “sangat tidak setuju” sampai “sangat setuju”) terhadap suatu kumpulan pernyataan mengenai suatu objek (Maholtra, 2007). Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan hasil peningkatan sikap positif.

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

Validitas adalah derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh penelitian. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian (Sugiyono, 2013).

Hal yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan item, peneliti menggunakan perhitungan dengan nama Aiken’s V dalam Azwar (2014).

$$V = \frac{\Sigma s}{[n(c-1)]}$$

Keterangan:

Σs = Jumlah total

$s = r - lo$

lo = 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

Berdasarkan hasil uji ahli (*judgement expert*) yang dilakukan tiga dosen Bimbingan dan Konseling FKIP Unila ditambah tiga guru BK di SMAN 9 Bandar Lampung dan satu guru BK di SMKN 4 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 0,75 maka pernyataan tersebut dikatakan valid.

Berdasarkan hasil uji ahli maka, koefisien isi Aiken's V berkaidah keputusan tinggi dengan demikian koefisien isi skala sikap *Purpose In Life* ini dapat memenuhi persyaratan sebagai instrumen yang valid dan dapat digunakan.

b) Reliabilitas

Reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Pengujian reliabilitas instrument dalam penelitian ini menggunakan Alpha (*Cronbach's Alpha*). Dengan demikian semakin tinggi reliabilitas maka kesalahan pengukuran semakin kecil.

Koefisien butir soal di interpretasikan ke dalam beberapa kriteria reliabilitas. Kriteria reliabilitas dipaparkan pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Kriteria Reliabilitas

Koefisien relibilitas (r_{11})	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	S Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Ti Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	C Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	R Rendah

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

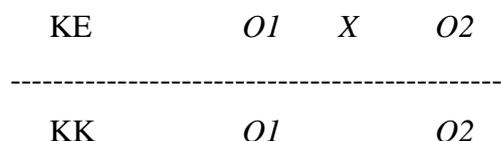
Tabel 4. Hasil Perhitungan Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.792	24

Setelah diperoleh hasil koefisien reliabilitas ($r_{11} = 0,792$) yang berarti reliabilitas angket mengenai sikap terhadap *Purpose In Life* memiliki kriteria reliabilitas tinggi.

E. Rancangan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Quasi eksperimen dengan model *untreated control group design with dependent pre-test and posttest*. (Shadish, Cook & Campbell, 2002) melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan pengukuran sebelum pelatihan dan setelah pelatihan. Alur pelaksanaan penelitian disajikan pada gambar 2 dibawah ini.



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

Keterangan:

- KE & KK = Kelompok eksperimen & control
- O1 = Nilai *pre test* (sebelum diberitreatment)
- X = Treatment (Teknik *Role Playing*)
- O2 = Nilai *post test* (setelah diberi treatment)

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 (*Pretest*)

Tes awal atau *pretest* 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 (*Treatment*)

Pemberian perlakuan (*treatment*) pada eksperimen ini dilaksanakan 4 kali pertemuan dan kemudian akan dilaksanakan tes akhir.

a) Pemahaman tentang *Role Playing*

Pemberian materi tentang *role playing* kepada siswa terhadap peningkatan sikap positif *purpose in life*.

b) Pemberian *Treatment*

Pemberian *treatment* dilakukan dengan pemberian pembelajaran tentang sikap positif terhadap *purpose in life*.

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 *role playing*. Tes akhir ini berperan penting untuk mengetahui hasil dari penelitian yang sudah dilakukan untuk mendapatkan nilai tentang sikap terhadap konsep *purpose in life*.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan 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 *purpose in life* dalam diri siswa. Skala dalam hal ini, untuk mengetahui peningkatan dari siswa yang memiliki sikap terhadap *purpose in life* dalam diri siswa yang tergolong sangat beragam, rendah, sedang, dan tinggi sampai siswa memiliki sikap terhadap *purpose in life* dalam diri siswa yang meningkat dari sebelumnya. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI TKJ 3 sebagai sampel kelompok eksperimen sedangkan kelas XI AK 3 sebagai sampel kelompok kontrol di SMK Negeri 4 Bandar Lampung.

Memiliki sikap positif terhadap *purpose in life* dalam diri siswa dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan metode pengukuran skala sikap dari Likert. Metode pengumpulan data menggunakan skala likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena (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 5 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*) skornya menjadi 5 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju, 4 untuk jawaban Tidak Setuju, 3 untuk jawaban Netral, 2 untuk jawaban Setuju, dan 1 untuk jawaban Sangat Setuju.

Kategori jawaban skala sikap *purpose in life* adalah

Tabel 5. Penskoran Alternatif Jawaban Skala

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
BS : Tidak Setuju	2	BS : Tidak Setuju	4
SBS : Sangat Tidak Setuju	1	SBS : Sangat Tidak Setuju	5

Sumber : Sugiyono, 2006.

H. 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 penelitian. Sesuai dengan hipotesis yang diajukan yaitu untuk mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap *purpose in life* dalam diri diri siswa, maka menggunakan rumus uji *Mean Whitney Test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Uji *Mean Whitney Test* merupakan bagian dari statistik non parametrik maka dalam uji *Mean Whitney Test* tidak diperlukan data penelitian yang berdistribusi normal dan homogen. Uji rerata *Mean Whitney Test* 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 ditolak dan H_a diterima
2. Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Bab V **Kesimpulan dan Saran**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas XI SMK Negeri 4 Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu :

1. Kesimpulan Statistik

Peningkatan sikap positif terhadap *purpose in life* dengan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada siswa kelas XI SMK Negeri 4 Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini terbukti dari hasil analisis data dengan menggunakan Uji *Mean Whitney Test*, dimana diperoleh nilai (Sig.) 0,000. Kemudian nilai tersebut dibandingkan menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05. Ketentuan pengujian bila nilai signifikan $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ternyata diperoleh hasil $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hal ini berarti terdapat peningkatan *purpose in life* 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 *purpose in life* pada siswa kelas XI SMK Negeri 4 Bandar Lampung.

2. Kesimpulan Penelitian

Kesimpulan penelitian adalah layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan sikap siswa *purpose in life* pada siswa kelas XI SMK Negeri 4 Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini ditunjukkan dari sikap dan hasil *pretest* siswa sebelum diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen yang memiliki sikap terhadap *Purpose In Life* yang rendah, dan setelah diberi perlakuan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* dapat meningkat yang ditunjukkan dengan adanya perubahan sikap dan perilaku serta nilai *posttest* siswa. Jadi bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan sikap siswa terhadap *purpose in life*.

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* dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap *purpose in life*, dan untuk memecahkan berbagai permasalahan lain pada umumnya.
2. Kepada sekolah SMKN 4 Bandar Lampung hendaknya dapat mengadakan kegiatan bimbingan kelompok secara berkala agar dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang dialaminya. Diharapkan juga sekolah dapat memberikan sarana dan prasarana bagi guru BK agar dapat melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok dengan lebih efektif.

3. Kepada siswa SMK Negeri 4 Bandar Lampung hendaknya mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok agar siswa mendapatkan manfaat dari kegiatan tersebut karena kegiatan layanan bimbingan kelompok sangatlah bermanfaat.
4. Kepada Peneliti selanjutnya hendaknya dapat lebih memperkaya penelitian ini dengan menggali lebih dalam faktor-faktor lain yang menyebabkan siswa memiliki sikap negatif terhadap *purpose in life*, peneliti dapat lebih memahami apa itu *purpose in life* dan lebih menguasai topik penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini T P & Jannah M. 2014. Hubungan Antara Psikologikal Will Being Dan Kepribadian Hardiness Dengan Stress Pada Petugas Port Security. *Jurnal UNESA* , <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/character/article/view/10984/10513>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Pendekatan Suatu Pratek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2016). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharudin & Wahyuni. (2012). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bandura, A. (1997). *Social Learning Theory*. New Jersey: Prentice, Inc.
- Bronfenbrenner, U. (2005). *The Ecology of Human Development*. USA: Harvard University Press.
- Chadijah & Agustin Yahya M. 2012. Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa. Diambil dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=129635&val=4066>
- Dita Tricandria Ningsih. 2014. Metode *Role Playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Diambil dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=289028&val=7239&title=METODE%20ROLE%20PLAYING%20UNTUK%20MENINGKATKAN%20AKTIVITAS%20DAN%20HASIL%20BELAJAR>.
- Djamarah, S. B. & Aswan Zain. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Erikson, E. H. (2008). *Identity and the Life Cycle*. New York: International Universities Press.
- Erlangga, Erwin. 2017. *Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa*. Journal UNES Jl. Soekarno Hatta, Tlogosari Kulon Semarang(Online).(<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/psy/article/download/1332/950>).
- Ernani. 2016. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Skripsi. UIN Raden Fatah

- Palembang. Di akses Dari : <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/download/1072/906>
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research, reading*. MA: Addison-Wesley.
- Gunawan, M. A. (2013). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Rama Publishing.
- Ismiasih, Lia.2016. *Aktifitas metode Role Playing terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia pada kelas XI SMA Muhammadiyah pakem sleman*. jurnal UNY <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/fiptp/article/viewFile/1081/962>
- Kolb, A. Y. & Kolb, D.A. 2008. *Experiential Learning Theory: A Dynamic, Holistic Approach to Management Learning, Education and Development*. London: Management Case Western Reserve University.
- 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 <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JF/article/view/1066>
- Nursalim, M. (2015). *Pengembangan Profesi Bimbingan & Konseling*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Nikmah, Lailatul. 2017. *Efektifitas Role Playing Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas VII SMPN 8 Kediri*. Diakses dari: http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/12.1.01.01.0058.pdf
- Novianti, Dian. 2015. *Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Prilaku Solidaritas Siswa Dalam Menolong Teman*. Jurnal Edutech Vol.1 No.1. Diakses dari: <https://media.neliti.com/media/publications/42696-ID-pengaruh-penerapan-layanan-bimbingan-kelompok-teknik-role-playing-terhadap-perilaku.pdf>
- Prayitno & Amti. (2008). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rogers, C. (1961). *On Becoming a person: A therapist's view of psychotherapy*. London: Costa.
- Puspa, Maya.2017. *Efektifitas Role Playing Untuk Mengurangi Prilaku Bullying Pada Siswa SMA N 1 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung. Diakses dari: <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/2390>

- Ryff, C. D. (2014). Psychological Well-Being Revisited: Advance in the Science and Practice of Eudaimonia. *Journal of personality and Social Psychology*, <https://www.karger.com/Article/Abstract/353263>
- Sari, Brilianta Rahmawati. 2015. *Tingkat psikologis well being pada remaja pantisosial bina remaja yogyakarta*. Jurnal UNY(Online).(<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fipbk/article/download/3/285>).
- Safitri, Yulia. 2017. *Penggunaan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Playing untuk Meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas XI*. Skripsi. Universitas Lampung. Diakses dari <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ALIB/article/view/14134>
- Shadish, W.R., Cook, T.D., & Campbell, D.T. (2002). *Experimental and Quasi-Experimental Design for Generalized Causal Inference*. Unknown Publisher.
- Shaftel, Fannie R and George Shaftel. 1982. *Role Playing In The Curriculum*. New Jersey: Prentice- Hall
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung. Tarsito.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syarif, Kemal. 2014. *Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas XI IPA SMA N 1 Medan*. Skripsi. Universitas Negeri Medan. Diakses dari <http://digilib.unimed.ac.id/4794/1/Fulltext.pdf>
- 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)*. <https://media.neliti.com/media/publications/126322-ID-hubungan-kepuasan-kerja-dengan-kesejahte.pdf>.
- Triwahyuningsih, Y. (2017). *Hubungan Antara Self Esteem Dan Kesejahteraan Psikologis*. <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/9382>
- Udin S. Winataputra, dkk. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Yahya, Agustin. *Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret. Diakses dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/cons/article/viewFile/726/403>

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