

ABSTRAK

EFEKTIVITAS LAYANAN KONSELING KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN *SELF ESTEEM* SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 1 TERBANGGI BESAR

OLEH

AGUSTINA ANGGIE PUSPITA

Masalah dalam penelitian ini adalah *self esteem* yang rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa penggunaan layanan konseling kelompok teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan *self esteem* siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Eksperimen* dengan desain penelitian *One Group Pre-test Post-test Design*. Pengumpulan data menggunakan skala *self esteem*. Subjek penelitian berjumlah 8 siswa yang mengalami *self esteem* dengan kategori sedang dan rendah. Pengolahan data menggunakan metode statistik parametrik Uji *t test*. Hasil analisis data menunjukkan terjadinya efektivitas dalam peningkatan *self esteem* siswa setelah diberikan layanan konseling kelompok teknik *role playing*, ditunjukkan hasil nilai pada taraf signifikan $0,00 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan penelitian adalah terdapat efektivitas dalam peningkatan *self esteem* siswa setelah diberikannya layanan konseling kelompok teknik *role playing* pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

Kata Kunci: Konseling Kelompok, Teknik *Role Playing*, *Self Esteem*

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF GROUP COUNSELING SERVICES USING ROLE-PLAYING TECHNIQUES IN IMPROVING SELF-ESTEEM AMONG 11TH-GRADE STUDENTS AT SMA NEGERI 1 TERBANGGI BESAR

By:

AGUSTINA ANGGIE PUSPITA

The problem in this study is low self-esteem. The purpose of this study is to determine whether the use of group counseling services using role-playing techniques is effective in increasing self-esteem of class XI students at SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. The research method used in this study is Pre-Experiment with One Group Pre-test Post-test Design research design. Data collection uses a self-esteem scale. The research subjects were 8 students who experienced self-esteem with medium and low categories. Data processing used parametric statistical methods t-test. The results of data analysis showed effectiveness in increasing students' self-esteem after being given group counseling services using role-playing techniques, shown by the results of the value at a significant level of $0.00 < 0.05$ which means H_0 is rejected and H_a is accepted. The conclusion of the study is that there is effectiveness in increasing students' self-esteem after being given group counseling services using role-playing techniques to class XI students at SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

Keywords: *Group Counseling, Role Playing Technique, Self-Esteem*