

**PENERAPAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
SELF AWARENESS SISWA MAN 1 ACEH JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

NAILI RAHMA SARI

NIM. 160213078

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Bimbingan Konseling**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2020 M / 1441 H**

**PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
SELF AWARENESS SISWA MAN 1 ACEH JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh

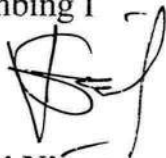
NAILI RAHMA SARI

NIM. 160213078

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Bimbingan Konseling

Di setujui Oleh:

Pembimbing I



Tarmizi Ninoersy, M.Ed
NIP.197908192006041003

Pembimbing II



Wanty Khaira, M.Ed
NIP.197606132014112002

**PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
SELF AWARENESS SISWA MAN 1 ACEH JAYA**

SKRIPSI

Telah di Uji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan

Pada Hari/Tanggal :

Senin, 18 Agustus 2020 M
28 Dzulhijjah 1441 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,


Tarmizi Ninoersy, M.Ed
NIP.197908192006041003

Sekretaris,


Irman Siswanto, S.Pd.I

Penguji I,


Wanty Khaira, M.Ed
NIP.197606132014112002

Penguji II,


Mukhlis, S.T., M.Pd
NIP.197211102007011050

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, SH. M.Ag
NIP.195903091989031001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Naili Rahma Sari

NIM : 160213078

Prodi : Bimbingan dan Konseling

Judul Skripsi : Penerapan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan *Self*

Awareness Siswa MAN 1 Aceh Jaya

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 8 Agustus 2020

Yang Menyatakan,



Naili Rahma Sari

NIM. 160213078

ABSTRAK

Nama : Naili Rahma Sari
NIM : 160213078
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Bimbingan dan Konseling
Judul : Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Self Awareness Siswa Man 1 Aceh Jaya
Tanggal sidang : 18 Agustus 2020
Tebal Skripsi : 110 Halaman
Pembimbing I : Tarmizi Ninoersy, M.Ed
Pembimbing II : Wanty Khaira, M.Ed
Kata Kunci : Teknik Role Playing, Self Awareness Siswa

Self awareness dianggap sebagai sesuatu yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap manusia terutama siswa sebagai pelajar. Self awareness atau sering dikenal dengan kesadaran diri merupakan tingkat kesiagaan individu untuk menyadari diri dan memahami kemampuannya. Namun yang terjadi di MAN 1 Aceh Jaya terdapat siswa yang belum memahami tentang keadaan dirinya, emosi diri, dan kemampuan diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat self awareness siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik role playing di MAN 1 Aceh Jaya. Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode Pre-Experimental dengan desain One Group Pre-Test-Post-Test Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI yaitu kelas XI IPA 1, XI IPA 2, dan XI IPS berjumlah 40 siswa. Adapun sampel berjumlah 8 siswa. Pemilihan sampel menggunakan teknik purposive sampling, yang mana objek yang dipilih berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu siswa yang memiliki self awareness berada pada kategori rendah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah skala likert. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan t-test. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan tingkat self awareness siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik role playing. Hal ini berarti bahwa penerapan teknik role playing efektif untuk meningkatkan self awareness siswa MAN 1 Aceh Jaya.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT, shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan kepada alam yang penuh ilmu pengetahuan. Atas berkat Rahmat Allah, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Self Awareness Siswa MAN 1 Aceh Jaya”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini bagi penulis bukanlah hal yang ringan, faktor yang paling berat adalah pengalaman dan pengetahuan penulis yang belum memadai dalam menulis maupun dalam melaksanakan penelitian. Namun berkat usaha dan kesabaran, serta bimbingan dari dosen pembimbing akhirnya tugas yang dibebankan kepada penulis dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

Bapak Prof. Dr. H. Warul Walidin AK, M.A. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan pendidikan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry (UIN) Banda Aceh.

1. Bapak Dr. Muslim Razali, Sh., M. Ag, selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

2. Ibu Dr. Chairan M. Nur, M.Ag selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling.
3. Bapak Tarmizi Ninoersy, M. Ed, selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan arahan, memberikan persetujuan dan pengesahan atas penyusunan skripsi ini dengan penuh kesabaran.
4. Ibu Wanty Khaira, M. Ed selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis dari awal penyusunan skripsi ini, selalu bersedia meluangkan waktu dan tidak pernah lelah untuk memberikan semangat dan dukungan kepada saya demi penyelesaian skripsi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.
5. Ibu ibu Qurrata A'yuna M.Pd, Kons, selaku dosen penasehat akademik.
6. Ibu Erna Suraiya S.Ag. selaku kepala MAN 1 Aceh Jaya sebagai sekolah penelitian dan pihak yang terkait didalamnya.
7. Salam sayang dan terimakasih kepada almh. Ibunda (Nurzaimah) dan ayah tercinta (Tgk.Zainuddin) yang selalu mengantarkan doa untuk keberhasilan penulis. Penyemangat terbesar kakek dan nenek terkasih yang telah bersusah payah mendidik saya dari kecil dan tidak pernah lelah mendoakan saya, teristimewa kakak tercinta (Dina Irma Muliani) yang tidak hentinya mendukung dan memberi semangat, motivasi, saran untuk saya. Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk semua cinta, kasih sayang, semangat dan dukungan baik moral, material dan spriritual yang telah

diberikan kepada saya dan dari keluarga besar, kerabat dan semua orang terdekat.

8. Dosen penguji tugas akhir, komprehensif, pihak Ma'had Al-Jamiah, sekolah magang, dan kepada seluruh dosen yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat serta pihak yang terlibat dalam PPKPM.
9. Sahabat tersayang Ida, Azzah, Nur, Berlia, dan Soraya dari awal kuliah hingga selesai dan seterusnya. Sahabat magang, sahabat Rt5R, yang selalu menyemangati penulis, keluarga BK leting 2016, terutama unit 03 yang telah memberikan support dan dukungan. Salam terimakasih juga kepada teman seperjuangan, Nadirah yang telah membantu melengkapi persyaratan sidang. Kepada semuanya yang telah mendoakan supaya tugas ini dapat berjalan dengan lancar penulis ucapkan banyak terimakasih.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifatnya membangun untuk kesempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi yang sederhana ini berguna dan bermanfaat bagi para pembaca.

Banda Aceh, 8 Agustus 2020
Penulis,

Naili Rahma Sari
NIM. 160213078

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Penelitian	12
D. Hipotesis Penelitian	13
E. Manfaat Penelitian	13
F. Definisi Operasional	14
G. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah.....	17
 BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. Teori Mengenai Teknik Role Playing.....	18
B. Teori Mengenai Self Awareness	30
C. Hubungan Antara Teknik Role Playing dengan Self Awareness Siswa.....	45
D. Penerapan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Self Awareness siswa MAN 1 Aceh Jaya	46
 BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	48
B. Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian	49
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	53
D. Teknik Pengumpulan Data.....	60
E. Teknik Analisis Data	63
 BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	68
B. Pembahasan Hasil Penelitian	83
C. Pelaksanaan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Self Awareness Siswa MAN 1 Aceh Jaya.....	89

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	103
B. Saran-saran.....	104

DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.3 One Group Pre-test-Post-test Design.	49
3.2 Jumlah Populasi Penelitian Siswa Kelas XI MAN 1 Aceh Jaya.....	50
3.3 Kisi-Kisi Instrumen Self Awareness.....	55
3.4 Hasil Uji Validitas Butir Pernyataan.....	58
3.5 Interval Koefisien Derajat Reliabilitas.....	59
3.6 Reliability Statistics.....	60
3.7 Hasil Uji Reliabilitas Skala Self Awareness.....	60
3.8 Kategori Pemberian Skor Skala Likert untuk Pernyataan Positif (Favourable) dan Negatif (Unfavourable).....	62
4.1 Interpretasi Nilai N-Gain	66
4.2 Jumlah Skor Self Awareness Siswa.....	68
4.3 Batas Nilai dan Kategori Self Awareness Siswa	70
4.4 Persentase Self Awareness Siswa.....	71
4.5 Skor Pre-Test (Sebelum Diberikan Teknik Role Playing).....	71
4.6 Skor Pre-Test (Sesudah Diberikan Teknik Role Playing)	73
4.7 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....	75
4.8 Perbandingan Skor Pre-Test dan Post-Test	76
4.9 Perbandingan Persentase Pre-Test dan Post-Test	76
4.10 Paired Samples Statistic.....	77
4.11 Paired Samples Correlations	78
4.12 Uji t Berpasangan Pre-Test dan Post-Test Self Awareness Siswa	78
4.13 Kategori Perolehan Skor Nilai N-gain	81

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1** : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- Lampiran 2** : Surat Keterangan Izin Penelitian dari Fakultas
- Lampiran 3** : Surat Rekomendasi untuk Melakukan Penelitian dari Kementerian Agama
- Lampiran 4** : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di MAN 1 Aceh Jaya
- Lampiran 5** : Hasil Judgment Instrumen
- Lampiran 6** : Skor r tabel dan r hitung Hasil Uji Validitas Butir Item
- Lampiran 7** : Hasil Output SPSS
- Lampiran 8** : Instrumen Penelitian
- Lampiran 9** : Instrumen Self Awareness Siswa
- Lampiran 10** : RPL
- Lampiran 11** : Skenario Role Playing
- Lampiran 12** : Format Hasil Observasi
- Lampiran 13** : Foto Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk yang memiliki berbagai kemampuan untuk dikembangkan. Dalam buku Psikologi Belajar, Abu Ahmadi menjelaskan bahwa manusia bukan hanya merupakan makhluk sosial yang harus hidup bersama dan selalu bekerja sama untuk mencapai kelangsungan hidup (seperti halnya beberapa makhluk hidup tertentu), akan tetapi manusia mempunyai kemampuan lebih dari itu. Manusia memiliki tingkat kepekaan sosial yang tinggi. Kepekaan sosial yang dimaksudkan adalah kemampuan untuk menyesuaikan perbuatan terhadap individu yang sedang dihadapinya.¹ Individu yang rasional adalah individu yang memiliki kepekaan diri dan kesadaran diri untuk dapat mengungkapkan tujuan hidupnya dan mengembangkan kemampuan yang ada dengan cara mengaktualisasikan diri. Dalam proses aktualisasi tersebut manusia memiliki kemampuan dan keterampilan yang unik yaitu berbeda satu dengan yang lain. Begitu pula dalam bertindak laku, manusia dapat bersikap atau bertindak laku sesuai dengan situasi dan kondisi yang dihadapi serta mengikuti tuntutan lingkungan yang ia tempati. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa manusia adalah makhluk yang berpikir dan memiliki kepekaan diri yang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Berdasarkan informasi yang peneliti peroleh dari inti pembicaraan para pekerja kantoran yang mengatakan bahwa dewasa ini banyak sekali dijumpai

¹ Abu Ahmadi & Widodo Supriyono, Psikologi Belajar Cetakan Kedua (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 15.

individu yang mempunyai potensi, akan tetapi kurang menyadari akan kemampuan yang ia miliki. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan tentang bagaimana memanfaatkan kapasitas yang ada dalam diri. Seperti; banyak dijumpai para pekerja menggeluti suatu profesi yang mereka tidak ahli dibidangnya.

Disamping itu, peneliti juga mendapatkan informasi dari beberapa orang terdekat yang berprofesi sebagai guru, yang mengatakan fenomena yang hampir sama seperti yang telah disebutkan diatas. Mereka menerangkan bahwa sering menjumpai pada sekolah-sekolah, adanya siswa yang masih belum menyadari konsep diri dan kemampuan diri. Siswa bahkan belum mengetahui potensi yang dimiliki, arah karir yang seperti apa yang diminatinya, belum memahami kelebihan dan kelemahan diri, emosi diri, serta kurang menyadari kemampuan dan keterampilan yang dimiliki. Selain itu, mereka kurang tegas terhadap diri sendiri dan orang lain dalam membuat pengakuan diri dan pengambilan keputusan. Ketika muncul pertanyaan tentang sekolah lanjutan yang akan ditempuh, mereka belum ada gambaran tentang pendidikan yang akan dilanjutkan. Jawaban yang sering muncul adalah “lihat nanti, sekolah mana yang lulus.” Dengan keadaan yang seperti ini, siswa lebih cenderung menyerah pada keadaan dan sukar membuat keputusan sendiri.

Mengapa fenomena tersebut bisa terjadi? Dapat kita lihat yang melatarbelakangi fenomena tersebut kurangnya self awareness yang menyebabkan individu belum mampu membuat pilihan dan pengambilan keputusan untuk masa depan. Self awareness atau sering disebut dengan kesadaran diri mengandung

pengertian sebagai wawasan kedalam atau wawasan mengenai alasan-alasan dari tingkah laku sendiri atau pemahaman diri sendiri.²

Dalam hal ini wawasan yang dimaksud adalah segala pengetahuan dan kemampuan yang ada dalam diri individu sehingga ia dapat bersikap dan bertindak sesuai dengan wawasan tersebut. Individu yang kurang self awareness memiliki kecenderungan kurang tegas dalam memahami kemampuan dan menentukan pilihannya. Sedangkan individu yang memiliki self awareness mampu mengenali emosi dirinya dan akan mudah mengekspresikan dirinya, menunjukkan dirinya, mengembangkan bakat minatnya, memahami kemampuannya, dan mudah dalam mengaktualisasikan dirinya, sesuai dengan potensi yang dimiliki.

Berbicara tentang self awareness, sebagai pelajar yang sedang menempuh pendidikan penting untuk memiliki kemampuan dalam menyadari potensi dan arah tujuan masa depan yang diinginkan. Begitu pula dalam pengambilan keputusan, agar menjadi pribadi yang mandiri, siswa harus tegas dan berani dalam mengambil keputusan. Mereka harus konsisten dalam menentukan tujuan yang tidak hanya mengandalkan pilihan-pilihan dari orang lain. Siswa diharapkan agar dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi masa yang akan datang sesuai dengan minat, bakat dan kemampuan. Siswa diusahakan mampu dalam menentukan pilihan, memiliki prinsip hidup dan pendirian agar tidak mudah terpengaruh oleh ajakan dan arahan yang dapat merugikan diri sendiri.

² Laila Maharani, Meri Mustika, Hubungan Self Awareness dengan Kedisiplinan Peserta Didik Kelas VIII di SMP Wiyatama Bandar Lampung, Jurnal Bimbingan Konseling, Vol. 03. No. 1, 2016. Diakses pada 21 maret 2019.

Setiap manusia dianugerahkan akal untuk berpikir, bertindak dan mengambil keputusan terhadap hidupnya. Dengan adanya akal maka manusia bisa mempergunakannya untuk berpikir secara rasional (logis) terhadap kemampuan apa yang ia miliki dan bagaimana cara mengembangkan kemampuan tersebut. Semua individu mempunyai potensi dalam diri, namun hal tersebut tergantung pada individu masing-masing dalam mengembangkan potensi tersebut. Oleh sebab itu, self awareness sangat diperlukan supaya individu bisa menyadari kemampuan dalam diri serta memahami kelebihan dan kelemahan yang ada pada diri. Individu yang memiliki self awareness akan mudah untuk menumbuhkan kesadaran diri dan menyadari akan kemampuan yang ia miliki.

Adapun salah satu teknik yang dapat digunakan untuk meningkatkan self awareness adalah role playing. Role playing merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan (educational games) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai. Dalam teknik role playing siswa dilibatkan untuk berperan sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah, peristiwa aktual guna mengembangkan emosional dan intelektual siswa.³ Teknik role playing berupaya untuk melatih siswa dalam mengungkapkan keinginannya, arah tujuannya serta potensi yang ada sehingga memudahkan individu untuk mencapai tujuan dimasa depan dengan memainkan peran sesuai dengan apa yang dirasakannya kemudian ia menyimpulkan peran yang dimainkannya.

Role playing merupakan teknik yang dilakukan oleh guru dalam melatih siswa untuk mengekspresikan isi pikiran, perasaan dan hak pribadi siswa melalui

³ Eka Yuliana Sari, dkk. Pendidikan Dan Pembelajaran Anak SD, Vol. 2, No. 1, (ISSN 2477-8486).

bermain peran. Dengan begitu, setiap manusia mempunyai hak untuk mengutarakan isi pikirannya, menyatakan minat dan kemampuan yang dimiliki dan mempertahankan pilihannya dalam mengarahkan diri dan memberikan perhatian kepada diri untuk lebih mengenal dirinya sendiri dan perasaan diri dan mengambil inspirasi dari tokoh yang dimainkannya sehingga dapat dijadikan teladan bagi dirinya.

Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh siswa dengan memerankan dirinya sebagai tokoh hidup atau benda mati, membuat siswa lebih meresapi perolehannya melalui permainan peran tersebut.⁴

Namun demikian, fenomena yang terjadi sekarang jauh berbeda dengan apa yang diharapkan. Siswa belum memahami tentang keadaan dirinya (penilaian diri), emosi diri, dan kemampuan diri dan kepercayaan diri. Kurangnya kesadaran diri tersebut mengakibatkan siswa mempunyai kepercayaan diri yang rendah dalam membuat pengakuan diri, sukar membuat keputusan dan harus bertanggung jawab terhadap pilihannya, sulit berpikir dan berperilaku mandiri dan bersikap kurang tegas terhadap diri sendiri maupun orang lain sehingga siswa cenderung menjadi pesimis dalam menghadapi tantangan hidup, dengan kata lain rendahnya self awareness terhadap potensi diri dan arah tujuan masa depan. Hal yang demikian sering terjadi disetiap jenjang pendidikan sekolah, terutama di tingkat sekolah menengah atas. Karena dimana pada masa tersebut siswa sudah mulai mempunyai perhatian terhadap diri sendiri, untuk lebih mengenal dirinya dan

⁴ Abdul Rachman Shaleh, Pendidikan Agama dan Keagamaan, (Jakarta: PT: Gemawindu Pancaperkasa, 2000), h. 71.

melihat dunia yang lebih nyata dengan lingkungan sosial yang lebih luas, dan mempunyai kesiapan dengan berbagai pilihan hidup dan pendidikan lanjutan.

Tidak jauh berbeda dengan fenomena umum yang telah dijelaskan diatas, hal yang demikian pula terjadi di MAN 1 Aceh Jaya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada senin, 10 febuari 2020 di MAN 1 Aceh Jaya, yang bahwa sebagian besar siswa masih belum memahami tentang self awareness. Siswa belum paham akan potensi yang dimiliki. Siswa belum memahami betul tentang cita-cita yang diinginkan dan belum memahami tentang kelemahan dan kekuatan yang dimilikinya di bidang apa, masih sulit untuk membuat pilihan dan bertanggung jawab terhadap keputusan, serta kurang tegas dalam mengekspresikan dirinya. Sementara masa sekolah menengah ini adalah masa bagi siswa untuk mempersiapkan diri dalam menentukan berbagai pilihan dimasa depan sesuai dengan bakat minat yang dikembangkan, dengan membuat perencanaan sehingga keinginan dan tujuan hidup dapat tersampaikan. Misalnya, seorang siswa di sekolah menengah pertama memiliki minat dan kemampuan dalam bidang otomotif, dengan siswa menyadari kemampuan dan mengutarakan keinginan, maka akan memudahkan siswa untuk melanjutkan jenjang pendidikan selanjutnya ke sekolah kejuruan dibidang otomotif sehingga rentetan yang dilalui terarah sesuai dengan bakat minat yang ada. Begitu pula terhadap jurusan-jurusan dan minat yang lain, harus diusahakan siswa membuat pilihan-pilihan yang sesuai dengan kemampuan sehingga memudahkan siswa dalam mencapai apa yang diinginkannya dengan penuh penghayatan dan kepuasan. Dengan adanya

perencanaan, persiapan, pemahaman terhadap kemampuan dan kesadaran diri (self awareness) maka akan memudahkan siswa untuk menghadapi masa depan.

Selain daripada itu, ada pula siswa yang mempunyai minat dan menyadari akan kemampuannya tetapi sukar untuk mengungkapkan isi pikiran, perasaan, bahkan sulit mempertahankan pendapat dan haknya, sehingga menyebabkan terjadi kekeliruan dalam membuat pilihan-pilihan hidupnya. Hal ini dikarenakan siswa kurang memiliki pondasi yang kuat terhadap potensi diri, pengambilan keputusan cenderung ditentukan oleh orang lain, seperti teman, orang tua atau keluarga, lingkungan dan lain sebagainya. Dengan adanya teknik role playing berguna untuk melatih siswa mengungkapkan isi pikiran dan perasaan serta keinginan yang diharapkan berdasarkan bakat minat yang dimiliki dalam rangka meningkatkan self awareness terhadap pemahaman kemampuan diri.

Adapun cara untuk menumbuhkan self awareness siswa adalah dengan memberikan layanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan (need assessment) yang diperlukan oleh siswa. Oleh karena itu, untuk mewujudkan hal tersebut maka dibutuhkan layanan bimbingan dan konseling di setiap lembaga pendidikan. Dengan adanya bimbingan konseling maka tujuan hidup seseorang akan terarah dan dapat mengembangkan berbagai macam potensi yang dimiliki dalam diri setiap individu.

Penelitian ini mengenai penerapan teknik role playing untuk meningkatkan self awareness (kesadaran diri) siswa MAN 1 Aceh Jaya. Berdasarkan eksplorasi peneliti, ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tulisan ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, dan Ali Sudin, dengan judul “Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluq Hidup dengan Lingkungannya.” Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, pada siklus I, persentase sebesar 26,92%, siklus II 57,69%, siklus III 92,31%. Maka penerapan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁵

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ernani dan Ahmad Syarifuddin, dengan judul “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.” Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode role playing terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas v di madrasah ibtidaiyah wathoniyah Palembang. Hasil Penelitian ini adalah bahwa dari hasil perhitungan didapatkan $t_0 > t_1$ dengan hasil yaitu $2,05 < 53,9 > 2,77$. Jadi karena t_0 lebih besar dari t_1 maka hipotesis nihil yang diajukan ditolak. Ini berarti bahwa adanya pengaruh penerapan metode role playing terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Palembang.⁶

⁵ Ismawati Alidha Nurhasanah, dkk. Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluq Hidup dengan Lingkungannya. Journal Pena Ilmiah: Vol 1, No. 1 (2016). Diakses pada 12 Juni 2020.

⁶ Ernani, Ahmad Syarifuddin, Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. JIP Jurnal Ilmiah, Volume 2, Nomor 1, Januari 2016. . Diakses pada 23 April 2020.

Masih dengan berkenaan dengan teknik role playing, penelitian dari Susilowati pada tahun 2015 yang berjudul “Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing untuk Peningkatan Self Awareness Peserta Didik.” Dilaksanakannya penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bimbingan kelompok yang efektif melalui teknik role playing untuk peningkatan self awareness peserta didik, sehingga metode penelitian yang dipilih adalah penelitian eksperimen. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 20 for windows pengujian terhadap hasil pre-test dan post-test pada penelitian ini menggunakan bimbingan kelompok melalui teknik role playing untuk meningkatkan self awareness assessment, menunjukkan hasil bahwa H_0 ditolak sehingga bimbingan kelompok melalui teknik role playing efektif untuk peningkatan self awareness siswa.⁷

Selain role playing, terdapat pula penelitian terdahulu tentang self awareness yaitu penelitian dari Bagas Julianto, Wagimin, Mudaris Muslim, pada tahun 2016, yang berjudul “Keefektifan Self Awareness Training untuk Meningkatkan Penyesuaian diri Peserta Didik.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan Self-Awareness training untuk meningkatkan penyesuaian diri peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (Quasi Eksperimental Design) dengan rancangan Nonequivalent Control Group Design yang terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa self awareness dapat

⁷ Susilowati, Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing untuk Peningkatan Self Awareness Peserta Didik. E-journal Bimbingan Konseling, Vol. 05, No. 02, 2015. Diakses pada 23 Maret 2019.

meningkatkan penyesuaian diri peserta didik dengan tingkat yang sangat signifikan. Treatment ini dapat meningkatkan penyesuaian diri karena siswa dilatih untuk memahami dirinya, merefleksikan dirinya, dan memahami lingkungan sekitar. Memahami diri ini meliputi pemahaman terhadap emosi, kekuatan, kelemahan dan kebutuhan siswa serta didorong untuk jujur terhadap diri sendiri. Cara tersebut akan menjadikan siswa sadar tentang dirinya dan lingkungannya. Dengan meningkatnya self awareness maka penyesuaian diri siswa di sekolah juga meningkat.⁸

Kemudian, penelitian yang dilakukan Agoes Daryo dengan judul “Peran Self Awareness dan Ego Support Terhadap Kepuasan Hidup Remaja Tionghoa” bertujuan untuk mengetahui pengaruh self awareness terhadap kepuasan hidup, pengaruh ego support terhadap kepuasan hidup, pengaruh self awareness dan ego support terhadap kepuasan hidup. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh self awareness terhadap kepuasan hidup ($r^2 = 0,52$, $t = 3,467$, $p = 0,001 < 0,01$); ada pengaruh ego support terhadap kepuasan hidup ($r^2 = 0,219$, $t = 7,877$, $p = 0,000 < 0,01$); ada pengaruh self awareness dan ego support terhadap kepuasan hidup ($r^2 = 0,243$, $F = 35,307$, $p = 0,000 < 0,01$).⁹

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Elza Kusumanigrum, dkk. Dengan judul “Perbedaan Perilaku Prosocial dan Self Awareness Terhadap Nilai Budaya Lokal Jawa Ditinjau dari Jenis Kelamin Pada Siswa SMA Kyai Ageng

⁸ Bagas Julianto, Wagimin, Mudaris Muslim, Keefektifan Self Awareness Training untuk Meningkatkan Penyesuaian diri Peserta Didik. Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling, Vol. 4, No. 1, 2016. Diakses pada 01 april 2019.

⁹ Agoes Dariyo, Peran Self Awareness dan Ego Support Terhadap Kepuasan Hidup Remaja Tionghoa. Psikodimensia, Volume 15/2 Edisi Juli-Desember 2016 (254-274). Diakses pada 23 Juni 2020.

Basyariyah Kecamatan Dagangan Kabupaten Madiun.” Tujuan penelitian ini adalah mengetahui ada tidaknya perbedaan perilaku prososial dan self awareness terhadap nilai-nilai lokal budaya kecamatan Dagangan kabupaten Madiun tahun pelajaran 2015/2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) ada perbedaan perilaku prososial siswa perempuan dan laki-laki kelas X SMA Kyai Ageng Basyariyah kecamatan Dagangan kabupaten Madiun tahun pelajaran 2015/2016. Hal tersebut dengan ditunjukkan $t_{hitung}=4,222 > t_{tabel}=1,671$. 2) ada perbedaan perilaku prososial dan self awareness terhadap nilai-nilai lokal budaya Jawa antara siswa laki-laki dan perempuan SMA Kyai Ageng Basyariyah kecamatan Dagangan kabupaten Madiun tahun pelajaran 2015/2016. Hal tersebut ditunjukkan $t_{hitung}=4,237 > t_{tabel}=1,671$. Ini berarti H_a diterima dan H_o ditolak.¹⁰

Berdasarkan dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang menguji bahwa self awareness dapat ditingkatkan melalui teknik-teknik tertentu, maka peneliti melakukan penelitian dengan lebih menekankan pada penerapan teknik role playing, bukan pada keefektifan teknik, berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Susilowati (2015) yang menguji efektifitas bimbingan kelompok melalui role playing untuk meningkatkan self awareness siswa dan penelitian yang dilakukan Bagas Julianto, dkk (2016) yang menguji keefektifan self awareness training untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa. Adapun penelitian yang peneliti lakukan berjudul “Penerapan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Self Awareness Siswa MAN 1 Aceh Jaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

¹⁰ Elliza Kusumaningrum, Perbedaan Perilaku Prososial dan Self Awareness Terhadap Nilai Budaya Lokal Jawa Ditinjau dari Jenis Kelamin Pada Siswa SMA Kyai Ageng Basyariyah Kecamatan Dagangan Kabupaten Madiun. Jurnal Ilmiah Counsellia, Volume 6 No. 2, November 2016:17-30. Diakses pada 05 Juli 2020.

mengetahui seberapa besar tingkat perbedaan self awareness siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik role playing terhadap peningkatan self awareness (kesadaran diri) siswa di MAN 1 Aceh Jaya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis berinisiatif melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Self Awareness Siswa MAN 1 Aceh Jaya.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “apakah ada perbedaan self awareness siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik role playing di MAN 1 Aceh Jaya?.”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah: “untuk mengetahui tingkat perbedaan self awareness siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik role playing di MAN 1 Aceh Jaya.”

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban/dugaan sementara atas pertanyaan penelitian yang kebenarannya akan diuji berdasarkan data yang dikumpulkan.¹¹ Hipotesis penelitian ini yaitu teknik role playing efektif untuk meningkatkan self awareness siswa MAN 1 Aceh Jaya. Adapun kebenaran akan dibuktikan melalui hasil penelitian yang dilakukan disekolah yang bersangkutan.

¹¹ Irawan Soehartono, Metode Penelitian Sosial, (Bandung: Rosdakarya, 2011), h.26.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi hipotesis penelitian adalah:

- H_0 (hipotesis nihil) :Tidak terdapat perbedaan tingkat self awareness siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik role playing di MAN 1 Aceh Jaya.
- H_a (hipotesis alternatif) :Terdapat perbedaan tingkat self awareness siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik role playing di MAN 1 Aceh Jaya.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dirumuskan, maka penelitian diharapkan menjadi:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan panduan sebagai sumber informasi atau masukan kepada pembimbing (guru BK) dalam memberikan layanan kepada siswa yang sulit menyadari kemampuan diri. Penerapan teknik role playing memungkinkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan self awareness, berani membuat keputusan, mengekspresikan diri, menyadari kemampuan diri dan mempunyai ketegasan bersikap, serta dapat menemukan kelemahan dan kekuatan terhadap arah hidupnya melalui bermain peran.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Siswa menjadi paham tentang self awareness.
- 2) Hasil pelayanan dengan menggunakan teknik role playing dapat meningkatkan self awareness siswa.

b. Manfaat Bagi Guru

- 1) Menambah pengetahuan tentang penerapan teknik dan metode pemberian layanan untuk meningkatkan self awareness siswa.
- 2) Pembimbing (guru BK) termotivasi untuk melakukan penelitian tentang self awareness yang bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran dan pemberian layanan.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pemberian layanan bimbingan konseling, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan semangat belajar siswa yang memiliki self awareness.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam karya ilmiah, maka terlebih dahulu penulis menjelaskan istilah yang terdapat didalamnya, istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Teknik Role Playing

Teknik role playing atau dikenal dengan teknik bermain peran merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Dalam simulasi ini lebih menitikberatkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali

gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang dan peristiwa tersebut bermakna bagi kehidupan sekarang.¹²

Dalam menggunakan metode role playing, siswa diberikan kesempatan dalam menggambarkan, mengungkapkan, atau mengekspresikan sikap atau penghayatan tentang suatu tingkah laku yang dipikirkan, dirasakan, atau diinginkan seandainya ia menjadi tokoh yang sedang diperankannya. Tujuan dari teknik role playing adalah untuk menumbuhkan dan mengembangkan sikap kritis terhadap sikap atau perilaku dalam situasi sosial tertentu dan memberikan pengalaman untuk menghayati situasi-situasi sosial tertentu dan memberikan kesempatan untuk meninjau suatu situasi sosial dari berbagai sudut pandang tertentu.¹³

Adapun teknik role playing yang dimaksud dalam penelitian ini adalah yaitu suatu teknik dalam bimbingan konseling yang digunakan untuk dapat mengubah atau meningkatkan perilaku siswa untuk menjadi lebih baik dan menumbuhkan kesadaran dirinya terhadap pemahaman kemampuan diri, konsep diri, pengakuan diri dan mempunyai kepercayaan diri untuk mengekspresikan perasaan melalui permainan peran yang melibatkan siswa untuk dapat berinteraksi dengan baik serta dapat memerankan karakter tokoh yang telah ditentukan dengan baik.

¹² Mashitoh dan Laksmi Dewi, Strategi Pembelajaran, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009), cet. Pertama, h. 199.

¹³ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, SBM (Strategi Belajar Mengajar), (Bandung: CV Pustaka Setia), h. 80.

2. Self Awareness

Self Awareness merupakan suatu konsep diri individu dalam memandang dirinya dan dunianya, yang tidak hanya berpengaruh pada perilaku saja, tetapi juga berpengaruh terhadap tingkat kepuasan hidupnya.¹⁴

Self Awareness adalah tingkat kesiagaan individu yang mampu menyadari berbagai keadaan yang ada dalam dirinya, baik itu mengenai kemampuan, perasaan dan keadaan diri yang dapat dipahami (dimengerti) oleh dirinya sendiri. Kesadaran diri mengenai hal-hal yang berkaitan dengan karir adalah suatu kematangan karir yang perlu dicapai oleh individu dan perlu diberikan pada awal tahun individu disekolah.¹⁵ Self awareness dapat diartikan pula sebagai kemampuan individu untuk memahami potensi diri dan mengenal perasaan diri sehingga bisa mengambil keputusan. Individu yang memiliki Self awareness akan lebih mudah untuk mengembangkan kemampuan dan memudahkannya untuk mencapai tujuan hidup. Salah satu kunci untuk sukses adalah memiliki self awareness dan mengembangkan potensi diri untuk mencapai kematangan dan memperoleh kehidupan yang cerah.

Dalam penelitian ini, self awareness yang dimaksudkan adalah kesadaran diri siswa terhadap wawasan yang dimilikinya dan dapat memanfaatkan wawasan dan pengetahuan tersebut dengan baik, karena setiap

¹⁴ Susilowati, Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing untuk Peningkatan Self Awareness Peserta Didik. E-journal Bimbingan Konseling, Vol. 05, No. 02, 2015. Diakses pada 23 Maret 2019.

¹⁵ Siti Anisa, dkk, Pengembangan Model Bimbingan Karir Terintegrasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kesadaran Karir Sisiwa Di Sekolah Dasar. Jurnal Bimbingan Konseling, Vol. 05, No. 02, 2016. Diakses pada 15 September 2019.

siswa mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing yang berbeda dengan siswa yang lain. Maka dari itu, siswa harus mempunyai self awareness yang diantaranya, meliputi; pemahaman tentang keadaan diri, emosi diri, kemampuan diri, kepercayaan diri dalam memberikan pengakuan dan berekspresi, membuat keputusan secara mandiri dan bertanggung jawab serta tegas terhadap diri sendiri maupun orang lain.

G. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah

Pedoman penulisan dalam skripsi ini adalah berdasarkan pada buku panduan akademik dan penulisan skripsi yang diterbitkan oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.¹⁶

¹⁶ Mujiburrahman, dkk. Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi, (Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2016), h. 111-205.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Mengenai Teknik Role Playing

1. Definisi Role Playing

Role playing atau dikenal dengan istilah bermain peran merupakan berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis.¹ Role Playing merupakan suatu permainan dalam pendidikan yang berusaha memerankan suatu tokoh dengan membentuk sebuah kelompok kemudian berdiskusi dan bebas berpendapat terhadap watak tokoh dan peran yang dimainkannya dalam situasi kelompok. Sehingga melalui tokoh tersebut dapat diambil hikmah dan kesimpulan terhadap penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berkenaan dengan definisi role playing, terdapat firman Allah yang menjelaskan tentang pelajaran yang baik dan dengan cara yang baik untuk dijadikan sebagai petunjuk. Sebagaimana dinyatakan pada ayat dibawah ini:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ (النحل : ١٢٥)

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang

¹ Wahab Abdul Aziz, Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 109.

tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk (Q.S. An-Nahl: 125).²

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa terdapat metode belajar yang dapat digunakan dengan cara yang baik sehingga memperoleh hasil yang baik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran maupun untuk membentuk kemampuan siswa diperlukan adanya suatu metode pembelajaran yang efektif, metode pembelajaran ini bukan hanya dikuasai oleh guru tetapi juga harus dikuasai oleh siswa itu sendiri.³

Masyitoh dan Laksmi Dewi menyatakan bahwa role playing atau dikenal dengan teknik bermain peran merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Dalam simulasi ini lebih menitikberatkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang dan peristiwa tersebut bermakna bagi kehidupan sekarang.⁴

Menurut Joyce, Weil dan Calhoun menjelaskan pengertian Role Playing merupakan sebuah model pengajaran ulang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model pengajaran role playing ini membantu masing-masing peserta didik untuk merencanakan makna pribadi dalam dunia sosial dan membantu memecahkan dilemma yang terjadi dalam diri individu melalui bantuan kelompok sosial.⁵

² Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Semarang: Toha Putra) h. 421.

³ Sri Anitah W, dkk. *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 5.17

⁴ Mashitoh dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009), cet. Pertama, h. 199.

⁵ Joyce, Weil, dkk, *Model of Teaching Model-Model Pengajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 208.

Sedangkan Aunurrahman menyatakan bahwa, “Model role playing dirancang khusus untuk membantu peserta didik mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku.⁶ Bermain peran atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsani.⁷

Role playing atau bermain peran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa depan.⁸ Sugihartono juga menjelaskan bahwa role playing (bermain peran) adalah salah satu metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup maupun tokoh mati.⁹

Basyiruddin Usman mengemukakan bahwa teknik role playing cocok digunakan untuk:

- a. Pelajaran dimaksudkan untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut banyak orang berdasarkan pertimbangan didaktis.
- b. Pelajaran tersebut dimaksudkan untuk melatih siswa agar mereka menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat psikologis.

⁶Aunurrahman, Belajar dan Pem-Belajaran, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 155.

⁷ Mashitoh dan Laksmi Dewi, Strategi Pembelajaran..., h. 199.

⁸ Abdul Majid, Strategi Pembelajaran, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), cet ke-1, h. 206.

⁹ Sugihartono, dkk, Psikologi pendidikan, (Yogyakarta: UNY Press, 2007), h. 8.

- c. Untuk melatih siswa agar dapat bergaul dan memberi kemungkinan pemahaman terhadap orang lain beserta permasalahannya.¹⁰

Berdasarkan beberapa definisi role playing diatas dapat disimpulkan bahwa role playing adalah teknik permainan peran dengan mengekspresikan perasaan sehingga melibatkan siswa untuk dapat berinteraksi dengan baik serta dapat memerankan karakter tokoh yang telah ditentukan untuk dapat menumbuhkan kesadaran dirinya dan meningkatkan perilaku siswa untuk menjadi lebih baik.

2. Tujuan Teknik Role Playing

Menurut Hamzah B. Uno role playing merupakan metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran, siswa belajar menggunakan konsep peran dan menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan dirinya juga perilaku orang lain.¹¹

Tujuan dari teknik role playing adalah sesuai dengan jenis belajar, diantaranya: (a) belajar dengan berbuat, (b) belajar melalui peniruan (imitasi), (c) belajar melalui balikan, (d) belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan.¹²

¹⁰ Basyiruddin Usman, Metodologi Pembelajaran Agama Islam, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), cet ke-1, h.51.

¹¹ Hamzah B. Uno, Model Pembelajaran (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), Cet. 7. h. 26.

¹² Mashitoh dan Laksmi Dewi, Strategi Pembelajaran..., h. 199.

Selain itu, teknik role playing juga mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
- b. Siswa dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab
- c. Siswa dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
- d. Merangsang siswa didalam kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.¹³

Sedangkan menurut Abdul Rachman Shaleh, tujuan dari teknik role playing adalah:

- a. Memahami orang lain
- b. Membagi pertanggungjawaban dan memikulnya
- c. Menghargai pendapat lain
- d. Mengambil keputusan dalam kelompok
- e. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial
- f. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.¹⁴

Teknik role playing berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari:

¹³ Syaiful Bahri Djamarah dan Awan Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), h. 88.

¹⁴ Abdul Rachman Shaleh, Pendidikan Agama dan Keagamaan, (Jakarta: PT Gemawindu Pancaperkasa, 2000), h. 72.

- a. Mengambil peran (role taking) merupakan tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran
- b. Membuat peran (role-making) merupakan kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu peran itu diperlukan
- c. Tawar-menawar peran (role negotiation) merupakan tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.¹⁵

Adapun pengalaman belajar yang diperoleh dari teknik role playing diantaranya; kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui role playing, siswa berusaha mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara mempraktikkan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.¹⁶

Dalam role playing siswa diusahakan untuk memecahkan masalah melalui peragaan serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis pemeranan dan diskusi. Siswa bertindak sebagai pemeran dan yang

¹⁵ Hamzah B. Uno, Model Pembelajaran..., h. 26.

¹⁶ Syaiful Bahri Djamariah, Pendidik dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005), h. 238.

lainnya sebagai pengamat, seorang pemeran harus mampu menghayati apa yang menjadi perannya.¹⁷

3. Tahapan Penggunaan Teknik Role Playing

Teknik role playing dilakukan dengan cara membentuk sebuah kelompok yaitu melalui bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok adalah suatu upaya untuk membimbing kelompok-kelompok siswa agar kelompok itu menjadi besar, kuat, dan mandiri.¹⁸ Bimbingan kelompok merupakan suatu kumpulan individu-individu yang dibentuk menjadi sebuah kelompok. Dalam kelompok tersebut, individu diharuskan untuk mengemukakan semua pendapat, ide dan perasaan sehingga akan menjadi solusi dan arahan sebagai bentuk bimbingan diri dan bermanfaat untuk anggota kelompok lainnya.

Menurut Sukardi, bimbingan kelompok merupakan layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh bahan dari nara sumber tertentu (terutama guru pembimbing atau konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupan sehari-hari baik individu sebagai pelajar, anggota keluarga, dan masyarakat serta untuk mempertimbangkan dalam pengambilan keputusan.¹⁹ Dalam bimbingan kelompok, ada yang

¹⁷ E Mulyasa, Pengembangan dan Implementasi kurikulum, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h.

¹⁸ Muhammad syahrul, Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Penyesuaian Diri Siswa, Jurnal of EST, Vol. 1, No. 1, 2015. Diakses pada 19 september 2019.

¹⁹ Muhammad syahrul, Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok..., 2015. Diakses pada 19 september 2019.

namanya pemimpin kelompok. Pemimpin kelompok adalah konselor itu sendiri.

Sedangkan anggota kelompok adalah kumpulan dari beberapa individu yang telah bersukarela untuk mengikuti kegiatan kelompok tersebut. Dalam kelompok tersebut diharapkan adanya dinamika kelompok. Artinya, setiap anggota kelompok dituntut untuk aktif dan terlibat dalam kegiatan kelompok tersebut. Semua anggota kelompok berhak untuk mengutarakan segala isi pikiran dan pendapatnya yang mungkin dapat dijadikan solusi bagi permasalahan atau topik yang sedang dibahas dalam kelompok.

Tujuan dari bimbingan kelompok terbagi atas dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Yang mana tujuan umum dari bimbingan kelompok adalah untuk membantu para siswa yang mengalami masalah melalui prosedur kelompok. Selain itu juga mengembangkan pribadi dari masing-masing individu yang menjadi anggota kelompok melalui berbagai suasana yang menyenangkan maupun menyedihkan.²⁰

Ada beberapa tahapan dalam melaksanakan bimbingan kelompok. Memulai kegiatan kelompok memiliki beberapa rentetan yang harus dijalankan, tahapan yang dilakukan dalam kegiatan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

²⁰ Muhammad syahrul, Pengaruh Layanan Bimbingan..., 2015. Diakses pada 19 september 2019.

1) Tahap pembentukan

Tahap ini merupakan tahap awal atau tahap pertama yang dilakukan untuk memulai sebuah kelompok. Tahap ini merupakan tahap pengenalan, tahap pelibatan diri atau tahap memasukkan diri kedalam kehidupan suatu kelompok.²¹ Pada tahap pembentukan, yang pertama dilakukan adalah memilih anggota kelompok. Anggota yang dipilih adalah individu yang bersedia (suka rela) untuk mengikuti kegiatan kelompok.

2) Tahap peralihan

Setelah suasana kelompok terbentuk dan dinamika kelompok sudah mulai tumbuh dan terbentuk, kegiatan kelompok hendak dibawa lebih jauh oleh pemimpin kelompok menuju ke kegiatan kelompok yang sebenarnya. Untuk itu perlu diselenggarakan tahap peralihan.²² Tahap peralihan merupakan tahap perantara atau tahap jembatan antara tahap I dan tahap III. Anggota kelompok akan memasuki pada tahap kegiatan. Pada tahap ini mereview tentang pembahasan tahap I dan menanyakan anggota kelompok apakah sudah siap untuk memasuki tahap berikutnya, yaitu tahap kegiatan.

3) Tahap kegiatan

Tahap ini merupakan tahap yang sebenarnya-benarnya. Artinya, tahap ini adalah tahap yang membahas tentang kegiatan. Keberhasilan pada tahap ini

²¹ Prayitno, layanan bimbingan dan konseling kelompok (dasar dan profil), (t.tp: Ghalia Indonesia,1995), hal. 41.

²² Prayitno, layanan bimbingan dan konseling...,h. 44.

bergantung pada hasil dari dua tahap sebelumnya. Ketika tahap sebelumnya berhasil dengan baik, maka tahap ketiga itu akan berlangsung dengan mudah dan lancar.²³ Pada tahap ini kegiatan dalam kelompok akan dimulai. Pada tahap inilah dinamika kelompok sangat ditekankan agar tujuan dari layanan bimbingan kelompok dapat terwujud dengan lancar. Dalam kegiatan ini pertukaran pendapat, isi pikiran, perasaan, semua itu diusahakan untuk mencurahkan kepada anggota yang ada dalam kelompok, sehingga permasalahan yang mengganjal dapat tertuntaskan secara bersama-sama.

4) Tahap pengakhiran

Tahap akhir dari kegiatan kelompok adalah tahap pengakhiran. Ketika kelompok memasuki tahap pengakhiran, kegiatan kelompok hendaknya dipusatkan pada pembahasan peninjauan tentang apakah para kelompok akan mampu menerapkan hal-hal yang telah mereka pelajari dalam suasana kelompok pada kehidupan nyata mereka sehari-hari.²⁴ Setelah melalui beberapa tahap sebelumnya, maka tibalah pada tahap yang terakhir yaitu tahap penutupan (pengakhiran). Pada tahap pengakhiran, hal-hal yang diutarakan adalah tentang kesimpulan dari kegiatan bimbingan kelompok dan kesan-kesan yang menarik dalam bimbingan kelompok serta komitmen anggota kelompok setelah mengikuti beberapa tahapan dalam bimbingan kelompok tersebut.

²³ Prayitno, layanan bimbingan dan konseling...,h. 47.

²⁴ Prayitno, Layanan Bimbingan dan Konseling...,h. 58-59.

Selanjutnya adalah tahapan dalam melaksanakan teknik role playing, Shaftels membagi tahapan tersebut kedalam sembilan tahap, yaitu:

- a. Memanaskan suasana kelompok
 - 1) Mengidentifikasi dan memaparkan masalah
 - 2) Menjelaskan masalah
 - 3) Menafsirkan masalah
 - 4) Menjelaskan role playing
- b. Memilih partisipan
 - 1) Menganalisis peran
 - 2) Memilih pemain yang akan melakukan peran
- c. Mengatur Setting
 - 1) Mengatur sesi-sesi tindakan
 - 2) Kembali menegaskan peran
 - 3) Lebih mendekat pada situasi yang bermasalah
- d. Mempersiapkan peneliti
 - 1) Memutuskan apa yang akan dicari
 - 2) Memberikan tugas pengamatan
- e. Pemeranan
 - 1) Memulai role play
 - 2) Mengukuhkan role play
 - 3) Menyudahi role play
- f. Berdiskusi dan mengevaluasi
 - 1) Mereview pemeran (kejadia, posisi, kenyataan)
 - 2) Mendiskusikan fokus-fokus utama
 - 3) Mengembangkan pemeranan selanjutnya
- g. Memerankan kembali
 - 1) Memainkan yang diubah
 - 2) Memberi masukan atau alternative perilaku dalam langkah selanjutnya
- h. Diskusi dan Evaluasi
 - 1) Sebagaimana dalam tahap enam
- i. Berbagi dan menggenaralisasikan pengalaman
 - 1) Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan di dunia nyata serta masalah-masalah yang baru muncul
 - 2) Menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku.²⁵

²⁵ E Mulyasa, Manajemen Berbasis Sekolah, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 63.

4. Kelebihan dan Kekurangan Teknik Role Playing

Dalam buku Basyiruddin Usman (Metodologi Pembelajaran Agama Islam) ia menyatakan bahwa teknik role playing mempunyai kelemahan dan kelebihan, diantaranya adalah:

a. Kelebihan Teknik Role Playing

- 1) Siswa terlatih untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian mereka
- 2) Kelas akan menjadi hidup karena menarik perhatian para siswa
- 3) Siswa dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri
- 4) Siswa dilatih dalam menyusun buah pikiran yang teratur.

b. Kekurangan Teknik Role Playing

- 1) Banyak menyita waktu atau jam pembelajaran
- 2) Memerlukan persiapan yang teliti dan matang
- 3) Kadang-kadang siswa keberatan untuk melakukan peranan yang diberikan dengan alasan psikologis, seperti; rasa malu, peran yang diberikan kurang cocok dengan minatnya, dan sebagainya.
- 4) Bila dramatisasi gagal, siswa tidak dapat mengambil suatu kesimpulan.²⁶

²⁶ Basyiruddin Usman, Metodologi Pembelajaran Agama Islam..., h. 51-52.

B. Teori Mengenai Self Awareness

1. Pengertian Self Awareness

Self awareness atau sering disebut dengan kesadaran diri mengandung pengertian sebagai wawasan kedalam atau wawasan mengenai alasan-alasan dari tingkah laku sendiri atau pemahaman diri sendiri.²⁷ Dalam hal ini wawasan yang dimaksud adalah segala pengetahuan dan kemampuan yang ada dari dalam diri individu sehingga ia dapat bersikap dan bertindak sesuai dengan wawasan tersebut. Selain itu, individu dapat memahami kemampuan apa saja yang dimiliki agar ia dapat mengembangkannya sesuai dengan potensi yang ada pada dirinya.

Manusia mempunyai keterampilan yang berbeda-beda, hanya saja tergantung pada manusia itu sendiri bagaimana ia akan memanfaatkan keterampilan yang dimiliki dengan segenap kemampuan yang ada. Setiap manusia mempunyai kelebihan dan kelemahan tersendiri, akan tetapi manusia dapat berusaha untuk memanfaatkan kapasitas yang ada dalam diri dengan sebaik-baiknya. Berkaitan dengan self awareness atau kemampuan individu dalam memahami diri dan kemampuannya, terdapat firman Allah berkaitan dengan hal tersebut, yang menyatakan:

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ (٤: الْبَنِينَ)

²⁷ Laila Maharani, Meri Mustika, Hubungan Self Awareness dengan Kedisiplinan Peserta Didik Kelas VIII di SMP Wiyatama Bandar Lampung, Jurnal Bimbingan Konseling, Vol. 03. No. 1, 2016. Diakses pada 21 maret 2019.

Sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya (Q.S. At-Tin: 4)

Dalam kamus bahasa Arab, kata ahsan ditemukan dengan berbagai bentuk kata ada yang berarti sebaik-baiknya dan ada pula berarti berbuat baik. Dalam kamus kontemporer mengandung arti yang lebih baik, lebih utama, dan lebih optimal dalam kondisi yang terbaik. Sedangkan kata taqwm menggambarkan keseluruhan kesempurnaan sesuatu sesuai objeknya. Sehingga dapat diartikan sebagai sesuatu yang memiliki bentuk fisik sesuai dengan fungsinya.²⁸

Maka, berdasarkan ayat diatas mengandung penjelasan bahwa setiap manusia terlahir dan diciptakan dalam keadaan yang sebaik-baiknya, dengan segala kemampuan dan potensi yang ada pada diri manusia, sehingga manusia dapat mengembangkan potensi tersebut sesuai dengan usaha dan kemampuan masing-masing. Kemampuan tersebut bisa bedasarkan proses belajar dan memanfaatkan keterampilan dengan pengetahuannya.

Self awareness atau dikenal dengan kesadaran diri merupakan bahan baku yang penting untuk menunjukkan kejelasan dan pemahaman tentang perilaku seseorang.²⁹ Setiap manusia memiliki kemampuan, namun terkadang ada pula manusia yang belum dapat memahami kemampuan dirinya. Kesadaran diri merupakan proses internalisasi dari informasi yang diterima

²⁸ Muhammad Fuad Abdul Baqi, *Al-Mu'jam al Mufaras Lialfash Al-Qur'an al-Karim*, Terj. Dar Al-Kutub Al-Mishriyah, (Jakarta: 1364), h. 64.

²⁹ Uno Hamzah, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, Cet 1 2006), h. 70.

yang pada saatnya menjadi nilai-nilai yang diyakini kebenarannya dan diwujudkan menjadi perilaku keseharian.³⁰ Self awareness merupakan sesuatu yang ada didalam diri yang bersifat internal. Dari kesadaran diri tersebut maka akan melahirkan tindakan-tindakan keseharian maupun berkelanjutan secara terus-menerus sesuai dengan kesadaran diri tersebut.

Patton menyebutkan bahwa self awareness merupakan sifat yang ada Emosional Intellegency dan pada titik kesadaran inilah pengembangan (EQ) dapat dimulai, saluran menuju pada kesadaran diri adalah rasa tanggung jawab dan keberanian.³¹ Self awareness merupakan “modal dasar” konselor dalam menjalankan tugas. Pemahaman diri sendiri merupakan suatu kondisi yang diperlukan sebelum memulai proses pemahaman terhadap orang lain. Dinamika intrapersonal dan interpersonal harus dianggap sebagai komponen yang penting dalam proyeksi keyakinan-keyakinan, sikap, pendapat, dan nilai-nilai.³²

Self awareness sangat dibutuhkan pada setiap diri individu. Sebelum individu memahami orang lain, maka ia harus mengerti terlebih dahulu tentang dirinya sendiri. Self awareness (kesadaran diri) adalah salah satu kunci untuk bisa mewujudkan kehidupan yang lebih baik. Individu yang memiliki

³⁰ Noviyanti Kartika Dewi, Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Berbasis Nilai Karakter Lokal Jawa Untuk Meningkatkan Kesadaran Diri (Self Awareness) Siswa, Jurnal Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Madiun. Diakses pada 23 Maret 2019.

³¹ Uno Hamzah, Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran..., h. 70.

³² Elia Flurentin, Latihan Kesadaran diri (Self Awareness) dan Kaitannya dengan Penumbuhan Karakter, Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang. 01 april 2019.

kesadaran diri akan terus berubah dan berkembang menjadi lebih matang serta mencapai kesuksesan. Setiap individu memiliki kemampuan dan keterampilan masing-masing, hanya saja individu perlu menyadari dan memahami kemampuannya tersebut untuk dapat dikembangkan menjadi lebih luas dan bermanfaat.

Self awareness (kesadaran diri) sebagai tingkat kesiagaan individu terhadap diri dan kemampuan dalam diri. Artinya, individu menyadari akan kemampuan yang dimiliki. Kesadaran diri disini berkaitan tentang pemahaman, pengamatan dan penilaian mengenai diri individu itu sendiri yang berkaitan dengan potensi dan perasaan individu tersebut. Self awareness dapat dikatakan sebagai suatu kemampuan untuk mengenal dan memilah-milah perasaan pada diri, memahami apa yang sedang dirasakan dan mengetahui penyebab munculnya perasaan tersebut.³³ Dalam memahami self awareness individu memiliki kemampuan dalam diri sendiri untuk mengerti dan memahami diri. Individu juga berhak untuk menentukan hidup dan menghargai masalah-masalah psikisnya asalkan konselor menciptakan kondisi yang dapat mempermudah perkembangan individu untuk aktualisasi diri.

Jadi, Self Awareness merupakan tingkat kesiagaan individu untuk menyadari berbagai keadaan yang ada dalam dirinya, baik itu mengenai kemampuan, perasaan dan keadaan diri yang dapat dipahami oleh dirinya sendiri. Kemampuan untuk menyadari bahwa setiap individu memiliki

³³ Laila Maharani, Meri Mustika, Hubungan Self Awareness dengan Kedisiplinan Peserta Didik..., 2016. Diakses pada 21 maret 2019.

kelebihan masing-masing. Individu memiliki cara tersendiri untuk menilai dan mengembangkan kemampuan tersebut sesuai dengan potensi yang dimiliki.

2. Bentuk-Bentuk Self Awareness (Kesadaran Diri)

Menurut Baron dan Byrne yang merupakan tokoh psikologi sosial, mengungkapkan bahwa self awareness memiliki beberapa bentuk, diantaranya adalah sebagai berikut:³⁴

a. Self Awareness Objektif

Self awareness (kesadaran diri) objektif merupakan suatu kapasitas individu untuk menjadi objek perhatiannya sendiri, kesadaran akan keadaan pikirannya dan mengetahui bahwa ia tahu dan mengingat bahwa ia ingat. Hal ini berkaitan dengan identitas siswa sendiri sebagai seorang pelajar. Jika siswa ingat bahwa ia adalah seorang siswa, maka ia akan memfokuskan dirinya pula sebagai siswa. Dan mengingat berbagai bentuk hak dan kewajiban yang menjadi tanggung jawabnya sebagai siswa.³⁵

b. Self Awareness Subjektif

Kesadaran diri subjektif merupakan kemampuan individu untuk membedakan dirinya dari lingkungan fisik dan sosialnya. Dalam hal ini seorang siswa disadarkan tentang siapa dirinya dan

³⁴ Baron, A Robbert & Byrne, Psikologi Social Jilid I, (Jakarta: Erlangga, 2005), h. 87.

³⁵ Laila Maharani, Meri Mustika, Hubungan Self Awareness..., 2016. Diakses pada 21 maret 2019

statusnya yang membedakan dirinya dengan orang lain. Ia harus sadar bahwa siapa dia dimata orang-orang disekitarnya, tentang bagaimana di harus bersikap yang membuat orang bisa berbeda dengan yang lainnya.

c. Self Awareness Simbolik

Kesadaran diri tentang kemampuan individu untuk membentuk sebuah konsep abstrak dari diri melalui bahasa kemampuan ini membuat organisme mampu untuk berkomunitas, menjalin hubungan, menentukan tujuan dan mengevaluasi hasil dan membangun sikap yang berhubungan dengan diri dan membelanya terhadap komunikasi yang mengancam.³⁶

Siswa dalam hal ini lebih ditekankan untuk bisa mengenali dirinya dan harus bisa berfikir jauh tentang dirinya dimata orang lain. Hal ini memungkinkan siswa lebih banyak belajar dari sekitarnya, dan yang lebih penting siswa harus bisa belajar bagaimana bisa menyampaikan sesuatu dengan baik kepada orang lain lewat sebuah komunikasi yang baik agar siswa bisa membentuk sebuah hubungan dengan orang lain.³⁷

³⁶ M. Yudi Ali Akbar. dkk, Hubungan Relijiusitas Dengan Self Awareness Mahasiswa Program Studi Bimbingan Penyuluhan Islam (Konseling) UAI, Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, Vol. 4, No. 4, 2018. Diakses pada 16 september 2019.

³⁷ Baron, A Robbert & Byrne, Psikologi Social Jilid I..., h. 87.

3. Karakteristik dalam Pembentukan Self Awareness

Menurut Charless dalam membentuk Kesadaran Diri (Self Awareness) dalam diri seseorang dibutuhkan sebuah kerangka kerja yang terdiri dari 5 (lima) elemen primer³⁸, diantaranya:

- a. Attention (atensi Perhatian) merupakan pemusatan sumber daya mental ke hal-hal eksternal maupun internal kita dapat mengarahkan atensi perhatian kita ke peristiwa-peristiwa eksternal maupun internal. Maka oleh sebab itu, kesadaran juga dapat diarahkan kepada peristiwa-peristiwa eksternal dan internal.
- b. Wakefulness (Kesiagaan/kesadaran adalah kontinum dari tidur hingga terjaga. Kesadaran, sebagai suatu kondisi kesiagaan memiliki komponen arousal. Dalam bagian kerangka kerja awareness ini, kesadaran merupakan suatu kondisi mental yang dialami seseorang sepanjang kehidupannya. Kesadaran terdiri dari berbagai level awareness dan eskalasi yang berbeda dan kita bisa mengubah kondisi kesadaran kita menggunakan berbagai hal.
- c. Architecture (Arsitektur) yaitu lokasi fisik struktur fisiologis dan proses-proses yang berhubungan dengan struktur tersebut yang menyongkong kesadaran. Sebuah konsep dari definitif dari kesadaran adalah bahwa kesadaran memiliki sejumlah struktur fisiologis (suatu struktur arsitektural). Diasumsikan bahwa

³⁸ Schafer Charles, Cara Efektif Mendidik dan Mendisiplinkan Anak, (Jakarta: Mitra Utama, 1996), h. 98-99.

kesadaran berpusat pada otak dan dapat didefinisikan melalui penyelidikan terhadap korelasi neural kesadaran di otak dan dapat diidentifikasi melalui penyelidikan terhadap korelasi neural kesadaran.

- d. Recall of knowledge (mengingat pengetahuan) adalah proses pengambilan informasi tentang pribadi yang bersangkutan dengan dunia sekelilingnya.
- e. Self knowledge (pengetahuan diri) adalah pemahaman tentang informasi jati diri pribadi seseorang. Yang mana terdapat pengetahuan fundamental bahwa anda adalah anda.

4. Manfaat Self Awareness

Self Awareness (kesadaran diri) memiliki beberapa manfaat, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Kesadaran diri adalah kontrol kehidupan. Berbeda dengan makhluk lain, manusia memiliki peraturan dalam kehidupannya yang mengikat dirinya dan tindakan yang akan dilakukannya serta memiliki akal kesempurnaan untuk berpikir dan bertindak.
- b. Mengenal berbagai karakteristik fitra eksklusif yang memungkinkan orang melihat siapa dirinya. Dalam mengenal dan memahami dirinya manusia akan lebih mudah beradaptasi, mengekspresikan dirinya sesuai dengan keadaan dirinya sehingga ia dapat menunjukkan bagaimana dirinya yang sebenarnya dan semestinya.

- c. Mengetahui aspek rohani dari wujud kita. Hal ini dikarenakan ruh kita tidak hanya dipengaruhi oleh amal perbuatan kita tapi juga dipengaruhi gagasan yang dimiliki.
- d. Memahami bahwa kita tidak diciptakan secara kebetulan. Melalui kesadaran diri, perenungan dan tujuan penciptaan, manusia akan sadar tentang pribadi masing-masing yang bersifat unik dan berbeda dengan orang lain, sehingga ia mengerti tentang alasan dan tujuan hidupnya.
- e. Manusia memperoleh bantuan besar dalam menghargai unsur kesadaran dengan benar dan kritis terhadap proses perkembangan dan pembersihan rohani. Dalam hal ini manusia harus yakin bahwa setiap apa yang dialaminya pasti ada hikmahnya, dan setiap masalah yang dihadapinya pasti ada jalan keluarnya dengan catatan bahwa manusia harus yakin bahwa pertolongan sang pencipta itu ada.
- f. Adanya nilai rohani dan pengenalan diri yang merupakan unsur terpenting dalam kehidupan. Artinya, pada tahapan ini manusia sudah mulai menyadari akan tanggung jawab dirinya, hal-hal yang semestinya dilakukan oleh dirinya, baik itu terhadap diri sendiri, orang lain (bersosial dan bermasyarakat), maupun terhadap Tuhannya. Dengan tanpa diingatkan, manusia akan melakukan hal yang menjadi tugas dan tanggung jawabnya, terlebih lagi jika ia

berada dilingkungan sekolah, dengan sendirinya ia akan tahu bagaimana menjadi warga sekolah yang baik.³⁹

Sementara itu, ada beberapa manfaat lain jika lebih difokuskan pada ranah pendidikan dengan sasaran utama adalah siswa yang dibentuk untuk memiliki self awareness, maka siswa tersebut akan lebih bisa menghargai dirinya, memahami kemampuannya, serta mampu menghargai waktu belajar. Siswa yang memiliki self awareness akan lebih matang dalam mengambil keputusannya yang berkaitan dengan belajar. Sejalan dengan manfaat tersebut, siswa secara sadar dan akan terus-menerus melaksanakan tugasnya sebagai berikut:

- a. Mematuhi peraturan sekolah;
- b. Menempatkan peralatan sekolah sesuai ketentuan;
- c. Berperilaku baik terhadap guru dan siapapun, tidak mengganggu teman;
- d. Memperhatikan pelajaran dengan semangat;
- e. Mempergunakan waktu belajar dengan baik;
- f. Meminjam barang orang lain dengan meminta izin, dan lekas mengembalikannya dengan baik;
- g. Mengerjakan tugas dengan semangat dan jujur;
- h. Menghargai orang lain;

³⁹ Bimo Walgianto & Oemar Hamalik, Pengantar Psikologi Umum, (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), h. 98-99.

- i. Memperhatikan dan mengajukan pertanyaan dengan sopan dan tertib;
- j. Meninggalkan kelas dengan izin guru.⁴⁰

5. Faktor-faktor Pembentuk Self Awareness (Kesadaran Diri)

Menurut Sudarsono dalam model visualisasinya mengatakan bahwa self Awareness (kesadaran diri) dipengaruhi oleh tiga factor, yaitu:⁴¹

a. Sistem Nilai

Prinsip awal yang dibangun manusia adalah berfokus pada faktor-faktor non material dan hanya bersifat normatif. Faktor pembentukan self Awareness (kesadaran diri) ini lebih mengarah pada ruhani seseorang (kejiwaannya). Sistem ini terdapat tiga komponen, yakni:

- 1) Reflek hati nurani, dalam kajian psikologi diidentik dengan introspeksi diri atau evaluasi diri yaitu menganalisis dan menilai diri lewat data dan sumber yang diperoleh dari dalam diri maupun lingkungannya, metodenya, diantaranya:
 - a) Merefleksikan diri pada saat-saat tertentu
 - b) Mengikuti tafakur, muhasabah, rekorelasi, retret, camping ruhani, maupun kegiatan lainnya.
 - c) Meminta bantuan orang lain untuk memberikan gambaran diri

⁴⁰ Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 44.

⁴¹ Malikah, *Kesadaran Diri Proses Pembentukan Karakter Islam*, Jurnal Al-Ulum, Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo, Vol 13, No. 1, 2013, h. 129-134.

- d) Belajar dari pengalaman.⁴²
 - e) Harga diri, setiap manusia mempunyai kebutuhan hidup, termasuk harga diri. Mencapai pada titik bahwa manusia berhak mendapatkan penghargaan dirinya yang diakui oleh orang lain sebagai bentuk kehormatan dirinya.
 - f) Takwa kepada Tuhan yang maha esa, mengandung pengertian taat kepada hukum yang bawa oleh Rasulullah SAW, yakni bersifat bijaksana dalam bertindak (hidmat), kerja keras (nikmat), kuat dan terpadu (istibal), sabar (dengan segala cobaan, menjalankan perintah Allah dan menjauhi larangan-Nya).⁴³
- 2) Cara pandang (attitude), terdapat unsur pembentuk kesadaran diri melalui attitude, yaitu kebersamaan dan kecerdasan.
- a) Kebersamaan. Dalam upaya pembentukan self awareness unsur kebersamaan dengan membangun relasi yang baik dengan diri sendiri. Dengan begitu terdapat dua unsur yang membentuk kesadaran diri (self awareness), berupa penilaian orang lain dan keteladanan dari orang lain. Unsur interaksi sosial dan penilaian orang lain tersebut sangat mempengaruhi kesadaran diri (self awareness) seseorang.⁴⁴

⁴² Winkel W.S dan Sri Hastuti, Bimbingan dan Konseling, (Jakarta: Institut Pendidikan, 2004), h. 60.

⁴³ Muhammad Iqbal, Reconstruction in Islam (Jakarta: Tintamans, 1982), h. 45.

⁴⁴ Winkel W.S dan Sri Hastuti, Bimbingan dan Konseling..., h. 7.

b) Kecerdasan. Adanya kecerdasan hidup pada diri seseorang itu berupa kepercayaan diri dan mempunyai prinsip hidup yang mandiri dan kuat, serta mempunyai visi untuk mengedepankan kepentingan umum daripada kepentingan pribadi.

3) Perilaku (behavior)

Orang akan memandang kita sebagai pribadi yang baik adalah dengan cara melihat bagaimana kita dalam berperilaku. Sikap ramah dan sopan santun, tulus, empati dan menghormati orang lain merupakan suatu sikap hormat kepada orang lain dan menghargai orang dengan kedekatan psikologis yang baik. Selain itu, unsur pembentuk kesadaran diri (self awareness) yaitu sikap diri yang tangguh dan ulet, merupakan sikap yang pantang menyerah dan selalu berusaha.

6. Dimensi dalam Self Awareness

Menurut Fenigstein, Scheier & Buss, beberapa upaya yang dilakukan untuk mengembangkan skala pengukuran Self Awareness adalah dengan beberapa dimensi berikut:⁴⁵

- a. Sadar dengan masa lalu, sekarang, dan masa depan perilaku
- b. Kepekaan terhadap perasaan batin

⁴⁵ Fenigstein, A. Scheier, M.F., & Buss, A.H, Public And Private Self-Consciousness: Assesment And Theorry. Journal of Counseling and Clinical Psychology, 4, 1975, h. 523.

- c. Mengakui hal positif dan negatif dalam dirinya
- d. Perilaku instrospektif
- e. Sadar diri dalam bertindak
- f. Sadar akan penampilan fisik dan kemampuan dirinya
- g. Menerima penilaian orang lain.

7. Sifat dan Kecakapan dalam Self Awareness

Dalam pembentukan self awareness dibutuhkan sebuah kecakapan-kecakapan yang muncul sebagai sebuah kesadaran, menurut Goleman kecakapan-kecakapan tersebut antara lain:⁴⁶

- a. Mengenal emosi; mengenali emosi diri dan pengaruhnya, orang dengan kecakapan ini akan:
 - 1) Mengetahui emosi makna yang sedang mereka rasakan dan mengapa terjadi
 - 2) Menyadari keterkaitan perasaan mereka dengan yang mereka pikirkan mengetahui bagaimana perasaan mereka yang mempengaruhi kinerja
 - 3) Mempunyai kesadaran yang menjadi pedoman untuk nilai-nilai dan sasaran-sasaran mereka.
- b. Pengakuan diri yang akurat: mengetahui sumber daya batiniah kemampuan dan keterbatasan ini, orang dengan kecakapan ini akan
 - 1) Sadar tentang kekuatan dan kelemahan-kelemahannya
 - 2) Menyempatkan diri untuk merenung, belajar dari pengalaman, terbuka bagi umpan balik yang tulus, terus menerus belajar dan mengembangkan diri
 - 3) Mampu menunjukkan rasa humor dan bersedia memandang diri sendiri dengan perspektif yang luas.
- c. Kepercayaan diri: kesadaran yang kuat tentang harga diri dan kemampuan diri sendiri, orang dengan kemampuan ini akan
 - 1) Berani tampil dengan keyakinan diri, berani menyatakan keberadaannya
 - 2) Berani menyuarakan pandangan yang tidak populer dan bersedia berkorban demi kebenaran
 - 3) Tegas, mampu membuat keputusan yang baik kendati dalam keadaan tidak pasti.

⁴⁶ Goleman, Daniel, Working With Emotional Integence, Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi, Terjemah Alex Tri Kantjono Widodo, (Jakarta: PT Garamesia Pustaka Utama, 1996) h. 42.

8. Tahapan dalam Self Awareness

Self Awareness (kesadaran diri) yang ada pada setiap individu dapat mempengaruhi proses perkembangan dirinya dan lingkungannya. Setiap apa yang dilakukan oleh individu itu akan menggambarkan bagaimana karakter dirinya. Individu yang memiliki self awareness yang tinggi akan mudah dalam memahami dirinya dan mengungkapkan keberadaanya serta dapat dengan mudah berbaur dalam lingkungan masyarakat yang ia tempati. Adapun tahapan dalam self awareness, adalah sebagai berikut:

- a. Tahap ketidaktahuan (tahap kepolosan): terjadi ketika seorang anak masih bayi, belum memiliki kesadaran.
- b. Tahap berontak (transisi): memperlihatkan rasa permusuhan untuk memperoleh kebebasan. Pada tahap ini diusahakan untuk membangun "*inner strength*."
- c. Tahap keasadaran normal akan diri: individu dapat melihat kesalahannya dan mengambil keputusan dan bertanggung jawab atas tindakannya.
- d. Tahap kesadaram diri yang kreatif: individu mampu melihat secara objektif. Diperoleh melalui aktivitas religious, ilmiah atau dari kegiatan-kegiatan lain secara rutin. Pada tahap ini, individu sudah mampu melihat hidupnya dengan perspektif yang lebih luas, bisa

memperoleh inspirasi-inspirasi dan membuat peta mental yang menunjukkan langkah dan tindakan yang diambilnya.⁴⁷

C. Hubungan Antara Teknik Role Playing dengan Self Awareness Siswa

Berdasarkan berbagai penjelasan diatas, maka teknik role playing dapat dikaitkan dengan self awareness siswa. Artinya, kesadaran diri (self awareness) tidak akan muncul jika individu selalu mengandalkan sikap pasifnya yang belum mampu memahami keadaan diri dan menyadari potensi dan kemampuan yang dimiliki.

Role playing yaitu suatu teknik dalam mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mendramatisasikan sikap, tingkah laku, dan penghayatan seseorang seperti yang dilakukannya dalam hubungan sosial dalam masyarakat.⁴⁸ Dalam hal ini siswa memerankan peran seorang tokoh yang telah ditentukan dan seolah-olah dialah yang menjadi tokoh sebenarnya dalam permainan peran tersebut. Siswa yang sudah melakukan permainan peran akan mudah dalam bersikap dan berekspresi. Karena setiap manusia mempunyai hak untuk mengutarakan isi pikirannya, menyatakan apa yang diinginkannya, memahami kemampuan yang dialami dan mempertahankan pilihannya dalam mengarahkan diri dengan membiasakan diri dalam bermain peran, siswa menjadi percaya diri dalam mengekspresikan diri.

⁴⁷ Sarwono, Sarlito Wirawan, Teori-teori Psikologi Sosial (Jakarta: Grafindo Persada, 2010), h. 186.

⁴⁸ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, Strategi Belajar Mengajar, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), h. 80.

Untuk dapat mengekspresikan dirinya siswa senantiasa menyadari kemampuan diri, maka siswa diberikan teknik role playing yang berupaya dapat meningkatkan dan menggali sikap ekspresif yang ada di dalam diri siswa tersebut. Permainan peran ini diberikan supaya siswa dapat meningkatkan self awareness (kesadaran diri) dengan mengungkapkan isi pikiran, kemauan dan keinginan yang diharapkan melalui bermain peran dan menghayati peran tokoh yang dimainkannya. Diharapkan dengan adanya role playing maka akan memungkinkan siswa untuk dapat mempertahankan hak-hak pribadinya tanpa menyinggung dan mengambil hak orang lain. Selain itu, teknik role playing (permainan peran) ini juga melatih siswa supaya lebih berani dalam pengambilan keputusan terhadap arah hidupnya kedepan nanti.

D. Penerapan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Self Awareness siswa MAN 1 Aceh Jaya

Penerapan artinya menerapkan atau mengimplementasikan sesuatu. Dalam kegiatan menerapkan, tentu ada sesuatu yang dibutuhkan untuk diterapkan atau dipakai dan dipraktekkan. Dalam hal ini, peneliti melakukan penerapan teknik role playing untuk meningkatkan self awareness siswa MAN 1 Aceh Jaya.

Yang mana teknik role playing atau dikenal dengan bermain peran merupakan suatu teknik yang digunakan sebagai alat ajar yang mengembangkan keterampilan dan pengertian mengenai hubungan antarmanusia dengan jalan memerankan situasi-situasi paralel yang terjadi dalam kehidupan yang

sebenarnya.⁴⁹ Teknik bermain peran ini mengandung pengertian bahwa siswa memainkan suatu peran tertentu yang berhubungan dengan tingkah laku manusia dalam hubungan sosial.⁵⁰

Adapun upaya agar self awareness siswa MAN 1 Aceh Jaya dapat meningkat dari sebelumnya, maka dalam penelitian ini dilakukan dengan menerapkan teknik role playing untuk meningkatkan self awareness atau kesadaran dalam memahami kemampuan diri. Selain itu, dengan adanya teknik role playing siswa akan lebih terbuka dan berani dalam mengemukakan pendapat, persepsi, mengekspresikan diri, membuat keputusan, bertanggung jawab dan membuat pilihan hidup serta memahami dirinya dengan kemampuan yang dimiliki serta menghargai kemampuan dan keterampilan tersebut.

⁴⁹ Romlah dan Tatiek, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2001), h. 99.

⁵⁰ Zakiah Daradjat, dkk, *Metodelogi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 150.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik, bersifat linear, langkah-langkahnya jelas, sistematis, mulai dari rumusan masalah, berteori, berhipotesis, mengumpulkan data, analisis data dan membuat kesimpulan dan saran.¹

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan dan meramalkan yang akan terjadi pada suatu variabel manakala diberikan suatu perlakuan tertentu pada variabel lainnya.² Yang mana penelitian ini dilakukan untuk mencari data dan mendapatkan hasil dari eksperimen (percobaan) penerapan teknik role playing untuk meningkatkan self awareness siswa MAN 1 Aceh Jaya. Dengan menggunakan pendekatan One Group Pre-test-Post-test Design yang akan mengkaji pengaruh penerapan teknik role playing untuk meningkatkan self awareness siswa. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu “teknik role playing” sebagai variabel bebas (X) dan “self awareness” sebagai variabel terikat (Y).

¹Sugyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 7.

² Wina Sanjaya, Penelitian Pendidikan, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 37.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan satu kali pengukuran terhadap suatu objek sebagai pre-test atau sebelum memberikan perlakuan (treatment), kemudian objek yang terpilih yang memiliki self awareness yang rendah akan diberikan perlakuan (treatment), sebanyak 3 kali dengan menggunakan teknik role playing. Setelah itu barulah peneliti melakukan pengukuran lagi untuk melihat hasil post test setelah siswa diberikan perlakuan. Adapun bentuk skema dari desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1.
One Group Pre-test-Post-test Design.³

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Keterangan:

O₁ = Pre-Test (kondisi awal self awareness siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan teknik role playing)

X = Treatment (adanya perlakuan dengan menggunakan teknik role playing)

O₂ = Post-Test (kondisi akhir self awareness siswa sesudah diberi perlakuan menggunakan teknik role playing)

B. Lokasi, Populasi dan Sampel

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Aceh Jaya. Alasan memilih sekolah ini adalah peneliti tertarik terhadap sekolah tersebut dan mudah dijangkau. Selain itu, peneliti sudah mengenal sebagian dari guru-guru dan siswa di sekolah tersebut, karena peneliti merupakan alumni dari sekolah bersangkutan, sehingga sudah sedikit mengetahui tentang sekolah yang

³Sugyono, Metode Penelitian Kuantitatif..., h. 105

dimaksudkan. Berdasarkan studi pendahuluan, peneliti menemukan informasi melalui observasi awal yang bahwa jika dilihat secara keseluruhan terdapat berapa siswa yang memiliki self awareness rendah di MAN 1 Aceh Jaya. Dengan begitu peneliti tertarik untuk menguji tentang tingkat self awareness siswa MAN 1 Aceh Jaya dengan menggunakan teknik role playing.

2. Populasi

Populasi merupakan jumlah keseluruhan unit analisis objek yang akan diteliti.⁴ Jumlah keseluruhan tersebut dikenal juga dengan istilah universe. Populasi juga berarti seluruh yang menjadi perhatian peneliti dalam satu ruang lingkup dan waktu yang telah ditentukan.⁵

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MAN 1 Aceh Jaya dengan jumlah keseluruhan 40 siswa. Jumlah populasi dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.2
Jumlah Populasi Penelitian Siswa
Kelas XI MAN 1 Aceh Jaya

No	Kelas	Siswa Laki-laki	Siswa Perempuan	Jumlah Siswa
1	XI IPA 1	5	14	19
2	XI IPA 2	3	8	11
3	XI IPS	7	4	10
Jumlah Total				40

(Sumber: Data Sekolah 2020)

⁴Irawan Soeharto, Metode penelitian..., h.57.

⁵ S. Margono, Metodologi Penelitian Pendidikan, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), h.118.

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa jumlah siswa kelas XI IPA 1 sebanyak 19 orang, siswa kelas XI IPA 2 berjumlah 11 orang, dan siswa kelas XI IPS berjumlah 10 orang, jadi jumlah keseluruhan siswa kelas XI MAN 1 Aceh jaya adalah 40 orang siswa. Pertimbangan peneliti memilih kelas XI pada penelitian ini adalah karena peneliti telah melakukan observasi awal di MAN 1 Aceh Jaya yang bahwa menemukan siswa yang memiliki self awareness rendah itu terdapat di kelas XI. Yang mana pada kelas XI ini siswa sudah dihadapkan pada pendidikan yang nyata dan mandiri, artinya pada kelas XI siswa sudah melewati masa-masa penyesuaian dengan lingkungan sekolah, sehingga lebih membutuhkan self awareness untuk menghadapi situasi dan keadaan masa depan.

3. Sampel

Sampel adalah suatu bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁶ Sampel yang diambil adalah dari beberapa siswa (populasi) yang berdasarkan pada pengumpulan data yang didapat dan sampel tersebut sesuai maksud atau tujuan peneliti. Dengan begitu, sampel merupakan bagian dari populasi itu sendiri. Sampel adalah sebagian populasi yang dipilih untuk sumber data.⁷. Jadi, siswa yang dipilih adalah siswa yang memiliki kriteria yang diinginkan oleh peneliti untuk mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti memilih 8 (delapan) siswa yang sesuai dengan maksud

⁶Sugyono, Metode Penelitian..., h. 120.

⁷Burhan Bungin, Metodologi Penelitian Kuantitatif, (Jakarta: Kencana, 2009), h.99.

atau tujuan peneliti, dan mempunyai need assessment tertinggi dibandingkan siswa lain yang menjadi populasi.

Adapun teknik sampling yaitu teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik nonprobability sampling, yaitu salah satu teknik yang dapat digunakan dalam pengambilan sampel dan pemilihan sampelnya itu tidak memberikan peluang kepada seluruh anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Selanjutnya, jenis nonprobability sampling untuk menentukan besarnya ukuran sampel pada penelitian ini menggunakan teknik proporsive sampling, yaitu “pengambilan anggota sampel berdasarkan atas pertimbangan pengumpulan data dan sampel tersebut sesuai maksud atau tujuan peneliti”.⁸ Penentuan sampel dalam jenis ini adalah berdasarkan pertimbangan khusus sehingga layak untuk dijadikan sampel.⁹

Sebelum menentukan sampel dalam penelitian, maka peneliti terlebih dahulu membagikan angket kesadaran diri (skala self awareness) kepada seluruh siswa yang menjadi populasi penelitian. Kemudian peneliti melakukan analisis untuk menentukan sampel penelitian yang akan dibatasi dan diambil. Pengambilan sampel tersebut ditentukan pada hasil yang ditunjukkan oleh siswa berdasarkan hasil angket yang telah diisi.

⁸Irawan Soeharto, *Metode...*, h.63.

⁹ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 155.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam proses kegiatan pengumpulan data supaya kegiatan tersebut sistematis dan mudah.¹⁰ Instrumen pengumpulan data dapat memudahkan peneliti untuk mendapatkan data menggunakan alat yang telah dipilih. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah skala likert dan lembar observasi. Skala likert dalam penelitian ini berbentuk checklist dan berguna untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat individu atau sekelompok individu dalam fenomena sosial.¹¹ Sedangkan lembar observasi dalam penelitian ini berbentuk checklist yang didalamnya terdapat beberapa butir pernyataan mengenai gambaran self awareness siswa MAN 1 Aceh Jaya menggunakan teknik role playing. Apakah siswa tersebut aktif, kurang aktif, atau tidak aktif, dapat diberikan tanda checklist pada kolom jawaban dan pernyataan yang dianggap sesuai.

Skala likert dan lembar observasi digunakan untuk mendapatkan data tentang self awareness siswa, sehingga tingkat self awareness siswa MAN 1 Aceh Jaya dapat diketahui. Dengan adanya instrumen penelitian tersebut peneliti dapat dengan mudah mengetahui tinggi rendahnya self awareness siswa berdasarkan jawaban yang diberikan oleh siswa dalam setiap butir pernyataan yang diajukan dan akan direspon oleh siswa sesuai dengan apa yang dirasakannya hanya dengan memberikan tanda checklist pada kolom yang dipilih oleh masing-masing

¹⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Cipta, 2010). H.27.

¹¹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 118.

responden (siswa). Skala likert diberikan pada saat pre-test dan post-test dan jawabannya dipilih oleh siswa. Sedangkan lembar observasi berisi gambaran tentang self awareness siswa yang dilakukan pada saat diberikan treatment. Disini peneliti yang mengamati dan menilai sejauh mana ketercapaian self awareness siswa setelah diberikan perlakuan.

Sebelum instrumen penelitian dilakukan validasi pada siswa, terlebih dahulu instrument penelitian dilakukan judgment terhadap kontruk, bahasa, dan isi berdasarkan pertimbangan dua dosen ahli sebagai pembimbing instrumen yaitu Ibu Sri Dasweni, M.Pd dan Ibu Maulida Hidayati, M.Pd untuk menguji kelayakan instrument yang akan digunakan dan dapat dijadikan panduan untuk melakukan perbaikan dan revisi.

Adapun kisi-kisi instrumen penelitian skala likert yang dikembangkan dari teori bentuk-bentuk self awareness sebagai variabel. Sedangkan yang menjadi indikator adalah bagian dari bentuk self awareness, yaitu self awareness objektif, self awareness subjektif, dan self awareness simbolik. Selanjutnya, sub indikator adalah jabaran dari indikator yang dikembangkan sehingga akan menghasilkan pernyataan-pernyataan yang akan direspon oleh siswa. Berikut terdapat kisi-kisi instrumen self awareness siswa dapat dilihat pada tabel 3.3 dibawah ini:

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Self Awareness

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan		Total
			+	-	
Self Awareness	Self Awareness Subjektif	Penilaian Diri, Mengenali keadaan diri (pengakuan diri), kelebihan dan kekurangan diri	2, 3, 6, 7, 8, 10, 12, 14, 16, 17, 18, 19	1, 4, 9, 11, 13, 15, 20, 21, 22, 23	23
	Self Awareness Objektif	Kepercayaan diri Meliputi: Tanggung jawab, pengambilan keputusan, merencanakan masa depan	24, 25, 29, 30, 32, 35, 36, 39, 42, 43, 44	26, 27, 28, 31, 33, 34, 37, 38, 40, 41	21
	Self Awareness Simbolik	Kemampuan diri Meliputi: Pengetahuan, bersikap tegas, mengelola emosi, beradaptasi dengan lingkungan	45, 49, 51, 52, 53, 54, 57, 59, 61, 63, 65, 67, 70, 71, 74, 77, 79, 81	46, 47, 48, 50, 55, 56, 58, 60, 62, 64, 66, 68, 69, 72, 73, 75, 76, 78, 80, 82	38
Jumlah Total Keseluruhan					82

Berdasarkan tabel 3.3, dapat dilihat bahwa dalam kisi-kisi instrument tersebut terdapat variabel, indikator dan sub indikator serta memiliki 82 butir item pernyataan. Pernyataan tersebut terbagi kedalam pernyataan positif (favorable) dan pernyataan negatif (Unfavorable). Jumlah pernyataan positif (+) sebanyak 42 butir dan pernyataan negatif (-) sebanyak 40 butir, sehingga total keseluruhannya

menjadi 82 butir pernyataan yang akan diberikan kepada siswa yang berbeda namun kelas setingkat dan sekolah sederajat untuk dilakukan validasi.

Sebelum instrumen penelitian digunakan oleh peneliti, instrumen tersebut harus diuji validitas dan uji reliabilitas terlebih dahulu.

1. Validitas Instrumen

Validitas adalah kecermatan atau ketepatan. Sedangkan instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengukur dalam melakukan penelitian. Validitas merupakan kecermatan dan ketepatan instrumen yang digunakan. Instrumen atau alat ukur yang dibuat harus dapat mengukur variabel yang dimaksudkan untuk diukur, bukan variabel lain.¹² Jadi, apa yang diukur dengan instrumen yang digunakan tersebut memang benar-benar yang ingin diteliti. Sehingga ada kecocokan dan ketepatan fungsinya antara alat ukur yang digunakan dengan objek penelitian yang dilakukan.

Adapun validitas instrumen dalam penelitian ini diujicobakan pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Teunom, dengan jumlah responden 32 siswa tahun ajaran 2019/2020 yang berlangsung pada senin, tanggal 13 Juli 2020. Instrumen yang diuji validitas adalah skala likert dengan jumlah butir 82 pernyataan yang berisikan tentang self awareness siswa. Pernyataan yang telah diisi oleh siswa sebagai responden kemudian diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 20. Hal ini dilakukan untuk mengetahui mana butir atau

¹²Irawan Soeharto, Metode penelitian...,h.83.

item pernyataan yang valid (dipakai) dan pernyataan yang invalid (dibuang) dengan menggunakan rumus product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Angka Indeks Korelasi “r” Product Moment
 N = Number of Cases
 $\sum XY$ = Jumlah Hasil Perkalian antara Skor X dan Skor Y.
 $\sum X$ = Jumlah Seluruh Skor X
 $\sum Y$ = Jumlah Seluruh Skor Y¹³

Kemudian, data yang telah didapatkan akan di uji validitas dan dianalisis dengan menggunakan tabel koefesien korelasi. Dasar pengambilan uji validitas ini dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} .

Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ = Valid
 Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ = Tidak Valid

Adapun cara mencari nilai r_{tabel} dengan $N=32$ pada signifikansi 5% pada distribusi nilai r_{tabel} statistik. Maka diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,349. Selanjutnya nilai signifikasi (sig.) dapat dilihat sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ = Valid
 Jika nilai signifikansi $> 0,05$ = Tidak Valid

Uji validitas dilakukan terhadap data instrumen skala likers dengan 82 item pernyataan yang di isi oleh 32 responden. Setelah di uji validitas, maka ditemukan 36 butir pernyataan yang tidak valid dan 46 butir pernyataan yang dinyatakan valid. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 3.4 dibawah ini:

¹³ Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 206.

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Butir Pernyataan

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid	1,4,7,9,11,13,15,18,19,20,21,26,27,28,29,31,3,33,34,35,36,37,38,39,40,41,45,46,47,48,51,52,54,55,56,58,60,64,68,69,72,73,74,78,79,80	46
Tidak Valid	2,3,5,6,8,10,12,14,16,17,22,23,24,25,30,42,43,44,49,50,59,61,62,63,65,66,67,70,71,75,76,77,81,82	36

Dari tabel 3.4 telah dicantumkan nomor-nomor butir pernyataan yang telah diuji validitas dan dinyatakan valid yang dapat dipakai untuk melakukan penelitian sementara sebagian lainnya dinyatakan invalid (tidak dapat dipakai atau dibuang). Maka butir pernyataan yang tidak valid tersebut dihapus dan hanya diambil butir pernyataan yang valid untuk diberikan kepada populasi penelitian yang telah ditentukan.

2. Reliabilitas Instrumen

Selain validitas, reliabilitas juga diperlukan dalam melakukan penelitian. Reliabilitas mempunyai arti keandalan. Instrumen yang digunakan haruslah memiliki sifat keandalan. Maksud keandalan dalam penelitian adalah memberikan hasil yang sama meskipun dilakukan berulang-ulang namun hasilnya tidak berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh orang yang berbeda dengan waktu yang berbeda pula.

Suatu alat ukur dikatakan reliabel apabila alat ukur tersebut memberikan hasil yang tetap selama variabel yang diukur tidak berubah.¹⁴ Selama objek yang diukur itu masih objek yang sama tidak diganti dengan

¹⁴Irawan Soeharto, Metode penelitian Sosial...,h.85.

variabel lain, maka reliabilitas suatu instrumen akan tetap ada, dan tak berubah bila instrumen yang digunakan itu valid.

Realibilitas penting dilakukan untuk menentukan kualitas instrumen yang dikembangkan sehingga dapat diketahui apakah suatu instrumen layak digunakan atau sebaliknya. Untuk melihat ketentuan derajat reliabilitas, maka dapat berpedoman pada tabel dibawah ini:¹⁵

Tabel 3.5
Interval Koefisien Derajat Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

(Sumber: Sugiyono,2009)

Berdasarkan tabel 3.5 yang menggambarkan tentang koefisien derajat reliabilitas, maka diperoleh hasil bahwa jika interval koefisien berada dalam kisaran nilai 0,00-0,1999 maka tingkat hubungan reliabilitas mempunyai kategori sangat rendah. Jika 0,20-0,399 maka tingkat reliabilitas berkategori rendah, jika 0,40-0,599, maka berkategori sedang, jika 0,60-0,799, maka tingkat reliabilitas kuat, dan jika interval koefisien 0,80-1,000, maka tingkat reliabilitas berada dalam kategori sangat kuat. Selanjutnya untuk mengetahui nilai *cronbach's alpha* dapat dilihat dari hasil output SPSS versi 20 pada tabel reliability statistics dibawah ini:

¹⁵ Sugiyono, Statistika untuk Penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 231.

Tabel 3.6
Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
,918	82

(Sumber: Output SPSS versi 20)

Berdasarkan tabel 3.6 diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai *cronbach's alpha* adalah 0,918 dari 82 item butir instrumen. Selanjutnya untuk mengetahui hasil reliabilitas *cronbach's alpha* pada instrumen skala likers tentang self awareness siswa beserta kategori derajat reliabilitas dapat dilihat pada tabel 3.6 dibawah ini:

Tabel 3.7
Hasil Uji Reliabilitas Skala Self Awareness

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items	Tafsiran
Self Awareness	,918	82	Reliabilitas Sangat Kuat

Dari tabel 3.7 diatas dapat dilihat bahwa terdapat nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,918 dari jumlah butir pernyataan 82 item. Berdasarkan gambaran dalam tabel diatas dapat disimpulkan bahwa derajat reliabilitas item-item tersebut tergolong kedalam reliabilitas sangat kuat. Maka setelah diuji validitas dan reliabilitas item-item pernyataan dalam skala tersebut dapat digunakan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian adalah pencatatan peristiwa atau karakteristik dari sebagian atau seluruh elemen populasi penelitian. Pengumpulan data dalam

penelitian dapat dilakukan dengan langkah-langkah tertentu.¹⁶ Adapun cara yang dipakai untuk mengumpulkan informasi mengenai siswa adalah menggunakan teknik pengumpulan data melalui skala dan observasi.

1. Skala

Skala yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah angket. Angket (self-administered questionnaire) merupakan bentuk pengumpulan data dengan menyerahkan atau mengirimkan daftar pertanyaan untuk diisi sendiri oleh siswa sebagai responden. Responden adalah orang yang memberikan tanggapan atas jawaban dari pernyataan-pernyataan yang diajukan.¹⁷ Adapun penggunaan angket dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mengukur tingkat self awareness siswa. Jenis angket yang dipakai dalam penelitian ini adalah instrumen quisioner Skala Likert yang terdiri dari dua jenis pernyataan yaitu pernyataan positif (favorable) dan pernyataan negatif (Unfavorable).

Instrumen penelitian yang berisi skala ini diisi oleh siswa dengan memilih salah satu tanggapan yang telah disediakan.¹⁸ Agar dalam memberikan jawaban siswa sesuai dengan yang dirasakan, maka peneliti menyajikan pernyataan yang bervariasi (ada pernyataan positif dan negatif) dengan lima alternatif pilihan. Dalam hal ini, peneliti tidak memberikan tanggapan ragu-ragu pada kedua

¹⁶Iqbal Hasan, Analisis Data Penelitian Dengan Statistik, Cet.V, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 23.

¹⁷Irawan Soeharto, Metode penelitian Sosial...,h.85.

¹⁸Irawan Soeharto, Metode penelitian Sosial...,h.77.

pernyataan tersebut, karena dikhawatirkan ada banyak jawaban yang diisi asal-asalan tanpa pertimbangan dan selalu bersikap netral. Adapun alternatif pilihan tersebut adalah sangat setuju (SS), setuju (S), Kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju STS), dengan poin nilai dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel. 3.8.
Kategori Pemberian Skor Skala Likert untuk Pernyataan Positif
(Favourable) dan Negatif (Unfavourable).

No	Pernyataan Positif/ Favourable (+)		Pernyataan Negatif/ Unfavourable (-)	
	Pilihan jawaban	Nilai	Pilihan jawaban	Nilai
1	Sangat Setuju (SS)	5	Sangat Setuju (SS)	1
2	Setuju (S)	4	Setuju (S)	2
3	Kurang Setuju (KS)	3	Kurang Setuju (KS)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	5

Dalam tabel 3.8 terlihat jelas bahwa pernyataan positif (favorable) dan pernyataan negatif (Unfavorable) mempunyai nilai poin yang berbeda-beda. Pada pernyataan positif, dimulai dari angka terbesar sampai dengan terkecil yaitu 5 sampai dengan 1 sedangkan pada pernyataan negatif dimulai dari angka terkecil hingga angka batas angka terbesar yaitu 1-5 seperti yang terlihat pada tabel diatas. Apabila alternatif jawaban yang dipilih siswa mengandung poin nilai yang tinggi, maka semakin tinggi tingkat self awareness siswa, begitu pula sebaliknya semakin rendah nilai dari alternatif jawaban yang dipilih oleh siswa maka semakin rendah tingkat self awareness siswa.

2. Observasi

Selain skala, teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan observasi. Observasi adalah metode atau cara-cara dalam menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat dan mengamati siswa atau sekelompok siswa secara langsung.¹⁹ Observasi merupakan proses yang kompleks sebagai suatu proses yang tersusun dari proses biologis dan proses psikologis.²⁰ Observasi sering dikenal dengan istilah pengamatan yang merupakan suatu perhatian berfokus terhadap kejadian, gejala, atau sesuatu.²¹ Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap objek penelitian dan lingkungan sekitarnya, dan sejauh mana objek penelitian bisa menerima, menangkap, dan menggunakan informasi yang diberikan oleh peneliti sehingga dapat melakukan suatu perubahan ke arah positif.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data juga dapat diartikan sebagai proses pengorganisasian data ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga ditemukan jawaban dari tujuan penelitian.²² Setelah seluruh data yang diinginkan (telah diisi oleh siswa) terkumpul, maka data tersebut akan dianalisis. Tahapan analisis data

¹⁹ Zakiah Darajad, *Metode Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 214.

²⁰ Suharsimi arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 115.

²¹ Emzir, *Analisis Data*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 37-38.

²² Marzuki, *Metodologi Riset*, (Yogyakarta: Fakultas Ekonomi UI, 1989), h. 89.

merupakan tahap yang paling penting yang akan memberi kehidupan dalam kegiatan penelitian.²³

Adapun teknik analisis data merupakan cara yang digunakan agar dapat merumuskan hasil penelitian. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan cara kuantitatif. Analisis kuantitatif merupakan analisis data yang menggunakan alat analisis bersifat kuantitatif, yaitu alat analisis yang menggunakan model-model, seperti: model matematika (misalnya fungsi multivariat), model statistik, dan ekometrik. Hasil analisis nantinya akan disajikan dalam bentuk angka-angka yang kemudian dijelaskan dan diinterpretasikan dalam suatu uraian.²⁴

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data menggunakan bantuan software SPSS versi 20 dengan uji statistik Kolmogorov-Smirnov.²⁵ Analisis data dalam penelitian ini menggunakan SPSS. SPSS adalah sebuah aplikasi pengolah data yang digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Selanjutnya, setelah data yang diinginkan terkumpul, data tersebut di uji normalitas, kemudian barulah data tersebut dianalisis dan diolah menggunakan Uji-T.

²³ Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 131.

²⁴ Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik...*, h. 30.

²⁵ Jonathan Sarwono Dan Hendra Nur Salim, *Prosedur-Prosedur Popular Statistik Untuk Analisis Data Riset Skripsi*, (Yogyakarta: Gava Media, 2017), h. 135.

2. Uji-T

Uji-T adalah uji perbedaan, yang dilakukan dengan tujuan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan (rata-rata) hasil dari dua sampel. Sampel yang dimaksud adalah sampel yang sama tetapi menghasilkan dua data. Uji-T bertujuan untuk mengkaji efektivitas suatu perlakuan (treatment) dalam mengubah suatu perilaku dengan cara membandingkan antara sebelumnya dengan keadaan sesudah perlakuan.²⁶ Adapun hipotesis (dugaan sementara) dalam penelitian ini adalah:

H_0 (hipotesis nihil) : Tidak terdapat perbedaan tingkat self awareness siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik role playing di MAN 1 Aceh Jaya.

H_a (hipotesis alternatif) : Terdapat perbedaan tingkat self awareness siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik role playing di MAN 1 Aceh Jaya.

Kriteria pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Jika $\text{sig} > 0.05$ maka H_a diterima, sedangkan H_0 ditolak

Jika $\text{sig} < 0.05$ maka H_a ditolak, sedangkan H_0 diterima.

²⁶ Furqon, Statistik Terapan Untuk Penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 198.

3. Uji N-Gain

Uji N-gain adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui besar peningkatan suatu skor yang dimiliki oleh siswa sebelum dan sesudah pemberian layanan terhadap suatu variabel yang diteliti. Menurut Hake (1999), uji N-gain (normalized gain) merupakan sebuah uji yang memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkannya metode tersebut.²⁷ Uji normalitas gain (N-gain) dapat dihitung dengan persamaan berikut:

$$N \text{ gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretet}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

N gain = Rata-rata gain yang dinormalisasi
 Skor Posttest = skor setelah diberikan perlakuan
 Skor Pretest = skor setelah diberikan perlakuan

Interpretasi nilai “N-gain” yang diperoleh menggunakan kriteria Hake (1999), dengan klasifikasi ditunjukkan pada Tabel. 3.9 dibawah ini.²⁸

Tabel. 3.8.
Interpretasi Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Rumus Gain Ternormalisasi (normalized gain) menurut Melltzer dalam Sagita, A (2011:51) dimana kriteria gain ternormalisasi (g). $g < 0.3$: rendah; $0,3 \leq$

²⁷ Muhammad Kamal Majdi, dkk, Peningkatan Komunikasi Ilmiah Siswa SMA melalui Model Quantum Learning One Day One Question Berbasis Dayli Life Science Question, Unnes Phy Education Jounal 7(1) 2018. Diakses Pada 24 Agustus 2020.

²⁸ Muhammad Kamal Majdi, dkk, Peningkatan Komunikasi Ilmiah...., Diakses Pada 24 Agustus 2020.

$g \leq 0,7$: sedang; $g > 0,7$: tinggi.²⁹ Berdasarkan nilai N-gain yang telah didapatkan, maka dapat dimasukkan kedalam kriteria kategori tertentu sesuai dengan batas nilai yang telah tercantum pada tabel diatas.



²⁹ Hilman latief, dkk, Pengaruh Pembelajaran Kontesktual Terhadap Hasil Belajar, Jurnal Gea, Volume 14 Nomor 1, April 2014. Diakses Pada 26 Agustus 2020.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian adalah suatu data atau keterangan yang diperoleh setelah melakukan penelitian. Pada bagian hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tentang penerapan teknik role playing untuk meningkatkan self awareness siswa MAN 1 Aceh Jaya.

1. Tingkat Self Awareness Siswa Sebelum Diberikan Teknik Role Playing

Tingkat self awareness siswa dalam penelitian ini dikelompokkan dalam tiga kategori, yaitu; Kategori tinggi, sedang dan rendah berdasarkan skor yang diperoleh oleh masing-masing siswa pada saat pre-test (sebelum pemberian perlakuan atau treatment) Pengelompokan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini:

Tabel 4.1
Jumlah Skor Self Awareness Siswa

Responden	Jumlah Skor	Kategori Self Awareness
MA	142	Rendah
MUY	146	Rendah
AF	147	Rendah
CRO	153	Rendah
AR	152	Rendah
SF	153	Rendah
KN	153	Rendah
NM	153	Rendah
NS	154	Sedang
M. AZ	155	Sedang
NA	158	Sedang

NTA	158	Sedang
DA	159	Sedang
SM	160	Sedang
MS	161	Sedang
UD	162	Sedang
LK	164	Sedang
IW	167	Sedang
M.KH	170	Sedang
RN	171	Sedang
RM	172	Sedang
NR	174	Sedang
MJ	176	Sedang
RJ	177	Sedang
KHS	178	Sedang
AM	178	Sedang
KR	182	Sedang
NS	182	Sedang
NM	182	Sedang
TN	183	Sedang
FT	185	Sedang
ZK	187	Sedang
SL	189	Sedang
IS	190	Sedang
T. TA	193	Tinggi
RI	197	Tinggi
MF	198	Tinggi
TM	208	Tinggi
JR	212	Tinggi
AD	224	Tinggi

Keterangan:

M= 173 M-1SD= 154
SD= 19 M+ 1SD:192

Rendah: $X < M - 1SD$

Sedang: $M - 1SD \leq X < M + 1SD$

Tinggi : $M + 1SD \leq X$

Rendah $X < 154$

Sedang $154 \leq X < 192$

Tinggi $X \geq 192$

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dilihat bahwa setiap siswa telah memperoleh skor masing-masing sesuai dengan alternatif jawaban yang telah dipilih oleh masing-masing siswa sehingga menduduki kategori tertentu sesuai

dengan jumlah skor yang diperolehnya. Setiap kategori terdapat keterangan dan batas nilai untuk menentukan tingkat self awareness siswa. .

Kesimpulan terkait batas nilai dan kategori tersebut, terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel. 4.2
Batas Nilai dan Kategori Self Awareness Siswa

No	Batas Nilai	Kategori Self Awareness
1	< 154	Rendah
2	154 -192	Sedang
3	> 192	Tinggi

(Sumber Mocrosoft Exel 2010)

Berdasarkan tabel 4.2, dapat dilihat bahwa setiap kategori memiliki batas nilainya masing-masing. Batas nilai < 154 berada dalam kolom rendah, ini berarti bahwa jika berada dalam batas nilai tersebut maka siswa mempunyai kategori self awareness rendah. Untuk batas nilai 154-192 berada dalam kategori sedang, jadi siswa dalam kategori ini memiliki tingkat self awareness sedang. Sedangkan batas nilai > 192 berada dalam kategori tinggi, dan ini mengandung pengertian bahwa siswa dalam kategori tinggi memiliki self awareness yang tinggi.

Untuk melihat persentase kategori self awareness siswa maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{f(\text{skor yang dicapai})}{N \text{ untuk jumlah skor maksimal}} \times 100\%.^1$$

¹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 95.

Berdasarkan rumus tersebut, maka tingkat self awareness siswa dapat dikelompokkan berdasarkan kategori yang sesuai dengan persentase masing-masing. Adapun pengelompokkan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini:

Tabel 4.3
Persentase Self Awareness Siswa

No	Kategori Self Awareness	F	Persentase Self Awareness
1	Rendah	8	20%
2	Sedang	26	65%
3	Tinggi	6	15%
Jumlah :		40	100%

(Sumber Mocrosoft Exel 2010)

Dari hasil persentase dan kategori self awareness yang terdapat dalam tabel 4.3 diatas, menunjukkan bahwa tingkat self awareness siswa MAN 1 Aceh Jaya, yang berpopulasi 40 siswa kelas XI tahun ajaran 2020/2021, yang bahwa terdapat 8 siswa yang memiliki self awareness rendah dengan persentase self awareness 20%, dan 26 siswa memiliki self awareness sedang, dengan persentasenya mencapai 65%, sedangkan 6 siswa lainnya memiliki self awareness tinggi, dengan persentase self awareness 15%.

Berdasarkan 4.2 diatas, dapat dilihat bahwa terdapat 8 siswa berada dalam kategori self awareness rendah. Seluruh siswa yang memiliki self awareness rendah tersebut yang berjumlah 8 orang akan diberikan perlakuan (treatment) menggunakan teknik role playing sebagai upaya untuk meningkatkna self awareness siswa.

Selanjutnya, untuk melihat hasil skor pre-test siswa sebelum diberikan perlakuan (treatment) terdapat pada tabel 4.4 dibawah ini.

Tabel 4.4
Skor Pre-Test (Sebelum Diberikan Teknik Role Playing)

No	Responden	Pre-Test (Kondisi Awal)	Kategori Self Awareness
1	MA	142	Rendah
2	MUY	146	Rendah
3	AF	147	Rendah
4	CRO	151	Rendah
5	ARS	152	Rendah
6	SF	153	Rendah
7	KN	153	Rendah
8	NM	153	Rendah
Jumlah: 1.197			

(Sumber Microsoft Excel 2010)

Pada tabel diatas, terdapat 8 siswa yang menjadi sampel penelitian dari 40 populasi, yang berada pada kategori self awareness rendah. Dari 8 siswa sebagai responden memiliki hasil skor yang berbeda-beda. Pada skor pre-test, Siswa dengan inisial MA memiliki hasil skor 142 dan berada dalam kategori rendah. Untuk siswa yang berinisial MUY memiliki hasil skor 146 dan juga berada dalam kategori rendah. AF dengan skor 147 berada dalam kategori rendah. CRO dengan hasil skor 151, mempunyai kategori self awareness rendah. ARS mendapat hasil skor 152 juga masih berada dalam ketegori rendah. SF dengan skor 153, dalam kategori rendah, KN juga mempunyai skor 153 berada dalam kategori yang sama, yaitu self awareness rendah, dan begitu pula NM dengan skor yang sama yaitu memperoleh hasil skor pre-test 153, berada dalam kategori self awareness yang rendah. Sehingga dari keseluruhan hasil skor siswa memperoleh jumlah 1.197 sebagai hasil pre-test.

2. Tingkat Self Awareness Siswa Sesudah Diberikan Teknik Role Playing

Setelah diberikan perlakuan (treatment) dengan teknik role playing kepada siswa yang memenuhi kategori sebagai sampel dengan tingkat self awareness rendah, maka terdapat perbedaan hasil skor pre-test (sebelum diberikan perlakuan) role playing dan hasil skor post-test (sesudah diberikan perlakuan) role playing. Yang mana pada hasil post-test siswa memperoleh hasil skor lebih tinggi dibandingkan pada hasil skor pre-test. Artinya, ada perubahan peningkatan self awareness siswa setelah diberikan perlakuan. Pembahasan tentang hasil post-test siswa terdapat pada tabel 4.5 dibawah ini.

Tabel 4.5
Skor Post-Test (Sesudah Diberikan Teknik Role Playing)

No	Responden	Pre-Test (Kondisi Akhir)	Kategori Self Awareness
1	MA	176	Sedang
2	MUY	178	Sedang
3	AF	177	Sedang
4	CRO	155	Sedang
5	ARS	155	Sedang
6	SF	170	Sedang
7	KN	183	Sedang
8	NM	178	Sedang
Jumlah : 1.372			

(Sumber Microsoft Excel 2010)

Pada tabel 4.5 diatas, dapat dilihat bahwa hasil skor yang diperoleh oleh siswa setelah diberikan treatment dengan teknik role playing meningkat dan semuanya berada pada kategori sedang, dengan masing-masing poin skor yang didapatkan berbeda-beda, sedangkan sebelum diberikan perlakuan semua siswa menduduki kategori rendah, dan mendapatkan skor yang berbeda-beda pula. Berdasarkan tabel diatas, untuk responden MA mempunyai skor 176 berada pada kategori sedang, MUY dengan skor 178 berada pada kategori

sedang, AF dengan skor 177 berada pada kategori sedang, CRO dengan skor 155 berada pada kategori sedang, ARS dengan skor 155 berada pada kategori sedang, SF dengan skor 170 berada pada kategori sedang, KN dengan skor 183 berada pada kategori sedang, NM dengan skor 178 berada pada kategori sedang. Sehingga keseluruhan hasil skor post-test siswa berjumlah 1.372.

Jika dilihat dari hasil pengamatan secara umum, terdapat peningkatan hasil skor jawaban yang diberikan oleh siswa terhadap self awareness setelah diberikan perlakuan menggunakan teknik role playing. Perubahan tersebut dapat dilihat langsung oleh peneliti ketika melakukan beberapa treatment sebelumnya hingga treatment yang terakhir, siswa terus-menerus menunjukkan sikap yang berbeda dan semakin terlihat perkembangannya. Sehingga pada lembar observasi kegiatan dapat dinyatakan bahwa rata-rata siswa menjadi semakin aktif dari sebelumnya serta memiliki komitmen kedepan yang lebih baik lagi.

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, dapat pula dilihat bahwa hasil skor post-test berjumlah lebih banyak jika dibandingkan dengan hasil skor pre-test siswa sebelumnya. Hasil skor pre-test siswa semuanya berjumlah 1.197, sedangkan hasil skor post-test keseluruhan siswa yang telah diberikan perlakuan berjumlah 1.372. sehingga terlihat perbedaan dan peningkatan pada hasil post-test dibandingkan jumlah skor pada pre-test sebelumnya.

3. Penerapan Teknik Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Self Awareness Siswa MAN 1 Aceh Jaya

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan bagian dari analisis atau pengolahan data. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data menggunakan bantuan software SPSS versi 20 dengan uji statistik Kolmogorov-Smirnov.² Sebaran data berdistribusi normal atau tidak dapat dilihat dari pengambilan keputusan. Jika $\text{sig} > 0.05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan jika $\text{sig} < 0.05$ maka data tidak berdistribusi normal.³ Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, maka data yang telah ada dimasukkan kedalam aplikasi SPSS. Disitulah normalitas dapat dibuktikan.

Untuk melihat perolehan hasil setelah dilakukan uji normalitas, dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini.

Tabel 4.6
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Nilai
N		8
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	171.5000
	Std. Deviation	10.78359
	Absolute	.287
Most Extreme Differences	Positive	.187
	Negative	-.287
Kolmogorov-Smirnov Z		.811
Asymp. Sig. (2-tailed)		.526

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

(Sumber: SPSS Versi 20)

² Jonathan Sarwono Dan Hendra Nur Salim, *Prosedur-Prosedur Popular Statistik Untuk Analisis Data Riset Skripsi*, (Yogyakarta: Gava Media, 2017), h. 135.

³ V. Wiratna Sujarweni, *SPSS untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), h. 55.

Berdasarkan tabel 4.6 diatas dapat diketahui hasil dari uji normalitas Kolmogorov-Smirnov terhadap data self awareness siswa MAN 1 Aceh Jaya adalah 0.526, yaitu lebih besar dari jumlah ketentuan signifikansi ($\text{Sig} > 0.05$). sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data self awareness menggunakan teknik role playing siswa telah berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Setelah dilakukannya penerapan teknik role playing untuk meningkatkan self awareness siswa MAN 1 Aceh Jaya. Maka akan dilakukan perbandingan skor hasil, apakah ada peningkatan hasil skor pre-test dan post-test. Salah satu cara untuk mengetahui perubahan dan perbedaan hasil data self awareness siswa adalah dengan cara melihat atau membandingkan hasil antara pre-test (sebelum perlakuan) dan hasil post-test (setelah perlakuan) dengan menggunakan teknik role playing. Adapun hasil skor self awareness siswa setelah dilakukan pengukuran terhadap kondisi awal dan kondisi akhir, disertai dengan tingkat (kategori self awareness) telah tertera pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.7
Perbandingan Skor Pre-Test dan Post-Test

No	Responden	Pre-Test (Kondisi Awal)	Tingkat Self Awareness	Post-Test (Kondisi Akhir)	Tingkat Self Awareness
1	MA	142	Rendah	176	Sedang
2	MUY	146	Rendah	178	Sedang
3	AF	147	Rendah	177	Sedang
4	CRO	151	Rendah	155	Sedang
5	ARS	152	Rendah	155	Sedang

6	SF	153	Rendah	170	Sedang
7	KN	153	Rendah	183	Sedang
8	NM	153	Rendah	178	Sedang
Jumlah		1.197		1.372	

(Sumber Microsoft Exel 2010)

Pada tabel 4.7 diatas telah dicantumkan hasil skor pre-test dan post-test dari masing-masing sampel atau siswa yang telah diberikan perlakuan. Dari tabel tersebut terlihat jelas perbandingan hasil skor yang didapatkan oleh setiap siswa bahwa ada perbedaan atau peningkatan hasil yang diperoleh siswa. Yang mana pada skor pre-test siswa memperoleh poin masing-masing yaitu; 142, 146, 147, 151, 152, 153, 153, 153, sedangkan pada post-test yaitu; 176, 178, 177, 155, 155, 170, 183, 178. Dimana pada hasil skor tersebut terdapat perubahan yang signifikan dari hasil pengukuran awal berjumlah 1.197 menjadi 1.372.

Untuk melihat persentase dari pengukuran terhadap 8 siswa yang menjadi sampel penelitian dapat dilihat pada tabel 4.8 dibawah ini.

Tabel 4.8
Perbandingan Persentase Pre-Test dan Post-Test

No	Kategori Self Awareness	Pre-Test (Kondisi Awal)		Post-Test (Kondisi Akhir)	
		F	%	F	%
1	Rendah	8	100%	0	00.0
2	Sedang	0	00.0	8	100%
3	Tinggi	0	00.0	0	00.0
Jumlah		8	100%	8	100%

(Sumber Microsoft Exel 2010)

Dari tabel diatas, terdapat perbandingan persentase antara pre-test dan post-test. Yang mana pada kondisi awal (pre-test) 8 siswa sebagai sampel

berada pada kategori rendah dengan persentase 100%. Sedangkan pada kondisi akhi(post-test), 8 siswa tersebut telah menduduki kategori sedang dengan persentase 100% pula. Pada hasil post-test yang didapatkan tidak ada siswa yang masih berada pada kategori rendah maupun menduduki kategori tinggi. Semua siswa berada pada kategori sedang namun ada peningkatan yang signifikan karena seluruh siswa memperoleh perubahan dan peningkatan hasil skor.

Tabel 4.9
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	149.8750	8	4.29077	1.51702
	POST TEST	171.5000	8	10.78359	3.81257

(Sumber: SPSS Versi 20)

Pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara skor pre-test dan post-test. Pada hasil pre-test memperoleh rata-rata nilai sebesar 149.8750, sedangkan pada hasil post-test mendapat rata-rata nilai sebesar 171.5000. berdasarkan hasil tersebut, mengandung pengertian bahwa rata-rata (mean) post-test lebih tinggi dari rata-rata (mean) pre-test sehingga terdapat peningkatan tingkat self awareness siswa MAN 1 Aceh Jaya setelah menerapkan teknik role playing.

Selanjutnya, untuk melihat nilai korelasi pre-test dan post-test pada penelitian ini dengan berdasarkan hasil pada paired sampel statistics dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini.

Tabel 4.10
Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRE TEST & POST TEST	8	-.344	.404

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai korelasi pada paired sampel statistics dari 8 sampel siswa pada pre-test dan post-test berjumlah 0,344 dengan signifikansi 0.404. Oleh karena $0,344 > 0.05$, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak ada hubungan antara pre-test dan post-test. Untuk melihat perbedaan antara pre-test dan post-test menggunakan uji t berpasangan dapat dilihat pada tabel 4.11 dibawah ini.

Tabel 4.11
Uji t Berpasangan Pre-Test dan Post-Test Self Awareness Siswa
Paired Sample Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mea n	Std. Deviation	Std. Error Mea n	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre test - post test	- 21.6 2500	12.9055 6	4.56 281	- 32.414 32	- 10.835 68	- 4.73 9	7	.002

Berdasarkan paired sampel test pada tabel 4.10 diatas ditemukan hipotesis bahwa:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan tingkat self awareness siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik role playing di MAN 1 Aceh Jaya.

H_a : Terdapat perbedaan tingkat self awareness siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik role playing di MAN 1 Aceh Jaya.

Hasil dari tabel 4.11 menjelaskan bahwa nilai t_{hitung} sebesar -4.739 dengan derajat kebebasan (db) atau degree of freedom (df) $N-1 = 8-1 = 7$, sehingga nilai t_{tabel} adalah 1.895.⁴ Nilai t sebesar -4.739 dengan signifikansi 0.002 yaitu $sig < 0.05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat self awareness siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik role playing di MAN 1 Aceh Jaya.

Ketika H_a diterima dan H_0 ditolak, maka ini berarti terdapat perubahan atau peningkatan hasil (tingkat) self awareness siswa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan dengan teknik role playing. Dalam hal ini mengandung pengertian bahwa penerapan teknik role playing memberikan perkembangan terhadap tingkat self awareness siswa MAN 1 Aceh Jaya. Sehingga terdapat perubahan sikap yang positif terkait self awareness siswa. Siswa mulai mengerti tentang keadaan diri (self awareness), dari yang sebelumnya rata-rata mempunyai self awareness yang rendah, sehingga setelah diberikan perlakuan dengan teknik role playing, self awareness siswa menjadi meningkat dari sebelumnya, sehingga rata-rata telah berada pada kategori sedang.

Berdasarkan hasil tersebut maka diberikan kesimpulan bahwa penerapan teknik role playing dapat meningkatkan self awareness siswa MAN 1 Aceh Jaya.

⁴ Sofyan Siregar, Metode Penelitian Kuantitatif, (Jakarta:Kencana, 2013) h. 202.

c. Uji N-gain

Tabel 4.12
Kategori Perolehan Nilai N-Gain Score

No	Indikator	Pre-Test (Test Awal)	Post-Test (Test Akhir)	Gain	N-Gain %
1	Self Awareness Subjektif	69.25	75	6	0.19 (19%)
2	Self Awareness Objektif	65.75	74.375	9	0.26 (26%)
3	Self Awareness Simbolik	62.625	74.375	12	0.32 (32%)
Rata-rata:		66	75	9	0.26%

$$\begin{aligned}
 \text{N gain} &= \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}} \\
 &= \frac{75 - 66}{100 - 66} \\
 &= \frac{9}{34} \\
 &= 0.26
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil dari tabel 4.12 diatas maka dapat dilihat kriteria gain ternormalisasi (g). $g < 0.3$: rendah; $0,3 \leq g \leq 0,7$: sedang; $g > 0,7$: tinggi.⁵ Nilai N-gain yang telah didapatkan, dimasukkan atau dikategorikan kedalam kriteria kategori tertentu sesuai dengan batas nilai yang telah tercantum pada tabel diatas.

⁵ Hilman latief, dkk, Pengaruh Pembelajaran Kontesktual Terhadap Hasil Belajar, Jurnal Gea, Volume 14 Nomor 1, April 2014. Diakses Pada 26 Agustus 2020.

Dari hasil tersebut diperoleh nilai n-gain secara keseluruhan dari tiga indikator berada pada 0.26 atau 0.2. Ini berarti bahwa 0.2 termasuk dalam nilai n-gain pada rentang $(g).g < 0.3$ yaitu berada pada kategori rendah.

Sementara jika dilihat nilai dari setiap masing-masing indikator, nilai N-gain terendah adalah pada indikator subjektif. Yang mana kategorinya berada pada kategori rendah dengan nilai 0.19 (19%) berada pada rentang nilai $(g).g < 0.3$: rendah.

Hal ini berarti self awareness subjektif siswa masih sangat sedikit, yang meliputi: penilaian diri, pengakuan diri, dan belum dapat mengenali kelebihan dan kekurangan diri. Sedangkan indikator objektif juga berada pada kategori rendah dengan nilai 0.26 (26%) berada pada rentang nilai $(g).g < 0.3$: rendah. Hal ini berarti self awareness objektif siswa masih sedikit, yang meliputi: kepercayaan diri siswa, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan perencanaan masa depan.

Selanjutnya indikator simbolik berada pada kategori sedang dengan nilai 0.32 (32%) berada pada rentang nilai $0,3 \leq g \leq 0,7$: sedang. Hal ini berarti self awareness simbolik siswa sudah sedikit meningkat yang berkaitan dengan kemampuan diri yang meliputi: pengetahuan, bersikap tegas, mengelola emosi dan beradaptasi dengan lingkungan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pembahasan Tingkat Self Awareness Siswa Sebelum Penerapan

Teknik Role Playing di MAN 1 Aceh Jaya

Sebelum memberikan perlakuan (treatment) menggunakan teknik role playing kepada siswa yang self awarenessnya berada pada kategori rendah, peneliti telah menentukan populasi penelitian terlebih dahulu, yaitu pada kelas XI IPA 1, XI IPA 2 dan XI IPS yang berjumlah 40 siswa. Kepada 40 siswa tersebut telah diberikan pre-test (berupa pengisian angket self awareness) yang kemudian mendapat hasil bahwa 8 dari 40 siswa memiliki self awareness yang rendah. Ke-8 siswa tersebut berada pada persentase 20%. Siswa pada kategori ini memiliki ciri-ciri kurangnya kesadaran untuk bertanggung jawab dan melakukan tugas, tidak mempunyai kesadaran untuk menghargai diri, menghormati orang lain, ketika ia marah sulit mengontrol emosi, belum memahami cita-cita dan keinginan diri, sulit mengambil keputusan sendiri, kurang bersyukur, sukar mengemukakan pendapat, sering marah-marah dan belum konsisten, sering menyalahkan orang lain, mengandalkan kemauan orang lain, belum menemukan jati diri, sukar menentukan pilihan hidup.

Selanjutnya, 26 siswa diantaranya berada pada persentase 65%, berada pada kategori sedang dengan ciri-ciri yang dimiliki sudah mempunyai kesadaran untuk melakukan tugas, merasa bersyukur dengan apa yang dia punya, mencoba mengemukakan pendapat walaupun masih merasa bahwa pendapat tersebut belum tentu diterima oleh orang lain, telah berusaha untuk mengambil keputusan secara mandiri meski terkadang masih menanyakan

saran-saran atau pencerahan dari orang lain, mulai berkomitmen untuk terus menjadi manusia masa depan walaupun dalam posisi sekarang masih merasa bahwa dirinya belum mempunyai keterampilan yang baik. Selalu berusaha untuk merubah diri menjadi yang bermanfaat dan tidak lagi hanya mengandalkan kemauan orang lain saja, tapi juga memikirkan efek dan keinginan diri.

Untuk siswa yang tersisa 6 dari 40 siswa berada pada kategori self awareness yang tinggi, dengan persentase 15%. Yang mana siswa pada kategori ini memiliki ciri-ciri yang konsisten, dapat mengambil keputusan secara mandiri, jujur dan terbuka, sadar akan tugasnya, menghargai sesama, menyanyangi diri dan orang lain, peka terhadap keadaan sekitar, dan selalu berusaha keras dan merasa bersyukur atas apa yang dimilikinya. Jika lihat pada keterangan persentase diatas, maka tingkat self awareness siswa kelas XI MAN 1 Aceh Jaya rata-rata berada pada kategori sedang, sebanyak 26 siswa dari 40 dengan persentase 65%.

Pada penelitian ini, ciri-ciri yang dimaksudkan diatas adalah berdasarkan pada variabel dan indikator yang ada pada instrumen penelitian. Variabel tersebut adalah self awareness dengan memiliki tiga indikator, yaitu: self awareness objektif, self awareness subjektif, dan self awareness simbolik. self awareness objektif meliputi: tanggung jawab, pengambilan keputusan dan menentukan pilihan hidup. Sedangkan self awareness subjektif meliputi: penilaian diri, keadaan diri, dan pengakuan diri terkait kelebihan dan kekurangan dirinya. Selanjutnya self awareness simbolik

meliputi: kemampuan diri untuk bersikap tegas, mengelola emosi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

2. Pembahasan Tingkat Self Awareness Siswa Sesudah Penerapan Teknik Role Playing di MAN 1 Aceh Jaya

Setelah memberikan perlakuan dengan menerapkan teknik role playing untuk meningkatkan self awareness siswa, terjadi perubahan yang signifikan terhadap hasil skor dan sikap siswa. Dimana pada hasil post-test terdapat perbedaan hasil dari sebelumnya dengan sampel yang sama. Hasil post-test menunjukkan peningkatan self awareness siswa sehingga menduduki kategori sedang.

Perlakuan telah diberikan sebanyak 3 kali pada siswa yang sama dengan hari yang berbeda dan topik yang berbeda pula. Setiap perlakuan tersebut memiliki tujuan tersendiri sesuai dengan topik yang dibahas, namun mempunyai tujuan umum yang sama yaitu untuk meningkatkan self awareness siswa. Untuk dapat mengetahui apakah terjadi peningkatan self awareness siswa atau tidak, maka diberikanlah post-test. Post-test adalah kondisi akhir siswa setelah diberikan perlakuan dan berguna untuk mengukur atau mengetahui hasil skor baru yang dimiliki siswa setelah adanya perlakuan.

Berdasarkan pengamatan dan hasil observasi pada setiap kegiatan yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa siswa menunjukkan perubahan sikap

yang menarik. Perubahan tersebut terlihat pada setiap kali pertemuan dalam tiga treatment.

Pada pertemuan pertama, siswa terlihat masih kaku, ragu-ragu dalam berkomunikasi dan interaksi dalam kelompok masih sangat kurang, namun pada akhir kegiatan setelah sesi bermain peran, siswa terlihat lega dan bisa mengekspresikan komitmennya serta pesan kesan dalam kelompok. Sedangkan pada pertemuan kedua, siswa tidak lagi terlihat kaku, karena sudah saling mengenal dan sudah melewati beberapa tahap kegiatan pada pertemuan pertama, selain itu meski masih membutuhkan reward dan penguatan dari peneliti untuk melanjutkan peran masing-masing, tetapi siswa sudah terlihat mulai menyenangi peran yang dimainkannya walaupun tidak sesuai persis dengan dirinya dan bisa menyampaikan saran-saran terkait peran yang dimainkan, meski ada terkadang satu atau dua siswa yang masih enggan dan malu-malu. Pada pertemuan akhir terlihat banyak perkembangan dari sebelumnya karena siswa sudah terlatih dan terbiasa dengan teknik role playing sehingga membuat siswa semakin bersemangat dalam berkomitmen.

Dari penjelasan diatas menyatakan bahwa terdapat perubahan dan perbedaan sikap siswa pada setiap kali diberikan perlakuan sehingga terjadi peningkatan self awareness siswa. Hasil post-test juga menunjukkan bahwa skor keseluruhan nilai siswa sesudah diberikan perlakuan sebanyak 1.372, sedangkan sebelumnya pada pre-test mendapatkan hasil sebanyak 1.197. berdasarkan skor tersebut diberikan kesimpulan bahwa hasil yang didapatkan sesudah penerapan teknik role playing adalah lebih banyak dari sebelumnya.

Sehingga penerapan teknik role playing dapat meningkatkan self awareness siswa.

3. Pembahasan Penerapan Teknik Role Playing di MAN 1 Aceh Jaya

Berdasarkan kriteria penelitian tentang self awareness siswa, maka terdapat 8 siswa yang memiliki self awareness rendah sebagai sampel penelitian yaitu siswa kelas XI MAN 1 Aceh Jaya, tahun ajaran 2020/2021. Siswa yang memiliki self awareness rendah tersebut telah diberikan bimbingan berupa penerapan teknik role playing untuk meningkatkan self awareness, sehingga setelah dilakukan penerapan teknik tersebut memperoleh hasil bahwa terjadinya peningkatan self awareness siswa dari kategori rendah dan berada pada kategori sedang.

Perubahan tersebut dapat dilihat dari hasil perbandingan antara pre-test dan post-test menunjukkan perubahan yang signifikan. Selain dari hasil skor yang didapatkan, perbedaan tersebut juga dapat dilihat dari hasil observasi yang menunjukkan perubahan sikap siswa terhadap ciri-cirinya, yaitu ciri self awareness objektif, subjektif, dan simbolik. Siswa yang sebelumnya kurang kesadaran akan dirinya, enggan untuk menjalankan tugas dan tanggung jawabnya, serta sulit berinisiatif dan membuat keputusan untuk dirinya, menunjukkan sikap yang berbeda dan bertanggung jawab serta mempunyai komitmen setelah peneliti melakukan bimbingan dengan menerapkan teknik role playing untuk meningkatkan self awareness siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, penerapan teknik role playing efektif untuk meningkatkan self awareness siswa. Sejalan dengan pernyataan yang didapatkan dalam penelitian ini, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan teknik role playing untuk melakukan penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Novianti Sitompul, yaitu menguji “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role-Playing Terhadap Perilaku Solidaritas Siswa Dalam Menolong Teman Di SMA Negeri 1 Rantau Utara T.A 2014/2015.” Berdasarkan penelitian tersebut terdapat pernyataan bahwa terdapat peningkatan perilaku solidaritas siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Rantau Utara setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik role playing dari kategori rendah sehingga berada pada kategori tinggi.⁶

Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sari Wardani Simarata dan Desi Arianti, dengan judul “Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Broken Home pada Siswa Kelas X SMK Pabaku Kec.Stabat” dengan hasil yang diperoleh yaitu Terdapat Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Role

⁶ Dian Novianti Sitompul, “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role-Playing Terhadap Perilaku Solidaritas Siswa Dalam Menolong Teman Di SMA Negeri 1 Rantau Utara T.A 2014/2015.” Jurnal EduTech Vol.1 No 1 Maret 2015. Diakses pada 15 Juli 2020.

Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Broken Home Pada Siswa Kelas X SMK Pabaku Kec. Stabat Tahun Pelajaran 2017/2018.⁷

C. Pelaksanaan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Self Awareness

Siswa MAN 1 Aceh Jaya

Pada Senin, tanggal 20 Juli 2020, peneliti melakukan penelitian dengan judul Penerapan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Self Awareness Siswa MAN 1 Aceh Jaya. Yang mana, pada hari tersebut, merupakan hari pertama peneliti melakukan penelitian setelah melakukan observasi awal pada februari lalu. Dalam hal ini, peneliti terlebih dahulu memintakan izin kepada Kepala Sekolah MAN 1 Aceh Jaya yaitu Ibu Erna Suraiya, S.Ag. dengan membawakan surat izin penelitian yang dirujuk oleh kampus kepada Kementerian Agama terlebih dahulu pada senin, 13 juli 2020, dan kemudian atas persetujuan Kementerian Agama surat yang telah dikeluarkan oleh Kementerian Agama tersebut telah peneliti berikan kepada Kepala Sekolah MAN 1 Aceh Jaya melalui tenaga tata usaha (TU) yaitu bapak Burhan.

Pada hari tersebut pula yaitu hari Senin, 20 juli 2020, peneliti diarahkan untuk menjumpai ibu Yusra selaku bidang kesiswaan, dan sebagai pengganti guru bimbingan konseling (BK) dikarenakan di sekolah tersebut tidak ada guru BK. Untuk mendapatkan data tentang siswa maka bidang

⁷ Sari Wardani Simarmata dan Desi Arianti, dengan judul “Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Broken Home pada Siswa Kelas X SMK Pabaku Kec.Stabat.” Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 7, No. 2 Juli – Desember 2017. Diakses pada 15 Juli 2020.

kesiswaan yang akan memberikan informasi dan pengarahan. Sebelum memberikan treatment dengan teknik role playing untuk meningkatkan self awareness siswa, peneliti menanyakan kepada bidang kesiswaan terkait siswa yang memiliki self awareness rendah pada kelas XI. Kemudian guru tersebut mendampingi peneliti untuk melihat siswa dan kelas yang akan dijadikan sebagai populasi penelitian, yaitu kelas XI IPA 1, XI IPA 2, dan XI IPS.

Setelah mendapatkan kelas yang menjadi populasi penelitian, peneliti akan membagikan angket berupa skala tentang self awareness yang berisikan 46 butir pernyataan yang akan direspon oleh seluruh siswa kelas XI yang menjadi populasi penelitian. Dan pada hari ini pula peneliti mulai langsung memberikan skala yang dimaksudkan kepada siswa kelas XI IPA 1, XI IPA 2, dan XI IPS. Pembagian angket kepada siswa dilakukan selama 2 (dua) hari, yaitu pada Senin (20 Juli 2020) dan Selasa (21 Juli 2020). Hal yang demikian dilakukan dikarena masih dalam kondisi yang belum stabil dalam masa pandemi covid-19. Jadi siswa yang hadir ke sekolah dibatasi dan dibagikan kedalam 2 shift (kelompok A dan B) agar dapat menjaga jarak dan menggunakan masker serta disediakan sabun cuci tangan dan hand sanitizer di sekolah.

Angket (skala self awareness siswa) diberikan pada sebagian siswa yang hadir pada shift A, dan berlangsung pada kelas XI IPA 1, XI IPA 2, dan XI IPS dan diberikan secara bergiliran per kelas dengan tetap menjaga jarak. Begitu pula pada hari berikutnya yaitu hari Kamis, angket diberikan kepada

siswa shift B, dengan aturan yang sama pada kelas XI IPA 1, XI IPA 2, dan XI IPS.

Angket pre-test yang diberikan kepada siswa kelas XI tersebut berjumlah 40 siswa. Kemudian perhitungan data dilakukan langsung setelah pengisian angket dilakukan dengan memasukkan hasil skor pre-test ke dalam aplikasi microsoft excel untuk mendapatkan data atau nama siswa yang memiliki self awareness rendah, sedang, dan tinggi. Berdasarkan hasil yang diperoleh, terdapat 6 siswa yang memiliki self awareness tinggi, 26 siswa berada di kategori sedang, dan 8 siswa memiliki self awareness rendah. Adapun yang menjadi sampel penelitian ini adalah 8 siswa yang memenuhi kategori dan memiliki self awareness rendah. Pada 8 siswa tersebut akan diberikan perlakuan (treatment) dengan teknik role playing untuk meningkatkan self awareness siswa.

Untuk kegiatan selanjutnya, data dan nama yang telah didapatkan oleh peneliti di rekap, kemudian peneliti menjumpai kembali guru bidang kesiswaan dan memberikan data tersebut untuk mengatur jadwal pemberian treatment serta didampingi oleh guru bidang kesiswaan untuk menjumpai dan mengumpulkan siswa yang bersangkutan pada hari Rabu, 22 Juli 2020 untuk diberikan perlakuan. Sebelum membuat bimbingan kelompok untuk memberikan perlakuan (treatment), terlebih dahulu peneliti berkonsultasi dan berkolaborasi dengan bidang kesiswaan terkait tempat, waktu, dan siswa yang akan dimintakan izin untuk melaksanakan kegiatan bimbingan

kelompok dengan menerapkan teknik role playing untuk meningkatkan self awareness siswa MAN 1 Aceh Jaya.

Adapun terkait siswa yang akan mengikuti permainan peran (role playing) tersebut akan diajak ke ruang khusus (ruangan kelas yang kosong) yang dipinjam khusus untuk memberikan treatment kepada siswa dengan persetujuan kepala sekolah dan guru mata pelajaran yang bersangkutan.

a. Pre-Test

Sebagaimana telah dijelaskan diatas, kegiatan pre-test diberikan pada 3 kelas, yaitu seluruh kelas XI di MAN 1 Aceh Jaya, pada Senin dan Selasa (20 s/d 21 Juli 2020) terhadap 40 siswa. Tujuan dari diadakannya pre-test adalah untuk dapat mengetahui dan mengukur tingkat self awareness siswa kelas XI sebelum diberikan perlakuan dengan teknik role playing.

Pada pelaksanaan pre-test, semua siswa dimintakan untuk mengisi angket (skala self awareness) secara jujur dan terbuka dengan diawasi oleh peneliti agar tidak ada yang menyontek atau menanyakan jawaban kepada kawan-kawan, karena jawaban yang diberikan dalam pengisian angket diharapkan sesuai dengan kondisi dan perasaan masing-masing siswa agar sampel yang diperoleh benar-benar sesuai dengan kriteria objek penelitian. Waktu yang diberikan untuk pengisian angket tidak dibatasi pada setiap kelasnya. Hal ini dilakukan agar siswa tidak terburu-buru dalam mengisi dan membaca, secara jeli dan teliti pernyataan dan keterangan yang terdapat dalam angket tersebut. Bagi siswa yang kurang paham dengan pernyataan

yang tertera, diberikan kesempatan untuk menanyakan langsung kepada peneliti.

Setelah diadakannya pre-test, disitulah tingkat (kategori) self awareness siswa dapat diketahui dan kemudian dapat dijadikan sebagai sampel penelitian yang memenuhi kriteria sebagai sampel atau objek penelitian.

Secara garis besar, ciri-ciri sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah siswa yang memiliki self awareness rendah yaitu dengan ciri khusus seperti yang telah disebutkan pada latar belakang masalah dan pada indikator instrumen penelitian. Diantaranya, kurangnya kesadaran akan tugas dan tanggung jawab, belum menemukan jati diri, sulit mengontrol emosi, sukar menentukan pilihan hidup, belum memahami cita-cita dan keinginan diri, sering marah-marah dan belum konsisten, belum bisa mengambil keputusan sendiri, sering menyalahkan orang lain, mengandalkan kemauan orang lain, kurang bersyukur, sukar mengemukakan pendapat, dan rendahnya kesadaran untuk menghargai diri sendiri dan orang lain.

Adapun siswa yang memenuhi ciri-ciri seperti yang telah disebutkan diatas, ditemukan 8 siswa dengan kelas yang berbeda. 3 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Satu siswa berasal dari kelas XI IPS, tiga siswa dari XI IPA 2 dan empat siswa dari kelas XI IPA 1 yang akan diberikan perlakuan pada hari berikutnya.

b. Perlakuan (Treatment)

Pemberian perlakuan (treatment) dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan self awareness siswa, perlakuan tersebut diberikan kepada 8 sampel yang memiliki self awareness rendah. Treatment yang diberikan sebanyak 3 kali pertemuan dengan melakukan kegiatan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing. Adapun treatment I dilakukan pada Rabu, 22 Juli 2020, dengan topik masalah “Peluang Meraih Prestasi Belajar”, treatment II dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Juli 2020, dengan topik permasalahan “Upacara Bendera Kelas XI IPA 1”, sedangkan untuk treatment III dilaksanakan pada hari Jumat, 24 Juli 2020, dengan topik masalah yang dipentaskan adalah masalah “Persiapan dan Pengambilan Keputusan pada SNMPTN.”

1. Perlakuan Pertama (Treatment I)

Pemberian perlakuan pada treatment I, dilaksanakan di ruang kelas XI IPA 2, pada hari Rabu, 22 Juli 2020, pada jam 9.00 s/d 10.20, dengan topik “Peluang Meraih Prestasi Belajar”. Dimana treatment ini bertujuan untuk membangkitkan kesadaran anggota kelompok untuk meraih prestasi belajar dengan giat, yakin dan semangat, dengan cara fokus dan belajar.

Pada tahap awal, dibentuklah kelompok dari 8 siswa yang menjadi objek penelitian yang telah disebutkan menjadi satu kelompok. Setelah membuat kelompok dengan berbentuk lingkaran, maka tahap pembentukan telah dimulai dengan mengucapkan salam oleh peneliti sebagai pemimpin

kelompok. Selanjutnya peneliti menjalin hubungan yang baik dengan anggota kelompok, dengan menanyakan kabar dan berbasa-basi, serta mengucapkan terimakasih kepada anggota kelompok karena telah bersedia hadir dalam kegiatan bimbingan dengan memberikan perlakuan menggunakan teknik role playing.

Dalam kegiatan ini, siswa diharapkan agar dapat saling mengenal satu sama lain, maka dalam hal ini peneliti mengajak anggota kelompok untuk membuat rangkaian nama. Setelah semua nama disebutkan, maka peneliti menanyakan kesiapan kepada anggota kelompok. Pada saat anggota kelompok sudah siap dan bersedia melaksanakan kegiatan, maka peneliti terlebih dahulu membuat ice breaking untuk memecahkan suasana yang kaku dan melihat sejauh mana anggota kelompok telah berkonsentrasi. ice breaking yang digunakan adalah tentang gajah dan semut. Pada saat ice breaking berlangsung, terdapat salah satu anggota kelompok yang berinisial MUY yang salah memperagakannya, dan kemudian ia mendapatkan punishment dari peneliti sesuai dengan kesepakatan bersama sebelumnya. Punishment yang diberikanpun untuk melatih kecepatan dan konsentrasi anggota kelompok, yaitu mengucapkan kalimat “kepala digaruk, kelapa diparut, 10 kali berturut-turut dengan cepat.”

Setelah ice breaking dan punishment selesai, maka selanjutnya peneliti menjelaskan tata cara bermain peran, dan meminta anggota kelompok untuk memilih dan memahami perannya masing-masing.

Setelah itu barulah memasuki tahap peralihan, yang mana peneliti menjelaskan kembali dan menanyakan sejauh mana pemahaman anggota kelompok terhadap kegiatan yang akan dilaksanakan.

Selanjutnya tahap inti atau tahap kegiatan dimulai. Yang mana pada tahap ini anggota kelompok yang sudah ditetapkan perannya akan memerankan peran masing-masing. Anggota kelompok yang berperan sebagai tokoh pertama langsung memulai peranannya dan kegiatan bermain peran (role playing) pun mulai aktif serta peneliti sesekali memberikan reward kepada anggota kelompok agar lebih bersemangat pada treatment pertama ini.

Setelah peranan yang sesuai dengan skrip skenario dimainkan oleh anggota kelompok, maka peneliti melakukan refleksi sekaligus diskusi tentang peran yang dimainkan oleh masing-masing anggota. Ketika tahap tersebut selesai, maka peneliti mengarahkan anggota kelompok untuk memasuki tahap penutupan, yaitu membuat kesimpulan oleh masing-masing anggota kelompok terkait kegiatan hari ini, yang kemudian disimpulkan oleh peneliti secara umum tentang kegiatan yang telah dilaksanakan. Sebelum menutup kegiatan bimbingan kelompok dengan menerapkan teknik role playing, peneliti terlebih dahulu mengucapkan terimakasih dan perencanaan kegiatan selanjutnya serta menyanyikan lagu sayonara secara bersama-sama dengan anggota kelompok sebelum kegiatan ditutup.

Kegiatan role playing untuk treatment pertama selesai, peneliti melakukan evaluasi untuk melihat apakah terdapat perubahan sikap anggota kelompok terhadap self awareness atau kesadaran dirinya dalam kelompok yang dibentuk. Pada role playing pertama ini, anggota kelompok masih terlihat kaku, dan sebagian ada yang masih malu-malu dalam memerankan perannya.

2. Perlakuan Kedua (Treatment II)

Pada perlakuan kedua (treatment II) dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Juli 2020, dengan topik permasalahan “Upacara Bendera Kelas XI IPA 1” treatment ini dilakukan hampir sama dengan treatment yang pertama, hanya saja pada treatment ini memiliki judul dan isi skenario yang berbeda.

Pada tahap awal atau disebut dengan tahap pembentukan, peneliti dan anggota kelompok kembali membentuk kelompok kecil dengan jumlah anggota sama dengan pada treatment pertama dan memerankan peran yang berbeda sesuai dengan yang tertera di skenario yang dipegang. Peneliti memberi waktu 10 menit kepada anggota untuk membacakan atau memahami skrip skenario yang telah disiapkan dan kemudian akan memilih dan bertanggung jawab terhadap peran yang akan dimainkannya.

Sebelum memasuki tahap selanjutnya, peneliti juga memberikan game atau ice breaking kepada siswa dengan game yang

berbeda pula, yaitu game yang berjudul “Dor, Dor, Dor” serta memberikan punishment sesuai dengan kesepakatan kepada siswa yang kurang berkonsentrasi. Selanjutnya pada tahap peralihan peneliti juga mengulangkan kembali peraturan yang berlaku dalam kelompok, setelah semuanya siap dan bersedia untuk mengikuti kegiatan, maka tahap kegiatan pun dimulai.

Pada tahap kegiatan, anggota kelompok memainkan peran sesuai dengan perannya masing-masing dengan bimbingan dan arahan dari peneliti. Setelah permainan peran selesai, maka peneliti meminta anggota kelompok untuk memberikan kesimpulan masing-masing terhadap skenario yang telah dimainkan pada treatment kedua.

Setelah anggota kelompok membuat kesimpulan, maka peneliti juga menyimpulkan secara keseluruhan terkait kegiatan yang telah berlangsung. Hasil kesimpulan pada treatment kedua adalah anggota kelompok mulai mudah dalam berinteraksi, anggota kelompok mulai berkomitmen untuk bertanggung jawab terhadap tugas dan perannya, anggota kelompok berusaha untuk membuat pilihan secara mandiri. Meskipun masih sedikit kaku, tetapi sudah adanya perubahan terhadap sikap dan tanggung jawab anggota kelompok dalam berperan dan berkomitmen. Anggota kelompok terlihat lebih bersemangat dan ceria dari sebelumnya untuk memainkan peran dan mengikuti prosedur kegiatan. Adapun untuk tahap evaluasi, maka peneliti dapat melihat sendiri perkembangan yang ada pada anggota kelompok selama

mengikuti kegiatan dan hasilnya akan dituliskan pada lembar observasi.

3. Perlakuan Ketiga (Treatment III)

Perlakuan ketiga adalah pemberian perlakuan yang terakhir dilakukan setelah memberikan perlakuan atau treatment sebelumnya selama dua kali dengan menggunakan teknik role playing untuk meningkatkan self awareness siswa dengan cara membentuk kelompok kecil untuk siswa bermain peran dan berdiskusi setelahnya.

Pemberian perlakuan atau treatment ketiga diberikan pada hari Jumat, 24 Juli 2020, dengan topik masalah yang dimainkan adalah “Persiapan dan Pengambilan Keputusan pada SNMPTN”. Treatment III ini memiliki tujuan agar siswa dapat mempunyai persepsi dan pemikiran terhadap pemilihan jurusan di masa mendatang, dan mempunyai kesiapan untuk memilih, menentukan serta konsisten dan bertanggung jawab terhadap keputusannya secara mandiri.

Adapun cara yang dilakukan pada treatment ini sama pula dengan yang dilakukan pada dua treatment sebelumnya yaitu dengan melalui beberapa tahap dalam melaksanakan kegiatan bermain peran. Namun, pada kegiatan ini, aturan yang dilakukan dalam kelompok sedikit lebih singkat, dikarenakan treatment ini merupakan treatment terakhir dan anggota kelompok sudah lebih mudah untuk mengerti karena telah dilakukan beberapa kali sebelumnya. Seperti halnya pada

tahap awal (pembentukan), anggota kelompok tidak lagi dipersilakan untuk memperkenalkan diri, karena dianggap sudah saling mengenal, namun ice breaking tetap dilakukan agar suasana lebih ceria dan bersemangat. Ice breaking yang dipakai adalah “1, 2, 3 dor” dan anggota yang masih kurang fokus juga mendapatkan punishment singkat seperti sebelumnya.

Untuk tahap peralihan peneliti hanya sedikit mengulang dan menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk melanjutkan pada tahap kegiatan. Setelah memasuki tahap kegiatan, anggota kelompok langsung bermain peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan dan bertanggung jawab dengan peran masing-masing. Namun sebelumnya tugas dan tokoh telah diberikan kepada masing-masing anggota dengan diberikan waktu untuk memahami isi skenario yang akan dimainkan.

Setelah semua isi dari skenario telah tuntas dimainkan sampai selesai, maka peneliti meminta kepada anggota kelompok untuk memberikan kesimpulan satu persatu dari permainan peran yang telah dilakukan. Untuk kesimpulan terakhir, peneliti yang akan menyimpulkannya sekaligus memberikan penguatan (reward) terhadap peran yang dimainkan sebagai tahap penutupan dalam sesi terakhir pada treatment yang dilakukan.

Untuk selanjutnya peneliti melakukan evaluasi terhadap treatment terakhir, dengan hasil kesimpulan pada treatment ini adalah anggota kelompok lebih terlatih dan mempunyai kesadaran serta inisiatif untuk bermain peran dan menyampaikan pendapat dalam kesimpulan. Begitupula dalam menyatakan komitmen dengan pernyataan yang sedikit lebih panjang dari biasanya.

4. Post-Test

Setelah sebelumnya telah dilakukan pre-test dan memberikan treatment kepada siswa, kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah post-test. Yang mana dalam kegiatan ini siswa yang telah diberikan treatment sebanyak 3 kali berupa perlakuan menggunakan teknik role playing diberikan kembali post-test sebagai evaluasi akhir untuk melihat apakah ada perbedaan tingkat self awareness siswa sebelum dan sesudah diterapkan teknik role playing (bermain peran) dengan menggunakan metode bimbingan kelompok. Post-test dilakukan dengan memberikan skala self awareness yang sama seperti pada saat pre-test, namun post-test ini diberikan hanya kepada 8 siswa yang dinyatakan sebagai sampel dan yang telah diberikan perlakuan sebelumnya.

Post-test dilaksanakan setelah berselang 3 hari sesudah diberikan perlakuan terakhir, yaitu bertepatan pada hari Senin, 27 Juli 2020 yang bertempat di ruang kelas XI IPA 2. Hasil post-test didapatkan pada Sabtu, 25 Juli 2020. Hasil yang diperoleh dari keseluruhan post-test

menunjukkan terdapat perbedaan self awareness siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik role playing yaitu adanya peningkatan hasil skor yang didapatkan pada masing-masing siswa setelah diberikan treatment sebanyak 3 kali menggunakan teknik role playing.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan judul Penerapan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Self Awareness Siswa MAN 1 Aceh Jaya, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di MAN 1 Aceh Jaya. Adapun objek yang menjadi sasaran penelitian adalah 3 kelas, yaitu pada kelas XI IPA 1, XI IPA 2 dan XI IPS dengan jumlah keseluruhan populasi adalah 40 siswa yang diberikan pre-test (membagikan skala self awareness sebelum perlakuan).
2. Tingkat self awareness yang didapatkan pada hasil pre-test adalah berada pada tingkat rendah, sedang, dan tinggi.
3. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 8 siswa yang memenuhi kriteria yaitu siswa yang mempunyai self awareness rendah. Kepada 8 siswa tersebut diberikan perlakuan menggunakan teknik role playing sebanyak 3 kali pertemuan.
4. Tingkat self awareness siswa setelah diberikan perlakuan (post-test) menjadi meningkat dan berada pada kategori sedang.
5. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan maka terdapat perbedaan antara hasil pre-test dengan hasil post-test siswa setelah diberikan perlakuan atau treatment menggunakan teknik role playing. Dari penjelasan tersebut diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh

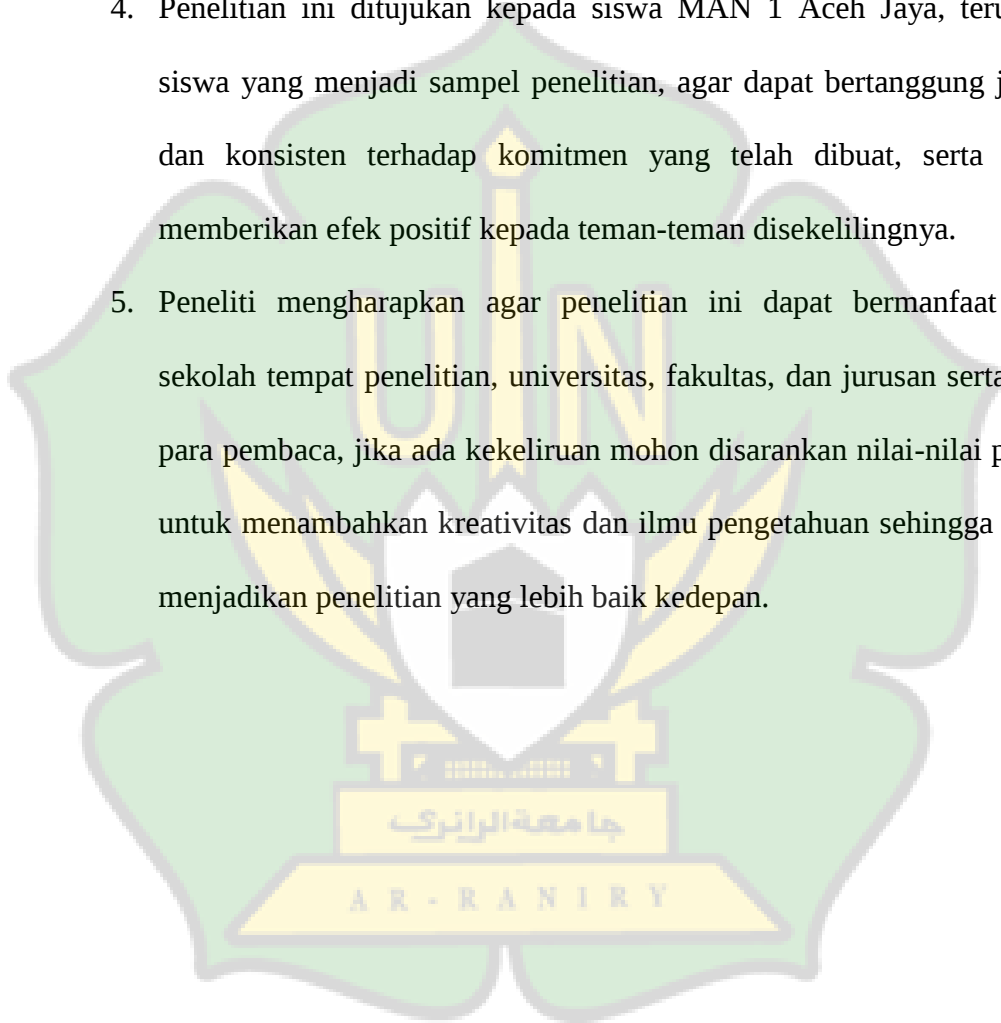
yang signifikan yang terjadi setelah pemberian perlakuan dengan teknik role playing. Adapun jika dirumuskan dalam hipotesis adalah terdapat perbedaan tingkat self awareness siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik role playing di MAN 1 Aceh Jaya.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Keberadaan guru BK sangat berpengaruh terhadap siswa. Guru BK mempunyai tugas untuk membimbing dan mendidik siswa lebih banyak. Dalam pemberian layanan dan bimbingan, guru BK mempunyai pendekatan tersendiri. Maka dari itu diharapkan agar kemampuan tersebut dapat dipergunakan dengan baik, salah satunya adalah dengan cara menerapkan pendekatan dan teknik yang ada untuk membangkitkan semangat dan kesadaran siswa dalam belajar dan bertanggung jawab serta menjadi people of tomorrow.
2. Pemberian layanan bimbingan kepada siswa dapat dilakukan dengan berbagai metode dan teknik. Salah satunya adalah dengan metode bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing. Dalam pemberian perlakuan dengan teknik ini dapat dilakukan dengan membuat skrip skenario yang lebih bervariasi untuk menarik siswa agar lebih bersemangat dalam bermain peran. Selain itu diharapkan pemberian layanan agar lebih efektif dilakukan secara berulang-ulang hingga muncul perubahan sikap yang diinginkan.

3. Penerapan teknik akan lebih efektif jika dilakukan selama beberapa kali berulang-ulang sebagai pembiasaan untuk melatih siswa dalam bersikap, berpikir, dan bertindak terutama untuk meningkatkan self awareness (kesadaran diri) siswa.
4. Penelitian ini ditujukan kepada siswa MAN 1 Aceh Jaya, terutama siswa yang menjadi sampel penelitian, agar dapat bertanggung jawab dan konsisten terhadap komitmen yang telah dibuat, serta dapat memberikan efek positif kepada teman-teman disekelilingnya.
5. Peneliti mengharapkan agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah tempat penelitian, universitas, fakultas, dan jurusan serta bagi para pembaca, jika ada kekeliruan mohon disarankan nilai-nilai positif untuk menambahkan kreativitas dan ilmu pengetahuan sehingga dapat menjadikan penelitian yang lebih baik kedepan.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu & Widodo Supriyono. 2004. Psikologi Belajar Cetakan Kedua. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, Abu dan, Joko Tri Prasetya. SBM (Strategi Belajar Mengajar). Bandung: CV Pustaka Setia.
- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Prasetya. 2005. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Akbar, M. Yudi Ali. dkk, Hubungan Relijiusitas Dengan Self Awareness Mahasiswa Program Studi Bimbingan Penyuluhan Islam (Konseling) UAI, Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, Vol. 4, No. 4, 2018.
- Anisa, Siti, dkk, Pengembangan Model Bimbingan Karir Terintegrasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kesadaran Karir Sisiwa Di Sekolah Dasar. Jurnal Bimbingan Konseling, Vol. 05, No. 02, 2016.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman, 2009. Belajar dan Pem-Belajaran. Bandung: Alfabeta.
- Aziz, Wahab Abdul. 2008. Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Bandung: Alfabeta.
- Bagas Julianto, Wagimin, Mudaris Muslim, Keefektifan Self Awareness Training untuk Meningkatkan Penyesuaian diri Peserta Didik. Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling, Vol. 4, No. 1, 2016.
- Baqi, Muhammad Fuad Abdul. *Al-Mu'jam al Mufaras Lialfazh Al-Qur'an al-Karim*, Terj. Dar Al-Kutub Al-Mishriyah. Jakarta: 1364.
- Baron, A Robbert & Byrne. 2005. Psikologi Social Jilid I. Jakarta: Erlangga.
- Bungi, Burhan. 2009. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Kencana.
- Charles, Schafer. 1996 Cara Efektif Mendidik dan Mendisiplinkan Anak. Jakarta: Mitra Utama.

- Daradjad, Zakiah. 2008. *Metode Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dariyo, Agoes. Peran Self Awareness dan Ego Support Terhadap Kepuasan Hidup Remaja Tionghoa. *Psikodimensia*, Volume 15/2 Edisi Juli-Desember 2016 (254-274).
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Semarang: Toha Putra.
- Dewi, Noviyanti Kartika. Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Berbasis Nilai Karakter Lokal Jawa Untuk Meningkatkan Kesadaran Diri (Self Awareness) Siswa, *Jurnal Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Madiun*.
- Dian Novianti Sitompul, "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role-Playing Terhadap Perilaku Solidaritas Siswa Dalam Menolong Teman Di SMA Negeri 1 Rantau Utara T.A 2014/2015." *Jurnal EduTech Vol.1 No 1* Maret 2015.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Awan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta,
- Djamariah, Syaiful Bahri. 2005. *Pendidik dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Emzir. 2011. *Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ernani, Ahmad Syarifuddin, Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah*, Volume 2, Nomor 1, Januari 2016.
- Fenigstein, A. Scheier, M.F., & Buss, A.H, Public And Private Self-Consciousness: Assesment And Theorry. *Journal of Counseling and Clinical Psychology*, 4, 1975, h. 523.
- Flurentin, Elia. Latihan Kesadaran diri (Self Awareness) dan Kaitannya dengan Penumbuhan Karakter, *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang*. 01 April 2019.
- Furqon. 2009. *Statistik Terapan Untuk Penelitian*,. Bandung: Alfabeta.
- Goleman, Daniel. 1996. *Working With Emotional Integence, Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi*, Terjemah Alex Tri Kantjono Widodo. Jakarta: PT Garamesia Pustaka Utama.

- Hamzah, Uno. 2006. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran* Cet 1 . Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hilman latief, dkk, *Pengaruh Pembelajaran Kontesktual Terhadap Hasil Belajar*, Jurnal Gea, Volume 14 Nomor 1, April 2014.
- Iqbal Hasan. 2009. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, Cet.V. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jonathan Sarwono Dan Hendra Nur Salim. 2017. *Prosedur-Prosedur Popular Statistik Untuk Analisis Data Riset Skripsi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Joyce, Weil, dkk, 2014. *Model of Teaching Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kusumaningrum, Elliza. *Perbedaan Perilaku Prososial dan Self Awareness Terhadap Nilai Budaya Lokal Jawa Ditinjau dari Jenis Kelamin Pada Siswa SMA Kyai Ageng Basyariyah Kecamatan Dagangan Kabupaten Madiun*. Jurnal Ilmiah Counsellia, Volume 6 No. 2, November 2016:17-30.
- Laila Maharani, Meri Mustika, *Hubungan Self Awareness dengan Kedisiplinan Peserta Didik Kelas VIII di SMP Wiyatama Bandar Lampung*, Jurnal Bimbingan Konseling, Vol. 03. No. 1, 2016.
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013.
- Malikah, *Kesadaran Diri Proses Pembentukan Karakter Islam*, Jurnal Al-Ulum, Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo, Vol 13, No. 1, 2013, h. 129-134.
- Margono, S. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Marzuki, 1989. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi UI.
- Mashitoh dan Laksmi Dewi. 2009. *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama.
- Muhammad Iqbal. 1982. *Reconstruction in Islam*. Jakarta: Tintamans.
- Muhammad Kamal Majdi, dkk, *Peningkatan Komunikasi Ilmiah Siswa SMA melalui Model Quantum Learning One Day One Question Berbasis Dayli Life Science Question*, Unnes Phy Education Jounal 7(1) 2018
- Mujiburrahman, dkk. 2016. *Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi*. Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

- Mulyasa, E. 2013. Pengembangan dan Implementasi kurikulum. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2011. Manajemen Berbasis Sekolah. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhasanah, Ismawati Alidha, dkk. Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *Journal Pena Ilmiah*: Vol 1, No. 1 (2016).
- Noor, Juliansyah. 2013. Metodologi Penelitian. Jakarta: Kencana.
- Prayitno. 1995. Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil). t.tp: Ghalia Indonesia.
- Romlah dan Tatiek. 2001. Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sari Eka Yuliana, dkk. Pendidikan Dan Pembelajaran Anak SD, Vol. 2, No. 1, (ISSN 2477-8486)
- Sari Wardani Simarmata dan Desi Arianti, dengan judul “Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Broken *Home pada Siswa Kelas X SMK Pabaku Kec.Stabat.*” *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 7, No. 2 Juli-Desember 2017.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2010. Teori-teori Psikologi Social. Jakarta: Grafindo Persada.
- Shaleh, Abdul Rachman. 2000. Pendidikan Agama dan Keagamaan, Jakarta: PT: Gemawindu Pancaperkasa.
- Soehartono, Irawan 2011. Metode Penelitian Sosial. Bandung: Rosdakarya.
- Sudijono, Anas. 2009. Pengantar Statistik Pendidikan,. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugihartono. Dkk. 2007. Psikologi pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugyono.2014.Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- _____.2009. Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2009. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.

- _____. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2015. SPSS untuk Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sujarweni, Sofyan. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif,. Jakarta:Kencana.
- Susilowati, Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing untuk Peningkatan Self Awareness Peserta Didik. E-journal Bimbingan Konseling, Vol. 05, No. 02, 2015.
- Syahrul, Muhammad. Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Penyesuaian Diri Siswa, Jurnal of EST, Vol. 1, No. 1, 2015.
- Uno, Hamzah B. 2011. Model Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Basyiruddin. 2002. Metodologi Pembelajaran Agama Islam. Jakarta: Ciputat Pers.
- W, Sri Anitah. dkk. 2007. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Walgianto, Bimo & Oemar Hamalik. 2004. Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wina Sanjaya. 2013. Penelitian Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Winkel W.S dan Sri Hastuti. 2004. Bimbingan dan Konseling. Jakarta: Institut Pendidikan.
- Zakiah Daradjat, dkk. 2001. Metodologi Pengajaran Agama Islam, Jakarta: Bumi Aksara.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

NOMOR: B-15496/Un.08/FTK/KP.07.6/10/2018

TENTANG:

**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;

b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;

2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;

3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;

4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;

5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;

6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;

7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;

10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;

11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Bimbingan Konseling. Tanggal 10 Oktober 2019

MEMUTUSKAN

**Menetapkan
PERTAMA**

: Menunjuk Saudara:

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| 1. Tarmizi Ninoersy, M. Ed | Sebagai pembimbing pertama |
| 2. Wanty Khaira, M. Ed | Sebagai pembimbing kedua |

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Naili Rahma Sari

NIM : 160213078

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Judul Skripsi : Penerapan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Self Awareness Siswa MAN 1 Aceh Jaya

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2019 No. 025.04.2.423925/2019 Tanggal 5 Desember 2018

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2019/2020

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 25 Oktober 2019
An: Rektor
Dekan



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Bimbingan Konseling;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

7/11/2020

Dokumen



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeik Abdur Rauf Kopelma Darussalam banda Aceh
Telepon: 0651-7557321, Email: uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6458/Un.08/FTK.I/TL.00/07/2020
Lamp : -
Hal : Penelitian Ilmiah Mahasiswa

Kepada Yth,

1. Kemeyerian Agama Kabupaten Aceh Jaya
2. MAN 1 Aceh Jaya

Assalamu'laikum Wr. Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **NAILI RAHMA SARI/ 160213078**
Semester/Jurusan : VIII/ Bimbingan Konseling
Alamat Sekarang : Jl. Teuku Nyak Arief, Lr. Seuke Gampoeng Rukoh Kec. Syiah Kuala Darussalam
Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Self Awareness Siswa Man 1 Aceh Jaya.**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 9 Juli 2020
an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Berlaku sampai: 9 Juli 2021

M. Chalis, M.Ag



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH ALIYAH NEGERI ACEH JAYA
KABUPATEN ACEH JAYA,
Jalan Banda Aceh – Meulaboh Km. 191 Teunom kode pos 23653
Email : manajaya@yahoo.com

Teunom, 27 Juli 2020

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 195 /Ma.01.18/PP.00.9 /07/2020

1. Kepala Madrasah Aliyah Negeri Aceh Jaya Kabupaten Aceh Jaya dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: NAILIRAHMA SARI
N I M	: 160213078
Jurusan/Program	: Fakultas Tarbiyah Pendidikan Keguruan
Jenjang	: S-1
Universitas	: UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Program	: Sarjana
Judul Skripsi	: Penerapan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Self Awareness Siswa MAN 1 Aceh Jaya
Alamat	: Gampong Rukoh Kec. Syiah Kuala Darussalam Banda Aceh.

2. Benar yang namanya tersebut diatas, telah melaksanakan Penelitian dengan Judul Penerapan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Self Awareness Siswa Madrasah Aliyah Negeri Aceh Jaya. mulai tanggal 20 Juli 2020 s.d 27 Juli 2020

Demikian Surat Keterangan ini kami keluarkan dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kepala,

ERNA SURAIYA, S.Ag

NIP.197212121999052001

LAMPIRAN 5

HASIL JUDGEMEN INSTRUMEN

Instrumen : *Self Awareness*

Nama : NailiRahma Sari

NIM : 160213078

PERKEMBANGAN	SARAN/REKOMENDASI/REVISI
Bahasa	Baik
Konstruksi	Baik
Isi	Baik

Banda Aceh, 29 Juni 2020

Pembimbing Instrumen



Maulida Hidayati

HASIL JUDGMENT INSTRUMEN

Instrumen : *Self Awareness*

Nama : Naili Rahma Sari

NIM : 160213078

PERKEMBANGAN	SARAN/REKOMENDASI/REVISI
Bahasa	Bahasa sudah baik dan mudah di pahami walaupun masih ada beberapa item yang harus dipertegas lagi pilihannya agar responden tidak ragu.
Kontruk	Pernyataan sudah sesuai dengan DO
Isi	Isi pernyataan sudah sesuai dengan indikator-indikator dari DO

Banda Aceh, 3 Juli 2020

Pembimbing Instrumen



Sri Dasweni

LAMPIRAN 6

Skor r tabel dan r hitung Hasil Uji Validitas Butir Item

No Pernyataan	R _{Tabel}	R _{Hitung}	Kesimpulan	Keterangan
1	0,349	0,712	Valid	Dipakai
2	0,349	0,239	Invalid	Dibuang
3	0,349	0,284	Invalid	Dibuang
4	0,349	0,382	Valid	Dipakai
5	0,349	0,101	Invalid	Dibuang
6	0,349	0,274	Invalid	Dibuang
7	0,349	0,456	Valid	Dipakai
8	0,349	0,267	Invalid	Dibuang
9	0,349	0,529	Valid	Dipakai
10	0,349	0,107	Invalid	Dibuang
11	0,349	0,371	Valid	Dipakai
12	0,349	0,220	Invalid	Dibuang
13	0,349	0,487	Valid	Dipakai
14	0,349	0,101	Invalid	Dibuang
15	0,349	0,331	Invalid	Dibuang
16	0,349	0,032	Invalid	Dibuang
17	0,349	0,186	Invalid	Dibuang
18	0,349	0,387	Valid	Dipakai
19	0,349	0,404	Valid	Dipakai
20	0,349	0,596	Valid	Dipakai
21	0,349	0,425	Valid	Dipakai
22	0,349	0,174	Invalid	Dibuang
23	0,349	0,108	Invalid	Dibuang
24	0,349	0,478	Valid	Dipakai
25	0,349	0,083	Invalid	Dibuang
26	0,349	0,620	Valid	Dipakai
27	0,349	0,380	Valid	Dipakai
28	0,349	0,631	Valid	Dipakai
29	0,349	0,594	Valid	Dipakai
30	0,349	0,242	Invalid	Dibuang
31	0,349	0,680	Valid	Dipakai
32	0,349	0,351	Valid	Dipakai
33	0,349	0,559	Valid	Dipakai
34	0,349	0,659	Valid	Dipakai
35	0,349	0,447	Valid	Dipakai
36	0,349	0,488	Valid	Dipakai
37	0,349	0,573	Valid	Dipakai
38	0,349	0,502	Valid	Dipakai
39	0,349	0,424	Valid	Dipakai
40	0,349	0,443	Valid	Dipakai

No Pernyataan	R _{Tabel}	R _{Hitung}	Kesimpulan	Keterangan
41	0,349	0,629	Valid	Dipakai
42	0,349	0,252	Invalid	Dibuang
43	0,349	0,018	Invalid	Dibuang
44	0,349	0,132	Invalid	Dibuang
45	0,349	0,394	Valid	Dipakai
46	0,349	0,596	Valid	Dipakai
47	0,349	0,625	Valid	Dipakai
48	0,349	0,369	Valid	Dipakai
49	0,349	0,332	Invalid	Dibuang
50	0,349	0,101	Invalid	Dibuang
51	0,349	0,413	Valid	Dipakai
52	0,349	0,395	Valid	Dipakai
53	0,349	0,209	Invalid	Dibuang
54	0,349	0,457	Valid	Dipakai
55	0,349	0,752	Valid	Dipakai
56	0,349	0,537	Valid	Dipakai
57	0,349	0,128	Invalid	Dibuang
58	0,349	0,605	Valid	Dipakai
59	0,349	0,294	Invalid	Dibuang
60	0,349	0,438	Valid	Dipakai
61	0,349	0,207	Invalid	Dibuang
62	0,349	0,318	Invalid	Dibuang
63	0,349	0,280	Invalid	Dibuang
64	0,349	0,334	Valid	Dipakai
65	0,349	0,185	Invalid	Dibuang
66	0,349	0,228	Invalid	Dibuang
67	0,349	0,029	Invalid	Dibuang
68	0,349	0,691	Valid	Dipakai
69	0,349	0,501	Valid	Dipakai
70	0,349	0,019	Invalid	Dibuang
71	0,349	0,044	Invalid	Dibuang
72	0,349	0,489	Valid	Dipakai
73	0,349	0,447	Valid	Dipakai
74	0,349	0,352	Valid	Dipakai
75	0,349	0,301	Invalid	Dibuang
76	0,349	0,061	Invalid	Dibuang
77	0,349	0,079	Invalid	Dibuang
78	0,349	0,444	Valid	Dipakai
79	0,349	0,374	Valid	Dipakai
80	0,349	0,389	Valid	Dipakai

No Pernyataan	R _{Tabel}	R _{Hitung}	Kesimpulan	Keterangan
81	0,349	0,109	Invalid	Dibuang
82	0,349	0,133	Invalid	Dibuang



LAMPIRAN 7

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Nilai
N		8
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	171.5000
	Std. Deviation	10.78359
	Absolute	.287
Most Extreme Differences	Positive	.187
	Negative	-.287
Kolmogorov-Smirnov Z		.811
Asymp. Sig. (2-tailed)		.526

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	149.8750	8	4.29077	1.51702
	POST TEST	171.5000	8	10.78359	3.81257

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	8	-.344	.404

Paired Sampel Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre test - post test	-21.62500	12.90556	4.56281	-32.41432	-10.83568	-4.739	7	.002

LAMPIRAN 8

KISI-KISI INSTRUMEN SELF AWARENESS

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan		Total
			+	-	
Self Awareness	Self Awareness Subjektif	Penilaian Diri, Mengenali keadaan diri (pengakuan diri), kelebihan dan kekurangan diri	2, 3, 6, 7, 8, 10, 12, 14, 16, 17, 18, 19,	1, 4, 5, 9, 11, 13, 15, 20, 21, 22, 23	23
	Self Awareness Objektif	Kepercayaan diri Meliputi: Tanggung jawab, pengambilan keputusan, merencanakan masa depan	24, 25, 29, 30, 32, 35, 36, 39, 42, 43, 44	26, 27, 28, 31, 33, 34, 37, 38, 40, 41	21
	Self Awareness Simbolik	Kemampuan diri Meliputi: Pengetahuan, bersikap tegas, mengelola emosi, beradaptasi dengan lingkungan	45, 49, 51, 52, 53, 54, 57, 59, 61, 63, 65, 67, 70, 71, 74, 77, 79, 81	46, 47, 48, 50, 55, 56, 58, 60, 62, 64, 66, 68, 69, 72, 73, 75, 76, 78, 80, 82	38
Jumlah Total Keseluruhan					82

BUTIR INSTRUMEN SELF AWARENESS

Variable	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	+/-
Self Awareness	Self Awareness Subjektif	Penilaian Diri, Mengenali keadaan diri (pengakuan diri), kelebihan dan kekurangan diri	1. Saya membandingkan diri sendiri dengan orang lain	-
			2. Saya dapat belajar dari kesalahan	+
			3. Saya orang yang ramah	+
			4. Saya belum menemukan jati diri	-
			5. Saya tidak menyadari kesalahan saya	-
			6. Saya mempunyai prinsip hidup yang kuat	+
			7. Saya menyadari bahwa setiap orang punya peran yang berbeda-beda	+
			8. Saya tahu, bahwa setiap orang punya keterampilan yang berbeda	+
			9. Saya tidak pernah bersyukur dengan keadaan diri saya	-
			10. Saya dapat bertindak dan melakukan sesuatu sesuai pengetahuan yang saya miliki	+
			11. Saya memiliki sifat angkuh	-
			12. Saya mempunyai hobi yang unik	+
			13. Saya tidak tahu kemampuan saya dibidang apa	-
			14. Saya tahu apa yang menjadi keinginan diri sendiri	+
			15. Saya menyalahkan orang lain ketika terjadi sesuatu hal yang buruk terhadap diri saya	-

Variable	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	+/-
			33. Saya tidak bisa mencapai tujuan yang diinginkan	-
			34. Saya tidak mampu membuat keputusan dalam hidup	-
			35. Saya mampu merencanakan masa depan dengan baik	+
			36. Untuk mendapat nilai yang baik, saya harus giat belajar	+
			37. Saya tidak mampu menentukan pilihan hidup	-
			38. Saya tidak ada tujuan yang pasti tentang masa depan	-
			39. Saya mampu mewujudkan cita-cita yang saya inginkan	+
			40. Saya sulit konsisten terhadap keputusan sendiri	-
			41. Saya tidak mempunyai cita-cita	-
			42. Cita-cita merupakan motivasi saya agar terus giat belajar	+
			43. Saya tahu apa yang harus diutamakan	+
			44. Saya berpikir kritis	+
	Self Awareness Simbolik	Kemampuan diri Meliputi: Pengetahuan, bersikap tegas, mengelola emosi, beradaptasi dengan	45. Saya mampu mengerjakan semua tugas sendiri	+
			46. Saya memberikan contekan kepada teman saya ketika ujian	-
			47. Saya tidak aktif bertanya di kelas	-
			48. Saya tidak dapat menolak ajakan teman untuk bermain	-

Variable	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	+/-
		lingkungan	49. Saya sangat peka terhadap masalah orang lain	+
			50. Saya mengikuti kemauan orang lain	-
			51. Saya mampu mengungkapkan pendapat	+
			52. Saya bisa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan berani	+
			53. Saya memiliki dorongan untuk melakukan perubahan	+
			54. Saya dapat menemukan cara baru dalam belajar agar tidak membosankan	+
			55. Saya tidak tahu cara belajar yang menyenangkan	-
			56. Saya tidak mempunyai ide-ide baru ketika berdiskusi dalam kelompok	-
			57. Saya tahu bagaimana cara meningkatkan keterampilan	+
			58. Saya tidak tahu cara menunjukkan kemampuan	-
			59. Saya bisa mengkondisikan diri dengan lingkungan	+
			60. Saya tidak peka terhadap kondisi yang terjadi dilingkungan sekitar	-
			61. Saya bisa menyesuaikan diri dengan teman sebaya	+
			62. Saya tidak mampu mengerjakan tugas sendiri	-
			63. Saya tahu cara memperoleh nilai yang baik	+
			64. Saya tidak mampu menggunakan media sosial dengan baik	-
			65. Saya percaya setiap yang dilakukan akan berhasil	+

Variable	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	+/-
			66. Saya cenderung menyerah pada keadaan	-
			67. Saya tahu cara memanfaatkan sumber belajar	+
			68. Saya tidak mampu membuat pilihan sendiri	-
			69. Saya merasa apa yang saya lakukan hanya sia-sia tanpa hasil yang baik	-
			70. Saya semangat dalam mengerjakan tugas	+
			71. Saya bisa mengendalikan emosi	+
			72. Saya membalas perbuatan buruk yang dilakukan orang lain terhadap diri saya	-
			73. Saya marah-marah ketika ada yang menegur kesalahan saya	-
			74. Saya menerima dengan baik setiap kritik yang ditujukan kepada saya	+
			75. Saya tidak pernah merawat diri	-
			76. Saya bersikap sopan terhadap guru	+
			77. Saya menyayangi anak kecil	+
			78. Saya tidak menghargai pendapat orang lain	-
			79. Saya suka menolong teman yang kesusahan	+
			80. Saya memberontak ketika ditegur oleh guru saya	-
			81. Saya merasa diri saya sangat berharga	+
			82. Saya merasa saya berhak untuk bahagia	+

LAMPIRAN 9

Instrumen Self Awareness Siswa

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda checklist (V) pada kolom yang disetujui jika deskripsi yang diberikan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya (sesuai dengan apa yang dialami atau dirasakan oleh masing-masing siswa).

KETERANGAN

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya membandingkan diri sendiri dengan orang lain					
2	Saya dapat belajar dari kesalahan					
3	Saya orang yang ramah					
4	Saya belum menemukan jati diri					
5	Saya tidak menyadari kesalahan saya					
6	Saya mempunyai prinsip hidup yang kuat					
7	Saya menyadari bahwa setiap orang punya peran yang berbeda-beda					
8	Saya tahu, bahwa setiap orang punya keterampilan yang berbeda					
9	Saya tidak pernah bersyukur dengan keadaan diri saya					
10	Saya dapat bertindak dan melakukan sesuatu sesuai pengetahuan yang saya miliki					
11	Saya memiliki sifat angkuh					
12	Saya mempunyai hobi yang unik					
13	Saya tidak tahu kemampuan saya dibidang apa					
14	Saya tahu apa yang menjadi keinginan diri					

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
	sendiri					
15	Saya menyalahkan orang lain ketika terjadi sesuatu hal yang buruk terhadap diri saya					
16	Saya mengetahui segala yang terjadi kepada saya merupakan akibat dari apa yang saya lakukan.					
17	Saya sedih ketika melihat orang lain dalam keadaan berduka					
18	Saya bersikap terbuka					
19	Saya mensyukuri apa yang saya miliki					
20	Saya tidak jujur pada diri sendiri					
21	Saya mengandalkan kemauan orang lain yang tak sesuai dengan keinginan saya					
22	Saya tidak tegas terhadap perasaan sendiri					
23	Saya dapat memahami kelemahan diri sendiri					
24	Saya meminta maaf ketika berbuat salah					
25	Saya memperbaiki sesuatu ketika sudah merusaknya					
26	Saya tidak tahu cara membagi tugas					
27	Saya malas mengerjakan tugas					
28	Saya lari dari masalah yang sedang saya hadapi					
29	Saya menyalahkan orang lain ketika terjadi masalah					
30	Saya dapat mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan					
31	Saya tidak bisa meraih suatu hasil dengan baik					
32	Saya memahami arah tujuan karir masa depan					
33	Saya tidak bisa mencapai tujuan yang diinginkan					
34	Saya tidak mampu membuat keputusan dalam hidup					
35	Saya mampu merencanakan masa depan dengan baik					
36	Untuk mendapat nilai yang baik, saya harus giat belajar					
37	Saya tidak mampu menentukan pilihan hidup					
38	Saya tidak ada tujuan yang pasti tentang masa depan					
39	Saya mampu mewujudkan cita-cita yang					

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
	saya inginkan					
40	Saya sulit konsisten terhadap keputusan sendiri					
41	Saya tidak mempunyai cita-cita					
42	Cita-cita merupakan motivasi saya agar terus giat belajar					
43	Saya tahu apa yang harus diutamakan					
44	Saya berpikir kritis					
45	Saya mampu mengerjakan semua tugas sendiri					
46	Saya memberikan contekan kepada teman saya ketika ujian					
47	Saya tidak aktif bertanya di kelas					
48	Saya tidak dapat menolak ajakan teman untuk bermain					
49	Saya sangat peka terhadap masalah orang lain					
50	Saya mengikuti kemauan orang lain					
51	Saya mampu mengungkapkan pendapat					
52	Saya bisa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan berani					
53	Saya memiliki dorongan untuk melakukan perubahan					
54	Saya dapat menemukan cara baru dalam belajar agar tidak membosankan					
55	Saya tidak tahu cara belajar yang menyenangkan					
56	Saya tidak mempunyai ide-ide baru ketika berdiskusi dalam kelompok					
57	Saya tahu bagaimana cara meningkatkan keterampilan					
58	Saya tidak tahu cara menunjukkan kemampuan					
59	Saya bisa mengkondisikan diri dengan lingkungan					
60	Saya tidak peka terhadap kondisi yang terjadi dilingkungan sekitar					
61	Saya bisa menyesuaikan diri dengan teman sebaya					
62	Saya tidak mampu mengerjakan tugas sendiri					
63	Saya tahu cara memperoleh nilai yang baik					

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
64	Saya tidak mampu menggunakan media sosial dengan baik					
65	Saya percaya setiap yang dilakukan akan berhasil					
66	Saya cenderung menyerah pada keadaan					
67	Saya tahu cara memanfaatkan sumber belajar					
68	Saya tidak mampu membuat pilihan sendiri					
69	Saya merasa apa yang saya lakukan hanya sia-sia tanpa hasil yang baik					
70	Saya semangat dalam mengerjakan tugas					
71	Saya bisa mengendalikan emosi					
72	Saya membalas perbuatan buruk yang dilakukan orang lain terhadap diri saya					
73	Saya marah-marah ketika ada yang menegur kesalahan saya					
74	Saya menerima dengan baik setiap kritik yang ditujukan kepada saya					
75	Saya tidak pernah merawat diri					
76	Saya bersikap sopan terhadap guru					
77	Saya menyayangi anak kecil					
78	Saya tidak menghargai pendapat orang lain					
79	Saya suka menolong teman yang kesusahan					
80	Saya memberontak ketika ditegur oleh guru saya					
81	Saya merasa diri saya sangat berharga					
82	Saya merasa saya berhak untuk bahagia					

RENCANA PEMBERIAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KELOMPOK
TEKNIK ROLE PLAYING
(TREATMENT I)

A	Komponen Layanan	Dasar
B	Bidang Layanan	Sosial
C	Fungsi Layanan	Pemahaman dan pengembangan
D	Tujuan	Meningkatkan self awareness siswa
E	Topik	Peluang Meraih Prestasi Belajar
F	Sasaran Layanan	Siswa Kelas XI MAN 1 Aceh Jaya yang mempunyai self awareness rendah berjumlah 8 siswa
G	Metode dan Teknik	Bimbingan Kelompok/Role Playing
H	Waktu	1x40 Menit
I	Media/Alat	Kertas yang berisikan skrip scenario
J	Tanggal Pelaksanaan	22 Juli 2020
K	Tempat pelaksanaan	Kelas XI IPA 1 MAN 1 Aceh Jaya
Uraian Kegiatan		
	1	Tahap Awal (pembentukan)
	A	Pembentukan Kelompok (Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan kelompok)
		1. Membuka dengan mengucapkan salam dan berdoa
		2. Menanyakan kabar dan memberikan ucapan terimakasih kepada siswa yang telah bersedia hadir
		3. Membina hubungan baik dengan siswa
		4. Mengarahkan siswa untuk memperkenalkan diri
		5. Menanyakan kesiapan kepada siswa
		6. Membuat ice breaking
	B	Pernyataan tujuan
		- Agar siswa mempunyai kesadaran untuk belajar
		- Siswa giat dan semangat dalam belajar
		- Siswa termotivasi untuk meraih prestasi belajar
		- Self awareness siswa tentang peluang meraih prestasi belajar meningkat
	C	Mengarahkan kegiatan (konsolidasi)
		1. Membentuk kelompok
		2. Menjelaskan tata cara pelaksanaan bermain peran (role playing)
		3. Menjelaskan peranan siswa dalam bermain peran (role playing)
		4. Mengajak dan membimbing siswa untuk memulai kegiatan bimbingan kelompok dengan penuh perhatian, semangat dan

2			penampilan mereka dengan melakukan kegiatan berpikir, merasa menyikapi, melakukan dan bertanggung jawab (BMB3) berkenaan dengan topik dan peran yang akan dimainkan
	Tahap Peralihan (Transisi)		
	-	Guru BK/Konselor menanyakan apakah siswa sudah paham dan memberikan penjelasan (Storming)	a Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan kelompok dalam melaksanakan tugas
			b Guru BK/Konselor memberi kesempatan bertanya kepada setiap kelompok tentang tugas-tugas yang belum mereka pahami
			c Guru BK/Konselor menjelaskan kembali secara singkat tentang tugas dan tanggung jawab peserta dalam melakukan kegiatan
	-	Guru BK/Konselor menyiapkan siswa untuk melakukan komitmen tentang kegiatan yang akan dilakukannya (Norming)	a Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan para peserta untuk melaksanakan tugas
			B Setelah semua menyatakan siap, selanjutnya Guru BK/Konselor memulai ke tahap kerja
	3	Tahap Inti/Kerja (kegiatan)	
	a	Proses/kegiatan yang dialami peserta didik dalam suatu kegiatan bimbingan berdasarkan teknis tertentu (eksperientasi)	- Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan peran sesuai dengan skenario yang sudah disiapkan - Siswa mengamati skenario - Guru BK/Konselor memastikan keselarasan antara tujuan yang akan dicapai, metode yang dipilih dengan materi - Memulai role playing - Guru BK memberikan reward/penguatan kepada siswa agar lebih berani dan bersemangat
	b	Refleksi (Pengungkapan perasaan, pemikiran dan pengalaman tentang apa yang	Refleksi Identifikasi. Guru BK/Konselor mengidentifikasi respon anggota kelompok melalui pertanyaan yang mengungkap pengalaman

		terjadi dalam kegiatan bimbingan)		peserta tentang apa yang terjadi pada saat mengikuti kegiatan (What Happened). Pertanyaan pada refleksi identifikasi mengacu pada pengukuran pencapaian apa yang diketahui (pengenalan)
			2	Refleksi Analisis. Guru BK/Konselor mengajak konseli untuk menganalisis dan memikirkan (think) sebab-sebab mengapa mereka menunjukkan perilaku tertentu dan apa yang akan dilakukan selanjutnya (so what)
			3	Refleksi Generalisasi. Guru BK/Konselor mengajak siswa membuat rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku yang dianggap sebagai kelemahan dirinya (Plan). Kemudian Guru BK/Konselor mengajukan pertanyaan tentang rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku sebagai tanda peserta didik memiliki kesadaran untuk berubah (Now What). Contoh pertanyaan: rencana apa yang akan dilakukan ? kapan akan dimulai ? langkah terdekat apa yang akan dilakukan ?
4	Tahap Pengakhiran (Terminasi)			
			a	Setelah permainan peran selesai dimainkan, maka siswa dimintakan untuk menyampaikan kesimpulannya
			B	Guru BK menyampaikan kesimpulan secara umum
			c	Guru bimbingan dan konseling atau konselor memberikan penguatan terhadap aspek-aspek yang

				ditemukan oleh siswa dalam bermain peran
			d	Merencanakan tindak lanjut, yaitu mengembangkan aspek kepercayaan diri dan bersemangat
			c	Akhir dari tahap ini adalah menutup kegiatan layanan secara simpatik (Framming)
L	Evaluasi			
	1	Evaluasi Proses	a	Guru bimbingan dan konseling atau konselor terlibat dalam menumbuhkan antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan.
			B	Guru bimbingan dan konseling atau konselor membangun dinamika kelompok
			c	Guru bimbingan dan konseling atau konselor memberikan penguatan siswa dalam membuat langkah yang akan dilakukannya
	2	Evaluasi Hasil	a	Mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengalaman konseli dalam bimbingan kelompok
			B	Mengamati perubahan perilaku peserta setelah bimbingan kelompok.
			c	Konseli mengisi instrumen penilaian dari guru bimbingan dan konseling atau konselor (seperti contoh dalam konseling kelompok)

Penyelenggara Layanan : Peneliti

Perencanaan Penilaian : Berdasarkan observasi langsung terhadap perubahan sikap siswa

**RENCANA PEMBERIAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING
(TREATMENT II)**

A	Komponen Layanan	Dasar
B	Bidang Layanan	Sosial
C	Fungsi Layanan	Pemahaman dan pengembangan
D	Tujuan	Meningkatkan self awareness siswa
E	Topik	Upacara Bendera Kelas XI IPA 1
F	Sasaran Layanan	Siswa Kelas XI MAN 1 Aceh Jaya yang mempunyai self awareness rendah berjumlah 8 siswa
G	Metode dan Teknik	Bimbingan Kelompok/Role Playing
H	Waktu	2 x 40 Menit
I	Media/Alat	Kertas yang berisikan skrip scenario
J	Tanggal Pelaksanaan	23 Juli 2020
K	Tempat pelaksanaan	Kelas XI IPA 1 MAN 1 Aceh Jaya
Uraian Kegiatan		
	1	Tahap Awal (pembentukan)
	a	Pembentukan Kelompok (Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan kelompok)
		7. Membuka dengan mengucapkan salam dan berdoa 8. Menanyakan kabar dan memberikan ucapan terimakasih kepada siswa yang telah bersedia hadir 9. Membina hubungan baik dengan siswa 10. Mengarahkan siswa untuk memperkenalkan diri 11. Menanyakan kesiapan kepada siswa 12. Membuat ice breaking
	b	Pernyataan tujuan
		- Siswa mempunyai self awareness yang kuat terhadap tugas dan tanggung jawabnya
		- Siswa dapat menumbuhkan kesadaran sendiri untuk bertindak dan melakukan sesuatu yang positif
		- Siswa dapat mengerjakan sesuatu dengan baik
		- Siswa disiplin dan saling mendukung untuk persiapan upacara bendera
	c	Mengarahkan kegiatan (konsolidasi)
		5. Membentuk kelompok 6. Menjelaskan tata cara pelaksanaan bermain peran (role playing) 7. Menjelaskan peranan siswa dalam bermain peran (role playing)

2		8. Mengajak dan membimbing siswa untuk memulai kegiatan bimbingan kelompok dengan penuh perhatian, semangat dan penampilan mereka dengan melakukan kegiatan berpikir, merasa menyikapi, melakukan dan bertanggung jawab (BMB3) berkenaan dengan topik dan peran yang akan dimainkan		
	Tahap Peralihan (Transisi)			
	-	Guru BK/Konselor menanyakan apakah siswa sudah paham dan memberikan penjelasan (Storming)	a	Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan kelompok dalam melaksanakan tugas
			B	Guru BK/Konselor memberi kesempatan bertanya kepada setiap kelompok tentang tugas-tugas yang belum mereka pahami
			c	Guru BK/Konselor menjelaskan kembali secara singkat tentang tugas dan tanggung jawab peserta dalam melakukan kegiatan
	-	Guru BK/Konselor menyiapkan siswa untuk melakukan komitmen tentang kegiatan yang akan dilakukannya (Norming)	a	Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan para peserta untuk melaksanakan tugas
B			Setelah semua menyatakan siap, selanjutnya Guru BK/Konselor memulai ke tahap kerja	
3	Tahap Inti/Kerja (kegiatan)			
a	Proses/kegiatan yang dialami peserta didik dalam suatu kegiatan bimbingan berdasarkan teknis tertentu (eksperientasi)	6. Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan peran sesuai dengan skenario yang sudah disiapkan 7. Siswa mengamati skenario 8. Guru BK/Konselor memastikan keselarasan antara tujuan yang akan dicapai, metode yang dipilih dengan materi 9. Memulai role playing 10. Guru BK memberikan reward/penguatan kepada siswa agar lebih berani dan bersemangat		

	b	Refleksi (Pengungkapan perasaan, pemikiran dan pengalaman tentang apa yang terjadi dalam kegiatan bimbingan)	1	Refleksi Identifikasi. Guru BK/Konselor mengidentifikasi respon anggota kelompok melalui pertanyaan yang mengungkap pengalaman peserta tentang apa yang terjadi pada saat mengikuti kegiatan (What Happened). Pertanyaan pada refleksi identifikasi mengacu pada pengukuran pencapaian apa yang diketahui (pengenalan)
			2	Refleksi Analisis. Guru BK/Konselor mengajak konseli untuk menganalisis dan memikirkan (think) sebab-sebab mengapa mereka menunjukkan perilaku tertentu dan apa yang akan dilakukan selanjutnya (so what)
			3	Refleksi Generalisasi. Guru BK/Konselor mengajak siswa membuat rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku yang dianggap sebagai kelemahan dirinya (Plan). Kemudian Guru BK/Konselor mengajukan pertanyaan tentang rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku sebagai tanda peserta didik memiliki kesadaran untuk berubah (Now What). Contoh pertanyaan: rencana apa yang akan dilakukan ? kapan akan dimulai ? langkah terdekat apa yang akan dilakukan ?
	4	Tahap Pengakhiran (Terminasi)		
			a	Setelah permainan peran selesai dimainkan, maka siswa dimintakan untuk menyampaikan kesimpulannya
			B	Guru BK menyampaikan kesimpulan secara umum

			c	Guru bimbingan dan konseling atau konselor memberikan penguatan terhadap aspek-aspek yang ditemukan oleh siswa dalam bermain peran
			d	Merencanakan tindak lanjut, yaitu mengembangkan aspek kepercayaan diri dan bersemangat
			c	Akhir dari tahap ini adalah menutup kegiatan layanan secara simpatik (Framming)
L	Evaluasi			
	1	Evaluasi Proses	a	Guru bimbingan dan konseling atau konselor terlibat dalam menumbuhkan antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan.
			B	Guru bimbingan dan konseling atau konselor membangun dinamika kelompok
			c	Guru bimbingan dan konseling atau konselor memberikan penguatan siswa dalam membuat langkah yang akan dilakukannya
	2	Evaluasi Hasil	a	Mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengalaman konseli dalam bimbingan kelompok
			B	Mengamati perubahan perilaku peserta setelah bimbingan kelompok.
			C	Konseli mengisi instrumen penilaian dari guru bimbingan dan konseling atau konselor (seperti contoh dalam konseling kelompok)

Penyelenggara Layanan : Peneliti

Perencanaan Penilaian : Berdasarkan observasi langsung terhadap perubahan sikap siswa

**RENCANA PEMBERIAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING
(TREATMENT III)**

A	Komponen Layanan	Dasar
B	Bidang Layanan	Sosial
C	Fungsi Layanan	Pemahaman dan pengembangan
D	Tujuan	Meningkatkan self awareness siswa
E	Topik	Persiapan dan Pengambilan Keputusan pada SNMPTN
F	Sasaran Layanan	Siswa Kelas XI MAN 1 Aceh Jaya yang mempunyai self awareness rendah berjumlah 8 siswa
G	Metode dan Teknik	Bimbingan Kelompok/Role Playing
H	Waktu	2 x 40 Menit
I	Media/Alat	Kertas yang berisikan skrip scenario
J	Tanggal Pelaksanaan	24 Juli 2020
K	Tempat pelaksanaan	Kelas X IPA 2 MAN 1 Aceh Jaya
Uraian Kegiatan		
1	Tahap Awal (pembentukan)	
	a	Pembentukan Kelompok (Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan kelompok) 13. Membuka dengan mengucapkan salam dan berdoa 14. Menanyakan kabar dan memberikan ucapan terimakasih kepada siswa yang telah bersedia hadir 15. Membina hubungan baik dengan siswa 16. Mengarahkan siswa untuk memperkenalkan diri 17. Menanyakan kesiapan kepada siswa 18. Membuat ice breaking
	b	Pernyataan tujuan - Siswa dapat membuat keputusan secara mandiri - Siswa memahami minat dan kemampuan yang dimiliki - Siswa dapat menentukan pilihannya - Siswa konsisten dan memiliki komitmen yang kuat
	c	Mengarahkan kegiatan (konsolidasi) 9. Membentuk kelompok 10. Menjelaskan tata cara pelaksanaan bermain peran (role playing) 11. Menjelaskan peranan siswa dalam bermain peran (role playing)

2			12. Mengajak dan membimbing siswa untuk memulai kegiatan bimbingan kelompok dengan penuh perhatian, semangat dan penampilan mereka dengan melakukan kegiatan berpikir, merasa menyikapi, melakukan dan bertanggung jawab (BMB3) berkenaan dengan topik dan peran yang akan dimainkan	
			Tahap Peralihan (Transisi)	
			-	a Guru BK/Konselor menanyakan apakah siswa sudah paham dan memberikan penjelasan (Storming)
				B Guru BK/Konselor memberi kesempatan bertanya kepada setiap kelompok tentang tugas-tugas yang belum mereka pahami
				c Guru BK/Konselor menjelaskan kembali secara singkat tentang tugas dan tanggung jawab peserta dalam melakukan kegiatan
			-	a Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan para peserta untuk melaksanakan tugas
				B Setelah semua menyatakan siap, selanjutnya Guru BK/Konselor memulai ke tahap kerja
			3 Tahap Inti/Kerja (kegiatan)	
			a	11. Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan peran sesuai dengan skenario yang sudah disiapkan
				12. Siswa mengamati skenario 13. Guru BK/Konselor memastikan keselarasan antara tujuan yang akan dicapai, metode yang dipilih dengan materi 14. Memulai role playing 15. Guru BK memberikan reward/penguatan kepada siswa agar lebih berani dan bersemangat
			Proses/kegiatan yang dialami peserta didik dalam suatu kegiatan bimbingan berdasarkan teknis tertentu (eksperientasi)	

		b	Refleksi (Pengungkapan perasaan, pemikiran dan pengalaman tentang apa yang terjadi dalam kegiatan bimbingan)	1	Refleksi Identifikasi. Guru BK/Konselor mengidentifikasi respon anggota kelompok melalui pertanyaan yang mengungkap pengalaman peserta tentang apa yang terjadi pada saat mengikuti kegiatan (What Happened). Pertanyaan pada refleksi identifikasi mengacu pada pengukuran pencapaian apa yang diketahui (pengenalan)
				2	Refleksi Analisis. Guru BK/Konselor mengajak konseli untuk menganalisis dan memikirkan (think) sebab-sebab mengapa mereka menunjukkan perilaku tertentu dan apa yang akan dilakukan selanjutnya (so what)
				3	Refleksi Generalisasi. Guru BK/Konselor mengajak siswa membuat rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku yang dianggap sebagai kelemahan dirinya (Plan). Kemudian Guru BK/Konselor mengajukan pertanyaan tentang rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku sebagai tanda peserta didik memiliki kesadaran untuk berubah (Now What). Contoh pertanyaan: rencana apa yang akan dilakukan ? kapan akan dimulai ? langkah terdekat apa yang akan dilakukan ?
		4	Tahap Pengakhiran (Terminasi)		
				a	Setelah permainan peran selesai dimainkan, maka siswa dimintakan untuk menyampaikan kesimpulannya
				B	Guru BK menyampaikan kesimpulan secara umum
				c	Guru bimbingan dan konseling atau konselor memberikan

				penguatan terhadap aspek-aspek yang ditemukan oleh siswa dalam bermain peran
			d	Merencanakan tindak lanjut, yaitu mengembangkan aspek kepercayaan diri dan bersemangat
			c	Akhir dari tahap ini adalah menutup kegiatan layanan secara simpatik (Framming)
L	Evaluasi			
	1	Evaluasi Proses	a	Guru bimbingan dan konseling atau konselor terlibat dalam menumbuhkan antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan.
			B	Guru bimbingan dan konseling atau konselor membangun dinamika kelompok
			c	Guru bimbingan dan konseling atau konselor memberikan penguatan siswa dalam membuat langkah yang akan dilakukannya
	2	Evaluasi Hasil	a	Mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengalaman konseli dalam bimbingan kelompok
			B	Mengamati perubahan perilaku peserta setelah bimbingan kelompok.
			c	Konseli mengisi instrumen penilaian dari guru bimbingan dan konseling atau konselor (seperti contoh dalam konseling kelompok)

Penyelenggara Layanan : Peneliti

Perencanaan Penilaian : Berdasarkan observasi langsung terhadap perubahan sikap siswa

SKENARIO I (ROLE PLAYING)

Perluang Meraih Prestasi Belajar

Senin, 13 Juli 2020. Hari ini adalah hari pertama masuk sekolah setelah libur panjang. Aku dan teman-teman memasuki gerbang sekolah dengan penuh semangat untuk kembali beraktivitas seperti biasanya. Semua siswa sibuk dengan kegiatannya masing-masing. Ada yang baru datang, ada yang sedang bermain di halaman sekolah, ada yang sedang sarapan di kantin, begitulah dan lain sebagainya.

Tet... teet.... Tet..saatnya jam pertama dimulai. Suara tersebut berasal dari ruang kantor sekolah yang mengisyaratkan bahwa kegiatan atau aktivitas belajar mengajar akan dimulai seperti biasanya.

Risty : Hai semuanya, pada ngapain nih? (menyapa teman-teman yang sedang duduk di halaman sekolah)

Rahma : Lagi duduk-duduk aja ni Ris, sambil tunggu arahan apa ada upacara hari ini.

Risty : Oh iyaa. Enggak tau juga sih, hari ini kan hari pertama mulai sekolah lagi.

Lisa : Mungkin aja enggak, kan belum tau juga siapa yang akan jadi petugas upacara hari ini.

Asma : Iya, lagian kan gak ada arahan dan pengumuman setelah bel masuk tadi.

Bu Desi : Hey, anak-anak. Lamaaa tak jumpa yaa..

Lisa : eh, ada Ibuu... (tersenyum sambil bangun dari tempat duduk dan bersalam dengan bu Desi)

Risty : Sehat bu? (Risty dan kawan-kawan lain pun memberi salam kepada bu Desi).

Bu Desi : Alhamdulillah sehat. Lihat, ibu sudah sangat bersemangat dan mulai berisi (sambil ketawa)

Asma : Oh, iyaa, hehe.

Bu Desi : Rahma kenapa? Kok terlihat seperti kurang bersemangat?

Rahma : Hehe, enggak ada kok bu. Alhamdulillah sudah bersemangat lagi bu (sambil tersenyum dan mersepon dengan nada pelan dan agak kaku)

Bu Desi : Ibu tau kok, perasaan Rahma. Rahma pasti masih kepikiran soal nilai rapor yang menurun semester kemarin kan?

Rahma : Hehe, enggak kok bu (sambil menunduk), mungkin itu karna usaha saya masih kurang maksimal bu. Dan itu juga akibat dari kelaian saya.

Bu Desi : Udah, gapapa. Jangan terlalu dipikirkan, peringkat itu cuma penilaian dari orang lain berupa poin nilai yang diberikan. Tapi kemampuan dari pribadi kita itu, kita lah yang lebih tau (menepuk bahu Rahma).

Risty : Iyaa Ma. Jangan terlalu dipikirkan, nanti itu akan menjadi beban dan membuat kamu semakin tidak bersemangat.

Lebih baik kamu fokus aja lagi untuk belajar, kan masih ada kesempatan untuk mendapatkan peringkat kamu yang kemarin atau bahkan bisa lebih dari itu.

Dandy : ada apa ini rame-rame, lagi bahas apa sih? (bertanya dengan penuh rasa ingin tahu)

Dandy : (Melihat kearah ibu Desi) Oh, ada ibu juga (tersenyum malu-malu karna tadinya belum sadar bahwa disitu ada bu Desi). Menuju ke bu Desi dan memberi salam.

Bu Desi : Sendiri aja Den? Ade mana? Biasanya ibu liat kalian sering berdua.

Dandy : Hehe, ada juga bu. Itu Ade lagi kesini sama Fikri. (melihat kearah Ade dan Fikar yang sedang menuju kearah ibu)

Ade : (Sambil tersenyum dari jauh) Assalalamua'alaikum bu.

Bu Desi : Wa'alaikumussalam. Eh, ada Fikri juga.

Fikri : Iya ibu (sambil bersalaman dengan bu Desi).

Bu Desi : Gimana hasil raport kalian kemaren ? apa memuaskan.

Ade : Hhee, memuaskan apanya bu, kami masih biasa-biasanya seperti biasanya. (sambil ketawa). Kan yang peringkat-peringkat kelas itu memang udah ada orangnya bu. Kami mana sanggup saingi mereka.

Dandy : Iya bu, Kan udah ada anak cewek bu yang selalu jadi peringkat kelas.

Risty : Haha. Iyaalah kan, anak cewek lebih pinter dan rajin. Enggak kayak anak cowok, wkwkwk (sambil tertawa)

Asma : Betul tu, walaupun kami enggak dapat 3 besar juga sih, hehe..

Bu Desi : Iyaa. Kalian sebagai anak cowok harusnya punya intelektual yang lebih tinggi dong. Jangan mau kalah sama cewek.

Lia : Betul tu. Bisa gak kalian?

Fikri : aduh buu.. bukannya gg bisa, tapi kami ngalah bu sama anak cewek, hehe.

Lia : Eppss.. entah iyaa tu.

Dandy : Manada bu. Guru-guru lebih sayang sama anak cewek bu, kayak ibu kan? Hehe. Karna diliat anak cewek lebih rajin. Padahal kan kami bisa juga kalo berusaha.

Rahma : Mustahil itu Ma, karna kami udah di anggap anak-anak bandel, jadi sulit untuk bisa dapat prestasi dalam belajar.

Ade : Nah, itu kalian tau. Kenapa kalian gg coba aja berusaha lebih keras? Mungkin bisa dapat nilai yang lebih baik.

Lisa : enggak menutup kemungkinan juga kok. Kalian kan bisa merubah sikap kalian.

Risty : Iya. Betul sekali tu Cha.

Lia : Iya, coba aja kalo berusaha jadi lebih disiplin aja dulu, soal kepintaran nanti bisa belajar. Betul kan bu? (melihat kearah bu Desi)

Bu Desi : Iya, benar sekali nak. Karna yang pertama dilihat oleh guru adalah karakter dan etika kalian, soal kemampuan itu bisa asah.

Rahma : Tuh kan, benar. Yang penting karakter kita aja dulu berusaha untuk lebih mencerminkan sikap siswa yang baik. Wkwkwkkwk (sambil ketawa)

Fikri : iyasih, kalo yang itu aku setuju. Tapi untuk merubah sikap yang udah sebandel ini susah. Hehe.. untuk pergi sekolah tepat waktupun itu yang paling susah lagi.

Bu Desi : Nah, kan, tau kok diri sendiri bandel. Kalian sebenarnya memang punya kesadaran akan sikap yang kalian tunjukkan, hanya saja kalian tidak mau berusaha mengubah sikap tersebut.

Dandy : Kalo kami udah ubah sikap kami tapi kami masih enggak dapat ranking juga gimana bu?

Lisa : Hehe, kalian harus rajin belajar berarti, jangan bolos-bolos dan malas-malas.

Asma : itulah kalian jarang masuk kelas, udah masuk, malah sering keluar kelas, keluar masuk, yang ada ganggu orang aja. Hehe

Ade : eh, Asma. Kamu keluar punya alasan, kami butuh refres, biar kepala semakin fresh saat belajar, hehe.. yaa enggak den?

Dandy : iyaa. Itulah bu. (menjelaskan ke bu Desi). Kadang-kadang kami bosan didalam kelas dengan metode belajar yang itu-itu aja, apalagi kalo udah jam siang, udah ngantuk bu.

Bu Desi : Udah.. jangan banyak alasan, sekarang ibu tanya, kalian mau gak dapat prestasi belajar? Minimal masuklah sepuluh besar dari peringkat 26.

Fikri : Mau bu. Tapi kayaknya gak bisa. Memang udah ada ketentuan yang ini dapat peringkat berapa, itu dapat peringkat berapa, emang gak berubah bu kayaknya, hehe.

Rahma : Bisa loh Fik. Aku aja kemaren peringkatnya jadi turun ke peringkat dua, dari satu. Karna aku udah menyepelkan belajar, aku aku engga berusaha keras dari biasanya.

Fikri : Oh, jadi peringkat kamu menurun? Aku gatau, aku gg datang hari bagi rapor kemaren, karna sakit.

Lia : iya Fik. Dan kamu tau siapa yang berada di peringkat dua?

Fikri : Siapa emang? (dengan wajah bingung dan mengerutkan kening)

Fikri : pasti Lisa kan? Tukaran mereka. (sambil tersenyum)

Risty : Buukann...

Asma : Bukaan, Lisa masih sama kayak kemaren, peringkat 3.

Fikri : jadi siapa dong?

Risty : Rosi Roswita.

Dandy : wah. Rosi yang dapat peringkat satu? Bukannya kemaren dia gg pernah masuk 3 besar sebelumnya.

Rahma : Itulah yang kami bilang, gg ada yang gg mungkin, karna semua orang bisa berusaha, dan semua orang juga bisa menurun prestasinya kalo dia menjadi malas. Aku nyesel kali tau kemaren.

Bu Desi : Hehe. Rahma kemaren mau nangis dia. Memang begitu, untuk mendapatkan lebih mudah dari mempertahankan, kalo udah dapat,

- maka jangan di sia-siakan. Makanya, ibu sarankan kalian harus selalu belajar dan menjaga sikap, apapun kondisinya, biar kalian bisa terus mempertahankan dan meningkatkan prestasi belajar.
- Rahma : Baik Bu.. saya akan berusaha lebih keras lagi untuk bisa lebih baik lagi dan bisa meningkatkan prestasi belajar saya serta mempertahankan apa yang saya punya. (mengungkapkan komitmen dengan semangat).
- Bu Desi : iya, setiap orang punya peluang dan kesempatan, dan tidak ada sesuatu yang tidak mungkin selama kita mau berusaha.
- Risty : Iyaa bu, saya percaya sekali dengan kalimat itu. Saya juga mau berusaha menjadi lebih baik dan meningkatkan prestasi belajar.
- Lia : Betul Ris, aku juga. Yok kita belajar sama-sama dan lebih giat biar kita mendapatkan nilai yang lebih baik.
- Asma : akuu. Aku ikut, (sambil berteriak ngeyel), aku mau juga bisa jadi pinter, hehee..
- Lisa : Hehe, iya asma, kita bisa belajar sama-sama. Yaa enggak Rahma?
- Rahma : Eheh, Iya Cha.
- Lisa : semangat dong Ma. Kamu pasti bisa. Kita semua pasti bisa
- Lia : Iya, Kita pasti bisa, karena kita semua punya kesempatan
- Dandy : Kalian udah mau bersaing semua?
- Risty : kami belajar bersama dan optimis bersama. dan juga bersaing bersama.. hehe. Kan kita semua punya peluang dalam berprestasi.
- Rahma : Iya, tergantung kita sendiri mau berusaha atau enggak. Yok kalian, (melihat kearah Ade, Dandy, Fikri). Kita belajar dan berusaha bersama.
- Lisa : Tenang aja, persaingan ini sehat dan saling mendukung.
- Risty : Semua hasil yang kita dapat nanti itulah hasil usaha dan kemampuan kita.
- Asma : iya, jadi disini kita saling mendukung. Dan lebih termotivasi.
- Ade : Yok, aku mauuu.. Yok Fik, Den.
- Fikri : Boleh...
- Dandy : Dan, nanti kita bisa lihat hasil yang kita peroleh masing-masing seperti apa kan, hhehe..
- Bu Desi : waah. Ibu bangga sekali dengan anak-anak ibu, yang mempunyai kesadaran sendiri untuk berubah dan menjadi yang lebih baik (sambil tersenyum bangga).
- Bu Desi : Bagaimana pun hasil yang kalian dapatkan nanti, jangan ada yang terlalu bergembira, terlalu sedih, mengeluh dan sebagainya, karna itu hasil dari diri kalian sendiri sesuai dengan usaha. Jangan malas berusaha dan berdoa, jangan pula lengah. Jangan meremehkan sesuatu yang telah kalian dapatkan. Karna sesuatu itu bisa saja hilang kapan pun, yaa kan Rahma? (sambil menepuk bahu Rahma, dan tersenyum dengan memberi semangat).
- Rahma : Iyaa ibuu, (sambil memeluk bu Desi), terimakasih banyak atas motivasi dan semangatnya. Kami sangat senang bu.

Bu Desi : Alhamdulillah. Oh. Iyaa. Kalian boleh selalu belajar bersama, tapi usahakan pas ujian jangan nyontek yaa. Jawab sejujurnya, jangan ada yang kepikiran sayang kawan, karna itu nanti aka nada hasil yang murni dari kalian masing-masing. Dan selalu saling memberi dukungan serta semangat, bersainglah secara sehat. Kalian punya peluang dan kesempatan masing-masing.

Baik ibuuuuuuuuuu, hehe (menjawab serentak dengan penuh semangat)



SKENARIO II (ROLE PLAYING)

Upacara Bendera Kelas XI IPA 1

Kring... kring... kring... kring.... Bel masuk mulai berbunyi. (Pagi yang cerah.. dan hari itu adalah hari sabtu, jadi hal yang wajar bagi pemikiran anak sekolahan yang kalau hari sabtu sering terlambat sampai kesekolah dan pintu gerbang pun mulai ditutup, tapi tidak takut bagi siswa yang datang kesekolah dengan menaiki kendaraan umum, seperti: bus sekolah. Jadi ada alasan deh untuk telat). Haaa... walaupun begitu, tidak menutup kemungkinan juga bagi siswa yang lain yang mungkin pergi kesekolah dengan kendaraan pribadi, seperti motor yang khusus diberikan untuknya oleh orang tua agar ia bisa kesekolah. Malahan semakin ada kendaraan pribadi, semakin menjadi-jadi dan kesekolah seolah dengan jam yang ditentukan sendiri tanpa ada rasa bersalah. Nantipun akan ada alasan jika ditanya pak guru dan bisa nyelip-nyelip masuk dengan mencari celah. Dan kebetulan hari ini dengar-dengar Ibu Kepsek tidak hadir kesekolah dalam dua minggu. Lebih mudah lagi dong, yang diantar orang tua pun sering telat, dan menjadikan alasan bahwa karna diantar, padahal dia sendiri yang telat dan mamanya udah capek nunggu, dek.. ayo cepat. Nanti telat. (iyaa maak, gapapa gak akan telat, kan diantar ibu gak marah). Menjadikan sebagai alasan...

(Kembali ke siswa yang masih dalam bus)

Lily : Cha, gimana ni. Kita udah telat! (dengan muka pucat, karena takut terlambat).

Ocha : Ahh.. Gapapa Li, kita kan naik kendaraan umum (bus sekolah) jadi kan bukan salah kita dong kalau telat, guru juga bisa memaklumi, kan yang telat bukan Cuma kita aja. (jawabnya dengan keadaan santai)

Lily : Iyaa juga sih. (masih agak takut, sambil berpikir). Tapi Cha, hari ini kan hari sabtu, jadwal senam pagi rutin kan, pasti ada hari ini cerah kayak gini.

Ocha : Oh iyaa Li. Aku lupa kalo hari ini hari sabtu. (Sambil melihat jam). Kita udah telat ni.

Dan keduanya pun sambil mencari-cari alasan. Melihat keadaan bus yang sangat penuh dan mulai kepikiran. Udah! Gapapa, kita kan rame! Sambil menenangkan diri masing-masing. Ada yang santai, adapula yang panik karena tidak terbiasa untuk datang terlambat.

Mendengar berbagai perbincangan siswa-siswi dalam bus, sopir bus pun mulai melaju kencang. Titiittitt..... dan beberapa menit kemudian, nampaklah gerbang sekolah yang sudah ditutup, tapi tidak digembok dengan dibukakan oleh piket harian.

Lily : Melihat kearah gerbang. Pintunya udah ditutup Cha..

Ocha : Tuh, ada orang piket yang bukakan.. yok cepat turun... (Sambil berlarian menuju lapangan untuk senam pagi)

Banyak siswa yang terlambat langsung memasuki barisan senam.

Una : Tuh Lily sama Ocha.

Upi : Oh iyaa. Haii. Kesini terus.

Ocha dan Lily langsung memasuki barisan dan mengikuti senam. Beberapa menit kemudian senam pun selesai semua siswa kembali ke kelasnya masing-masing.

Azza : Cha, kok bisa telat sih ?

Ocha : Perginya naik bus sekolah, karena kereta bocor. Wajar telat. Rencananya mau minta dijemput Lily, tapi Lily pun naik bus.

Lily : Itulah, sebenarnya aku gg suka pergi naik bus, tapi kan kalian tau sendiri aku sering pergi telat kesekolah kalau bawa kereta sendiri, orang tua aku suruh aku naik bus sekolah aja, karna kawan-kawan pada naik bus.

Azza : Hmm. Gitu ya, aku pergi sendiri tadi. Engga diantar mamak.

Una : Kalo aku sih emang selalu pergi sendiri.

Upi : aku juga sih. Udah yok, gg usah diperbincangkan lagi, telat itu kan udah bisa (sambil nyindir dan ketawa)

Ocha : Yok kita ke kelas terus. (sambil menuju ke kelas semuanya)

Azza : Hey.. kok sepi kali kelasnya? Yang lain pada kemana? Apa pada telat?

Muammar : engga tau juga pada kemana, mungkin pada nongkrong dikantin luar.

Upi : iyaasih. Orang Rahmat, ade, riski sama kawan-kawan yang lain kan biasanya orang tu udah telat datang, telat masuk, asik nongkrong lagi kan.

Una : Itu Ade dah nampak, pasti ada rahmat juga nanti (semua melihat ke arah ade)

Lily : Tu dah betul, Rahmat tu yang lagi pegang bola.

Sudah lama beberapa menit tunggu guru datang sambil dan berbincang-bicang dan tidak ada satupun yang berinisiatif untuk menjemput guru.

Ocha : Iyaa tu. Gimana sih pak ketua. Bukannya ngurus warganya malah asik-asikan main bola dilapangan. (dengan nada sinis)

Lily : Kayaknya Bu Yusra gg masuk hari ini ya.. biasanya ibu kan gg pernah telat, atau engga kalo gg datang pasti dikasih tugas atau catatan untuk kita.

Azza : ah, gapapa Li. (sambil tersenyum) kita tunggu aja disini, mungkin ibu agak telat, atau memang gg masuk.

Lily : Tapi udah 25 menit, biasanya dispensasi sampek 15 menit kita tunggu. Kalo ada ketua kelas kan bisa dijemput.. (menyampaikan saran dengan nada rendah)

Tiba-tiba da pengumuman terdengar dari ruangan kantor sekolah. (pemberitahuan kepada kelas XI IPA1 bahwa jadwal upacara untuk senin besok ditujukan kepada kelas tersebut. Dan diharapkan kepada kelas tersebut untuk melatih upacara hari ini pada saat jam kosong atau waktu istirahat. Terimakasih.

Muammar : Wah, kita kena jadwal upacara hari senin? (dengan raut wajah tidak enak)

Una : Iyaa Mar.

Ocha : Eh, aku mau jadi protokol dong, aku suka yang itu (dengan wajah ceria).

Lily : Hmm. Harus pilih sendiri yaa. (ekspresi agak takut dan bingung)

Ocha : Terserah sih Li. Tapi bagusnya kita pilih aja sendiri, jadi kita lebih menguasai.

Upi : Kalo engga mau jadi petugas boleh gak? Ikut barisan aja.

Una : Iyaa, aku juga.

Upi : Bisa-bisa aja kan? (sambil meyakinkan)

Azza : Boleh-boleh aja sih, gak masalah... Cuma kan maunya kelas kita itu bagus pas upacara nanti. Tapi kalo rame yang mau dibarisan aja kan gg ada yang bacakan nanti. Siapa yang jadi petugasnya... (dengan nada tegas menjelaskan)

Ocha : Bener Za, aku berpikirnya juga begitu. Manyakan kelas kita jadi yang terbaik pas upacara nanti.

Muammar : aku terserah sih. Tapi kalo ada yang lain, mending yang lain aja yang jadi petugasnya.

Upi : Coba panggil Rahmat dulu, diakan ketua kelas, biar kita musyawarahkan dulu, dan bisa bagi tugas, mungkin nanti ada yang mau kita bisa dalam barisan aja (sambil tersenyum kecil)

Una : Iyaa, Muammar tu, coba panggilkan dulu.. ketua kelasnya (dengan nada melebar sambil tersenyum)

Muammar : Iyaiyaa.. deh.. aku panggilkan ni.. (sambil keluar dari kelas menuju halaman sekolah)

Muammar : (Terlihatlah ade, yang lagi minum air) De, Rahmat mana?

Ade : Udah kekantor tadi dipanggil pak guru. Kenapa Mar?

Tiba-tiba Rahmat keluar dari kantor dan menuju ke kelas.

Ade : Tuh udah keluar.

Muammar : Mau bahas masalah upacara, kelas kita kan jadi petugas minggu depan.

Ade : Oiya, ada aku dengar tadi pemeberitahuannya (dengan nada santai). Kan boleh siapa aja yang bersedia kan?

Muammar: Iyaa, tapikan harus tentukan juga dulu mana yang fiks.

Ade : Iyaa juga sih.

Rahmat : Hey.. ngapain disini? Yok masuk ke kelas (menyaut dari jauh)
(berjalan sama-sama menuju ke kelas)

Ocha : Nah, ini pak ketua... gimana Mat? Kita jadi petugas upacara minggu depan. Pilihkan terus anggotanya.

Rahmat: Iya.. siapa aja yang bersedia jadi petugas upacara nanti? Biar kita bisa latihan terus hari ini?

(Semua terdiam)

Azza : Kalo tanya siapa yang mau kayaknya memang gg ada, palingan satu dua orang itupun terpaksa mungkin karna gg ada yang mau.

Ocha : Iyaa betul tu, aku mau sih. Tapi aku jadi protokol aja, Lily mau juga dia baca doa, iyaa kan Ly. (melihat kearah Lily sambil mengiyakan)

Lily : Boleh.. aku boleh apa aja. Tapi aku agak ragu, aku takut nanti tiba-tiba gara-gara aku kelas kita jadi gg bagus.

Una : Gagapa li, Kan nanti kita latihan dulu siap ini.

Rahmat : Berarti Lily mau kan?, (sambil melihat ke Lily) udah ada dua orang berarti, protokol sama baca doa. Yang lain gimana ni?, upi, una, azza?

Azza : Aku boleh apa aja mat.

Rahmat : Tentukan terus dulu Za, yang mana yang kamu mau, biasa bisa dikuasi terus.

Azza : (sambil berpikir) akuuu... janji siswa aja deh (jawabnya dengan agak pelan)

Rahmat : Udah, berarti udah ada tiga orang ni. Yang lain mana? Apa lagi?
Upi?

Upi : Boleh gak kalo aku dalam barisan aja.

Una : Iyaa Mat, aku juga. Kan banyak kawan lain yang mau mungkin.

Rahmat : Oh.. engga boleh.. ini kan dapat bergiliran, jadi sekarang untuk kita-kita aja dulu yang hadir hari ini, mungkin untuk tahap selanjutnya nanti baru kita rombak lagi.

Upi : Oh gitu yaa.. Boleh juga sih (nada agak ragu), tapi aku gatau aku bisanya apa? (makin bingung)

Ocha : Sebenarnya bukan gg bisa Pi, tapi kurang focus dan pesimis, karna kamu tidak menaruh minatnya disitu.

Azza : Iya, betul tu. Coba pikir-pikir dulu yang mana yang lebih kamu sukai diantara semua peran dalam petugas.

Upi : Mulai berpikir....

Una : Aku juga gitu, masih bingung mau pilih yang mana.

Rahmat : Yaudah kalo gitu.. aku aja yang pilihkan. Una jadi pembaca undang-undang. Dan Upi karna kamu pembawa bendera yaa, karna kamu tinggi, itu bisa dilatih nanti.

(Melihat kearah Muammar dan Ade) Nah. Kalian berdua gimana ni? Jadi pembawa bendera sama upi aja yaa.. karna aku jadi udah jadi komandan upacara. Udahh.. kalian kan anak pramuka.

Ade : hadehh, iyaadeh.. mau kan Mar? (sambil melihat ke Muammar)

Muammar : Hmm.. aku sih terserah. Boleh-boleh aja.

Rahmat : Jangan boleh-boleh aja yaa, Kita yang disini udah punya peran masing-masing jadi kita harus bertanggung jawab dengan tugas kita.

(serentak menjawab) SIAP PAK KETUA!!

Lily : Eh, (berbicara kepada Ocha.. dengan suara pelan) Cha.. Untuk Pancasila sama pemandu lagu Indonesia Raya kan belum ada. Siapa lagi tu..

Ocha : Oh iyaa.. (mengiyakan sambil melihat ke Rahmat) Mat, Untuk Pancasila sama pemandu lagu Indonesia Raya siapa?

Rahmat : siapa yang menurut kalian bisa, biar kita pilihkan saja, nanti kita kabari dia.

Azza : Rosi, dia kan bisa Drijen.

Upi : Iyaa Boleh tu.

Muammar : Untuk Pancasila Adi saja.

Rahmat : Okee.. Pemimpin pasukan paling kanan Riski aja yaaa..

Ade : Nah, untuk pembina Upacara siapa? (sambil ketawa semua) hahhaaa.

Muammar : Itu bukan tugas kita, hehe.. siapa yang mau menggantikan wali kelas untuk jadi pembinanya... hehe.. (dan semuanya tertawa lagi)

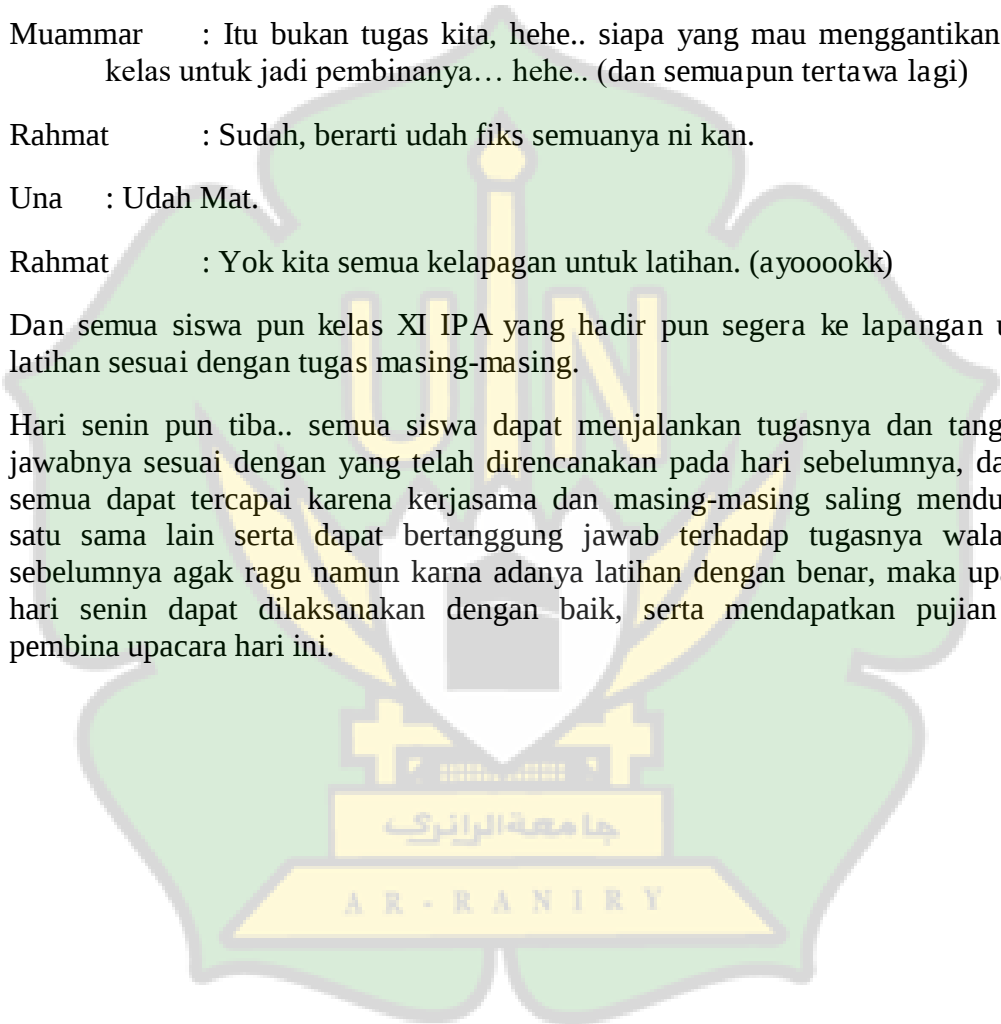
Rahmat : Sudah, berarti udah fiks semuanya ni kan.

Una : Udah Mat.

Rahmat : Yok kita semua kelapagan untuk latihan. (ayooooookk)

Dan semua siswa pun kelas XI IPA yang hadir pun segera ke lapangan untuk latihan sesuai dengan tugas masing-masing.

Hari senin pun tiba.. semua siswa dapat menjalankan tugasnya dan tanggung jawabnya sesuai dengan yang telah direncanakan pada hari sebelumnya, dan itu semua dapat tercapai karena kerjasama dan masing-masing saling mendukung satu sama lain serta dapat bertanggung jawab terhadap tugasnya walaupun sebelumnya agak ragu namun karna adanya latihan dengan benar, maka upacara hari senin dapat dilaksanakan dengan baik, serta mendapatkan pujian dari pembina upacara hari ini.



SKENARIO III (ROLE PLAYING)

Persiapan dan Pengambilan Keputusan pada SNMPTN

Pagi yang cerah. Di halaman sekolah, terlihat banyak siswa-siswa yang baru datang ke sekolah sedang sibuk dengan kegiatan masing-masing. Ada yang pagi-pagi sudah pegang bola dan bermain basket, ada yang main bola kaki, dan ada juga yang main bola volly. Sebagian lainnya ada yang dikantin untuk sarapan pagi dan adapula siswa yang sedang melakukan piket harian, yang juga yang duduk-duduk berbincang dengan kawan-kawan lainnya. Hari itu, siswa-siswa baru saja kembali bersekolah dan memulai semester baru setelah beberapa waktu lalu sudah pergantian kelas.

Tiba-tiba bel sekolah berbunyi. Tet... teet... teeet... dan jam masuk kelas pun dimulai. Sembari berjalan menuju ke kelas masing-masing. Terdengar bunyi mikrofon dari kantor sekolah. Pasti ada pengumuman penting, dan ternyata benar! “Diberitahukan kepada seluruh siswa kelas XII bahwa pendaftaran SNMPTN sudah dimulai, dan bagi siswa yang ingin melanjutkan studi ke perguruan tinggi yang diinginkan, bisa langsung mendaftarkan diri dan menjumpai Pak Umri dan *kantor sekolah. Pengumumannya sudah tertera di kantor. Sekian, terimakasih.*”

Rossy : Sssssstt, ada pengumuman tu, jangan ribut... (sambil mendengar pengumuman)

Karena guru belum masuk ke kelas, siswa pada sibuk sendiri dengan kegiatan masing-masing. Sedangkan bagi siswa laki-laki, sering kali bermain didalam kelas seperti melempar bola dan tidak menghiraukan apa yang terjadi, terus melanjutkan bermain.

Rossy : Hey.. kalian! (dengan suara keras) tidak dengar apa, itu lagi ada pengumuman untuk anak kelas XII, kok ribut sekali. Dengan nada kesal.

Semua terdiam dan menghentikan kegiatan masing-masing.

Aidil : Ah, pengumuman itu pun, nanti bisa ditanyakan ke kawan yang lain kan, pasti juga heboh nanti. (dengan nada rendah sambil menyepelkan)

Rossa : Iyaa. Nanti emang ada kabarnya lagi. Tapi setidaknya kita dengar dulu, biar tau tentang apa yang diumumkan oleh kepek tadi. (sambil menenangkan)

Chairy: Itulah. Orang ini selalu ribut dikelas, gak pernah mau dengar pengumuman apa-apa.! (sambil merepet).

Aidil: Iyaadeh, iyaa...

Naila: Itu kayaknya pengumuman tentang SNMPTN deh.

Ilham: Apa tu SNMPTN?

Naila: SNMPTN itu Seleksi Masuk Perguruan Tinggi.

Rossa: Iyaa. Kan ada kita liat kakak-kakak leting dulu yang ikot SNMPTN tu..

Ilham : Oh... yang ada bidikmisi itu yaa...

Rossy : Iyaa.. tapi ada juga yang undangan.

Ilham: Maksudnya gimana tu?

Aidil: Diakan kalo bidikmisi, kuliah dibiayai dibayar.. engga pakek uang sendiri.

Lia: Betul tu.. Kakak sepupu aku, dia kuliah di kedokteran, kan mahal tu. Pas sekolah dia ikut bidikmisi, karna dia berasal dari keluarga yang sedehana, sekarang dia udah mau selesai kuliahnya..

Rossy: Wow. Keren yaa. Biasanya kan bidikmisi IPnya harus banyak dan gak boleh menurun kan nilainya.

Ilham: Bedanya bidikmisi sama undangan itu apa?

Naila: Kalo bidikmisi itu biasanya harus melengkapi syarat-syarat tertentu yang dipilih yang berasal dari keluarga sederhana dan memiliki prestasi. Dan biaya kuliahnya itu dibiayai oleh pemerintah. Setau aku sih gitu.

Rossa: Terus nanti banyak di minta syarat-syaratnya, seperti foto rumah, foto keluarga, penghasilan keluarga, banyak deh pokoknya.

Naila: Nah, kalo undangan kayaknya kita Cuma dijamin lulus aja, tapi bayar sendiri.

Lia: Iya Li. Undangan tu bisa untuk semua siswa yang berprestasi, tapi tergantung siapa yang terpilih juga yang nilainya sesuai dengan yang diinginkan, dan boleh untuk anak pegawai. Tapi kalo bidikmisi biasanya sih aku dengar-dengar gak boleh untuk anak pegawai.

Rossa: Kalo enggak nanti kita tanya aja dulu ke kantor.

Naila: Iyaa. Boleh. Nanti kita sama-sama yaa.

Chairy: Eh, tapi aku masih bingung ni. Aku gg berani.

Rossa: Gak berani kenapa? Kita tanya aja dulu, biar jelas.

Naili: Hmm. Aku juga takut sih, kalo udah mulai daftar-daftar kayak gini. Aku belum siap.

Aidil: Yauudah, kalian tanya aja dulu ke kantor, nanti kabari kami yaa (sambil tersenyum dan melihat kearah ilham) Yaa kan Ham?

Ilham: Hehee.. iyaa dong. Kalian kan anak cewek, biasanya rajin, mau cepat-cepat terus. Dan suka cari informasi.

Rossy: Ini bukan masalah cari informasinya ni. Masalahnya siap gak siapnya ni (wajah mulai panik)

Chairy: Itulah si, aku jadi kepikiran ni.

Karena jam masuk kelas sudah lebih dari 15 menit. Tiba-tiba datanglah ibu guru yang akan masuk ke kelas tersebut.

Ilham: Hey, bu guru datang... (nada membisik)

Aidil: Aduuuh, udah masuk lagi (ekpresi tidak enakan)

Semua siswa bubar dari kelompoknya, menghentikan perbincangan dan kembali ke tempat duduknya masing-masing.

Setelah jam pelajaran selesai. Gurupun keluar dari kelas. Dan perbincangan yang tadinya sempat terhenti kembali dibicarakan.

Lia: Hey. Gimana? Jadikan kekantor untuk tanya informasi SNMPTN?

Rossa: Jadi dong, ayook..

Lia: Yok, siapa mau ikot?

Rossy: kalian aja dulu lah, aku masih malas ni. Nanti kalo aku berubah pikiran aku nyusul deh.

Lia: Oke.. Chairy, yok ikot..

Chairy: Duh, Ya... aku takut ni. Aku masih bingung.

Naila: Aku juga sih, masih agak takut, tapi ayooklah, kita pergi aja dulu, kita tanya informasinya, enggak langsung daftar hari ini kan?

Rossa: Yaa enggak dong Nai. Yok laah.. daftar itu bisa kapan-kapan nanti kan masing panjang pendaftarannya.

Lia: Ilham, Aidil, gak ikot? Yook ikot... kita sama-sama

Aidil: Hehe, kalian aja dulu lah.. aku belum ada rencana ke depan ni... belum tau pun sambung kuliah apa enggak.. (jawabnya dengan tenang)

Ilham: Betul dil, aku kayak gitu juga ni. Masih belum tau rencananya mau kemana... belum kepikiran juga sih.

Rossa: Ah, kalian ini. Kita harus kuliah dong. Masak harus nikah terus, atau ngangur, ngapain?

Ilham: Engga gitu juga sih Sa.. kalo enggak kuliah kan bisa kerja juga. Toh siap kuliah nanti ujung-ujungnya juga kerja kan.

Aidil: Siip, betul tu. Kan nanti kerja juga, ngapain buang-buang uang untuk kuliah kan? (sambil tersenyum)

Rossa: Duuuh, susah deh ngomong sama kalian (sambil berdiri dari tempat duduk dengan nada kesal)

Naila: Yok sa, kita aja dulu kalo enggak. Nanti kita kasih informasi ke kawan-kawan (dengan nada tenang dan memegang bahu Rosa).

Rossy: Oke Nai. Nanti aku nyusul juga kayaknya.

Naila: Oke Si...

Chairy: Yaudah, ayok beh. Makin lama aku makin deg-degan ni, takut ditanyanya jurusan sama bapak nanti.

Lia: Udah.. gak usah dipikir kali Ri, Kita pergi aja dulu yuk.

Naila, Rosa: Ayok! (menjawab serentak sambil berjalan)

Ketiga teman tersebut keluar dari kelas dan menuju keruangan kantor sekolah.

Tuk tuk tuk.. Mengetuk pintu...

Assalamualaikum... sambil masuk ke kantor.

Pak Ali: Wa'Alaikumussalam. Masuk. (duduk di depan komputer, sambil membuka data)

Naila, Rosa, Lia: Baik pak.. (jawabnya serentak)

Pak Ali: Iya, ada gerangan apa ni? (tersenyum menoleh kearah siswanya dan sesekali melihat ke komputer) sudah tau pengumuman tentang SNMPTN kan?

Lia: Sudah pak, Itulah... rencana, kami mau menanyakan informasi itu pak.

Pak Ali: Baik, pendaftarannya dimulai sejak tanggal 25 juli sampai dengan 2 agustus. Kalian udah taukan SNMPTN itu apa?

Rossa: Sekilas udah sih pak. Karna ada liat-liat kakak leting dulu pas mau kuliah.

Pak Ali: Iyaa, ini adalah jalur pertama Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri. Jadi disini kalian semuanya boleh mendaftar, tidak terkecuali. Nanti disini kita akan pilih perguruan tinggi negeri yang diinginkan, dan sesuai dengan jurusan yang diminati oleh masing-masing siswa.

Lia: Jurusannya apa saja pak?

Pak Ali: Ada banyak disini.. (sambil memperlihatkan dan menjelaskan tentang universitas dan jurusan tersebut)

Chairy: Wah.. banyak kali jurusanannya yaa pak, saya jadi bingung mau pilih yang mana pak! (wajah mengerut)

Pak Ali: (melihat ke arah Chairy sambil tersenyum pelan) Hhehe.. Iyaa Chairy, banyak jurusanannya disini, kamu bisa pilih sesuai dengan minat dan kemampuan kamu dimana.

Chairy: saya tidak tahu suka yang mana pak. Gak ada yang begitu saya kuasai, semuanya sama saja bagi saya pak...

Pak Ali: Coba Chairy pikir-pikir dulu.. dari sekian banyak mata pelajaran, dan dari sekian banyak profesi yang Chairy lihat, apa yang membuat Chairy tertarik dan ingin untuk menjadi seperti itu.

Chairy: Iyaa pak, saya pikir-pikir dulu deh.

Tiba-tiba datanglah Rossy ke kantor. Sedangkan dua teman lainnya masih asik bermain.

Rossy: Assalamu'alaikum (mengucap salam dengan nada pelan dan langsung masuk karena Pak Ali sedang berbicara)

Rossa: Wa'alaikumussalam (menjawab dengan pelan)

Pak Ali: Baik lah, Bapak gak maksa kalian untuk daftar sekarang terus, kalian bisa lihat-lihat dulu jurusan-jurusannya dan PTN mana yang kalian minati. Nanti setelah kalian punya keputusan, baru kita daftarkan.

Naila: Baik pak. Berarti boleh tanyakan ke kakak dulu gak pak? Soalnya saya masih bingung, kan harus lihat peluangnya juga kan pak!

Pak Ali: Oh.. boleh,, Boleh ditanyakan saran ke keluarga, kakak leting, atau guru-guru yang lain, tapi keputusannya tetap pada diri kalian masing-masing dan bertanggung jawab terhadap keputusan yang telah diambil.

Pak Ali: Nah, Rossy.. Bagaimana? Ada rencana lanjut kuliah?

Rossy: Itulah pak kan.. (dengan nada bercerita) saya sebenarnya mau kuliah, karna memang gak ada tujuan lain selain kuliah, tapi saya bingung pak... jurusan yang saya ambil itu belum pasti.

Pak Ali: Kalian bisa pikir-pikir dulu, buat keputusan yang matang, jangan nanti udah kuliah setengah jalan udah berhenti, karna gak sanggup, gak ikhlas, terlanjur capek, gak mau lanjut.. itukan hanya akan merugikan diri kalian dan orang tua.

Sambil mendengar penjelasan dari Pak Ali, kemudian lewatlah Ilham dan Aidil di depan kantor (hanya sekedar lewat) lalu dipanggil oleh Pak Ali.

Pak Ali: Siapa ituu. Aidil yaa? (melihat ke luar pintu)

Lia: Iyaa pak.

Pak Ali: Aidil, Ilham.. sini dulu. Kemana buru-buru sekali?

Aidil: Hhee. Enggak pak, mau main-main aja. Kan masih jam istirahat (sedikit tersenyum)

Pak Ali melihat ke arah Ilham sambil mengerutkan kening.

Ilham: Hehe, Iya ikut Aidil Pak. (jawabnya dengan sedikit menunduk)

Pak Ali: Kalian gak ada rencana sambung kuliah? Ini lagi dibukakan jalur SNMPTN.

Ilham: Iyaa pak, kami juga baru membicarakan itu tadi pak. Tapi pak, saya kayaknya gak ikut pak, saya rencana kerja aja pak, bapak saya gak sanggup biayai kuliah saya.

Pak Ali: Begini... Maaf sebelumnya, bukannya bapak memaksa kamu untuk kuliah sedangkan orang tua kamu mungkin tidak merencanakan itu. Ini.. Bapak sarankan, coba aja dulu kamu daftar kuliah sesuai dengan jurusan yang kamu inginkan, urusan biayanya, nanti kita bisa usul bidikmisi, dan bapak lihat kamu adalah anak yang rajin dan pintar, ini akan memudahkan dan memberi peluang untuk kamu bisa lulus bidikmisi dan bisa kuliah seperti yang lain.

Ilham: Baik pak! Akan saya coba diskusikan dengan orang tua saya dulu pak!

Pak Ali: Aidil, kamu juga. Bapak lihat kamu berasal dari keluarga orang berada, masak kamu sia-siakan kesempatan itu kan? (menepuk bahu aidil dan meyakinkan Aidil untuk berpikir lagi agar mau melanjutkan kuliah).

Aidil: Iyaa, baik pak! Saya sebenarnya lebih suka kebidang teknik pak. Cuma saya belum tau mau melanjutkan ke kampus mana pak.

Pak Ali: Oh, Bagus itu! Kalo masalah kampus itu urusan gampang. Kita coba daftarkan dulu di PTN yang bagus. Ini kan masih jalur SNMPTN, nanti masih banyak lagi jalur yang bisa kita daftar. Seperti SPAN-PTKIN, UMPTKIN, SBMPTN, PMB dan UMB Mandiri dan lain sebagainya. Itu ada porsinya masing-masing, untuk kejelasan lebih lanjut nanti akan bapak jelaskan di hari berikutnya.

Baik Pak! (jawab siswa serentak)

Hari itupun berlalu, dan hampir semua siswa kelas XIII menjadi panik dan semua sibuk dengan memikirkan jurusan masing-masing, ada yang hanya duduk diam, tidak berencana untuk melanjutkan ke perguruan tinggi, ada yang memutuskan untuk bekerja karna tidak sanggup mikir untuk kuliah, ada yang mau kuliah namun tidak ada biaya, ada memutuskan untuk masuk pesantren, ada pula sebagian yang ingin ked ayah karena tidak punya pilihan dan tidak dapat membuat keputusan karena beranggapan bahwa kuliah adalah hal yang sulit dan membuat bingung.

Pada masa-masa pendaftaran tersebutlah siswa-siswa mulai berpikir dan bingung akan arah tujuan masa depan yang diinginkan, hingga pada akhirnya terkadang hanya mengikuti keinginan orang lain dan orang lain yang memutuskan.

Tibalah pada hari pendaftaran.. setelah semua syarat-syarat yang dimaksudkan terlengkapi, maka siswa-siswa mulai mendaftarkan diri dengan segenap kesiapan yang dimiliki.

Pak Ali: Baik siapa duluan ni? Semua sudah ada keputusan kan? Sudah yakin terhadap keputusannya kan? Dan harus bersedia menerima resiko serta bertanggungjawab terhadap keputusan. (pesan pak Ali untuk meyakinkan siswa-siswa nya)

Chairy: Insya Allah sudah pak! Saya yang pertamanya adalah menjadi orang yang paling panik dan bingung pak, dan sekarang saya mau jadi orang pertama yang mendaftarkan diri, semoga Allah memudahkan urusan saya.

Pak Ali: Bagus sekali Chairy, bapak suka tekad kamu yang sudah begitu kuat. Baik sekarang masing-masing siswa bisa memilih tiga jurusan yang diinginkan.

Setelah beberapa minggu berlalu, dan setelah beberapa tahap/jalur yang diikuti. Akhirnya mendapatkan pengumuman kelulusan!

Naila: Alhamdulillah saya lulus undangan di jurusan Bimbingan Konseling di Universitas UIN Ar-Raniry Banda Aceh. (penuh rasa syukur)

Aidil: Saya lulus di jurusan Teknik Elektro Unsyiah

Ilham: Saya yang pertamanya tidak berencana kuliah, akhirnya dengan penuh semangat dan support dari kawan-kawan dan terutama bapak Ali, akhirnya saya lulus bidikmisi di Universitas Teuku Umar dengan jurusan Ekonomi Pembangunan.

Lia: Saya yang awalnya berminat menjadi Dokter gigi, akhirnya lulus di Ubidiyah Banda Aceh jurusan keperawatan.

Rossy: Saya lulus di UIN dengan jurusan MIPA Biologi

Rossa: Dan saya yang sangat menyukai pelajaran fisika dan sering mengikuti paskibraa akhirnya saya memutuskan untuk masuk ke salah satu pesantren ternama di Aceh Jaya atas keputusan saya sendiri.

SKENARIO II (ROLE PLAYING)

Upacara Bendera Kelas XI IPA 1

Kring... kring... kring... kring.... Bel masuk mulai berbunyi. (Pagi yang cerah.. dan hari itu adalah hari sabtu, jadi hal yang wajar bagi pemikiran anak sekolahan yang kalau hari sabtu sering terlambat sampai kesekolah dan pintu gerbang pun mulai ditutup, tapi tidak takut bagi siswa yang datang kesekolah dengan menaiki kendaraan umum, seperti: bus sekolah. Jadi ada alasan deh untuk telat). Haaa... walaupun begitu, tidak menutup kemungkinan juga bagi siswa yang lain yang mungkin pergi kesekolah dengan kendaraan pribadi, seperti motor yang khusus diberikan untuknya oleh orang tua agar ia bisa kesekolah. Malahan semakin ada kendaraan pribadi, semakin menjadi-jadi dan kesekolah seolah dengan jam yang ditentukan sendiri tanpa ada rasa bersalah. Nantipun akan ada alasan jika ditanya pak guru dan bisa nyelip-nyelip masuk dengan mencari celah. Dan kebetulan hari ini dengar-dengar Ibu Kepsek tidak hadir kesekolah dalam dua minggu. Lebih mudah lagi dong, yang diantar orang tua pun sering telat, dan menjadikan alasan bahwa karna diantar, padahal dia sendiri yang telat dan mamanya udah capek nunggu, dek.. ayo cepat. Nanti telat. (iyaa maak, gapapa gak akan telat, kan diantar ibu gak marah). Menjadikan sebagai alasan...

(Kembali ke siswa yang masih dalam bus)

Lily : Cha, gimana ni. Kita udah telat! (dengan muka pucat, karena takut terlambat).

Ocha : Ahh.. Gapapa Li, kita kan naik kendaraan umum (bus sekolah) jadi kan bukan salah kita dong kalau telat, guru juga bisa memaklumi, kan yang telat bukan Cuma kita aja. (jawabnya dengan keadaan santai)

Lily : Iyaa juga sih. (masih agak takut, sambil berpikir). Tapi Cha, hari ini kan hari sabtu, jadwal senam pagi rutin kan, pasti ada hari ini cerah kayak gini.

Ocha : Oh iyaa Li. Aku lupa kalo hari ini hari sabtu. (Sambil melihat jam). Kita udah telat ni.

Dan keduanya pun sambil mencari-cari alasan. Melihat keadaan bus yang sangat penuh dan mulai kepikiran. Udah! Gapapa, kita kan rame! Sambil menenangkan diri masing-masing. Ada yang santai, adapula yang panik karena tidak terbiasa untuk datang terlambat.

Mendengar berbagai perbincangan siswa-siswi dalam bus, sopir bus pun mulai melaju kencang. Titiittttt..... dan beberapa menit kemudian, nampaklah gerbang sekolah yang sudah ditutup, tapi tidak digembok dengan dibukakan oleh piket harian.

Lily : Melihat kearah gerbang. Pintunya udah ditutup Cha..

Ocha : Tuh, ada orang piket yang bukakan.. yok cepat turun... (Sambil berlarian menuju lapangan untuk senam pagi)

Banyak siswa yang terlambat langsung memasuki barisan senam.

Una : Tuh Lily sama Ocha.

Upi : Oh iyaa. Haii. Kesini terus.

Ocha dan Lily langsung memasuki barisan dan mengikuti senam. Beberapa menit kemudian senam pun selesai semua siswa kembali ke kelasnya masing-masing.

Azza : Cha, kok bisa telat sih ?

Ocha : Perginya naik bus sekolah, karena kereta bocor. Wajar telat. Rencananya mau minta dijemput Lily, tapi Lily pun naik bus.

Lily : Itulah, sebenarnya aku gg suka pergi naik bus, tapi kan kalian tau sendiri aku sering pergi telat kesekolah kalau bawa kereta sendiri, orang tua aku suruh aku naik bus sekolah aja, karna kawan-kawan pada naik bus.

Azza : Hmm. Gitu ya, aku pergi sendiri tadi. Engga diantar mamak.

Una : Kalo aku sih emang selalu pergi sendiri.

Upi : aku juga sih. Udah yok, gg usah diperbincangkan lagi, telat itu kan udah bisa (sambil nyindir dan ketawa)

Ocha : Yok kita ke kelas terus. (sambil menuju ke kelas semuanya)

Azza : Hey.. kok sepi kali kelasnya? Yang lain pada kemana? Apa pada telat?

Muammar : engga tau juga pada kemana, mungkin pada nongkrong dikantin luar.

Upi : iyaasih. Orang Rahmat, ade, riski sama kawan-kawan yang lain kan biasanya orang tu udah telat datang, telat masuk, asik nongkrong lagi kan.

Una : Itu Ade dah nampak, pasti ada rahmat juga nanti (semua melihat ke arah ade)

Lily : Tu dah betul, Rahmat tu yang lagi pegang bola.

Sudah lama beberapa menit tunggu guru datang sambil dan berbincang-bicang dan tidak ada satupun yang berinisiatif untuk menjemput guru.

Ocha : Iyaa tu. Gimana sih pak ketua. Bukannya ngurus warganya malah asik-asikan main bola dilapangan. (dengan nada sinis)

Lily : Kayaknya Bu Yusra gg masuk hari ini ya.. biasanya ibu kan gg pernah telat, atau engga kalo gg datang pasti dikasih tugas atau catatan untuk kita.

Azza : ah, gapapa Li. (sambil tersenyum) kita tunggu aja disini, mungkin ibu agak telat, atau memang gg masuk.

Lily : Tapi udah 25 menit, biasanya dispensasi sampek 15 menit kita tunggu. Kalo ada ketua kelas kan bisa dijemput.. (menyampaikan saran dengan nada rendah)

Tiba-tiba da pengumuman terdengar dari ruangan kantor sekolah. (pemberitahuan kepada kelas XI IPA1 bahwa jadwal upacara untuk senin besok ditujukan kepada kelas tersebut. Dan diharapkan kepada kelas tersebut untuk melatih upacara hari ini pada saat jam kosong atau waktu istirahat. Terimakasih.

Muammar : Wah, kita kena jadwal upacara hari senin? (dengan raut wajah tidak enak)

Una : Iyaa Mar.

Ocha : Eh, aku mau jadi protokol dong, aku suka yang itu (dengan wajah ceria).

Lily : Hmm. Harus pilih sendiri yaa. (ekspresi agak takut dan bingung)

Ocha : Terserah sih Li. Tapi bagusnya kita pilih aja sendiri, jadi kita lebih menguasai.

Upi : Kalo engga mau jadi petugas boleh gak? Ikut barisan aja.

Una : Iyaa, aku juga.

Upi : Bisa-bisa aja kan? (sambil meyakinkan)

Azza : Boleh-boleh aja sih, gak masalah... Cuma kan maunya kelas kita itu bagus pas upacara nanti. Tapi kalo rame yang mau dibarisan aja kan gg ada yang bacakan nanti. Siapa yang jadi petugasnya... (dengan nada tegas menjelaskan)

Ocha : Bener Za, aku berpikirnya juga begitu. Manyakan kelas kita jadi yang terbaik pas upacara nanti.

Muammar : aku terserah sih. Tapi kalo ada yang lain, mending yang lain aja yang jadi petugasnya.

Upi : Coba panggil Rahmat dulu, diakan ketua kelas, biar kita musyawarahkan dulu, dan bisa bagi tugas, mungkin nanti ada yang mau kita bisa dalam barisan aja (sambil tersenyum kecil)

Una : Iyaa, Muammar tu, coba panggilkan dulu.. ketua kelasnya (dengan nada melebar sambil tersenyum)

Muammar : Iyaiyaa.. deh.. aku panggilkan ni.. Muammar : (Terlihatlah ade, yang lagi minum air) De, Rahmat mana?

Ade : Udah kekantor tadi dipanggil pak guru. Kenapa Mar?

Ade : Tuh udah keluar.

Muammar : Mau bahas masalah upacara, kelas kita kan jadi petugas minggu depan.

Ade : Oiya, ada aku dengar tadi pemeberitahuannya (dengan nada santai). Kan boleh siapa aja yang bersedia kan?

Muammar: Iyaa, tapikan harus tentukan juga dulu mana yang fiks.

Ade : Iyaa juga sih.

Rahmat : Hey.. ngapain disini? Yok masuk ke kelas (menyaut dari jauh)
(berjalan sama-sama menuju ke kelas)

Ocha : Nah, ini pak ketua... gimana Mat? Kita jadi petugas upacara minggu depan. Pilihkan terus anggotanya.

Rahmat: Iya.. siapa aja yang bersedia jadi petugas upacara nanti? Biar kita bisa latihan terus hari ini?

(Semua terdiam)

Azza : Kalo tanya siapa yang mau kayaknya memang gg ada, palingan satu dua orang itupun terpaksa mungkin karna gg ada yang mau.

Ocha : Iyaa betul tu, aku mau sih. Tapi aku jadi protokol aja, Lily mau juga dia baca doa, iyaa kan Ly. (melihat kearah Lily sambil mengiyakan)

Lily : Boleh.. aku boleh apa aja. Tapi aku agak ragu, aku takut nanti tiba-tiba gara-gara aku kelas kita jadi gg bagus.

Una : Gagapa li, Kan nanti kita latihan dulu siap ini.

Rahmat : Berarti Lily mau kan?, (sambil melihat ke Lily) udah ada dua orang berarti, protokol sama baca doa. Yang lain gimana ni?, upi, una, azza?

Azza : Aku boleh apa aja mat.

Rahmat : Tentukan terus dulu Za, yang mana yang kamu mau, biasa bisa dikuasi terus.

Azza : (sambil berpikir) akuuu... janji siswa aja deh (jawabnya dengan agak pelan)

Rahmat : Udah, berarti udah ada tiga orang ni. Yang lain mana? Apa lagi? Upi?

Upi : Boleh gak kalo aku dalam barisan aja.

Una : Iyaa Mat, aku juga. Kan banyak kawan lain yang mau mungkin.

Rahmat : Oh.. engga boleh.. ini kan dapat bergiliran, jadi sekarang untuk kita-kita aja dulu yang hadir hari ini, mungkin untuk tahap selanjutnya nanti baru kita rombak lagi.

Upi : Oh gitu yaa.. Boleh juga sih (nada agak ragu), tapi aku gatau aku bisanya apa? (makin bingung)

Ocha : Sebenarnya bukan gg bisa Pi, tapi kurang focus dan pesimis, karna kamu tidak menaruh minatnya disitu.

Azza : Iya, betul tu. Coba pikir-pikir dulu yang mana yang lebih kamu sukai diantara semua peran dalam petugas.

Upi : Mulai berpikir....

Una : Aku juga gitu, masih bingung mau pilih yang mana.

Rahmat : Yaudah kalo gitu.. aku aja yang pilihkan. Una jadi pembaca undang-undang. Dan Upi karna kamu pembawa bendera yaa, karna kamu tinggi, itu bisa dilatih nanti.

(Melihat kearah Muammar dan Ade) Nah. Kalian berdua gimana ni? Jadi pembawa bendera sama upi aja yaa.. karna aku jadi udah jadi komandan upacara. Udahh.. kalian kan anak pramuka.

Ade : hadehh, iyaadeh.. mau kan Mar? (sambil melihat ke Muammar)

Muammar : Hmm.. aku sih terserah. Boleh-boleh aja.

Rahmat : Jangan boleh-boleh aja yaa, Kita yang disini udah punya peran masing-masing jadi kita harus bertanggung jawab dengan tugas kita.

(serentak menjawab) SIAP PAK KETUA!!

Lily : Eh, (berbicara kepada Ocha.. dengan suara pelan) Cha.. Untuk Pancasila sama pemandu lagu Indonesia Raya kan belum ada. Siapa lagi tu..

Ocha : Oh iyaa.. (mengiyakan sambil melihat ke Rahmat) Mat, Untuk Pancasila sama pemandu lagu Indonesia Raya siapa?

Rahmat : siapa yang menurut kalian bisa, biar kita pilihkan saja, nanti kita kabari dia.

Azza : Rosi, dia kan bisa Drijen.

Upi : Iyaa Boleh tu.

Muammar : Untuk Pancasila Adi saja.

Rahmat : Okee.. Pemimpin pasukan paling kanan Riski aja yaaa..

Ade : Nah, untuk pembina Upacara siapa? (sambil ketawa semua) hahhaaa.

Muammar : Itu bukan tugas kita, hehe.. siapa yang mau menggantikan wali kelas untuk jadi pembinanya... hehe.. (dan semuanya tertawa lagi)

Rahmat : Sudah, berarti udah fiks semuanya ni kan.

Una : Udah Mat.

Rahmat : Yok kita semua kelapangan untuk latihan. (ayooooookk)

Dan semua siswa pun kelas XI IPA yang hadir pun segera ke lapangan untuk latihan sesuai dengan tugas masing-masing.

Hari senin pun tiba.. semua siswa dapat menjalankan tugasnya dan tanggung jawabnya sesuai dengan yang telah direncanakan pada hari sebelumnya, dan itu semua dapat tercapai karena kerjasama dan masing-masing saling mendukung satu sama lain serta dapat bertanggung jawab terhadap tugasnya walaupun sebelumnya agak ragu namun karna adanya latihan dengan benar, maka upacara hari senin dapat dilaksanakan dengan baik, serta mendapatkan pujian dari pembina upacara hari ini.



SKENARIO III (ROLE PLAYING)

Persiapan dan Pengambilan Keputusan pada SNMPTN

Pagi yang cerah. Di halaman sekolah, terlihat banyak siswa-siswa yang baru datang ke sekolah sedang sibuk dengan kegiatan masing-masing. Ada yang pagi-pagi sudah pegang bola dan bermain basket, ada yang main bola kaki, dan ada juga yang main bola volly. Sebagian lainnya ada yang dikantin untuk sarapan pagi dan adapula siswa yang sedang melakukan piket harian, yang juga yang duduk-duduk berbincang dengan kawan-kawan lainnya. Hari itu, siswa-siswa baru saja kembali bersekolah dan memulai semester baru setelah beberapa waktu lalu sudah pergantian kelas.

Tiba-tiba bel sekolah berbunyi. Tet... teet... teeet... dan jam masuk kelas pun dimulai. Sembari berjalan menuju ke kelas masing-masing. Terdengar bunyi mikrofon dari kantor sekolah. Pasti ada pengumuman penting, dan ternyata benar! “Diberitahukan kepada seluruh siswa kelas XII bahwa pendaftaran SNMPTN sudah dimulai, dan bagi siswa yang ingin melanjutkan studi ke perguruan tinggi yang diinginkan, bisa langsung mendaftarkan diri dan menjumpai Pak Umri dan *kantor sekolah. Pengumumannya sudah tertera di kantor. Sekian, terimakasih.*”

Rossy : Sssssstt, ada pengumuman tu, jangan ribut... (sambil mendengar pengumuman)

Karena guru belum masuk ke kelas, siswa pada sibuk sendiri dengan kegiatan masing-masing. Sedangkan bagi siswa laki-laki, sering kali bermain didalam kelas seperti melempar bola dan tidak menghiraukan apa yang terjadi, terus melanjutkan bermain.

Rossy : Hey.. kalian! (dengan suara keras) tidak dengar apa, itu lagi ada pengumuman untuk anak kelas XII, kok ribut sekali. Dengan nada kesal.

Semua terdiam dan menghentikan kegiatan masing-masing.

Aidil : Ah, pengumuman itu pun, nanti bisa ditanyakan ke kawan yang lain kan, pasti juga heboh nanti. (dengan nada rendah sambil menyepelkan)

Rossa : Iyaa. Nanti emang ada kabarnya lagi. Tapi setidaknya kita dengar dulu, biar tau tentang apa yang diumumkan oleh kepek tadi. (sambil menenangkan)

Chairy: Itulah. Orang ini selalu ribut dikelas, gak pernah mau dengar pengumuman apa-apa.! (sambil merepet).

Aidil: Iyaadeh, iyaa...

Naila: Itu kayaknya pengumuman tentang SNMPTN deh.

Ilham: Apa tu SNMPTN?

Naila: SNMPTN itu Seleksi Masuk Perguruan Tinggi.

Rossa: Iyaa. Kan ada kita liat kakak-kakak leting dulu yang ikot SNMPTN tu..

Ilham : Oh... yang ada bidikmisi itu yaa...

Rossy : Iyaa.. tapi ada juga yang undangan.

Ilham: Maksudnya gimana tu?

Aidil: Diakan kalo bidikmisi, kuliah dibiayai dibayar.. engga pakek uang sendiri.

Lia: Betul tu.. Kakak sepupu aku, dia kuliah di kedokteran, kan mahal tu. Pas sekolah dia ikut bidikmisi, karna dia berasal dari keluarga yang sedehana, sekarang dia udah mau selesai kuliahnya..

Rossy: Wow. Keren yaa. Biasanya kan bidikmisi IPnya harus banyak dan gak boleh menurun kan nilainya.

Ilham: Bedanya bidikmisi sama undangan itu apa?

Naila: Kalo bidikmisi itu biasanya harus melengkapi syarat-syarat tertentu yang dipilih yang berasal dari keluarga sederhana dan memiliki prestasi. Dan biaya kuliahnya itu dibiayai oleh pemerintah. Setau aku sih gitu.

Rossa: Terus nanti banyak di minta syarat-syaratnya, seperti foto rumah, foto keluarga, penghasilan keluarga, banyak deh pokoknya.

Naila: Nah, kalo undangan kayaknya kita Cuma dijamin lulus aja, tapi bayar sendiri.

Lia: Iya Li. Undangan tu bisa untuk semua siswa yang berprestasi, tapi tergantung siapa yang terpilih juga yang nilainya sesuai dengan yang diinginkan, dan boleh untuk anak pegawai. Tapi kalo bidikmisi biasanya sih aku dengar-dengar gak boleh untuk anak pegawai.

Rossa: Kalo enggak nanti kita tanya aja dulu ke kantor.

Naila: Iyaa. Boleh. Nanti kita sama-sama yaa.

Chairy: Eh, tapi aku masih bingung ni. Aku gg berani.

Rossa: Gak berani kenapa? Kita tanya aja dulu, biar jelas.

Naili: Hmm. Aku juga takut sih, kalo udah mulai daftar-daftar kayak gini. Aku belum siap.

Aidil: Yauudah, kalian tanya aja dulu ke kantor, nanti kabari kami yaa (sambil tersenyum dan melihat kearah ilham) Yaa kan Ham?

Ilham: Hehee.. iyaa dong. Kalian kan anak cewek, biasanya rajin, mau cepat-cepat terus. Dan suka cari informasi.

Rossy: Ini bukan masalah cari informasinya ni. Masalahnya siap gak siapnya ni (wajah mulai panik)

Chairy: Itulah si, aku jadi kepikiran ni.

Karena jam masuk kelas sudah lebih dari 15 menit. Tiba-tiba datanglah ibu guru yang akan masuk ke kelas tersebut.

Ilham: Hey, bu guru datang... (nada membisik)

Aidil: Aduuuh, udah masuk lagi (ekpresi tidak enakan)

Semua siswa bubar dari kelompoknya, menghentikan perbincangan dan kembali ke tempat duduknya masing-masing.

Setelah jam pelajaran selesai. Gurupun keluar dari kelas. Dan perbincangan yang tadinya sempat terhenti kembali dibicarakan.

Lia: Hey. Gimana? Jadikan kekantor untuk tanya informasi SNMPTN?

Rossa: Jadi dong, ayook..

Lia: Yok, siapa mau ikot?

Rossy: kalian aja dulu lah, aku masih malas ni. Nanti kalo aku berubah pikiran aku nyusul deh.

Lia: Oke.. Chairy, yok ikot..

Chairy: Duh, Ya... aku takut ni. Aku masih bingung.

Naila: Aku juga sih, masih agak takut, tapi ayooklah, kita pergi aja dulu, kita tanya informasinya, enggak langsung daftar hari ini kan?

Rossa: Yaa enggak dong Nai. Yok laah.. daftar itu bisa kapan-kapan nanti kan masing panjang pendaftarannya.

Lia: Ilham, Aidil, gak ikot? Yook ikot... kita sama-sama

Aidil: Hehe, kalian aja dulu lah.. aku belum ada rencana ke depan ni... belum tau pun sambung kuliah apa enggak.. (jawabnya dengan tenang)

Ilham: Betul dil, aku kayak gitu juga ni. Masih belum tau rencananya mau kemana... belum kepikiran juga sih.

Rossa: Ah, kalian ini. Kita harus kuliah dong. Masak harus nikah terus, atau ngangur, ngapain?

Ilham: Engga gitu juga sih Sa.. kalo enggak kuliah kan bisa kerja juga. Toh siap kuliah nanti ujung-ujungnya juga kerja kan.

Aidil: Siip, betul tu. Kan nanti kerja juga, ngapain buang-buang uang untuk kuliah kan? (sambil tersenyum)

Rossa: Duuuh, susah deh ngomong sama kalian (sambil berdiri dari tempat duduk dengan nada kesal)

Naila: Yok sa, kita aja dulu kalo enggak. Nanti kita kasih informasi ke kawan-kawan (dengan nada tenang dan memegang bahu Rosa).

Rossy: Oke Nai. Nanti aku nyusul juga kayaknya.

Naila: Oke Si...

Chairy: Yaudah, ayok beh. Makin lama aku makin deg-degan ni, takut ditanyanya jurusan sama bapak nanti.

Lia: Udah.. gak usah dipikir kali Ri, Kita pergi aja dulu yuk.

Naila, Rosa: Ayok! (menjawab serentak sambil berjalan)

Ketiga teman tersebut keluar dari kelas dan menuju keruangan kantor sekolah.

Tuk tuk tuk.. Mengetuk pintu...

Assalamualaikum... sambil masuk ke kantor.

Pak Ali: Wa'Alaikumussalam. Masuk. (duduk di depan komputer, sambil membuka data)

Naila, Rosa, Lia: Baik pak.. (jawabnya serentak)

Pak Ali: Iya, ada gerangan apa ni? (tersenyum menoleh kearah siswanya dan sesekali melihat ke komputer) sudah tau pengumuman tentang SNMPTN kan?

Lia: Sudah pak, Itulah... rencana, kami mau menanyakan informasi itu pak.

Pak Ali: Baik, pendaftarannya dimulai sejak tanggal 25 juli sampai dengan 2 agustus. Kalian udah taukan SNMPTN itu apa?

Rossa: Sekilas udah sih pak. Karna ada liat-liat kakak leting dulu pas mau kuliah.

Pak Ali: Iyaa, ini adalah jalur pertama Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri. Jadi disini kalian semuanya boleh mendaftar, tidak terkecuali. Nanti disini kita akan pilih perguruan tinggi negeri yang diinginkan, dan sesuai dengan jurusan yang diminati oleh masing-masing siswa.

Lia: Jurusannya apa saja pak?

Pak Ali: Ada banyak disini.. (sambil memperlihatkan dan menjelaskan tentang universitas dan jurusan tersebut)

Chairy: Wah.. banyak kali jurusanannya yaa pak, saya jadi bingung mau pilih yang mana pak! (wajah mengerut)

Pak Ali: (melihat ke arah Chairy sambil tersenyum pelan) Hhehe.. Iyaa Chairy, banyak jurusanannya disini, kamu bisa pilih sesuai dengan minat dan kemampuan kamu dimana.

Chairy: saya tidak tahu suka yang mana pak. Gak ada yang begitu saya kuasai, semuanya sama saja bagi saya pak...

Pak Ali: Coba Chairy pikir-pikir dulu.. dari sekian banyak mata pelajaran, dan dari sekian banyak profesi yang Chairy lihat, apa yang membuat Chairy tertarik dan ingin untuk menjadi seperti itu.

Chairy: Iyaa pak, saya pikir-pikir dulu deh.

Tiba-tiba datanglah Rossy ke kantor. Sedangkan dua teman lainnya masih asik bermain.

Rossy: Assalamu'alaikum (mengucap salam dengan nada pelan dan langsung masuk karena Pak Ali sedang berbicara)

Rossa: Wa'alaikumussalam (menjawab dengan pelan)

Pak Ali: Baik lah, Bapak gak maksa kalian untuk daftar sekarang terus, kalian bisa lihat-lihat dulu jurusan-jurusannya dan PTN mana yang kalian minati. Nanti setelah kalian punya keputusan, baru kita daftarkan.

Naila: Baik pak. Berarti boleh tanyakan ke kakak dulu gak pak? Soalnya saya masih bingung, kan harus lihat peluangnya juga kan pak!

Pak Ali: Oh.. boleh,, Boleh ditanyakan saran ke keluarga, kakak leting, atau guru-guru yang lain, tapi keputusannya tetap pada diri kalian masing-masing dan bertanggung jawab terhadap keputusan yang telah diambil.

Pak Ali: Nah, Rossy.. Bagaimana? Ada rencana lanjut kuliah?

Rossy: Itulah pak kan.. (dengan nada bercerita) saya sebenarnya mau kuliah, karna memang gak ada tujuan lain selain kuliah, tapi saya bingung pak... jurusan yang saya ambil itu belum pasti.

Pak Ali: Kalian bisa pikir-pikir dulu, buat keputusan yang matang, jangan nanti udah kuliah setengah jalan udah berhenti, karna gak sanggup, gak ikhlas, terlanjur capek, gak mau lanjut.. itukan hanya akan merugikan diri kalian dan orang tua.

Sambil mendengar penjelasan dari Pak Ali, kemudian lewatlah Ilham dan Aidil di depan kantor (hanya sekedar lewat) lalu dipanggil oleh Pak Ali.

Pak Ali: Siapa ituu. Aidil yaa? (melihat ke luar pintu)

Lia: Iyaa pak.

Pak Ali: Aidil, Ilham.. sini dulu. Kemana buru-buru sekali?

Aidil: Hhee. Enggak pak, mau main-main aja. Kan masih jam istirahat (sedikit tersenyum)

Pak Ali melihat ke arah Ilham sambil mengerutkan kening.

Ilham: Hehe, Iya ikut Aidil Pak. (jawabnya dengan sedikit menunduk)

Pak Ali: Kalian gak ada rencana sambung kuliah? Ini lagi dibukakan jalur SNMPTN.

Ilham: Iyaa pak, kami juga baru membicarakan itu tadi pak. Tapi pak, saya kayaknya gak ikut pak, saya rencana kerja aja pak, bapak saya gak sanggup biayai kuliah saya.

Pak Ali: Begini... Maaf sebelumnya, bukannya bapak memaksa kamu untuk kuliah sedangkan orang tua kamu mungkin tidak merencanakan itu. Ini.. Bapak sarankan, coba aja dulu kamu daftar kuliah sesuai dengan jurusan yang kamu inginkan, urusan biayanya, nanti kita bisa usul bidikmisi, dan bapak lihat kamu adalah anak yang rajin dan pintar, ini akan memudahkan dan memberi peluang untuk kamu bisa lulus bidikmisi dan bisa kuliah seperti yang lain.

Ilham: Baik pak! Akan saya coba diskusikan dengan orang tua saya dulu pak!

Pak Ali: Aidil, kamu juga. Bapak lihat kamu berasal dari keluarga orang berada, masak kamu sia-siakan kesempatan itu kan? (menepuk bahu Aidil dan meyakinkan Aidil untuk berpikir lagi agar mau melanjutkan kuliah).

Aidil: Iyaa, baik pak! Saya sebenarnya lebih suka kebidang teknik pak. Cuma saya belum tau mau melanjutkan ke kampus mana pak.

Pak Ali: Oh, Bagus itu! Kalo masalah kampus itu urusan gampang. Kita coba daftarkan dulu di PTN yang bagus. Ini kan masih jalur SNMPTN, nanti masih banyak lagi jalur yang bisa kita daftar. Seperti SPAN-PTKIN, UMPTKIN, SBMPTN, PMB dan UMB Mandiri dan lain sebagainya. Itu ada porsinya masing-masing, untuk kejelasan lebih lanjut nanti akan bapak jelaskan di hari berikutnya.

Baik Pak! (jawab siswa serentak)

Hari itupun berlalu, dan hampir semua siswa kelas XIII menjadi panik dan semua sibuk dengan memikirkan jurusan masing-masing, ada yang hanya duduk diam, tidak berencana untuk melanjutkan ke perguruan tinggi, ada yang memutuskan untuk bekerja karna tidak sanggup mikir untuk kuliah, ada yang mau kuliah namun tidak ada biaya, ada memutuskan untuk masuk pesantren, ada pula sebagian yang ingin ked ayah karena tidak punya pilihan dan tidak dapat membuat keputusan karena beranggapan bahwa kuliah adalah hal yang sulit dan membuat bingung.

Pada masa-masa pendaftaran tersebutlah siswa-siswa mulai berpikir dan bingung akan arah tujuan masa depan yang diinginkan, hingga pada akhirnya terkadang hanya mengikuti keinginan orang lain dan orang lain yang memutuskan.

Tibalah pada hari pendaftaran.. setelah semua syarat-syarat yang dimaksudkan terlengkapi, maka siswa-siswa mulai mendaftarkan diri dengan segenap kesiapan yang dimiliki.

Pak Ali: Baik siapa duluan ni? Semua sudah ada keputusan kan? Sudah yakin terhadap keputusannya kan? Dan harus bersedia menerima resiko serta bertanggungjawab terhadap keputusan. (pesan pak Ali untuk meyakinkan siswa-siswa nya)

Chairy: Insya Allah sudah pak! Saya yang pertamanya adalah menjadi orang yang paling panik dan bingung pak, dan sekarang saya mau jadi orang pertama yang mendaftarkan diri, semoga Allah memudahkan urusan saya.

Pak Ali: Bagus sekali Chairy, bapak suka tekad kamu yang sudah begitu kuat. Baik sekarang masing-masing siswa bisa memilih tiga jurusan yang diinginkan.

Setelah beberapa minggu berlalu, dan setelah beberapa tahap/jalur yang diikuti. Akhirnya mendapatkan pengumuman kelulusan!

Naila: Alhamdulillah saya lulus undangan di jurusan Bimbingan Konseling di Universitas UIN Ar-Raniry Banda Aceh. (penuh rasa syukur)

Aidil: Saya lulus di jurusan Teknik Elektro Unsyiah

Ilham: Saya yang pertamanya tidak berencana kuliah, akhirnya dengan penuh semangat dan support dari kawan-kawan dan terutama bapak Ali, akhirnya saya lulus bidikmisi di Universitas Teuku Umar dengan jurusan Ekonomi Pembangunan.

Lia: Saya yang awalnya berminat menjadi Dokter gigi, akhirnya lulus di Ubidiyah Banda Aceh jurusan keperawatan.

Rossy: Saya lulus di UIN dengan jurusan MIPA Biologi

Rossa: Dan saya yang sangat menyukai pelajaran fisika dan sering mengikuti paskibraa akhirnya saya memutuskan untuk masuk ke salah satu pesantren ternama di Aceh Jaya atas keputusan saya sendiri.

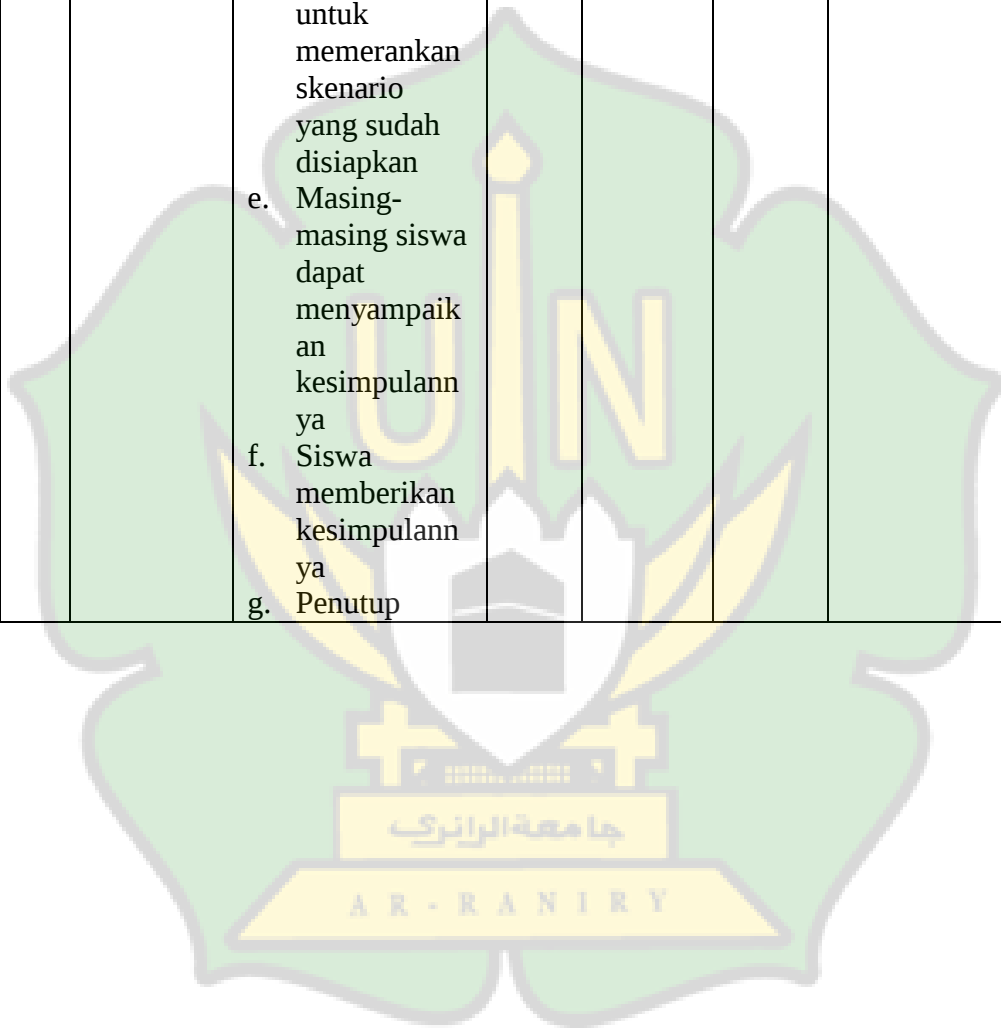
LAMPIRAN 12**FORMAT OBSERVASI**

Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Self Awareness Siswa
MAN 1 Aceh Jaya

No	Treatment	Langkah-langkah	Keterangan Siswa			Keterangan Waktu
			Aktif	Kurang Aktif	Tidak Aktif	
1	Treatment I (Peluang Meraih Prestasi Belajar)	a. Peneliti menyampaikan skenario yang nantinya akan ditampilkan b. Peneliti membentuk suatu kelompok c. Mengatur setting d. Peneliti memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah disiapkan e. Masing-masing siswa dapat menyampaikan kesimpulannya f. Siswa memberikan kesimpulannya g. Penutup				22 Juli 2020

2	Treatment II (Upacara Bendera Kelas XI IPA 1)	a. Peneliti menyampaikan skenario yang nantinya akan ditampilkan b. Peneliti membentuk suatu kelompok c. Mengatur setting d. Peneliti memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah disiapkan e. Masing-masing siswa dapat menyampaikan kesimpulannya f. Siswa memberikan kesimpulannya g. Penutup				23 Juli 2020
3	Treatment III (Persiapan & Pengambilan Keputusan pada SNMPTN)	a. Peneliti menyampaikan skenario yang nantinya akan ditampilkan b. Peneliti membentuk suatu				24 Juli 2020

		kelompok				
		c. Mengatur setting				
		d. Peneliti memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah disiapkan				
		e. Masing-masing siswa dapat menyampaikan kesimpulannya				
		f. Siswa memberikan kesimpulannya				
		g. Penutup				



Lampiran 13

FOTO KEGIATAN PENELITIAN Pemberian Angket Sel Awareness (Pre-Test)



Pemberian Angket Sel Awareness (Pre-Test)



Pemberian Perlakuan (Teatment) I



Pemberian Perlakuan (Teatment) II



Pemberian Perlakuan (Teatment) III



Pemberian Kembali Angket Sel Awareness sebagai Post-Test
(Setelah Perlakuan)