

**PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM MENGATASI
PERILAKU *MALADJUSMENT* SISWA DI SMA NEGERI 11
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

AMNA FAJRIANTI

NIM. 160213044

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2021 M /1442 H**

**PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM MENGATASI
PERILAKU *MALADJUSTMENT* SISWA DI SMA NEGERI 11
BANDA ACEH**

SKRIPSI

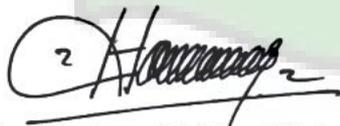
Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan

Oleh

AMNA FAJRIANTI
NIM. 160213044
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan Konseling

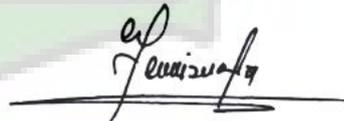
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Chairan M. Nur, M.Ag
NIP. 195602221994032001

Pembimbing II



Evi Zuhara, M. Pd
NIDN. 2012038901

**PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM
MENGATASI PERILAKU *MALADJUSTMENT*
SISWA DI SMA NEGERI 11
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji 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

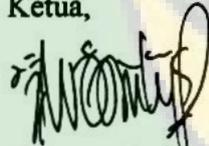
Pada Hari/Tanggal

Jum'at, 16 Juli 2021 M

06 Zulhijah 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



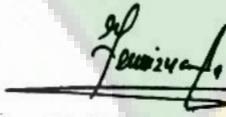
Wanty Khaira, M. Ed
NIP. 197606132014112002

Sekretaris,



Cut Widya Anjani

Penguji I,



Evi Zuhara, M. Pd
NIDN. 2012038901

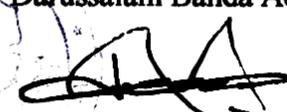
Penguji II,



Muslima, M. Ed
NIP. 197202122014112001

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




Dr. Muslim Razali, S. H., M.Ag.
NIP. 1959030919890310001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amna Fajrianti

NIM : 160213044

Prodi : Bimbingan Dan Konseling

Judul skripsi : Penerapan Teknik *Role Playing* dalam Mengatasi Perilaku *maladjustment* Siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh

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 bertanggung jawab atas karya ini.

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun

Banda Aceh, 16 Juli 2021

Yang Menyatakan,



Amna Fajrianti

ABSTRAK

Nama : Amna Fajrianti
NIM : 160213044
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Bimbingan dan Konseling
Judul : Penerapan Teknik *Role Playing* Dalam Mengatasi Perilaku *Maladjustment* Siswa Di Sma Negeri 11 Banda Aceh
Tanggal Sidang : 16 Juli 2021
Tebal Skripsi : 97 Halaman
Pembimbing I : Dr. Chairan M. Nur, M. Ag
Pembimbing II : Evi Zuhara, M. Pd
Kata Kunci : Bimbingan Kelompok, *Role Playing*, Perilaku *Maladjustment*

Perilaku *Maladjustment* yakni keadaan individu yang tidak dapat menyesuaikan diri secara memadai terhadap lingkungan sosial. Pada dasarnya *maladajusment* terjadi pada semua individu. Perilaku *maladjustment* adalah perilaku individu yang tidak dapat melakukan penyesuaian diri sehingga tidak dapat berinteraksi dengan baik dan menimbulkan masalah. Perilaku *maladjustment* yang dialami oleh siswa masih sulit untuk diubah. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah teknik *role playing* dapat mengatasi perilaku *maladjustment* siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok. Populasi penelitian ini adalah SMA Negeri 11 Banda Aceh dengan perilaku *maladjustment* tinggi, sedang, dan rendah. Sampel penelitian berjumlah 10 siswa Sampel dipilih melalui *purposive sampling* dengan pengkategorian siswa yang memiliki tingkat perilaku *maladjustment* rendah. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental* (pra-eksperimen) dengan desain *One Group Pre-test-Post-test-Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah skala *likert*. Teknik analisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan teknik *role playing* memiliki signifikan terhadap perilaku *maladjustment* siswa, ditandai pada perubahan skor rata-rata *pretest* 831 menjadi *posttest* 1246. Artinya terjadi perubahan pada perilaku *maladjustment* siswa setelah memperoleh bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa layanan Bimbingan Kelompok melalui teknik *role playing* dapat mengurangi perilaku *maladjustment* pada siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat, hidayat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi. Shalawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Alam Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi Wa Sallam, keluarga dan para sahabatnya. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Judul yang penulis ajukan adalah **“Penerapan Teknik *Role Playing* Dalam Mengatasi Perilaku *Maladjustment* Siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh”**.

Penyusunan dan penulisan dalam skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulisan dengan senang hati menyampaikan terimakasih kepada:

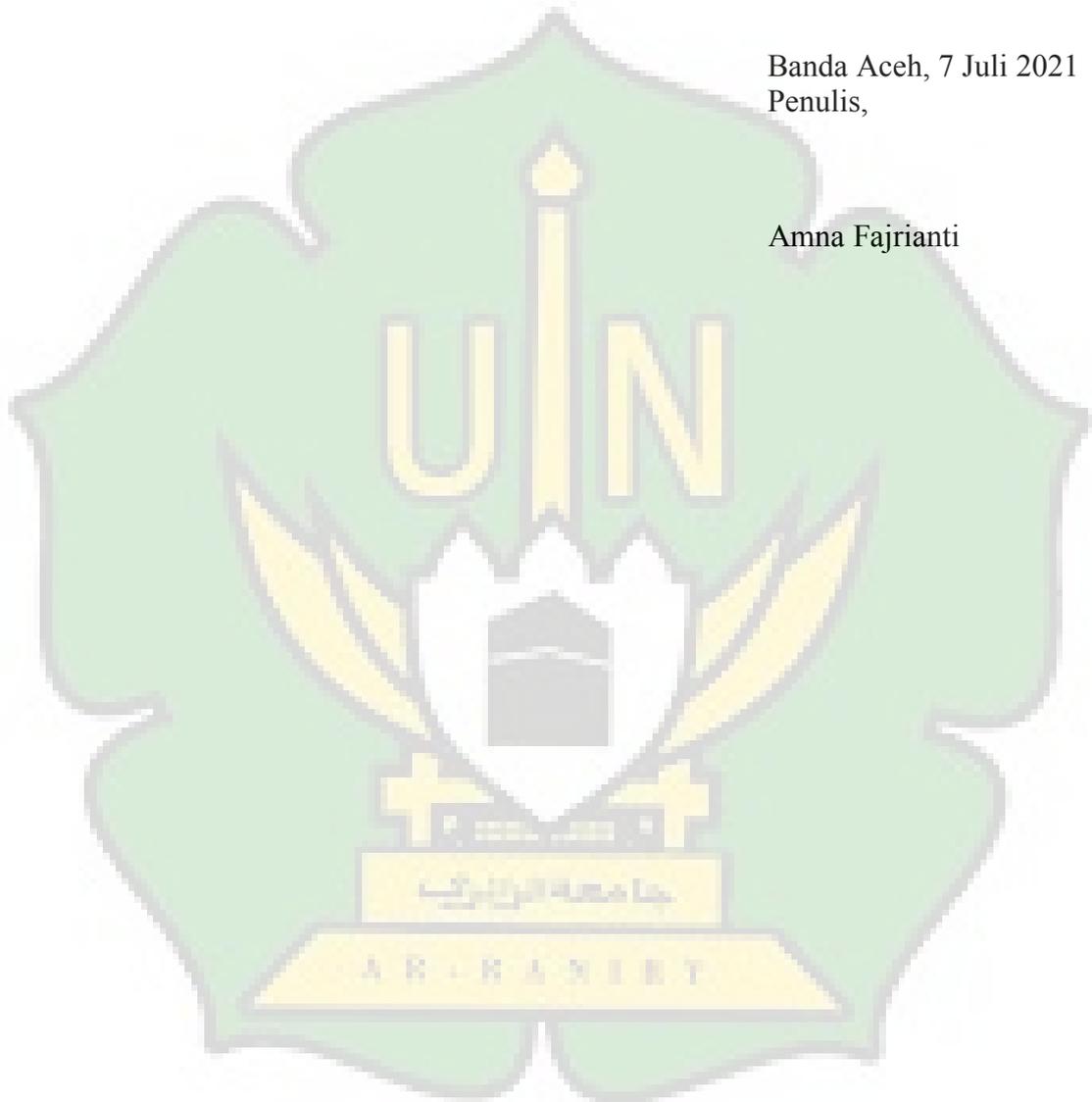
1. Bapak Dr. Muslim Razali, Sh.M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, pembantu dekan dan seluruh staf karyawan/karyawati FTK UIN Ar-Raniry yang telah memberikan izin untuk melanjutkan studi di program Studi Bimbingan dan Konseling.
2. Ibu Dr. Chairan M. Nur, M.Ag selaku Ketua Prodi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry.

3. Ibu Dr. Chairan M. Nur, M.Ag selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan arahan serta nasehat. Semoga Allah selalu meridhai dan memberkahi setiap langkah bapak dan keluarga, Amin.
4. Ibu Evi Zuhara, M.Pd selaku pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan serta motivasi yang sangat berharga. Terimakasih atas waktu yang selalu ibu luangkan, semoga ibu dan keluarga selalu dalam lindungan Allah SWT.
5. Ibu Wanti Khaira, S.Ag., M.Ed. Selaku pembimbing akademik yang selalu membantu dan mengarahkan saya dalam keperluan akademik.
6. Teristimewa kepada Ayahanda Razali dan ibunda tercinta Nurasma, yang selama ini telah membantu peneliti dalam bentuk perhatian, kasih sayang, motivasi, dukungan serta do'a yang tiada henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
7. Kepada sahabat terkasih, Raihan, Cut, Difa, Saifullah dan Rahmat terimakasih untuk kebersamaannya, dan motivasi selama ini dalam perjuangan kita menggapai impian sebagai konselor yang hebat.
8. Kepada teman-teman angkatan 2016 program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, khususnya kepada teman-teman unit 02, terimakasih atas kerja samanya selama ini.

Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu. Terimakasih atas segala bantuan, dukungan dan kerjasama serta do'a. Semoga Allah memberikan pahala yang berlipat, Amin.

Banda Aceh, 7 Juli 2021
Penulis,

Amna Fajrianti



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPEL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
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	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Hipotesis Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian	9
F. Defenisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Teknik <i>Role Playing</i>	13
1. Pengertian Teknik <i>Role playing</i>	13
2. Langkah-langkah Menggunakan Metode <i>Role playing</i> (Bermain Peran)	17
3. Tujuan Teknik <i>Role playing</i>	21
4. Manfaat Teknik <i>Role playing</i>	22
5. Kekurangan dan Kelebihan Metode <i>Role playing</i>	24
B. Perilaku <i>Maladjustment</i>	26
1. Pengertian <i>Maladjustment</i>	26
2. Penyebab <i>Maladjustment</i>	28
3. Bentuk-Bentuk <i>Maladjustment</i>	32
4. Ciri-ciri Perilaku <i>Maladjustment</i>	41
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	47
B. Populasi dan Sampel Penelitian	49
C. Intrument Pengumpulan Data	51
1. Validitas Instrument	54
2. Reabilitas Instrument	58
D. Teknik Pengumpulan Data.....	60
E. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	64
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	64
a. Profil Perilaku <i>Maladjustment</i> Siswa di SMA Negeri	

11 Banda Aceh Tahun Ajaran 2020/2021	69
b. Profil Perilaku Maladjustment Siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh Tahun Ajaran 2020/2021 Berdasarkan Aspek.....	.70
2. Penerapan Teknik Role Playing Dalam Mengatasi Perilaku Maladjustment Siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh.....	74
a. Uji Normalitas.....	74
b. Uji Hipotesis Penerapan Teknik Role Playing Dalam Mengatasi Perilaku Maladjustment Siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh Tahun Ajaran 2020/2021	76
c. Interpretasi Data.....	80
B. Pembahasan Hasil Penelitian	81
1. Pembahasan Profil Perilaku <i>Maladjustment</i>	81
a. Pembahasan Perilaku <i>Maladjustment</i> siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh	81
b. Pembahasan Profil Perilaku <i>Maladjustment</i> siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh Berdasarkan Aspek83
2. Pembahasan Penerapan Teknik Role Playing Dalam Mengatasi Perilaku Maladjustment Siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh	84
a. Pembahasan Data Hasil Observasi.....	86
b. Pembahasan Pelaksanaan Role Playing dalam Mengatasi Perilaku Maladjustment.....	88
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: <i>Desain One Group Pre-test-Prost-test-Design</i>	48
Tabel 3.2	: Jumlah Populasi.....	50
Tabel 3.3	: Kisi-kisi Instrumen Perilaku <i>Maladjustment</i>	53
Tabel 3.4	: Rumus Validitas Instrument.....	55
Tabel 3.5	: Hasil uji Validitas Butir Item	56
Table 3.6	: Skor r tabel dan r hitung Hasil Uji Validitas Butir Item.....	56
Tabel 3.7	: Rumus Reabilitas.....	58
Tabel 3.8	: Kategori Reabilitas Instrument.....	59
Tabel 3.9	: Kategori Reliabilitas	59
Tabel 3.10	: Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban	61
Tabel 4.1	: Profil SMA Negeri 11 Banda Aceh.....	62
Table 4.2	: Jumlah Siswa Negeri 11 Banda Aceh	65
Tabel 4.3	: Profil Guru Bimbingan dan Konseling.....	67
Table 4.4	: Kategori Perilaku <i>Maladjustment</i> pada Siswa.....	69
Tabel 4.5	: Profil Umum Perilaku <i>Maladjustment</i> Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Banda Aceh.....	71
Tabel 4.6	: One-Sample Kolmogorov-Smirnov.....	75
Tabel 4.7	: Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Perilaku <i>Maladjustment</i>	77
Tabel 4.8	: Perbandingan Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> :.....	77
Tabel 4.9	: Paired Samples Statistics.....	78
Tabel 4.10	: Paired Samples Test	78
Tabel 4.11	: Hasil Uji t Pretest dan Post-Test Perilaku <i>Maladjustment</i> Siswa Setiap Aspek	79
Tabel 4.12	: Hasil Observasi.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Instrument Penelitian Setelah *Judgement*
- Lampiran 5 : Angket Perilaku *Maladjustment*
- Lampiran 6 : Hasil Validitas Instrumen
- Lampiran 7 : Hasil Reabilitas Instrumen
- Lampiran 8 : Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)
- Lampiran 9 : Laporan Pelaksanaan Layanan (LPL)
- Lampiran 10 : Skenario Role Playing
- Lampiran 11 : Profil Umum Pernyataan Perilaku *Maladjustment*
Berdasarkan Aspek
- Lampiran 12 : Hasil Perhitungan Uji-t Pretest dan Postest
- Lampiran 13 : Hasil Perhitungan Uji-t Pretest dan Postest Berdasarkan Aspek
- Lampiran 14 : Format dan Hasil Observasi
- Lampiran 15 : Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penyesuaian diri merupakan faktor yang penting dalam kehidupan manusia. Penyesuaian diri yang baik disebut juga sebagai *well adjusted*, sedangkan penyesuaian diri yang tidak baik disebut *maladjustment* atau salah suai.¹ Menurut Syamsu Yusuf perilaku *maladjustment* merupakan kepribadian seseorang yang menunjukkan ketidakmampuannya dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Perilaku *maladjustment* ditandai dengan adanya perasaan rendah diri, tidak mampu dalam melakukan sesuatu, merasa gagal, bersalah, melakukan reaksi menyerang dan melarikan diri dari kenyataan.²

Proses penyesuaian diri dapat menimbulkan masalah bagi remaja. Menurut Yusuf dan Nurihsan banyak remaja yang tidak mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungannya dan akhirnya mengalami banyak permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan pribadinya.³ Penyesuaian diri yang baik merupakan usaha individu untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sesuai dengan tuntutan yang terdapat di lingkungannya tanpa menimbulkan berbagai konflik dan permasalahan. Masa remaja sering dihubungkan dengan berbagai masalah mengenai penyimpangan perilaku. Berbagai tuntutan perkembangan yang

¹ Nova Erianti. Masalah-masalah Hubungan Sosial Siswa dalam Belajar. *Skripsi*. (Padang: FIP UNP, 2013).

² Syamsu Yusuf, Juantika Nurihsan, Landasan Bimbingan dan Konseling (Bandung :Remaja Rosda Karya,2008), h.111

³ Yusuf dan Nurihsan, *Landasan Bimbingan dan Konseling*. (Bandung: Remaja Rosdakarya 2005), h. 34

dihadapi remaja mengharuskan remaja untuk dapat melakukan penyesuaian diri yang baik demi terciptanya kesehatan mental/ jiwa individu.

Siswa yang sedang belajar pada pendidikan formal memiliki kemampuan diri dalam menyesuaikan diri. Hal ini mengingat lingkungan sekolah yang terdiri atas berbagai karakter baik karakter siswa maupun karakter yang dimiliki oleh masing-masing guru dalam mengajarkan siswa. Adanya perbedaan karakter setiap individu mengharuskan siswa untuk memiliki kemampuan beradaptasi dengan orang-orang di sekitarnya. Menurut Suparno siswa yang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar di sekolah akan lebih mudah mengikuti proses pembelajaran.⁴

Ketidakmampuan siswa dalam menyesuaikan diri mengakibatkan adanya hambatan emosional seperti nakal (tidak ingin mengikuti aturan).⁵ Dalam proses penyesuaian diri, individu harus dapat menyesuaikan diri antara kebutuhan dengan segala kemungkinan yang terdapat dalam lingkungan sosialnya, baik di rumah, sekolah, maupun di masyarakat. Penyesuaian diri memberikan pengaruh positif terhadap hubungan dengan lingkungan. Penyesuaian diri ditandai dengan adanya penyesuaian sikap dengan lingkungan, berusaha memahami orang lain dan juga mengerti kondisi orang lain.

Hurlock mengungkapkan beberapa tanda bahaya yang umum dari ketidakmampuan menyesuaikan diri (*maladjustment*) pada remaja, yaitu: tidak bertanggung jawab, agresi berlebihan, perasaan tidak aman, merasa tidak nyaman dengan lingkungan yang tidak dikenal, perasaan menyerah, terlalu banyak

⁴ Nurussakinah Daulay, *Pengantar Psikologi dan Pandangan Al-Qur'an tentang Psikologi*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014) h. 150.

⁵ Alex Sobur, *Psikologi Umum*, (Bandung: Pustaka Setia, 2003), h. 523

berkhayal dan menggunakan mekanisme pertahanan.⁶ Remaja tidak dapat menyesuaikan diri cenderung melakukan berbagai hal yang tidak sesuai dengan norma yang ada dimasyarakat. Remaja menggunakan mekanisme pertahanan diri untuk mengimbangi ketidakpuasan yang tidak diperolehnya, seperti menunjukkan sikap keras kepala saat berhadapan dengan orang lain, mengacuhkan dan tidak peduli.

Hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh menunjukkan siswa di sekolah belum mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, khususnya siswa kelas X yang baru memasuki SMA. Siswa cenderung belum dapat beradaptasi dengan teman-teman barunya dan juga kakak kelas, sehingga sering terjadi kesalahpahaman antar siswa baik laki-laki maupun perempuan. Kurangnya kemampuan siswa dalam beradaptasi di sekolah mengakibatkan turunnya motivasi belajar dan stress dalam diri siswa yang akhirnya membuat siswa malas masuk kelas dan tidak mengerjakan tugas-tugas sekolah.

Perilaku yang tidak baik pada siswa dapat diperbaiki dengan adanya bimbingan yang dilakukan secara bertahap dan terus menerus. Hal ini sebagaimana yang terdapat pada ayat Al-Quran berikut:

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ قَدْ جَاءَتْكُمْ مَوْعِظَةٌ مِّن رَّبِّكُمْ وَشِفَاءٌ لِّمَا فِي الصُّدُورِ وَهُدًى

وَرَحْمَةٌ لِّلْمُؤْمِنِينَ ﴿٥٧﴾

⁶ Hurlock, E.B. *Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*. (Jakarta: Erlangga, 2011), h. 12

Artinya: “Hai manusia, sesungguhnya telah datang kepadamu pelajaran dari Tuhanmu dan penyembuh bagi penyakit-penyakit (yang berada) dalam dada dan petunjuk serta rahmat bagi orang-orang yang beriman” . (QS. Yunus:57)

Q.s Yunus: 57 merupakan salah satu yang menjadi dasar bimbingan dan konseling Islam yang dimana berfokus pada pengembangan dan perbaikan fitrah siswa. Siswa dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui penggunaan teknik yang tepat, salah satunya dengan menggunakan teknik *role playing*. *Role playing* adalah suatu teknik yang sering digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan diberikan berbagai peran tertentu dan melakukan peran tertentu, serta mendiskusikannya di kelas.⁷ Sudjana menjelaskan teknik bermain peran adalah teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.⁸ Teknik *role playing* yang diterapkan tidak dapat dilaksanakan hanya dengan satu kali pertemuan layanan saja. Setidaknya perlu beberapa kali pertemuan agar layanan dapat dilaksanakan secara efektif.

Role playing bertujuan untuk menanamkan dan mengembangkan aspek nilai dan sikap siswa. Siswa secara langsung memerankan permasalahan yang akan dipecahkan, dari pada hanya mendengarkan atau mengamati saja. Sejalan dengan pendapat Nurul Ramadhani Makarao menyatakan tujuan *role playing* yang pertama yaitu untuk menggali pengetahuan, pengalaman, pendapat juga sikap

⁷ Ibrahim, R dan Nana Syaodih. 2003. Perencanaan Pengajaran. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 106

⁸ Sudjana, N. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), h. 134

siswa dalam satu skenario.⁹ *Kedua*, melatih siswa untuk menjadi orang lain dan merasakan empati terhadap peran yang dimainkannya. Sehingga siswa diajarkan untuk menghayati suatu kejadian atau peristiwa yang sebenarnya dalam realitas kehidupan nyata.

Role playing dimainkan dalam beberapa rangkaian tindakan seperti halnya menguraikan sebuah masalah, mempraktekkan peran yang dimainkan, kemudian mendiskusikan masalah. Guru dan siswa perlu menguraikan sebuah masalah yang akan diperagakan, karena untuk memahami karakteristik peran yang akan dimainkan. Sebagai pendidik, guru harus mengarahkan bagaimana siswa dapat mengenali dan memahami perasaan peran yang akan dimainkan. Terdapat beberapa siswa bertugas sebagai pemeran, sedangkan siswa yang lain bertugas sebagai peneliti. Akhir dari pelaksanaan *role playing* yaitu mendiskusikan atau mengevaluasi masalah yang telah dimainkan.¹⁰

Shepherd menjelaskan *role playing* memungkinkan siswa untuk berlatih atau praktek kemampuan sosial dalam suatu lingkungan yang aman, dalam kelas dimana kemampuan *role playing* dapat diajarkan.¹¹ *Role playing* juga memberikan kesempatan kepada guru dan teman-teman untuk berlatih kemampuan sosial.¹² Kegiatan *role playing* dapat diprogramkan atau dirancang oleh siswa atau guru.

⁹ Zulhaida Filina.(2013) .*Efektivitas Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. Vol 1 (1) 311-318. [Http://journal.fip.unp.ac.id/index.php/jupekh/article/view/955811](http://journal.fip.unp.ac.id/index.php/jupekh/article/view/955811)*

¹⁰ Kartini, Tien. 2007. Penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal pendidikan dasar*, (online)

¹¹ Siti Sundari, *Kesehatan Mental Dalam Kehidupan*, (Jakarta :Rineka Cipta, 2012), h. 65

¹² Shepherd, T.L. *Working with Students with Emotional and Behavior Disorders*.(California: Pearson, 2010), h. 141

Role playing mampu memberikan pengalaman kepada siswa mengenai adanya perbedaan perilaku, karakter, tugas dan tanggung jawab. Setiap peserta yang terlibat dalam kegiatan *role playing* perlu memahami peran dan tanggung jawabnya. Hal inilah yang dapat melatih siswa untuk menyadari perilaku *maladjustment* tidak dapat diperankan dalam kehidupan. Pada saat *role playing* diterapkan, maka siswa akan merasakan ketidaknyamanan jika ada orang lain yang berperilaku kasar atau tidak baik.

Banyu pernah melakukan penelitian tahun 2015 tentang mengatasi perilaku *maladjustment* melalui konseling behavioristik dengan teknik pengkondisian operan mengatasi perilaku *maladjustment* melalui konseling behavioristik dengan teknik pengkondisian operan. Hasil analisis uji Wilcoxon menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil analisis wilcoxon dapat disimpulkan perilaku *maladjustment* klien dapat diatasi melalui layanan konseling behavioristik dengan teknik pengkondisian operan.¹³

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Ratna Wuri dengan judul efektivitas teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku asertif pada anggota OSIS SMP Negeri 1 Pakem. Hasil penelitian menunjukkan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan perilaku asertif anggota OSIS SMP Negeri 1 Pakem. Dilihat dari koefisien signifikansi sebesar 0,008 dan lebih kecil dari 0,05 (taraf signifikansi 5%). pengaruh pemberian *treatment* tersebut bersifat positif yang

¹³Banyu dkk, 2015. Mengatasi Perilaku Maladjustment Melalui Konseling Behavioristik Dengan Teknik Pengkondisian Operan *Journal of Guidance and Counseling* 4 (1) (2015)

ditunjukkan dari peningkatan rata-rata (*mean*) skor pada kelompok eksperimen dari 83,167 menjadi 97,5.¹⁴

Penelitian Siti Fatimah tentang penerapan teknik *role playing* dalam mengurangi perilaku *bullying* pada siswa MTs. Hasil penelitian menunjukkan terjadi penurunan perilaku *bullying* terlihat dari perbandingan frekuensi perilaku *bullying* siswa. Hal tersebut menunjukkan teknik *role playing* efektif untuk mereduksi perilaku *bullying* di MTsS YPMI Wanayasa.¹⁵

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan di atas, peneliti menemukan beberapa kesamaan dengan apa yang hendak diteliti oleh peneliti, diantaranya terdapat kesamaan pada teknik pengumpulan data dan jenis penelitian. namun terdapat perbedaan pada variabel yang diteliti serta tempat penelitian.

Peneliti menyimpulkan bahwa teknik *role playing* dapat mengatasi perilaku *maladjustment* siswa. Guru BK/Konselor sekolah akan melatih serta membina siswa yang akan menjadi jembatan antara guru BK/Konselor sekolah dengan siswa yang bersangkutan demi terentaskannya permasalahan yang dialami siswa. Teknik *role playing* dianggap dapat membantu guru BK/Konselor sekolah dalam perkembangan social siswa di tahap remaja menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan perilaku *maladjustment* siswa dengan judul “Penerapan Teknik Role Playing dalam Mengatasi Perilaku Maladjustment Siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh”.

¹⁴ Ratna Wuri. Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Pada Anggota OSIS SMP Negeri 1 Pakem, *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.

¹⁵ Siti Fatimah, dkk Penerapan teknik *role playing* dalam mengurangi perilaku *bullying* pada peserta didik MTs, *Jurnal, Bimbingan Konseling, FOKUS, Vol. 1, No. 3, Mei 2018 p-ISSN 2614-4131e-ISSN 2614-4123*

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian adalah :

1. Seperti apa profil perilaku *maladjustment* siswa di SMA negeri 11 Banda Aceh ?
2. Apakah teknik *role playing* dapat mengatasi perilaku *maladjustment* siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui seperti apa profil perilaku *maladjustment* siswa di SMA negeri 11 Banda Aceh
2. Untuk mengetahui apakah teknik *role playing* dapat mengatasi perilaku *maladjustment* siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan yang akan diteliti.¹⁶

1. Hipotesis Alternatif (Ha): Penerapan teknik *role playing* dapat mengatasi perilaku *maladjustment* siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh.
2. Hipotesis Nihil (Ho): Penerapan teknik *role playing* tidak dapat mengatasi perilaku *maladjustment* siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh.

¹⁶ Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2006), h.20

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang berkaitan dengan penerapan teknik *Role Playing* dalam mengatasi perilaku *maladjustment* adalah:

1. Secara Teoritis

- a. Sebagai wawasan ilmu pengetahuan bidang pendidikan dan konseling melalui penerapan *role playing* dalam mengatasi perilaku *maladjustment*.
- b. Sebagai informasi dan bahan referensi dalam menerapkan teknik *role playing* dalam mengatasi perilaku *maladjustment*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian bermanfaat sebagai sarana memperoleh ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman dalam menerapkan teknik *role playing* untuk mengatasi perilaku *maladjustment* pada siswa.
- b. Bagi siswa, penelitian dapat menjadikan siswa lebih mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga tidak muncul perilaku *maladjustment*.
- c. Bagi guru bimbingan konseling dapat dijadikan salah satu teknik dalam mengatasi perilaku *maladjustment* pada siswa melalui teknik *role playing*.

F. Definsi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan dan dapat diamati, karena hal yang dapat diamati dapat membuka kemungkinan bagi orang lain selain peneliti untuk melakukan hal yang

serupa, sehingga apa yang dilakukan oleh peneliti terbuka untuk diuji kembali oleh orang lain.

1. Penerapan

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), menjelaskan pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan.¹⁷ Menurut Usman penerapan bermakna bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem.¹⁸ Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan. Penerapan yang dimaksud dalam penelitian adalah menerapkan teknik *role playing* dalam mengatasi perilaku *maladjustment*.

2. Teknik *Role Playing*

Teknik *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan akan membuat siswa lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode bermain peran adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran.¹⁹ Teknik *role playing* yang dimaksud dalam penelitian adalah teknik yang mengarahkan siswa

¹⁷ KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available at: <http://kbbi.web.id>

¹⁸ Prayitno, Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 20.

¹⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 237

untuk mendapatkan suatu peran sehingga dapat menghayati arti dari diri siswa agar mampu menyesuaikan dengan keadaan di sekitarnya.

3. Perilaku *Maladjustment*

Perilaku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini.²⁰ *Maladjustment* yaitu keadaan individu yang tidak dapat menyesuaikan diri secara memadai terhadap lingkungan sosial. Pada dasarnya *maladjustment* terjadi pada semua individu. Namun, pada beberapa orang, *maladjustment* demikian keras dan menetap sehingga menghancurkan atau mengganggu kehidupan yang efektif. Macam penyesuaian diri mungkin berbeda-beda dalam sifat dan caranya. Terdapat sebagian orang menyesuaikan diri terhadap lingkungan sosial tempat biasa hidup dengan sukses, sebagian lainnya tidak sanggup melakukannya, boleh jadi siswa mempunyai kebiasaan yang tidak serasi untuk berperilaku sedemikian rupa, sehingga menghambat penyesuaian diri sosial baginya dan kurang menolong.²¹ Perilaku *maladjustment* yang dimaksud dalam penelitian adalah perilaku individu yang tidak dapat melakukan penyesuaian diri sehingga tidak dapat berinteraksi dengan baik dan menimbulkan masalah.

4. Siswa

Siswa adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan informal, pendidikan formal maupun pendidikan nonformal, pada jenjang pendidikan dan

²⁰ Prayitno, dkk, *Buku II Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*, (Jakarta: Ikrar Mandiri Abadi, 2012), h. 45.

²¹ Alex Sobur, *Psikologi Umum ...* hal. 524

jenis pendidikan tertentu.²² Siswa yang dimaksud peneliti ialah individu yang memiliki perilaku *maladjustment* seperti perasaan rendah diri (*inferiority*), ketidakmampuan seseorang untuk memenuhi tuntutan-tuntutan dari lingkungan, selalu merasa gagal dalam melakukan aktivitasnya, dan reaksi menyerang seperti berkata kasar, bertengkar, panggilan nama jelek dan jawaban yang kasar.



²² Sudjana, N. *Dasar-dasar Proses ...*h.29.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Teknik *Role playing*

1. Pengertian Teknik *Role playing*

Role playing (bermain peran) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Teknik bermain peran atau *role playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam teknik simulasi.¹ Teknik *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan akan membuat siswa lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan teknik bermain peran adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran.

Bruce Joyce, Marsha Weil dan Emily Calhoun mengungkapkan, teknik *role playing* yaitu : *In role playing, student explore human relations problems by enacting problem situation and then discussing the enactments. Together, students can explore feelings, attitudes, values, and problem solving strategies*².

Role playing menurut Bruce Joyce lebih pada teknik dalam mengeksplere masalah yang terjadi pada hubungan antar manusia dengan melakukan pemeranan sesuai dengan situasi yang ada dan disertai dengan diskusi setelah dilakukan

¹ Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), h.44

² Joyce, Bruce, Marsha Weil dan Emily Calhoun. *Models of Teaching. (Model-model Pengajaran Edisi Kedelapan)*. (Yogyakarta : Pustaka, 2009)

pemeranan.³ Hal senada juga disampaikan oleh Linda Campbell *role playing* memberikan kepada siswa dan guru kebebasan dalam mengkreasikan permainan dari topik pelajaran yang mementingkan proses dari permainan daripada hasilnya⁴. Selanjutnya menurut Udin S. Wiranataputra *role playing* adalah teknik pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu karakter dalam situasi dan kondisi tertentu.⁵ Artinya, siswa harus memainkan satu peran tertentu sehingga pemeran harus mampu berbuat, berbicara, bertindak sesuai dengan perannya.

Role playing menurut pendapat Linda Campbell dan Udin S. Wirapranata lebih menekankan tentang cara siswa berkreasi dan berimajinasi dalam memerankan peran yang telah ditentukan oleh guru. Guru yang dimaksud dalam penelitian yaitu Guru Bimbingan dan Konseling (BK) Sementara menurut Pusat Bahasa Indonesia Depdikbud “bermain” artinya bersenang senang dengan melakukan sesuatu, sedangkan peran “peran” artinya memerankan atau melakukan dengan aktif. Dapat disimpulkan *Role playing* adalah teknik pembelajaran dalam menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memerankan atau melakukan peran berpura-pura secara aktif dengan perasaan gembira.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari teknik meliputi: kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara

³ Joyce, Bruce, Marsha Weil dan Emily Calhoun. *Models of Teaching. (Model-model Pengajaran Edisi Kedelapan)*. (Yogyakarta : Pustaka, 2009)

⁴ Campbell, Linda. dkk. *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple*. (Intelligences. Depok: Intuisi Pers, 2006), h. 81

⁵ Winataputra, Udin S. *Model-model pembelajaran Inovatif*. (Universitas. Terbuka, Jakarta, 2001), h. 34

memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Joyce Bruce menjelaskan *role playing* adalah teknik pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa.⁶ Dengan demikian teknik bermain peran adalah teknik yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, dan lain sebagainya.

Teknik *role playing* memiliki 9 tahapan, diantaranya.⁷

a. Menghangatkan Suasana dan Memotivasi Siswa

Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan demi mencapai tujuan tertentu. Tahap lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi siswa agar tertarik pada masalah karena pada tahap sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan.

b. Memilih Peran

Memilih peran dalam pembelajaran, tahap siswa dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang siswa suka, bagaimana siswa merasakan, dan apa yang harus siswa kerjakan, kemudian para siswa diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

⁶ Joyce, Bruce, Marsha Weil dan Emily Calhoun. *Models of Teaching. (Model-model Pengajaran Edisi Kedelapan)*. (Yogyakarta : Pustaka, 2009)

⁷ Jamaluddin Malik, *Pemberdayaan Pesantren (Menuju Kemandirian dan Profesionalisme Santri dengan Metode Daurah Kebudayaan)*, (Yogyakarta: Pustaka Pesantren, 2005), h. 68.

c. Menyusun Tahap-Tahap Peran

Menyusun tahap-tahap baru, para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan.

d. Menyiapkan Pengamat

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar seluruh siswa turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan serta aktif mendiskusikannya.

e. Pemeran

Pada tahap pemeran para siswa mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing, pemeran dapat berhenti apabila para siswa telah merasa cukup.

f. Diskusi dan Evaluasi

“Setelah melakukan peran, langkah berikut adalah analisis dari bermain peran diskusi dan evaluasi. Para pemain diminta untuk mengemukakan perasaan siswa tentang peran yang dimainkan, demikian pula dengan peserta yang lain”.⁷ Diskusi dimulai dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para siswa akan segera terpancing untuk diskusi.

g. Berbagi Pengalaman dan Mengambil Kesimpulan

Pada tahap membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan siswa saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan memilih peran dalam pembelajaran, tahap pengalaman dan mengambil kesimpulan siswa dan guru mendiskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang siswa suka, bagaimana siswa merasakan, dan apa yang harus

siswa kerjakan, kemudian para siswa diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.⁸

2. Langkah-langkah Menggunakan Teknik *Role playing* (Bermain Peran)

Langkah pelaksanaan *role playing* adalah sebagai berikut:⁹

- a. Buatlah satu permainan peran dimana guru akan mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan
- b. Informasikan kepada kelas guru akan memainkan peran utama dalam bermain. Pekerjaan siswa adalah membantu guru berhubungan dengan situasi.
- c. Mintalah siswa untuk bermain peran menjadi orang lain dalam situasi bermain. Guru memberi siswa diberi catatan pembukaan untuk dibaca guna membantunya atau membawa masuk pada peran. Mulailah bermain peran, tetapi berhentilah pada interval yang sering dan mintalah kelas untuk memberi feedback dan arah seperti kemajuan skenario. Jangan ragu menyuruh siswa untuk memberikan garis khusus bagi guru untuk digunakan.
- d. Teruskan bermain peran sampai siswa secara meningkat melatih guru dalam bagaimana menangani situasi. Hal ini memberikan siswa latihan keterampilan ketika guru melakukan peran yang sebenarnya untuk siswa.

Dalam menyiapkan suatu situasi *role playing* di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:¹⁰

⁸ Wordpress, “*langkah-langkah-model-pembelajaran-role-playing-atau-bermain-peran*” (30 Desember 2014) (<http://sharingkuliahku.com>) .

⁹ Mel Silberman, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007), h. 217

¹⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 215-217

1. Persiapan dan instruksi

- a) Guru memiliki situasi bermain peran, situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitikberatkan pada jenis peran, masalah dan situasi keluarga, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan kepada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.
- b) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan pemanasan diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan bermain peran dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu siswa mengembangkan imajinasinya dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi, misalnya latihan pantomim.
- c) Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan perbuatan ulang pengalaman. Dalam briefing, kepada

pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Hal ini diperlukan guna membangun masa lampau dari karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.

- d) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*. Para *audience* diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran. Untuk itu, kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: (1) perasaan individu karakter, (2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi dan (3) mengapa karakter merespons cara yang siswa lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus.¹¹

2. Tindakan Dramatik dan Diskusi

- a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b) Bermain peran khusus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan.

¹¹ Santoso, Ras Budi Eko. *Model Pembelajaran Role Playing*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hal. 11

- c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi. diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespons situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.¹²

3. Evaluasi Bermain Peran

- a) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar *evaluative* tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi siswa, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.
- b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi, guru dapat menggunakan komentar *evaluative* dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial dan akademik para siswanya.
- c) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru.

¹² Santoso, Ras Budi Eko. *Model Pembelajaran Role Playing*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h. 11

Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk berkaitan bermain peran selanjutnya.¹³

3. Tujuan Teknik *Role playing*

Slavin Robert menjelaskan tujuan yang hendak dicapai dari *role playing* adalah :¹⁴

- a. Siswa mendapatkan pengalaman baru dan mampu menerapkan dalam berbagai kondisi yang berbeda
- b. Mengenali berbagai karakteristik peran yang ada di kehidupan nyata dan menerapkan dalam kondisi yang sesuai
- c. Merasakan kebersamaan, membina hubungan baik, mengontrol diri dan berhati-hati dalam bersikap antar individu.
- d. Melatih kreativitas anak dalam menciptakan sesuatu dan bekerjasama dengan teman.
- e. Membuat siswa berfikir lebih luas lagi.

Selanjutnya menurut Abit Adya Mubakhit dalam Tri Haryanto, tujuan dari teknik *role playing* adalah sebagai berikut :¹⁵

- a. Agar siswa dapat menghargai dan menghayati perasaan orang lain.
- b. Dapat belajar bagaimana berbagi tanggung jawab.
- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- d. Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

¹³ Santoso, Ras Budi Eko. 2011. *Model Pembelajaran Role Playing*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h. 18

¹⁴ Slavin Robert. *Cooperative Learning* (Jakarta: Grafindo Jaya, 2004), h. 59.

¹⁵ Tri Haryanto, *Role Playing*. (Jakarta: Grafindo Jaya, 2011), h. 50

Menurut pendapat ahli diambil kesimpulan tujuan teknik *role playing* yaitu anak mendapatkan pengalaman baru dalam menerima layanan BK, melatih untuk saling menghargai, memberikan pelajaran tentang tanggung jawab kepada siswa, merangsang siswa untuk berfikir dan memecahkan masalah, melatih kreativitas siswa, melatih kebersamaan siswa, serta siswa berpandangan lebih luas tentang suatu peran.

4. Manfaat Teknik *Role playing*

Teknik *role playing* memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan perilaku positif pada siswa. Manfaat dari teknik *role playing* dijabarkan sebagai berikut:¹⁶

- a. Melatih dan menanamkan pengertian perasaan seseorang.
- b. Menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercaya.
- c. Adanya partisipasi yang kuat dalam mengambil suatu keputusan.
- d. Diharapkan siswa mendapatkan bekal pengalaman yang berharga setelah terjun dalam masyarakat.
- e. Meningkatkan rasa percaya diri ketika berhadapan dengan sesamanya dan ketika berada di dalam lingkungan sosial untuk menyesuaikan diri.
- f. Mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh siswa, terutama yang berbakat dalam bermain drama.

Pendapat di atas dilengkapi oleh pendapat dari Poorman yang menjelaskan tentang manfaat dari teknik *role playing*, yakni :¹⁷

¹⁶ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h.3.

¹⁷ Jamal Makmur Asmani, *Kiat Mengatasi Kenakalan Remaja di Sekolah*, (Yogyakarta: Buku Biru, 2012), h. 43.

- a. Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian berarti meningkatkan keaktifan siswa dalam proses penerimaan layanan BK.
- b. Mengajarkan siswa tentang rasa empati. Dalam proses *role playing* yang dilakukan siswa, siswa harus mematuhi beberapa peraturan. Hal ini sekaligus memberi pelajaran kepada siswa tentang rasa empati terhadap orang lain.
- c. Melatih rasa tanggung jawab. Setiap siswa diberikan peran tertentu yang harus diperankan saat proses *role playing*. Secara tidak langsung, hal ini melatih siswa untuk bertanggung jawab dengan peran masing-masing
- d. Memberikan pemahaman lebih terhadap suatu materi layanan sehingga siswa akan lebih mudah mempraktikannya.
- e. Membantu guru dalam menanamkan nilai-nilai kebaikan keadaan siswa.

Berdasarkan pengertian para ahli dapat disimpulkan teknik *role playing* sangat banyak memberi manfaat baik manfaat kepada siswa ataupun kepada gurunya. Adapun manfaat dari teknik *role playing* yaitu menanamkan rasa kesetiakawanan, melatih rasa empati, melatih kerjasama siswa, meningkatkan rasa percaya diri siswa, mengembangkan bakat dan potensi siswa dalam bermain drama, memberikan pemahaman lebih akan suatu materi layanan serta membantu guru dalam menanamkan nilai-nilai kebaikan. Sementara itu manfaat yang dituju oleh peneliti dalam penelitian yang membahas tentang peningkatan perilaku asertif adalah manfaat meningkatkan rasa percaya diri, kerjasama, dan rasa empati siswa. Rasa percaya diri, kerjasama dan rasa empati merupakan komponen penting dalam peningkatan perilaku asertif.

5. Kelebihan dan Kekurangan Teknik *Role playing*

Setiap model memiliki kelebihan dan kelemahan dalam proses konseling. Dari pemaparan tahap-tahap penggunaan metode *role playing* dapat dilihat beberapa kelebihan dan kekurangan teknik *role playing* sebagai berikut:¹⁸

1) Kelebihan metode *role playing*

- a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak,
- b. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias
- c. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- d. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.
- e. Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.
- f. Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi
- g. Melatih siswa untuk mendesain penemuan
- h. Berpikir dan bertindak kreatif
- i. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya

¹⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 88

- j. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan
 - k. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat
 - l. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja
 - m. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
 - n. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan
 - o. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
 - p. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 2) Kekurangan teknik *role playing*
- a. *Role playing* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak
 - b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan tidak semua guru memilikinya.
 - c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
 - d. Apabila pelaksanaan *role playing* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.

- e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui teknik *role playing*.¹⁹

B. Perilaku *Maladjustment*

1. Pengertian *Maladjustment*

Maladjustment yaitu keadaan individu yang tidak dapat menyesuaikan diri secara memadai terhadap lingkungan sosial. Pada dasarnya *maladjustment* terjadi pada semua individu. Namun, pada beberapa orang, *maladjustment* keras dan menetap sehingga menghancurkan atau mengganggu kehidupan yang efektif. Penyesuaian diri berbeda-beda dalam sifat dan caranya. Terdapat sebagian orang menyesuaikan diri terhadap lingkungan sosial tempat biasa hidup dengan sukses, sebagian lainnya tidak sanggup melakukannya, boleh jadi siswa mempunyai kebiasaan yang tidak serasi untuk berperilaku sedemikian rupa, sehingga menghambat penyesuaian diri sosial baginya dan kurang menolongnya.²⁰

Menurut Fatimah dalam istilah psikologi, penyesuaian diri disebut dengan *adjustment*. Menurutnya penyesuaian diri merupakan suatu proses alamiah dan dinamis yang bertujuan mengubah perilaku individu agar terjadi hubungan yang lebih sesuai dengan kondisi lingkungannya.²¹ Rasmun memberikan definisi yang sama antara istilah adaptasi dan penyesuaian diri. Menurut Rasmun adaptasi adalah menyesuaikan diri dengan kebutuhan atau tuntutan baru; yaitu suatu usaha untuk

¹⁹ Anonim. 2010. *Kelebihan dan Kekurangan role playing*. <http://edusogem.blogspot.com/2010/11/kelebihan-dan-kekurangan-role-playing.html>. diakses pada tanggal 20 Desember 2013

²⁰ Alex Sobur. *Analisis Teks Media : Suatu Pengantar Analisis Wacana, Analisis. Semiotika, dan Analisis Framing*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2010), h. 2011

²¹ Fatimah, *Psikologi Perkembangan* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 194

mencari keseimbangan kembali dalam keadaan normal. Sunaryo merumuskan definisi penyesuaian diri sebagai adjustment .²²

Berdasarkan asal katanya, adjustment dapat diartikan sebagai penyetelan atau dapat juga diartikan penyesuaian diri. Definisi yang lebih luas tentang adjustment adalah kemampuan untuk mengadakan penyesuaian diri secara harmonis, baik terhadap diri sendiri maupun lingkungan sosial. Selain itu, adjustment juga dapat diartikan sebagai kegiatan individu atau organisme untuk mengatasi suatu hambatan dan memenuhi berbagai kebutuhan. Lebih lanjut Sunaryo menjelaskan dalam adjustment terdapat situasi pemecahan masalah yang disebabkan adanya suatu kebutuhan individu yang belum terpenuhi.²³ Dengan situasi individu melakukan percobaan tingkah laku hingga menemukan yang sesuai dan memuaskan kebutuhannya (*trial and error*). Apabila tingkah laku dilakukan secara berulang-ulang maka akan menjadi sebuah perilaku yang baru. Apabila merespon sesuatu yang tidak sesuai dengan tuntutan batin dan norma sosial, akan merugikan diri sendiri dan orang lain, bahkan dapat bersifat patologis. Kadaan patologis dinamakan maladjustment.

Menurut Heinz Hartmann dalam Alwisol adaptasi atau penyesuaian diri merupakan hasil dari otonomi ego primer dan ego sekunder, yakni hasil dari usaha ego untuk mempertahankan keseimbangan dalam kepribadiannya, dan keseimbangan antara dirinya dengan lingkungan.²⁴ Kemampuan adaptasi menjadi sangat penting, karena setiap orang selalu berusaha untuk menyesuaikan diri dengan dunia.

²² Rasmun, *Stres, coping, dan Adaptasi: Teori Dan Pohon Masalah Keperawatan*, (Jakarta: Sagung Seto, 2004) h. 41

²³ Sunaryo, *Psikologi Untuk Keperawatan, Ed.2*, (Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2010) h. 235

²⁴ Alwisol, *Psikologi Kepribadian*, (Malang: UPT. Universitas Muhammadiyah Malang, 2010), h. 137.

Berdasarkan definisi yang telah dijelaskan dapat disimpulkan perilaku ketidakefektifan individu dalam melakukan proses penyesuaian diri dengan lingkungannya dan menjalin interaksi sosial dengan teman sebayanya dinamakan *maladjustment*. Indikator terjadinya perilaku *maladjustment* yang tampak pada siswa (remaja) yakni adanya sejenis tekanan kejiwaan yang ditandai dengan stress, depresi, frustrasi.

2. Penyebab *Maladjustment*

Perilaku *maladjustment* muncul dalam diri siswa disebabkan berbagai faktor yang terjadi pada siswa, dimulai dari dalam dirinya sendiri seperti tidak mampu menahan amarah hingga melampiaskannya pada lingkungan sekitar. Selain itu, faktor lingkungan seperti orang tua dan juga teman sebaya dapat memberikan pengaruh terhadap munculnya perilaku *maladjustment*.

Situasi keluarga memberi pengaruh terhadap perkembangan kepribadian anak, maka seyogyanya orang tua mengerti perkembangan dan pendidikan anak, sehingga ayah dan ibu seiring dan sejalan dalam mengasuh sesuai dengan kemampuan anaknya. Apabila tidak seiring dan sejalan melainkan mempunyai arah yang bertentangan memungkinkan anak mengalami penyesuaian diri yang salah.

Penyebab terjadinya *maladjustment* antara lain, yaitu:

a. Kasih sayang orang tua

Kasih sayang orang tua terhadap putra putrinya tidak terkatakan biasanya tidak dapat diganti oleh siapapun. Secara kodrat sangat butuh perlindungan kasih sayang, karena demi kelangsungan hidupnya. Pencerahan kasih sayang tidaklah mudah, melainkan harus disesuaikan dengan jalannya perkembangan. Kasih sayang

yang orang tua terhadap anak, misalnya perlindungan agar terhindar dari kesulitan-kesulitan anak, sehingga anak selalu ditolong dalam segala hal, akhirnya anak tidak dapat mandiri. Anak akan selalu ragu-ragu dan takut, tidak percaya pada kekuatan sendiri. Anak dapat menjadi penurut, patuh tidak punya pendirian.

Apabila menghadapi kesulitan, penyesuaian diri tidak baik sehingga terjadi Maladjustment. Kasih sayang yang kurang (ditolak orang tua), orang tua yang kurang bertanggung jawab sebagai ayah dan sebagai ibu, misalnya tetap ingin hidup seperti sebelum kawin, mementingkan diri sendiri. Anak-anak cukup diserahkan kepada orang lain, sebab anak dianggap sebagai beban yang merepotkan saja. Anak-anak akan merasa kecewa, terhina dan kesepian serta cenderung menarik diri apabila berlarut-larut, kurang memiliki cinta kasih dan kurang simpati terhadap orang lain. Adakalanya agresif selalu ingin pergi mencari kesenangan hati.²⁵

b. *Broken Homes*

Keluarga yang retak dan tidak dapat dihindari lagi dengan perceraian akan sangat terasa menimpa anak-anaknya, anak-anak akan memilih pada ayah atau ibu, atau tidak memilih keduanya. Kejanggalan dalam keluarga membuat anak bingung dan selalu ragu-ragu timbul perasaan malu dan ikut berdosa, dalam diri anak akan timbul konflik-konflik yang menyedihkan dalam penyesuaian diri mengalami kesulitan dan memungkinkan mengalami kegagalan.

c. Lingkungan

Dalam kenyataan kecerdasan anak ada yang kurang, sedang, dan superior. Batas kecerdasan yang terendah hingga yang tertinggi tidak mudah dilihat atau tidak

²⁵ Siti Sundari, *Kesehatan Mental Dalam Kehidupan*, (Jakarta :Rineka Cipta, 2005), h. 65

mudah begitu saja diklasifikasikan. Kebanyakan anak satu kelas campuran. Hal dapat menimbulkan kesulitan anak-anak, materi dan metode yang diterima anak terlalu banyak kurang mencukupi dapat menimbulkan kesukaran-kesukaran bagi anak. Gedung sekolah yang kurang memenuhi persyaratan pendidikan, kesehatan dapat mengganggu proses penerimaan pelajaran. Sikap guru, sikap teman dan sebagainya. Banyak faktor yang menyebabkan anak tidak mau bersekolah, siswa hanya terpaksa karena takut kepada orang tua, takut masa depan. Anak-anak merasa tertekan, mengalami konflik-konflik, frustrasi, dan kecemasan, hingga mengalami kesukaran dalam penyesuaian diri.²⁶

d. Norma-Norma Sosial

Tertentu Manusia mempunyai berbagai dorongan yang harus mendapatkan kepuasan. Karena norma-norma sosial tertentu manusia tidak begitu mudah untuk memenuhinya. Misalnya dorongan seks, dorongan nafsu memiliki. Selain kebutuhan-kebutuhan vital banyak lagi kebutuhan yang tidak sama. Misalnya kebutuhan dewasa yang berbeda. Norma-norma yang membatasi kepuasan individu dapat merupakan rintangan yang selalu mengganggu keseimbangan. Karena norma-norma penyesuaian masing-masing dapat terganggu.

e. Pertumbuhan

Pada masa menginjak masa puber kurang lebih usia 11, 8-16 tahun akan mengalami perubahan jasmani. Peristiwa Menggelisahkan anak, misalnya tumbuhnya otot-otot, kelenjar yang datang tidak serentak melainkan berangsur-angsur, sehingga menggelisahkan anak, juga tumbuh jerawat, datangnya menstruasi pada wanita sering

²⁶ Siti Sundari, *Kesehatan Mental ...* h. 66

timbul rasa tidak suka dan takut kekurangan darah dan penyakit yang mengancam. Untuk anak laki-laki sering mimpi bercampur wanita untuk tersalurnya nafsu. Kadang-kadang timbul kekecewaan karena berdosa. Anak-anak yang semulanya lincah, kini terbatas gerakannya, menjadi malu. Anak laki-laki dulu suka menyanyi sekarang tidak mau lagi karena perubahan pada suaranya, juga pada masa tua.

f. Persoalan Pribadi

Masa puber anak-anak mempunyai problem-problem pribadi yang tidak dapat diungkapkan kepada siapapun, sebab takut kalau rahasia hidupnya diketahui orang lain. Problem pribadi misalnya problem pemilihan jodoh, selain menimbulkan kesulitan bagi remaja itu sendiri, juga sering menimbulkan ketegangan orang tua. Orang tua yang tidak setuju dengan pilihan anaknya kadang-kadang malah mempercepat perkawinan tanpa perhitungan ekonomi akhirnya rumah tangganya berantakan, timbul penyesalan dan kecemasan yang berlarut-larut.

g. Kecacatan

Cacat pada mental yang berat tidak begitu terasa bagi yang bersangkutan. Cacat mental sering akan terasa kecanggungan dalam penyesuaian. Cacat jasmani atau kurang sempurnanya jasmani sering menimbulkan perasaan harga diri kurang, sehingga meluapkan perasaan kecewa dan rendah diri dengan melakukan hal-hal yang dapat mengganggu orang lain yang menjadi faktor penyebab timbulnya *maladjustment*.²⁷

²⁷ Ovi fauziah. 2012. Penerapan metode role playing untuk meningkat keaktifan dalam proses pembelajaran Pkn pada peserta didik kelas IV SD N Ngebung 1 Kalijambe Sragen Tahun ajaran 2012/2013. *Jurnal riset Pendidikan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta: Surakarta.*

3. Bentuk-Bentuk *Maladjustment*

Penyesuaian yang menyimpang ditandai dengan respon-respon sebagai berikut :

a. Perasaan rendah diri (*inferiority*)

Berkembangnya sikap inferioritas dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu sebagai berikut²⁸:

1. Kondisi fisik lemah, kerdil, cacat, tidak berfungsi, atau wajah yang tidak menarik.
2. Psikologis: kecerdasan dibawah rata-rata, konsep diri yang negatif sebagai dampak dari frustasi yang terus-menerus dalam memenuhi kebutuhan dasar
3. Kondisi lingkungan yang tidak kondusif, hubungan interpersonal dalam keluarga tidak harmonis, kemiskinan dan perlakuan keras dari orang tua.

b. Perasaan tidak mampu (*inadequacy*)

“*Inadequasi*’ merupakan ketidakmampuan seseorang untuk memenuhi tuntutan-tuntutan dari lingkungan. Contoh seorang siswa mengeluh karena tidak mampu memenuhi kebutuhan akademik disekolahnya. Sama halnya dengan inferioritas, faktor penyebab perasaan tidak mampu ini adalah, frustasi dan konsep diri yang tidak sehat.

c. Perasaan gagal

Perasaan gagal sangat dekat hubungannya dengan *inadequasi*, karena apabila seseorang sudah merasa dirinya tidak mampu, maka dirinya cenderung mengalami kegagalan untuk melakukan sesuatu atau mengatasi masalah yang dihadapinya.

d. Perasaan bersalah

²⁸ Syamsu Yusuf, Juantika Nurihsan, *Landasan Bimbingan dan Konseling* (Bandung :Remaja Rosda Karya,2008), h. 112.

Perasaan bersalah muncul setelah seseorang melakukan perbuatan yang melanggar aturan moral atau sesuatu yang dianggap berdosa.

e. Reaksi Menyerang

Agresi ialah sebuah bentuk reaksi terhadap frustrasi melalui media tingkah laku yang merusak, berkuasa atau mendominasi.

Agresi terwujud dalam tingkah laku *verbal dan nonverbal*. Contoh yang verbal seperti berkata kasar, bertengkar, panggilan nama yang jelek, jawaban yang kasar, *sarkasme* (perkataan yang menyakitkan hati), kritikan yang tajam. Sementara contoh yang non verbal, diantaranya menolak atau melanggar aturan (tidak disiplin), memberontak, berkelahi, (tawuran), mendominasi orang lain.²⁹ Agresi dipengaruhi beberapa faktor, yaitu sebagai berikut :

- 1) Fisik, sakit-sakitan atau mempunyai penyakit yang sulit disembuhkan.
- 2) Psikis, ketidakmampuan atau ketidakpuasan dalam memenuhi kebutuhan dasar, seperti rasa aman, kasih sayang, kebebasan, dan pengakuan sosial
- 3) Sosial, perhatian orang tua yang sangat membatasi atau sangat memanjakan, hubungan antar anggota keluarga yang tidak harmonis, hubungan guru dan siswa yang negatif, kondisi sekolah yang tidak nyaman.

Lebih lanjut dikemukakan gejala-gejala perilaku sikap agresif, yaitu sebagai berikut.³⁰

- 1) Selalu membenarkan diri sendiri.
- 2) Selalu berkuasa dalam setiap situasi
- 3) Selalu memiliki segalanya

²⁹ Syamsu Yusuf, *Mental Hygiene* (Bandung :Pustaka Bani Quraisy,2004), h.34

³⁰ Syamsu Yusuf, *Mental Hygiene* ...h. 35.

- 4) Bersikap senang mengganggu orang lain
- 5) Menggertak, baik dalam ucapan ataupun perbuatan
- 6) Menunjukkan sikap permusuhan secara terbuka.
- 7) Menunjukkan sikap menyerang dan merusak.
- 8) Keras kepala
- 9) Bersikap balas dendam
- 10) Memperkosa hak orang lain
- 11) Bertindak serampangan (*impulsif*)
- 12) Marah secara sadis

Bentuk mekanisme yang sangat dekat hubungannya dengan agresi adalah ‘*delinquency*’, karena kedua-duanya merupakan sikap perlawanan terhadap kondisi yang memfrustasikan pemenuhan kebutuhan atau keinginannya. *Delinquency* dapat diartikan sebagai tingkah laku individu atau kelompok yang melanggar norma moral yang dijunjung tinggi masyarakat, yang menyebabkan terjadinya konflik antara individu dengan kelompok atau masyarakat.³¹

Tingkah laku nakal (*delinquency*) dapat dipandang sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan dan mereduksi ketegangan, frustrasi dan konflik yang disebabkan oleh tuntutan. Schneiers mengemukakan karakteristik “*delinquency*” sebagai berikut:³²

- 1) Penolakan terhadap situasi yang tidak menyenangkan dengan cara “*escape*” atau “*fight*” (melarikan diri) dari situasi.
- 2) Memperoleh kepuasan pengganti melalui “*delinquency*”.

³¹ Sutirna, , *Bimbingan dan Konseling Pendidikan Formal, Nonformal dan Informal*, (Andi Offset, 2013), h.34

³² Schneiers. *Personal Adjustment and mental Health*. (New York: Holt, 1965), h.354

- 3) Upaya memperoleh kepuasan keutuhan pribadi melalui pernyataan sikap balas dendam secara langsung baik disadari atau tidak, sebagai ekspresi dari keinginannya yang tersembunyi untuk menghukum orang tua atau orang lain dengan melakukan perbuatan yang dapat menimbulkan kesulitan hidup bagi dirinya.
- 4) Upaya memperoleh kepuasan pribadi secara maksimum melalui perilaku agresif, sikap anti sosial, dan permusuhan terhadap orang-orang yang memiliki kekuasaan.

Berkembangnya perilaku “*delinquency*”, disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu sebagai berikut :

- 1) Faktor Psikologis: *inferioritas*, perasaan tidak aman, tersisihkan dari kelompok (tidak mendapat pengakuan kelompok), kurang mendapat kasih sayang dan gagal memperoleh prestasi.
 - 2) Faktor Lingkungan: *broken home*, perlakuan orang tua yang sering menghukum, sikap penolakan orang tua, hubungan antar anggota keluarga yang tidak harmonis, iklim kehidupan (sosial, moral dan agama) masyarakat yang tidak kondusif dan kondisi ekonomi yang murat-marit.
- f. Reaksi melarikan diri dari kenyataan³³

Reaksi “*escape*” dan “*withdrawal*” merupakan perlawanan pertahanan diri individu terhadap tuntutan, desakan, atau ancaman dari lingkungan dimana hidup. “*Escape*” merefleksikan perasaan jenuh atau putus asa. Sementara “*withdrawal*” mengindikasikan kecemasan atau ketakutan. Bentuk-bentuk reaksi “*escape*” dan

³³ Syamsu Yusuf, Juantika Nurihsan ...h. 220.

“*withdrawal*” diantaranya : (a) berfantasi dan melamun (b) banyak tidur, atau tidur yang patologis (kebiasaan tidur yang tidak terkontrol).

Reaksi “*escape*” dan “*withdrawal*” berkembang disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu sebagai berikut.³⁴

- 1) Psikologis: frustrasi, konflik, ketakutan, perasaan tertindas, dan kemiskinan emosional.
- 2) Lingkungan keluarga: orang tua terlalu memanjakan anak, orang tua bersikap menolak terhadap anak, dan orang tua menerapkan disiplin yang keras terhadap anak.

Bentuk pertahanan diri meliputi :³⁵

- a. Kompensasi diartikan sebagai usaha-usaha yang psikis yang biasanya tidak disadari untuk menutupi keterbatasan atau kelemahan diri dengan cara mengembangkan respon-respon yang dapat mengurangi ketegangan dan frustrasi sehingga dapat meningkatkan penyesuaian individu. Kompensasi dilakukan untuk hal-hal sebagai berikut:

- 1) Mensubstitusi prestasi yang nyata
- 2) Mengalihkan perhatian dari ketidakmampuan
- 3) Memelihara status, harga diri dan integritas

Untuk mengetahui wujud kompensasi dapat dilihat dari gejala-gejalanya yang nampak dalam bentuk-bentuk perilaku sebagai berikut.³⁶

³⁴ Salahudin Anas, *Bimbingan dan Konseling*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2010), h.234

³⁵ Salahudin Anas, *Bimbingan dan Konseling*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), h.56

³⁶ Rumini Sri, *Perkembangan Anak Dan Remaja*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.48

1) *Overreaction* (reaksi yang berlebihan)

Overreaction merupakan kecenderungan investor bersikap berlebihan atas suatu peristiwa atau informasi.

2) Identifikasi, senang membicarakan keberhasilan, dalam rangka menutupi kelemahan dirinya.

3) Bermain dan berfantasi.

Kompensasi termasuk maladjustment, Walaupun begitu dalam kehidupan nyata sehari-hari, tidak sedikit proses kompensasi dapat membantu individu mencapai kepuasan. Contoh: seorang anak yang mengkompensasi frustasinya (gagal dalam memenuhi kerinduannya untuk mendapatkan kasih sayang dari orang tuanya) dengan cara melakukan kegiatan bermain.

b. Sublimasi

Subliminasi adalah pengerahan energi-energi drive atau motif secara tidak sadar ke dalam kegiatan-kegiatan yang dapat diterima secara sosial maupun moral. Subliminasi bertujuan untuk mereduksi ketegangan, frustasi, konflik, dan memelihara integritas (keutuhan) ego.³⁷ Dalam uraian berikut dikemukakan beberapa contoh mekanisme sublimasi, yaitu sebagai berikut:

1) Dorongan keibuan (*maternal drive*) atau dorongan cinta kasih disublimasikan kepada kegiatan-kegiatan mengajar, kerja sosial, dan kegiatan lain yang memberi peluang untuk mengekspresikan kecintaan kepada anak.

2) Dorongan rasa ingin tahu (*curiosity*) yang sering diekspresikan ke dalam cara-cara yang tidak diinginkan, seperti: mengintip, percakapan seksual, dan

³⁷ Syamsu Yusuf, *Mental Hygiene ...*.h. 37 .

gossip (gibah) yang mengakibatkan timbulnya perasaan bersalah atau berdosa dapat disublimasikan ke dalam kegiatan seni dan penelitian ilmiah.

c. Rasionalisasi

Rasionalisasi ialah cara menolong diri sendiri secara tidak wajar atau pembenaran diri dengan membuat sesuatu yang tidak rasional serta tidak menyenangkan menjadi hal yang “rasional” dan menyenangkan serta memuaskan bagi diri sendiri. Menurut *JP Chaplin* rasional ialah proses pembenaran kelakuan sendiri dengan mengemukakan alasan yang masuk akal atau yang dapat diterima secara sosial untuk menggantikan alasan yang sesungguhnya.³⁸

Kegiatan atau tingkah laku yang nampaknya rasional, individu menganggap dirinya paling benar, dari orang lain atau situasi luar yang menjadi biang keladi dari kegagalannya. Tidak mengakui kesalahan dan kekurangan sendiri, selalu membela-bela harga dirinya. Semua pujian dari luar dan pembenaran diharapkan dapat memuaskan perasaan sendiri, dan membelai-belai harga dirinya. Selalu menuntut agar segala perbuatan dan alasannya dibenarkan oleh fikiran atau akal orang lain.

Para ahli psikologi sepakat rasionalisasi dapat merusak kesempurnaan pribadi dan penyesuaian diri yang sehat. Rasionalisasi tidak ada bedanya dengan berbohong, karena keduanya menunjukkan gejala yang bertentangan dengan pribadi, serta membuat kacau pikiran (gangguan psikis).

d. *Sour Grape* (Anggur Masam)

Anggur masam merupakan usaha memberi atribut yang jelek, tidak berharga atau negatif pada objek yang tidak dicapainya, serta sangat yang diinginkannya. Sikap

³⁸ Jp Chaplin Rasionalisasi ...h. 38.

“*Sour Grape*” merupakan memutar balikkan kenyataan. Oleh karena itu sikap *sour grape* merupakan penyesuaian diri yang tidak normal.

e. *Egosentrisme dan Superioritas*

Egosentrisme dan superioritas merupakan sikap-sikap yang dipandang efektif untuk melindungi dampak-dampak buruk dari perasaan inferioritas dan perasaan gagal dalam mencapai sesuatu yang disenangi. Egosentrisme dapat diartikan sebagai perbuatan pura-pura yang tidak disadari untuk mencapai kualitas superior, dan usaha untuk menyembunyikan inferioritasnya.

Faktor-faktor yang menyebabkan berkembangnya sikap egosentris adalah (1) perasaan tidak aman (*insecurity*) yang pada umumnya berasal dari perasaan rendah diri (*inferiority*), dan (2) perlakuan orang tua yang sangat memanjakan atau yang selalu memberikan pujian atau membangga-banggakannya.

f. *Introjeksi dan Identifikasi*

Kedua mekanisme pertahanan diri sama-sama berusaha untuk memelihara atau melindungi ego dari kelemahannya. *Introjeksi* merupakan mekanisme dengan cara individu berusaha mengasimilasi kualitas-kualitas yang diinginkan atau disenangi dari orang lain atau kelompok.

Sementara identifikasi merupakan usaha mempersamakan diri sendiri dengan seseorang yang dianggap sukses dalam hidupnya. Dan apabila individu yang mengalami kegagalan-kegagalan biasanya tidak ingin melihat kekurangan pada diri sendiri, selalu berusaha (dalam dunia imajinasinya) menyamakan diri dengan seseorang mencapai sukses. Semua bertujuan untuk memberikan kepuasan pada diri sendiri dan didorong oleh ambisi untuk meningkatkan harga diri.

g. Proyeksi dan sikap yang mencela (*blaming*)

Berbeda dengan introjeksi, proyeksi ialah usaha mensifatkan, memaparkan atau memproyeksikan sifat, fikiran dan harapan yang negative, juga kelemahan dan sikap sendiri yang keliru kepada orang lain. Memaparkan kesalahan sendiri kepada orang lain, individu yang bersangkutan tidak mau mengaku kesalahan, kenegativan dan kesalahan sendiri, bahkan selalu memproyeksikan kehidupan yang negatif kepada orang lain untuk menghindari rasa kegelisahan dan rasa rendah diri.

h. Represi

Represi ialah usaha menghilangkan dan menekan isi-isi kejiwaan yang tidak menyenangkan dan kebutuhan manusiawi ke dalam ketidaksadaran. Biasanya dengan akibat yang tidak menguntungkan juga menekan ketidaksadaran segala fikiran, yang jahat, nafsu-nafsu hewani, perasaan-perasaan yang negatif, dan harapan-harapan yang buruk.

Hati nurani yang merupakan sebagai alat super struktur sosial, maka banyak nafsu, dorongan serta kebutuhan yang sangat penting dan utama bagi hidup, pikiran primitif, dan kecenderungan yang tidak sesuai dengan standart sosial, serta norma etis lalu didesakkan ke dalam alam tidak sadar, atau didesakkan ke bawah sadar karena semua isi kejiwaan dianggap sebagai tidak sopan, tidak berguna dan tidak patut, serta mengarah kepada keutuhan pribadi, maka mekanisme represi termasuk maladjustment.³⁹

³⁹ Syamsu Yusuf, Juantika Nurihsan ...h. 227.

4. Ciri - Ciri Perilaku *Maladjustment*

Penyesuaian seseorang berkaitan dengan kesesuaian seseorang dengan norma-norma sosial dalam kelompok tertentu. Perilaku seseorang dapat sesuai atau tidak sesuai dengan norma masyarakat, kelompok atau dimana tinggal. Apabila prilakunya sesuai dengan norma masyarakatnya berarti dapat melakukan penyesuaian diri *well-adjustment*, tetapi apabila perilakunya bertentangan dengan norma kelompok atau masyarakatnya maka siswa dapat melakukan *maladjustment*.⁴⁰

Pada umumnya, orang cukup mampu mengatasi persoalan-persoalan yang terjadi dalam kehidupannya, meskipun mungkin terdapat beberapa peristiwa tertentu yang cukup berat sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk akhirnya melakukan penyesuaian. Beberapa gejala yang diamati pada individu yang mengalami kesulitan dan gagal melakukan penyesuaian diri. Gejala-gejala perilaku *maladjustment* adalah:

- a. Tingkah laku yang “aneh, eksentrik” karena menyimpang dari norma atau standar sosial yang berlaku di lingkungan masyarakatnya dan tempat dimana tinggal. Biasanya individu menampakkan tindakan-tindakan yang tidak umum, aneh bahkan dirasakan mengancam bagi sekitarnya sehingga orang-orang sekelilingnya mengalami ketakutan dan tidak percaya pada individu yang bersangkutan, disebabkan karena tingkah laku yang dimunculkan tidak diprediksi.
- b. Individu yang bersangkutan tampak mengalami kesulitan, gangguan atau ketidakmampuan dalam melakukan penyesuaian diri secara efektif dalam

⁴⁰ Moeljono Notoesdirdjo dan Latipun, *Kesehatan Mental: Konsep dan Penerapan, cet. Ke-6*, (Malang: UMM Press, 2011), h. 44.

kehidupan sehari-hari, tampak pada prestasinya yang tidak optimal yang tidak sesuai dengan yang dimilikinya. Individu yang bersangkutan tidak menjalankan peran dan status yang dimilikinya dalam masyarakat.

- c. Individu yang bersangkutan mengalami distress subjektif yang sering atau kronis. Masalah-masalah yang umum bagi kebanyakan orang dan mudah diselesaikan menjadi masalah yang luar biasa bagi individu. Misalnya individu menjadi ketakutan untuk menjalani relasi dengan orang lain, padahal orang pada umumnya tidak terlalu bermasalah dalam menjalin hubungan. Distress subjektif pada akhirnya mengakibatkan munculnya gejala-gejala lanjutan seperti kecemasan, depresi, rasa bermasalah, rasa malu, marah tanpa sebab yang jelas.

Ciri khas maladjustment yakni:

- a. Sulit untuk melakukan adaptasi yang baik dengan pihak lain
- b. Berperilaku menyimpang akan norma dan aturan yang berlaku
- c. Seseorang yang mengalami maladjustment akan merasanya lebih baik, padahal dalam dirinya sendiri mengalami depresi dan kecemasan yang akut. Penyesuaian diri yang salah ditandai dengan berbagai bentuk tingkah laku yang serba salah, tidak terarah, emosional, sikap yang tidak realistis, agresif dan sebagainya.

Bentuk reaksi dalam penyesuaian yang salah ada tiga, yaitu:

1. Reaksi Bertahan (*Defence reaction*), yaitu individu berusaha untuk mempertahankan dirinya, seolah-olah tidak menghadapi kegagalan dan selalu berusaha untuk menunjukkan dirinya tidak mengalami kegagalan dengan melakukan rasionalisasi, represi, proyeksi, dan sebagainya.

2. Reaksi menyerang (*Aggressive Reaction*), yaitu menyerang untuk menutupi kesalahan dan tidak ingin menyadari kegagalan, yang tampak dalam perilaku selalu membenarkan diri sendiri, berkuasa dalam setiap situasi, kepala dalam perbuatan, menggertak baik dengan ucapan dan perbuatan, menunjukkan sikap permusuhan secara terbuka, dan sebagainya.
3. Reaksi melarikan diri, yaitu melarikan diri dari situasi yang menimbulkan kegagalannya, yang tampak dalam perilaku berfantasi, banyak tidur, minum-minuman keras, bunuh diri, regresi.
4. Perilaku maladjustment siswa

Perilaku Maladjustment para siswa ditandai dengan adanya kurang percaya diri terhadap diri sendiri, sering mengalami tekanan di lingkungan, suka menyendiri, sering mengejek, nakal, berperilaku tidak sopan, sering terlambat sekolah, merokok.⁴¹

a) Siswa Sebagai Remaja

Masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa. Istilah asing yang sering digunakan untuk menunjukkan makna remaja, antara lain adalah *puberteit* (Belanda) *adolescentia* berasal dari kata latin dan *Youth* yang berarti usia kedewasaan (*the age of manhood*). Dalam bahasa Indonesia sering pula dikatakan pubertas atau remaja.⁴²

Secara psikologis masa remaja adalah usia saat individu berinteraksi dengan masyarakat dewasa, usia saat anak tidak merasa dibawah tingkat

⁴¹ Rumini Sri, *Perkembangan Anak Dan Remaja*, (Jakarta: Rineka Cipta,2010),h.78

⁴² Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009),

orang-orang yang lebih tua, melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Transformasi intelektual yang khas dari cara berfikir remaja memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosialnya dengan orang dewasa, yang kenyatannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan.⁴³ Pada fase remaja tubuh anak mengalami perubahan dan peralihan penting, baik dari sisi berat, ukuran, maupun bentuknya. Perubahan juga berlangsung dibagian dalam, yakni sisi emosi dan kejiwaan. Perubahan juga berlangsung dibagian dalam, yakni sisi emosi dan kejiwaan. Perubahan tubuh berjalan secara cepat dan berkelanjutan, yang ditandai dengan tinggi badan, kekuatan, bobot yang semakin bertambah. Masa sangat menentukan hari depan dan kehidupan seorang remaja, sehingga seharusnya dipersiapkan dan dijalani dengan sebaik-baiknya. Masa memang penuh dengan ujian dan tantangan, masa yang sukar dimengerti harus dipahami, masa bergelora yang harus diselami baik oleh remaja dan siap saja yang akan berkepentingan dengannya.

- b) Kebutuhan remaja dalam perkembangan fase remaja dibandingkan dengan fase perkembangan lainnya membawa konsekuensi pada kebutuhan yang khas pula pada siswa. Kebutuhan-kebutuhan :

1) Kebutuhan kasih sayang

Maslow menjelaskan cinta dan kasih sayang merupakan sesuatu yang hakiki dan sangat berharga dalam kehidupan manusia karena didalamnya

⁴³ Muhammad al-Mighwar, *Psikologi Remaja; Petunjuk Bagi Guru dan Orang Tua*, (Bandung: Pustaka Setia, 2006), h. 56.

menyangkut suatu hubungan erat, sehat dan penuh kasih antara dua orang atau lebih Serta menumbuhkan sikap saling percaya diri. ⁴⁴

2) Kebutuhan untuk berdiri sendiri

Seorang remaja dalam kehidupan sehari-harinya sudah dapat melakukan kegiatannya dengan mandiri meskipun tanpa bantuan orang lain. karena pada masa remaja sudah menentukan mana yang baik dan yang buruk serta mempertimbangan resiko yang akan terjadi setiap langkah yang dilakukannya.

3) Kebutuhan untuk dihargai

Seseorang yang memiliki harga diri akan lebih percaya diri, lebih mampu, dan lebih produktif. Sebaliknya, orang yang tidak cukup memiliki harga diri akan cenderung merasa rendah diri, percaya diri, tidak berdaya dan bahkan kehilangan inisiatif berfikir.

4) Kebutuhan sosialisasi

Kebutuhan sosialisasi juga sangat tinggi, paling tidak kebutuhan untuk diterima oleh teman sebaya. Sehingga berinteraksi, bergaul dan berbaur dan berkembang bersama teman-teman sebayanya takut tereliminasi dengan sesama remaja, karena dapat termarginalkan dalam proses sosial yang tengah berlangsung.

5) Kebutuhan aktualisasi

Kebutuhan aktualisasi yang kadang-kadang menjurus pada dampak yang negatif. Remaja begitu hanyut dalam eksperimentasi hal-hal baru yang

⁴⁴ Maslow. *Motivation and Personality*. (New York: Harper & Row, 2005), h.56

belum tentu positif bagi masa depannya. Hal-hal yang menarik akan merangsang siswa untuk meniru, apabila terdapat satu yang tertarik, maka seluruh anggota kelompok dengan cepat meresponnya.⁴⁵



⁴⁵ Jamal Makmur Asmani,, *Kiat Mengatasi Kenakalan Remaja di Sekolah*, (Yogyakarta: Buku Biru,2012), h. 43

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan 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

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, yakni suatu metode penelitian yang sistematis yang mengutamakan data dengan angka. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan yang bersifat statistik atau data yang berupa angka yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang sudah digunakan.²

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.³ Penelitian menggunakan Metode *One Group Pre-test Post-test Design*. Penelitian terdapat dua kali pengukuran yaitu pretest sebelum diberi perlakuan dan *post-test* setelah diberi perlakuan. Tujuannya agar hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat,

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

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 14.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 107

karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1
Design one group Pretest-Posttest

O_1	X	O_2
-------	---	-------

Keterangan:

- O_1 : Kondisi awal perilaku *maladjustment* pada peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*)
- X : Adanya perlakuan dengan menggunakan teknik *role playing*
- O_2 : Kondisi akhir perilaku *maladjustment* pada peserta didik setelah diberikan perlakuan (*post-test*).

1. Pengukuran variabel (*Pretest*)

Bentuk pengukuran variabel (*pretest*) yang diberikan berbentuk skala (angket). Tujuan pretest dilakukan untuk mengetahui penyesuaian diri siswa sebelum diberikan perlakuan.

2. Pemberian *Treatment*

Pemberian *treatment* dilakukan selama 1 minggu dengan 3 kali pertemuan dalam seminggu. Untuk masing-masing pertemuan dalam pemberian *treatment* membutuhkan waktu 2 x 45 menit untuk satu sesi bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*.

3. *Posttest*

Pemberian *posttest* dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif perlakuan yang telah diberikan dengan teknik *role playing* dalam mengurangi perilaku *maladjustment* siswa.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti.⁴ Bungin menjelaskan populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara gejala, dan sebagainya, sehingga objek-objek dapat menjadi sumber data penelitian.⁵

Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya.⁶ Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas X di SMAN 11 Banda Aceh. Pertimbangan memilih kelas X merupakan rekomendasi dari guru bimbingan dan konseling karena pada jenjang SMA siswa kelas X melakukan proses adaptasi dan penyesuaian dengan lingkungan sekolahnya. Sehingga siswa harus melakukan penyesuaian dengan lingkungan baru, teman-teman baru, guru yang ada di

⁴ Nanang Martono, *Metode Penelitian kuantitatif*, (Jakarta : Rajawali, 2012), h. 74.

⁵ Burhan Bungin, *Metode Penelitian kuantitatif: komunikasi, Ekonomi dan kebijakan public serta ilmu-ilmu sosial lainnya*, (Jakarta : Kencana, 2011) h.109

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2014) h.80

sekolah, dan peraturan yang ada di sekolah. Jumlah seluruh populasi dalam penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Jumlah Populasi

No	Kelas	Perempuan	Laki-laki	Jumlah
1	X-IA-1	-	32	32
2	X-IA-2	25	-	25
3	X-IA-3	28	-	28
4	X-IS-1	-	32	32
5	X-IS-2	24	-	24
Jumlah				141

2. Sampel

Sampel adalah suatu bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. merupakan sebagian anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu, sehingga diharapkan dapat mewakili populasi.⁷ Sampel penelitian terdapat 10 orang dari kelas X IA I dan X IS I yang memiliki hasil skor perilaku *maladjustment* terendah dari kelas X SMA Negeri 11 Banda Aceh. Alasan mengambil kelas X IA I dan X IS I karena kelas laki-laki dan perempuan terpisah, jadi peneliti mengambil kelas X IA I dan X IS I, kebanyakan perilaku *maladjustment* didapatkan pada kelas laki-laki. Peneliti mengambil sampel dengan metode *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, yaitu pengambilan sampel terhadap siswa yang memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan ketetapan peneliti yaitu:

- a. Siswa yang memiliki hasil skor perilaku *maladjustment* terendah.
- b. Siswa yang belum dapat mengontrol emosi.

⁷ Nanang Martono, *Metode Penelitian kuantitatif.*, h.74

- c. Siswa yang tidak memiliki rasa tanggung jawab.
- d. Siswa yang tidak mematuhi peraturan msekolah.
- e. Siswa yang tidak percaya diri

Selanjutnya, jenis *nonprobability sampling* untuk menentukan besarnya ukuran sampel pada penelitian menggunakan teknik *purporsive sampling*, yaitu “pengambilan anggota sampel berdasarkan atas pertimbangan pengumpulan data dan sampel sesuai tujuan peneliti”.⁸ Penentuan sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan khusus sehingga layak untuk dijadikan sampel.⁹

Sebelum menentukan sampel dalam penelitian, maka peneliti terlebih dahulu membagikan angket perilaku *maladjustment* (skala perilaku *maladjustment*) kepada seluruh siswa yang menjadi populasi penelitian. Kemudian peneliti melakukan analisis untuk menentukan sampel penelitian yang akan dibatasi dan diambil. Pengambilan sampel ditentukan pada hasil yang ditunjukkan oleh siswa berdasarkan hasil angket yang telah di isi.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam proses kegiatan pengumpulan data supaya kegiatan sistematis dan mudah.¹⁰ Instrumen pengumpulan data dapat memudahkan peneliti untuk mendapatkan data menggunakan alat yang telah dipilih. Dalam penelitian, instrumen yang digunakan adalah angket dan lembar observasi. Angket dalam penelitian berbentuk *checklist* yang berguna untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat individu

⁸ Irawan Soeharto, *Metode Penelitian...*, h. 57

⁹ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), h.118.

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

atau sekelompok individu dalam fenomena sosial.¹¹ Sedangkan lembar observasi dalam penelitian berbentuk checklist yang didalamnya terdapat beberapa butir pernyataan mengenai gambaran perilaku maladjustment siswa SMAN 11 Banda Aceh menggunakan teknik *role playing*.

Peneliti menggunakan angket yang berbentuk *skala likert* untuk mengumpulkan data mengenai perilaku *maladjustment* pada siswa. *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang dan sekelompok orang tentang fenomena sosial.¹² Butir-butir pernyataan dalam instrumen merupakan gambaran dari karakteristik perilaku *maladjustment* siswa.

Sebelum instrument penelitian dilakukan validasi pada siswa, terlebih dahulu instrument penelitian dilakukan *judgment* terhadap kontruksi bahasa berdasarkan pertimbangan dua dosen ahli sebagai pembimbing instrument yaitu Ibu Wanty Khaira, M.Ed dan Ibu Asriana, M.Pd untuk menguji kelayakan instrument yang akan digunakan.

Kisi-kisi instrumen untuk mengungkapkan tingkat perilaku *maladjustment* dalam kategori rendah pada siswa dikembangkan dari Aspek perilaku *maladjustment*. Kisi-kisi dari instrumen disajikan pada tabel di bawah :

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

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 134.

Tabel 3.3
Kisi- Kisi Instrument Perilaku *Maladjustment*
(Sebelum Uji Coba)

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan		
			Positif (+)	Negatif (-)	
Perilaku <i>maladjustment</i>	Perasaan rendah diri	Kondisi fisik lemah	1, 2, 3	4, 5, 6, 7	
		Psikologis	8, 9	10, 11, 12, 13, 14	
		Kondisi lingkungan yang tidak kondusif	15	16, 17, 18	
	Perasaan tidak mampu	Frustrasi	19, 20	21, 22	
		Konsep diri yang tidak sehat	23, 24, 25	26, 27	
	Perasaan gagal	Kegagalan untuk melakukan sesuatu	28, 29, 30, 31	32, 33, 34, 35, 36, 37	
	Perasaan bersalah	Peraturan yang melanggar norma	38, 39, 40	41, 42, 43, 44, 45, 46, 47	
	Reaksi menyerang	Verbal meliputi: berkata kasar		48, 49	50, 51
			Bertengkar	52, 53	54, 55
		Non verbal meliputi: menolak atau melanggar aturan	Panggilan nama yang jelek	56	57
			Jawaban yang kasar	58	59
			Kritikan yang tajam.	60	61, 62
				63	64, 65, 66
			Memberontak	67	68, 69

		Berkelahi	70	71
		Mendominasi orang lain	72	73
	Reaksi melarikan diri dari kenyataan	Psikologis	74	75, 76
		Lingkungan keluarga	77	78

Berdasarkan tabel 3.3 menjelaskan kisi-kisi instrument terdapat variabel, aspek dan indikator serta memiliki 78 butir item pernyataan. Pernyataan terbagi kedalam pernyataan positif (favorable) dan pernyataan negatif (Unfavorable). Jumlah pernyataan positif (+) sebanyak 31 butir dan pernyataan negatif (-) sebanyak 47 butir, sehingga total keseluruhannya menjadi 78 butir pernyataan yang akan diberikan kepada siswa yang berbeda namun kelas setingkat dan sekolah sederajat untuk dilakukan validasi.

Sebelum instrument penelitian digunakan, instrument di uji validitas dan reabilitas.

1. Validitas instrument

Valid berarti instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak di ukur.¹³ instrumen dikatakan valid apabila instrumen dapat mengukur apa yang seharusnya diukur.¹⁴ Validitas instrumen dalam penelitian diujicobakan pada siswa kelas X di SMAN 11 Banda Aceh, dengan jumlah responden 30 siswa tahun ajaran 2020/2021 yang berlangsung pada hari selasa, tanggal 2 februari 2021.

¹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*,.....h. 211.

¹⁴ Juliansyah Noor, *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi Dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana,2013), h. 132.

Instrumen yang diuji validitas adalah skala likert dengan jumlah butir 78 pernyataan yang berisikan tentang perilaku maladjustment siswa. Pernyataan yang telah diisi oleh siswa sebagai responden kemudian diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 22. Hal ini dilakukan untuk mengetahui butir atau item pernyataan yang valid (dipakai) dan pernyataan yang invalid (dibuang). Analisis untuk menguji validitas data menggunakan rumus product moment sebagai berikut:

Tabel 3.4
Rumus Validitas

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

Keterangan:

r_{hitung} = koefisien korelasi
 N = jumlah responden
 Σ = jumlah responden
 ΣY = jumlah skor total

Hasil dari perhitungan validitas dianalisis dengan menggunakan tabel koefisien korelasi jika r_{hitung} > r_{tabel} (uji dua sisi dengan signifikansi 0,05) maka instrument berkorelasi signifikan terhadap skor total dan dinyatakan valid. Namun sebaliknya, apabila r_{hitung} < r_{tabel} (uji dua sisi dengan signifikansi 0,05) maka instrumen tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total.

Uji validitas dilakukan kepada 30 siswa dan mendapat pernyataan yang valid berjumlah 43 item dan 35 item tidak valid. Hasil uji validitas butir item dapat dilihat pada tabel 3.5

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas Butir Item

No item pertanyaan	Keterangan	Jumlah
2,3,5,6,7,11,13,14,16,17,18,22,23,26,27,29,30,31,32,33,34,37,40,42,43,46,47,50,51,53,54,61,62,63,66,67,69,73,74,75,76,77,78.	Valid	43
1,4,8,9,10,12,15,19,20,21,24,25,28,35,36,38,39,41,44,45,48,49,52,55,56,57,58,59,60,64,65,68,70,71,72	Tidak valid	35

Hasil perhitungan validitasi menggunakan rumus product moment dapat dilihat dari tabel 3.6.

Tabel 3.6
Skor r hitung dan r tabel Hasil uji Validitas Butir Item

No pernyataan	Rhitung	Rtable	Kesimpulan	Keterangan
1.	0.502	0.361	Invalid	Dibuang
2.	0.685	0.361	Valid	Dipakai
3.	0.526	0.361	Valid	Dipakai
4.	0.533	0.361	Invalid	Dibuang
5.	0.450	0.361	Valid	Dipakai
6.	0.543	0.361	Valid	Dipakai
7.	0.316	0.361	Valid	Dipakai
8.	0.418	0.361	Invalid	Dibuang
9.	0.501	0.361	Invalid	Dibuang
10.	0.564	0.361	Invalid	Dibuang
11.	0.222	0.361	Valid	Dipakai
12.	0.518	0.361	Invalid	Dibuang
13.	0.036	0.361	Valid	Dipakai
14.	0.588	0.361	Valid	Dipakai
15.	0.209	0.361	Invalid	Dibuang
16.	0.110	0.361	Valid	Dipakai
17.	0.384	0.361	Valid	Dipakai
18.	0.176	0.361	Valid	Dipakai
19.	0.543	0.361	Invalid	Dibuang
20.	0.365	0.361	Invalid	Dibuang
21.	0.606	0.361	Invalid	Dibuang
22.	0.578	0.361	Valid	Dipakai
23.	0.432	0.361	Valid	Dipakai
24.	0.032	0.361	Invalid	Dibuang
25.	0.356	0.361	Invalid	Dibuang

26.	0.131	0.361	Valid	Dipakai
27.	0.264	0.361	Valid	Dipakai
28.	0.394	0.361	Invalid	Dibuang
29.	0.426	0.361	Valid	Dipakai
30.	0.483	0.361	Valid	Dipakai
31.	0.148	0.361	Valid	Dipakai
32.	0.149	0.361	Valid	Dipakai
33.	0.141	0.361	Valid	Dipakai
34.	0.468	0.361	Valid	Dipakai
35.	0.608	0.361	Invalid	Dibuang
36.	0.323	0.361	Invalid	Dibuang
37.	0.609	0.361	Valid	Dipakai
38.	0.417	0.361	Invalid	Dibuang
39.	0.520	0.361	Invalid	Dibuang
40.	0.671	0.361	Valid	Dipakai
41.	0.575	0.361	Invalid	Dibuang
42.	0.507	0.361	Valid	Dipakai
43.	0.554	0.361	Valid	Dipakai
44.	0.295	0.361	Invalid	Dibuang
45.	0.276	0.361	Invalid	Dibuang
46.	0.118	0.361	Valid	Dipakai
47.	0.414	0.361	Valid	Dipakai
48.	0.382	0.361	Invalid	Dibuang
49.	0.366	0.361	Invalid	Dibuang
50.	0.066	0.361	Valid	Dipakai
51.	0.375	0.361	Valid	Dipakai
52.	0.409	0.361	Invalid	Dibuang
53.	0.473	0.361	Valid	Dipakai
54.	0.116	0.361	Valid	Dipakai
55.	0.165	0.361	Invalid	Dibuang
56.	0.314	0.361	Invalid	Dibuang
57.	0.631	0.361	Invalid	Dibuang
58.	0.626	0.361	Invalid	Dibuang
59.	0.580	0.361	Invalid	Dibuang
60.	0.608	0.361	Invalid	Dibuang
61.	0.442	0.361	Valid	Dipakai
62.	0.402	0.361	Valid	Dipakai
63.	0.391	0.361	Valid	Dipakai
64.	0.019	0.361	Invalid	Dibuang
65.	0.094	0.361	Invalid	Dibuang
66.	0.375	0.361	Valid	Dipakai
67.	0.386	0.361	Valid	Dipakai
68.	0.118	0.361	Invalid	Dibuang
69.	0.372	0.361	Valid	Dipakai
70.	0.130	0.361	Invalid	Dibuang

71.	0.334	0.361	Invalid	Dibuang
72.	0.110	0.361	Invalid	Dibuang
73.	0.470	0.361	Valid	Dipakai
74.	0.652	0.361	Valid	Dipakai
75.	0.648	0.361	Valid	Dipakai
76.	0.640	0.361	Valid	Dipakai
77.	0.567	0.361	Valid	Dipakai
78.	0.504	0.361	Valid	Dipakai

2. Reliabilitas

Reliabilitas atau keterandalan ialah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat di percaya atau diandalkan. Hal ini berarti menunjukkan sejauh mana alat pengukur dikatakan konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama.¹⁵ Pengujian reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan rumus *Cronbach's Alpha*, yaitu:

Tabel 3.7
Rumus Reabilitas

$$r_x = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma^{2t}} \right]$$

Keterangan :

r_x : Koefisien reliabilitas yang dicari

n : Jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma^2$: Jumlah varians skor tiap item

σ^{2t} : Varians total

Sama halnya dengan validitas, reliabilitas juga dilakukan pengujian seperti yang dilakukan pada uji validitas. Dimana hasil yang didapatkan dari responden kemudian dimasukkan ke tabel untuk menghitung varian dan menghitung koefisien

¹⁵ Juliansyah Noor, *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi Dan Karya Ilmiah. . .*, h. 130.

reliabilitas yang dicari (α) memiliki standar nilai > 0.6 artinya reliabilitasnya mencukupi. Tetapi, apabila α memiliki nilai > 0.7 maka artinya seluruh item dinyatakan reliabel karena seluruh tes konsisten secara internal karena memiliki reliabilitas yang kuat. Interpretasi mengenai besarnya koefisien reliabilitas dapat dilihat pada tabel 3.8:

Tabel 3.8
Kategori Reliabilitas Instrument

Cronbach alpha	Reliabilitas
0,800-1,00	Sangat tinggi
0,600-0,800	Tinggi
0,200-0,400	Rendah
0,000-0,200	Sangat rendah

Berdasarkan hasil analisis reliabilitas, diketahui nilai Cronbach' Alpha adalah 0.931. karena nilai > 0.6 , artinya instrument penelitian ini dinyatakan reliabel.¹⁶ Analisis untuk menguji reabilitas menggunakan SPSS terdapat hasil pada tabel 3.9:

Tabel 3.9
Kategori Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0.931	43

Interpretasi hasil perhitungan pengolahan data menunjukkan dari 78 pernyataan item koefisien reliabilitas instrument perilaku maladjustment sebesar 0,931. Artinya, tingkat reliabilitas instrument perilaku *maladjustment* termasuk dalam kategori sangat tinggi.

¹⁶ Husein Umar, *Metode Riset*h.98

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan.¹⁷ Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah angket dan observasi. Menurut Arikunto, angket atau kuesioner adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna.¹⁸ Skala yang digunakan pada penelitian untuk mendapatkan data tentang perilaku *maladjustment* pada siswa di SMA 11 Banda Aceh sebelum dan sesudah diberikan layanan teknik *role playing* dengan menggunakan *skala likert* dalam bentuk angket (kuesioner). Setelah siswa diberikan pernyataan-pernyataan tertulis yang harus dijawab atau dikerjakan oleh responden. Pernyataan yang disusun sesuai dengan apa yang hendak diteliti oleh peneliti. Skala yang digunakan berbentuk *checklist*, *skala likert* yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok individu tentang penerapan teknik *role playing* dalam mengatasi perilaku *maladjustment* siswa di SMA 11 Banda Aceh.

Skala likert atau angket dibagikan kepada siswa, setelah itu peneliti memperoleh data yang berupa jawaban dari siswa yang merupakan populasi dari penelitian. Selanjutnya data-data tersebut akan dianalisis untuk mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan oleh peneliti. Dalam pengisian angket, responden dapat memilih *alternative* jawaban yang paling dianggap tepat. Angket dibuat empat pilihan alternative jawaban, yaitu :Sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS),

¹⁷ Moh Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor : Ghalia Indonesia,2011), h.147

¹⁸Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta,2002). h, 136.

dan sangat tidak setuju (STS). Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui efektivitas teknik *role playing* dalam mengatasi perilaku *maladjustment*. Item dalam skala penelitian memiliki dua tipe, yaitu item *favorable* dan item *unfavorable*. Item *favorable* adalah apabila isinya mendukung, memihak atau menunjukkan ciri adanya atribut yang diukur. Sedangkan item *unfavorable* adalah item yang isinya tidak mendukung atau tidak menggambarkan ciri atribut yang diukur.¹⁹ Penilaian terhadap skala memiliki kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.10 Skor Skala Likert
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban**

Alternatif Jawaban	Positif (+)	Negatif (-)
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Selain angket, 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.²⁰ Observasi merupakan proses yang kompleks sebagai suatu proses yang tersusun dari proses biologis dan proses psikologis.²¹ Observasi sering dikenal dengan istilah pengamatan yang

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 135.

²⁰ Zakiah Darajad, *Metode Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.214.

²¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.115.

merupakan suatu perhatian berfokus terhadap kejadian, gejala, atau sesuatu.²² Dalam penelitian, peneliti melakukan pengamatan terhadap objek penelitian dapat menerima, menangkap, dan menggunakan informasi yang diberikan oleh peneliti sehingga dapat melakukan suatu perubahan ke arah positif.

E. Teknik Analisi Data

Teknik analisis data ialah suatu jalan atau cara untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga menjadikan data tersebut dapat dengan mudah dipahami dan nantinya dapat digunakan untuk mengambil sebuah keputusan. Analisis data juga merupakan proses pengorganisasian data ke dalam bentuk suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga ditemukan jawaban dari tujuan penelitian.²³

1. Uji Normalitas

Uji normalitas berguna untuk menentukan analisis data yang dilakukan untuk menentukan analisis data berdistribusi normal atau tidak. Sehingga, langkah selanjutnya tidak menyimpang dari kebenaran dan dapat dipertanggungjawabkan.²⁴ Pengujian normalitas data menggunakan bantuan SPSS versi 22 dengan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikan 5%. Dasar pengambilan kesimpulan pada uji normalitas adalah sebagai berikut: jika $\text{sig} \geq 0.05$ maka data berdistribusi normal jika $\text{sig} \leq 0.05$ maka data tidak berdistribusi normal.

²² Emzir, *Analisis Data*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h.89.

²³ Marzuki, *Metodologi Riset*, (Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Ui, 1989). h.89

²⁴ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: cv. Alfabeta. 2012). H.241

2. Uji-t

Skor t hasil penelitian menggunakan program SPSS versi 22 dengan menggunakan teknik analisis paired-samples test. Uji-t bertujuan mengkaji efektifitas suatu perlakuan (treatment) dalam mengubah suatu perilaku dengan cara membandingkan antara sebelumnya dengan keadaan sesudah perlakuan diberikan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 11 Banda Aceh. SMA Negeri 11 Banda Aceh merupakan salah satu sekolah yang berada di wilayah Kota Banda Aceh yang beralamat di Jln. Paya Umet No. 3 Kelurahan Blang Cut Kecamatan Lueng Bata Kota Banda Aceh. Sekolah dipimpin oleh Dra. Nuriati, M.Pd, SMA Negeri Banda Aceh berdiri di atas tanah dengan luas 6.500 m² dan memiliki 17 ruang permanen, yaitu ruang guru, kepala sekolah, tata usaha dan ruang belajar.

Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 11 Banda Aceh berdiri pada tahun 2004 dan dinegerikan pada tahun 2004, letaknya di Gampong Blang Cut Kec. Leung Bata Banda Aceh. Sekolah telah berkiprah dalam mencerdaskan anak-anak bangsa, bahkan sekolah mendapat hitungan prestasi pada tingkat nasional dan daerah, namun prestasi demi prestasi terus mengalami pasang surut berdasarkan kondisi yang berkembang.

Tabel 4.1
Profil SMA Negeri 11 Banda Aceh

NO	IDENTITAS SEKOLAH	
1	Nama Sekolah	SMA Negeri 11 Kota Banda Aceh
2	Tempat	Banda Aceh
3	No.Tanggal SK Penegrian	421/06664, Tanggal 11 juli 2003
4	Terhitung Mulai Tanggal	42.13/E.1/258/2004, 16 april 2004
5	Nomor Statistik Sekolah (NSS)	301066103502
6	Alamat Sekolah/ Kode Pos	JL.Paya Umeet Desa Blangcut Kec Lueng Bata. Banda Aceh
7	Provinsi	Aceh

8	Kota/Kabupaten	Banda Aceh
9	Kecamatan	Lueng Bata
10	Status Pemilikan Gedung	Hak Pakai
11	Permanen/Semi Permanen	Permanen
12	Jumlah Ruang/Lokal Belajar	20 Ruang Belajar
13	Gedung Asrama	- (Tidak Ada)
14	Jumlah Jam Pelajaran Seminggu:	
	a. Guru Tetap	48 Orang
	b. Guru Honda/GTT/Kontrak	10 Orang
	c. Guru Titipan/Nota Dinas	-
	d. Guru Sertifikasi	42 Orang
	e. Pegawai Tetap	5 Orang
15	Murid Yang Tinggal di Asrama	
	a. Laki-laki	-
	b. Perempuan	-
16	Jumlah Siswa Seluruhnya	541 Siswa

Table 4.2
Jumlah Siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh

Tingkat Kelas	Jurusan Program	Jumlah Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
X	IA	3	32	53	117
	IS	2	35	24	59
XI	IA	4	54	72	126
	IS	2	30	24	54
Jumlah		11	151	173	356
XII	IA	4	49	62	111
	IS	2	39	31	70
Jumlah		13	88	93	181
Total		24	239	266	537

Dari tabel di atas dapat disimpulkan kelas X jurusan program IA dengan jumlah kelas 3 (tiga) maka, total murid Laki-Laki dan Perempuan berjumlah 117 siswa, sedangkan jurusan program IS dengan jumlah kelas 2 (dua), maka total murid Laki-Laki dan Perempuan berjumlah 59 siswa. Kelas XI Jurusan program

IA dengan jumlah kelas 4 (empat) maka, total siswa Laki-Laki dan Perempuan berjumlah 111 siswa, sedangkan jurusan program IS dengan jumlah kelas 2 (dua), maka total murid Laki-Laki dan Perempuan 70 siswa. Kelas XII jurusan program IA dengan jumlah kelas 4 (empat) maka, total jumlah siswa Laki-Laki dan Perempuan 111 orang, sedangkan jurusan program IS dengan jumlah kelas 3 (tiga) maka, jumlah Laki-Laki dan Perempuan 70 siswa.

Jadi, total keseluruhan kelas di SMAN 11 Banda Aceh berjumlah 24 kelas dan memiliki murid 537 siswa Laki-Laki dan Perempuan.

1. Jumlah Sumbangan Donatur/Komite per-bulan = Rp. 50.000
2. Siswa Yang di Bebaskan Iuran Komite :
 - a. Laki-laki : -
 - b. Perempuan : -
3. Siswa Yang Putus Sekolah/Keluar :
 - a. Laki-laki : -
 - b. Perempuan : -
4. Siswa Yang Mendapati Beasiswa Yatim/Piatu/Yatim Piatu/dll
 - a. Perempuan : 33 siswa
 - b. Laki-laki : 55 siswa

Siswa yang mendapati beasiswa yatim/piatu/yatim piatu di SMAN 11 Banda Aceh. Total keseluruhannya berjumlah 88 orang, dengan siswa laki-laki 55 siswa dan siswa Perempuan 33 siswa.

Tabel 4.3
Profil Guru Bimbingan dan Konseling

Nama	Yuni Sofyati, S.Pd. I
NIP	198106182005042001
TTL	Aceh Besar, 18 Juni 1981
Alamat	Desa Gani, Kec Ingin Jaya, Aceh Besar
Pangkat	Penata TK. I/ III D
Pendidikan	UIN AR-RANIRY, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Prodi BK
Pengalaman mengajar/ memberikan layanan BK disekolah	Menjadi Guru BK dari tahun 2005 dari Pengangkatan sebagai PNS langsung ditempatkan di SMAN 11 Banda Aceh selama 14 tahun telah mendamping dan membantu siswa/I dalam proses pendewasaan dirinya
Sertifikasi Pendidik	Sudah Sertifikasi ditahun 2012
<i>In- Service training/</i> Pelatihan yang diikuti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelatihan Instruktur Nasional Guru Pembelajaran BK tahun 2016 2. Pelatihan Instruktur K-13 bagi guru BK tahun 2017 3. Pelatihan instruktur BK tahun 2019 4. Pelatihan penilai kinerja guru BK tahun 2019
Keahlian lain	Instruktur nasional mulai tahun 2016
Hambatan dalam bertugas	Tidak ada hambatan
Suka Duka sebagai Guru BK di Sekolah	<p>Suka: Merasa terpuaskan jika mampu membantu mengentaskan permasalahan siswa.</p> <p>Duka: Jika ada mis komunikasi dengan orang tua siswa, terutama jika ada orang tua yang tidak menghargai itikad baik BK untuk membantu siswa</p>
Kegiatan Guru BK di Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun program BK 2. Melaksanakan program BK 2 layanan BK 3. Mengevaluasi pelaksanaan program dan layanan BK

Visi Misi Dan Tujuan Sekolah

Visi yang ingin dicapai sekolah ini adalah: “Terwujudnya Siswa Teladan yang Beriman, Berilmu, Beramal, Bersih dan Berprestasi.” Sedangkan misi yang ingin didapatkan dari proses pembelajaran di sekolah adalah:

1. Melaksanakan pembelajaran dengan sistem mastery learning (pembelajaran tuntas)
2. Penggunaan model, pendekatan dan metode yang tepat sesuai dengan materi
3. Internalisasi dan korelasi nilai-nilai islam dalam setiap mata pelajaran serta membangun karakter prilaku dalam kehidupan sehari-hari
4. Melaksanakan evaluasi secara berkala, terencana dan efektif
5. Melaksanakan kegiatan pengembangan diri sesuai dengan bakat dan minat siswa
6. Menciptakan pribadi yang berprestasi dalam setiap kompetisi
7. Menyelenggarakan proses pengajaran yang dinamis, sinergi dan inovatif.
8. Menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, kreatif, inovatif serta menggunakan media tik
9. Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan profesional tenaga pendidik dan kependidikan seiring dengan perkembangan global
10. Mendayagunakan sarana dan prasarana modern guna mencapai pendidikan yang berkualitas

a. Profil Perilaku *Maladjustment* Siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh Tahun Ajaran 2020/2021

Bagian profil menggambarkan profil perilaku *maladjustment* siswa kelas X SMA Negeri 11 Banda Aceh berdasarkan profil secara umum, aspek dan indikator perilaku *maladjustment*.

Profil umum perilaku *maladjustment* siswa kelas X SMA Negeri 11 Banda Aceh merupakan gambaran respon siswa yang dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Berikut tingkat perilaku *maladjustment* pada siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap perilaku *maladjustment* pada siswa dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4
Profil Umum Perilaku *Maladjustment* Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Banda Aceh

Kategori	Frekuensi	%
Tinggi	28	20.0
Sedang	103	73.0
Rendah	10	7.0
Jumlah	141	100

Tabel 4.4 menunjukkan profil umum perilaku *maladjustment* siswa kelas X SMA Negeri 11 Banda Aceh Tahun Ajaran 2020/2021 yang diwakili oleh 141 siswa, yaitu sebanyak 28 siswa (20.0%) dari jumlah subjek penelitian berada pada kategori tinggi. Artinya siswa mencapai tingkat perilaku *maladjustment* tinggi pada setiap aspeknya siswa mampu melakukan perilaku *maladjustment* secara positif yaitu, siswa dapat memahami dan mematuhi peraturan yang ada di sekolah, siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan

sekolah, siswa dapat bertanggung jawab apabila melakukan kesalahan, siswa dapat percaya diri untuk tampil di depan kelas, siswa dapat menunjukkan kepedulian kepada teman yang mengalami masalah, dan siswa dapat beradaptasi dengan personil sekolah.

Sebanyak 103 siswa (73%) dari jumlah subjek penelitian berada pada kategori sedang. Artinya, siswa dapat memahami dan mematuhi peraturan tertentu yang ada di sekolah, siswa berperan aktif pada kegiatan sekolah pada waktu tertentu, siswa kurang bertanggung jawab apabila melakukan kesalahan, siswa dapat percaya diri tampil didepan kelas pada pelajaran yang disukai, siswa menunjukkan kepedulian kepada orang terdekat yang mengalami masalah, dan siswa dapat beradaptasi dengan teman dekat didalam kelas.

Sebanyak 10 siswa (7.0%) dari jumlah subjek penelitian berada pada kategori rendah. Artinya, siswa mencapai perilaku *maladjustment* tingkat rendah dari setiap aspeknya. Siswa sulit mematuhi peraturan yang ada di sekolah, siswa kurang aktif dalam kegiatan yang dilaksanakan di sekolah, siswa tidak bertanggung jawab apabila melakukan kesalahan, siswa tidak percaya diri tampil didepan kelas, siswa enggan membantu teman yang mengalami musibah dan sulit beradaptasi dengan personel sekolah.

b. Profil Perilaku *Maladjustment* Siswa di SMAN 11 Banda Aceh Tahun Ajaran 2020/2021 Berdasarkan Aspek

Perilaku *maladjustment* dalam penelitian terbagi kedalam enam aspek penelitian, diantaranya aspek perasaan rendah diri, perasaan tidak mampu, perasaan gagal, perasaan bersalah, reaksi menyerang, reaksi melarikan diri dari

kenyataan. Berikut profil perilaku *maladjustment* siswa kelas X SMA Negeri 11 Banda Aceh Tahun Ajaran 2020/2021 berdasarkan aspeknya dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5
Profil Umum Perilaku *Maladjustment* Siswa kelas X SMA Negeri 11
Banda Aceh Tahun Ajaran 2020/2021 Berdasarkan Aspek

Aspek	Frekuensi	%	Kategori
Perasaan rendah diri	19	13.5	Tinggi
	93	66.0	Sedang
	29	20.5	Rendah
Perasaan tidak mampu	48	34.1	Tinggi
	67	47.5	Sedang
	26	18.4	Rendah
Perasaan gagal	27	19.1	Tinggi
	98	69.5	Sedang
	16	11.4	Rendah
Perasaan bersalah	96	68.1	Tinggi
	21	14.9	Sedang
	24	17.0	Rendah
Reaksi menyerang	29	20.5	Tinggi
	96	68.1	Sedang
	16	11.4	Rendah
Reaksi melarikan diri dari kenyataan	49	34.8	Tinggi
	60	42.5	Sedang
	32	22.7	Rendah

Tabel 4.5 menunjukkan persentase secara umum perilaku *maladjustment* 141 siswa sebelum pelaksanaan layanan. Persentase kategori rendah pada aspek perasaan rendah diri, perasaan gagal dan perasaan bersalah lebih rendah dari pada perasaan tidak mampu, reaksi menyerang dan reaksi melarikan diri dari kenyataan. Persentase hasil yang di dapat siswa pada aspek perasaan rendah diri yang berada pada kategori tinggi sebanyak 19 siswa (13,5 %) yang berarti siswa mampu percaya diri, siswa peduli dengan sesama, mampu menjelaskan materi kepada teman-teman, dan siswa jujur dengan keadaan dirinya. Sebanyak 93 siswa

(66,0 %) berada pada kategori sedang artinya, siswa sulit percaya diri, kurang peduli dengan sesama, kurang mampu menjelaskan materi kepada teman-teman, dan terkadang siswa tidak jujur dengan keadaan dirinya. Persentase kategori rendah sebanyak 29 siswa (20,5 %), artinya siswa belum dapat percaya diri, siswa tidak peduli dengan sesama, siswa tidak percaya diri menjelaskan materi, dan siswa tidak jujur dengan keadaan dirinya.

Pada aspek perasaan tidak mampu jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 48 siswa (34,1 %) yang berarti siswa mampu mematuhi peraturan sekolah, siswa mampu disiplin disekolah, siswa mampu percaya diri ketika menjelaskan materi di depan kelas, dan mampu mengikuti semua pelajaran sekolah. Sebanyak 67 siswa (47,5 %) berada pada kategori sedang artinya, siswa sulit mematuhi peraturan sekolah, siswa belum mampu disiplin disekolah, siswa kurang percaya diri ketika menjelaskan materi di depan kelas, dan terkadang tidak mengikuti semua pelajaran sekolah. Persentase kategori rendah sebanyak 26 siswa (18,4 %), artinya siswa tidak mematuhi peraturan sekolah, siswa tidak mampu disiplin disekolah, siswa tidak percaya diri ketika menjelaskan materi di depan kelas, dan siswa tidak mengikuti semua pelajaran sekolah.

Pada aspek perasaan gagal jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 27 siswa (19,1 %) yang berarti siswa mampu meraih nilai tertinggi dikelas, dapat menjadi orang kepercayaan guru, siswa cepat memahami pelajaran dan siswa mampu disiplin disekolah. Sebanyak 98 siswa (69,5 %) berada pada kategori sedang artinya, siswa kurang mampu meraih nilai tertinggi dikelas, terkadang belum dapat menjadi orang kepercayaan guru, siswa kurang cepat memahami pelajaran dan siswa kurang mampu disiplin disekolah. Persentase kategori rendah sebanyak 16 siswa (11,4 %), artinya siswa sulit meraih nilai tertinggi dikelas, tidak dapat menjadi orang

kepercayaan guru, siswa sulit dalam memahami pelajaran dan siswa sulit disiplin disekolah.

Pada aspek perasaan bersalah jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 96 siswa (68,1 %) yang berarti siswa bisa mengelola perasaannya menjadi leboh baik, siswa bisa meminta maaf kepada teman apabila melakukan kesalahan, siswa mampu jujur atas kesalahan yang dilakukan, dan siswa bisa menegur teman apabila melakukan kesalahan. Sebanyak 21 siswa (14,9 %) berada pada kategori sedang artinya, siswa kurang bisa mengelola perasaannya menjadi leboh baik, siswa terkadang belim bisa meminta maaf kepada teman apabila melakukan kesalahan, siswa kurang jujur atas kesalahan yang dilakukan, dan siswa terkadang malas menegur teman apabila melakukan kesalahan. Persentase kategori rendah sebanyak 24 siswa (17,0 %), artinya siswa tidak bisa mengelola perasaannya menjadi leboh baik, siswa tidak bisa meminta maaf kepada teman apabila melakukan kesalahan, siswa tidak jujur atas kesalahan yang dilakukan, dan siswa tidak bisa menegur teman apabila melakukan kesalahan.

Pada aspek reaksi menyerang jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 29 siswa (20,5 %) yang berarti siswa bisa mengontrol diri agar menjaga perasaan teman, siswa tidak bertengkar, siswa mampu menghargai sesama teman, siswa tidak suka berkelahi dengan teman, dan siswa tidak suka mengejek teman. Sebanyak 96 siswa (68,1 %) berada pada kategori sedang artinya, siswa kurang bisa mengontrol diri agar menjaga perasaan teman, siswa terkadang bertengkar, siswa tdiak mampu menghargai sesama teman, siswa terkadang suka berkelahi dengan teman, dan siswa tterkadang mengejek sesama teman. Persentase kategori rendah sebanyak 16 siswa (11,4 %), artinya siswa tidak bisa mengontrol diri agar menjaga perasaan teman, siswa selalu bertengkar disekolah dengan teman, siswa tidak mau menghargai sesama teman, siswa suka berkelahi dengan teman, dan siswa suka mengejek.

Sedangkan pada aspek reaksi melarikan diri dari kenyataan jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 49 siswa (34,8 %) yang berarti siswa memiliki mental yang tinggi dan percaya diri dalam hal apapun, siswa berani bertanggung jawab atas kesalahan yang dilakukan, dan siswa memiliki mental yang kuat walaupun mempunyai masalah *broken home*. Sebanyak 60 siswa (42,5 %) berada pada kategori sedang artinya, siswa belum memiliki mental yang kuat dan kurang percaya diri dalam hal apapun, siswa belum bisa bertanggung jawab atas kesalahan yang dilakukan, dan siswa kurang memiliki mental yang kuat dengan permasalahan di rumah dan keluarga. Persentase kategori rendah sebanyak 32 siswa (22,7 %), artinya siswa tidak memiliki mental yang tinggi dan sulit percaya diri dalam hal apapun, siswa tidak berani bertanggung jawab atas kesalahan yang dilakukan, dan siswa tidak memiliki mental yang kuat dengan permasalahan di rumah dan keluarga.

2. Penerapan Teknik *Role Playing* Dalam Mengatasi Perilaku *Maladjustment* Siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh

Kegiatan analisis data adalah pengelompokan data berdasarkan variabel yang diteliti dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti, mengajukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah diajukan. Sebelum dilakukan analisis data lebih lanjut dilakukan pengujian prasyarat penelitian sebagai prasyarat analisis statistik parametrik.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal Uji normalitas

menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, normal tidaknya data penelitian dapat dilihat dari pengambilan keputusan apabila $\text{Sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sedangkan apabila $\text{Sig}, 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.¹ Hasil yang diperoleh dari analisis uji normalitas tersaji pada tabel 4.6:

Tabel 4.6
Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.33273511
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.163
	Positive	.138
	Negative	-.163
Test Statistic		.163
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh nilai uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* data penyesuaian diri siswa adalah 0.200 yaitu lebih besar dari $\text{Sig} > 0.05$, sehingga dapat disimpulkan data perilaku *maladjustment* siswa dengan teknik *role playing* berdistribusi normal. Setelah dipastikan sebaran data berdistribusi normal, langkah berikutnya adalah menguji hipotesis yang diajukan, yaitu:

Hipotesis Nihil (H_0): Teknik *role playing* tidak efektif meningkatkan perilaku *maladjustment* siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh.

¹ V, Wiratna Sujarweni, *SPSS Untuk...*, h. 55.

Hipotesis Alternatif (Ha): Teknik *role playing* efektif meningkatkan perilaku *maladjustment* siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh

b. Uji Hipotesis Penerapan Teknik *Role playing* Dalam Mengatasi Perilaku *Maladjustment* Siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh

Salah satu cara untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada siswa yaitu dengan membandingkan skor perilaku *maladjustment* sebelum dan sesudah diberikan teknik *role playing*. Perubahan yang dimaksud yaitu peningkatan skor perilaku *maladjustment*, artinya kegiatan teknik *role playing* yang dilaksanakan dapat meningkatkan perilaku *maladjustment* siswa. Data *pretest* dan *posttest* perilaku *maladjustment* siswa dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7
Data *Pretest* dan *Posttest* Perilaku *Maladjustment*

No	Responden	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	MRA	85	134
2	RH	75	120
3	ZI	83	124
4	KSF	84	130
5	MAR	86	133
6	ZH	77	117
7	WS	88	102
8	ML	84	134
9	MSF	80	103
10	MH	89	115
Jumlah		831	1246

Tabel 4.7 menggambarkan hasil *pretest* dan *posttest* perilaku *maladjustment* mengalami peningkatan secara signifikan. Secara rinci perbandingan skor perilaku *maladjustment* pada pengukuran awal dan pengukuran akhir disajikan pada tabel 4.8:

Tabel 4.8
Perbandingan skor *pretest* dan *posttest* perilaku *maladjustment*

No	Kategori	Pretest		Posttest	
		F	%	F	%
1	Tinggi	0	0	5	50.0
2	Sedang	0	0	5	50.0
3	Rendah	10	100.0	0	0
Jumlah		10	100	10	100

Tabel 4.8 menggambarkan hasil perbandingan skor *pretest* dan *posttest* perilaku *maladjustment* yang mengalami peningkatan secara signifikan. Hasil *posttest* menunjukkan dari lima orang siswa berkategori tinggi dan lima orang siswa berkategori sedang, sebanyak lima orang siswa (50.0 %) mengalami peningkatan menjadi tinggi, dan lima orang siswa (50.0 %) mengalami peningkatan menjadi sedang.

Berdasarkan hasil skor rata-rata teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku *maladjustment* siswa yang diuji dalam penelitian memiliki daya pengaruh yang cukup baik karena menghasilkan peningkatan yang signifikan pada perubahan skor rata-rata perilaku *maladjustment* pada *pretest* dan *posttest* yang terdapat pada tabel 4.9:

Tabel 4.9
Hasil Perhitungan Retrata *Pretest* dan *Posttest*
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	83.1000	10	4.53260	1.43333
Posttest	134.2000	10	7.81452	2.47117

Tabel 4.9 menunjukkan rata-rata *pretest* sebesar 83.1000, sedangkan rata-rata *posttest* sebesar 134.2000. Artinya rata-rata *posttest* lebih tinggi dari

pada rata-rata *pretest*. Sehingga dapat dikatakan terjadi peningkatan pada perilaku *maladjustment* siswa setelah memperoleh teknik *role playing*.

Tabel 4.10
Uji t Berpasangan *Pretest* dan *Posttest* Perilaku *Maladjustment*
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest – posttest	-51.1000	10.30049	3.25730	-58.46852	-43.73148	15.688	9	.000

Tabel 4.10 menunjukkan perolehan nilai *t hitung* sebesar 15.688 lebih besar dibandingkan *t tabel* sebesar 1.943 dan tingkat sig (2-tailed) < taraf signifikansi 0.000 < 0.05. *t hitung* lebih besar dari pada *t tabel* pada taraf signifikansi 0.05. Dapat disimpulkan teknik *role playing* efektif untuk mengatasi perilaku *maladjustment* siswa.

Setelah hasil pengolahan data dalam rangka uji hipotesis secara keseluruhan, kemudian dilakukan perbandingan peningkatan aspek perilaku *maladjustment* siswa setelah dilakukan treatment melalui teknik *role playing* yang terdapat pada tabel 4.11 sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil Uji T Pretest dan Posttest Perilaku *Maladjustment* Siswa
Setiap Aspek

No	Aspek	Rerata		Gain Rerata	Hasil Uji T Hitung	Hasil Uji T Tabel	Asymp. Sing (2-tailed)	A	Ket
		<i>Pretes</i>	<i>Posttest</i>						
1	Perasaan rendah diri	41.0000	57.6667	16.6666	6.773	1.4624	0.0000	0.05	Sig
2	Perasaan tidak mampu	27.5556	38.6667	11.1111	4.179	1.2472	0.0000	0.05	Sig
3	Perasaan gagal	23.8889	42.2223	18.3333	6.516	2.3674	0.0000	0.05	Sig
4	Perasaan bersalah	25.7778	36.4445	10.6667	4.470	1.1679	0.0000	0.05	Sig
5	Reaksi menyerang	65.8000	96.8000	30.8000	7.151	2.9181	0.0000	0.05	Sig
6	Reaksi melarikan diri dari kenyataan	15.0000	21.3000	6.30000	6.678	1.6675	0.0000	0.05	Sig

Keterangan:

Nilai Sig (2-tailed) < α (0.05) = Signifikan

Nilai Sig (2-tailed) > α (0.05) = Tidak signifikan

Hasil uji t pada setiap aspek terlihat pada tabel 4.11 menunjukkan skor *thitung* lebih besar dibandingkan *t* tabel pada taraf signifikan 0.05 memberi makna terdapat perbedaan signifikan pada skor *pretest* dan *posttest* setelah dilaksanakan kegiatan layanan melalui teknik *role playing*. Artinya, teknik *role playing* efektif untuk mengatasi perilaku *maladjustment* siswa. Tabel 4.12 juga menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* setiap aspek perilaku *maladjustment*. Artinya, setelah dilakukan teknik *role playing* terlihat adanya perubahan skor menjadi lebih tinggi dalam penyesuaian diri siswa.

Aspek perasaan rendah diri nilai rata-rata pada *pretest* adalah 41.0000 meningkat menjadi 57.6667 pada saat *posttest*, aspek perasaan tidak mampu nilai rata-rata pada saat *pretest* adalah 27.5556 meningkat menjadi 38.6667 pada saat *posttest*, aspek perasaan gagal nilai rata-rata pada saat *pretest* adalah 23.8889 meningkat menjadi 42.2223 pada saat *posttest*, aspek perasaan bersalah nilai rata-rata pada saat *pretest* adalah 25.7778 meningkat menjadi 36.4445 pada saat *posttest*, aspek reaksi menyerang nilai rata-rata pada saat *pretest* adalah 65.8000 meningkat menjadi 96.8000 pada saat *posttest*, dan aspek reaksi melarikan diri dari kenyataan nilai rata-rata pada saat *pretest* adalah 15.0000 meningkat menjadi 21.3000 pada saat *posttest*.

c. Interpretasi Data

Hasil pengolahan data dengan menggunakan uji *paired sampel t test* menyatakan bahwa: rata-rata *pretest* sebesar 83.1000 sedangkan rata-rata *posttest* sebesar 134.2000. Artinya ada peningkatan perilaku *maladjustment* pada siswa sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*.

Nilai korelasi sebelum dan sesudah pemberian *treatment* berjumlah ,346 dengan nilai signifikan ,328. Artinya ,328 < 0,05 maka dapat di nyatakan bahwa tidak ada hubungan antara *pretest* dan *posttest*. Kemudian mead pada *paired samples tets* yaitu 51.10000 dengan nilai t sebesar 15.688, df: 10 dan Sig. (2-tailed) yaitu ,000 yang menyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak karena nilai signifikan $0,00 < 0,05$.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pembahasan Profil Perilaku *Maladjustment* Siswa

a. Pembahasan Profil Perilaku *Maladjustment* Siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh

Hasil yang diperoleh melalui penyebaran angket, siswa yang dijadikan sampel penelitian menunjukkan pencapaian perilaku *maladjustment* berada pada kategori rendah. Artinya, siswa masih sulit untuk mematuhi peraturan sekolah, siswa tidak aktif melibatkan dirinya dalam kegiatan sekolah, siswa tidak memiliki rasa bertanggung jawab, siswa tidak percaya diri, dan siswa sulit mengontrol emosi. Menurut Enung semua makhluk hidup secara alami telah dibekali kemampuan untuk menolong dirinya sendiri dengan cara beradaptasi dengan keadaan lingkungan alam untuk bertahan hidup.²

Perilaku *maladjustment* berbeda-beda dalam sifat dan caranya. Ada sebagian individu dapat berperilaku *maladjustment* dengan sukses dilingkungan individu berada, sebagian lainnya tidak sanggup menyesuaikan diri, boleh jadi karena mempunyai kebiasaan yang tidak serasi dengan tuntutan lingkungan sehingga dapat menghambat penyesuaian diri.³ Keberhasilan berperilaku *maladjustment* ditandai oleh tidak adanya rasa benci, tidak ada keinginan untuk lari dari kenyataan, atau tidak percaya pada potensi dirinya. Sebaliknya, kegagalan berperilaku *maladjustment* ditandai oleh adanya kegoncangan dan emosi, kecemasan, ketidakpuasan, dan keluhan terhadap nasib yang dialaminya, sebagai akibat adanya jarak pemisah antara kemampuan individu dan tuntutan

² Enung Fatimah, *Psikologi Perkembangan...*, h. 194

³ Alex Sobur, *Psikologi umum...*, h.524.

yang diharapkan oleh lingkungannya. Hal inilah yang menjadi sumber terjadinya konflik yang kemudian terwujud dalam rasa takut dan kecemasan, sehingga untuk meredakannya, individu harus melakukan perilaku *maladjustment*.⁴ Dengan adanya kemampuan berperilaku *maladjustment* yang baik akan memudahkan siswa dalam menjalin hubungan yang harmonis dengan teman, orang lain maupun lingkungan sekitar.

Menurut Scheneiders (dalam Syamsu Yusuf dan Juntika Nurihsan) Penyesuaian adalah proses yang melibatkan respon mental dan perbuatan individu dalam upaya memenuhi kebutuhan, mengatasi ketegangan, frustrasi, konflik dan menghasilkan hubungan yang harmonis antara kebutuhan dirinya dengan tuntutan lingkungan dimana individu berada.⁵ Dengan beradaptasi individu senantiasa berinteraksi dengan orang sekitarnya dan dihadapkan pada tuntutan-tuntutan, baik dari dalam dirinya, dari orang lain, maupun dari lingkungannya. Sehingga, siswa diharapkan tidak berperilaku *maladjustment* agar tidak menimbulkan stress dan permasalahan individu.

Upaya bimbingan yang dilakukan diharapkan mampu memelihara dan mengembangkan perilaku *maladjustment* siswa sehingga siswa memiliki perilaku *maladjustment* yang lebih baik seperti menunjukkan perilaku yang mematuhi peraturan sekolah, siswa dapat merespon suatu masalah dengan ketenangan dan kontrol emosi yang membuat siswa mampu berpikir jernih dan dapat memecahkan masalahnya, siswa dapat percaya diri dengan kemampuan yang

⁴ Enung Fatimah, *Psikologi Perkembangan...*, h. 207.

⁵ Syamsu Yusuf dan Juntika Nurihsan, *Landasan Bimbingan...*, h. 210

dimilikinya, siswa dapat bertanggung jawab apabila melakukan kesalahan dan siswa tidak membenarkan dan mempertahankan perilakunya yang salah.

b. Pembahasan Profil Perilaku *Maladjustment* pada Siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh Berdasarkan Aspek

Pencapaian aspek perilaku *maladjustment* siswa kelas X SMA Negeri 11 Banda Aceh tahun ajaran 2020/2021 yang dijadikan sampel penelitian sebelum pemberian perlakuan menunjukkan pencapaian karakteristik perilaku *maladjustment* berada pada kategori rendah. Pencapaian aspek perilaku *maladjustment* siswa yang berada pada kategori rendah menunjukkan masih diperlukannya upaya untuk mencapai perkembangan perilaku *maladjustment* secara optimal. Upaya bimbingan diarahkan untuk mengembangkan perilaku *maladjustment* siswa baik di sekolah maupun dilingkungan sekitarnya.

Penelitian pada perilaku *maladjustment* merujuk kepada enam aspek efektivitas perilaku *maladjustment* yaitu diantaranya perasaan rendah diri, perasaan tidak mampu, perasaan gagal, perasaan bersalah, reaksi menyerang dan reaksi melarikan diri dari kenyataan.

Hasil penelitian pada perilaku *maladjustment* menunjukkan pada aspek rendah diri, perasaan tidak mampu, perasaan gagal, perasaan bersalah, reaksi menyerang dan reaksi melarikan diri dari kenyataan siswa belum mampu mengendalikan dan belum mampu melawan perasaan dari aspek yang mereka rasakan, siswa tidak dapat mengendalikan emosi, siswa tidak memiliki rasa tanggung jawab, siswa tidak percaya diri dan siswa membenarkan perbuatannya yang salah. Selain itu seseorang dikatakan memiliki perilaku *maladjustment* yang

baik apabila dapat mencapai kepuasan dalam usahanya memenuhi kebutuhan, mengatasi ketegangan, bebas dari berbagai frustrasi dan konflik.⁶ Artinya, melalui perilaku *maladjustment* atau adaptasi, siswa akan berusaha menjadi individu yang dapat diterima oleh orang-orang sekitar.

Kemampuan siswa berada pada kategori rendah, pada aspek perilaku *maladjustment* perlu adanya bimbingan agar siswa dapat menyesuaikan diri dengan baik dengan pemberian layanan melalui teknik *role playing* yang pada akhirnya siswa dapat melakukan perilaku *maladjustment* positif.

2. Pembahasan Penerapan Teknik *Role playing* dalam mengatasi Perilaku *Maladjustment* siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh.

Hasil berdasarkan data-data yang dihimpun melalui penyebaran angket, menunjukkan secara umum perilaku *maladjustment* kelas X SMA Negeri 11 Banda Aceh Tahun Ajaran 2020/2021 berada pada kategori tinggi dan ada beberapa siswa yang memiliki kategori sedang. Siswa pada kategori tinggi diasumsikan telah mencapai tingkat mampu perilaku *maladjustment* yang optimal setiap aspeknya. yaitu mampu mematuhi peraturan sekolah dan aktif melibatkan dirinya dalam kegiatan sekolah, memiliki hubungan yang baik dengan orang sekitarnya, bertanggung jawab, siswa memiliki rasa percaya diri dan siswa tidak mempertahankan perilakunya yang salah.

Hasil penelitian sesuai dengan teori “tidak selamanya individu akan berhasil dan dapat berperilaku *maladjustment* yang baik, disebabkan oleh adanya rintangan dan hambatan tertentu yang menyebabkan individu tidak mampu

⁶ Ghufiron, Rini, *Teori-teori Psikologi*, (Yogyakarta: Ar-ruz Media, 2010), h. 50.

melakukan perilaku *maladjustment* secara baik optimal. Dalam hubungannya dengan rintangan tersebut, ada individu yang mampu merubah diri agar berperilaku *maladjustment* secara positif, tetapi ada pula yang melakukan perilaku *maladjustment* secara negatif.”⁷ Perilaku *maladjustment* adalah ketidakmampuan individu dalam menyesuaikan diri, menghadapi tuntutan-tuntutan, baik dari dalam diri maupun dari lingkungan, sehingga terdapat keseimbangan antara pemenuhan kebutuhan dengan tuntutan lingkungan. Kemudian tercipta keselarasan antara individu dengan realitas.⁸

Perilaku *maladjustment* yang baik tidak akan dapat tercapai apabila siswa benar-benar terhindar dari tekanan, kegoncangan dan ketegangan jiwa yang bermacam-macam, dan mampu menghadapi kesukaran dalam hidupnya serta menikmati kehidupannya dengan stabil, tenang, dan berprestasi. Perilaku *maladjustment* yang baik juga dapat menjadi tolak ukur siswa untuk diterima didalam kelompoknya, melainkan peranannya dan memiliki sikap positif atau negative dalam kelompoknya. Dengan demikian, kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri menjadi ukuran sejauh mana siswa dapat diterima atau tidak dilingkungan sekolah maupun tempat tinggalnya. Pencapaian aspek Perilaku *maladjustment* yang optimal diperlukan upaya bimbingan untuk mengembangkan kemampuan menyesuaikan diri yang dimiliki siswa, dengan tujuan siswa dapat menjalin hubungan yang baik dan efektif dengan orang sekitarnya. Hasil penelitian penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menunjukkan perubahan yang signifikan. Dapat disimpulkan layanan bimbingan

⁷ Enung Fatimah, *Psikologi Perkembangan...*, h. 195.

⁸ Ghufron, Rini, *Teori-teori...*, h. 52.

kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku *maladjustment* siswa menjadi lebih baik.

a. Pembahasan Data Hasil Observasi

Tabel 4.12
Hasil Observasi

No	Aspek	Kondisi Awal	Hasil
1	Perasaan rendah diri	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa sering tidur ketika jam pelajaran berlangsung b. Siswa tidak memiliki rasa percaya diri c. Siswa mudah terpengaruh oleh lingkungan yang kurang baik 	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa aktif ketika jam pelajaran berlangsung b. Siswa memiliki rasa percaya diri c. Siswa tidak mudah terpengaruh oleh lingkungan yang kurang baik
2	Perasaan tidak mampu	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa terlihat tidak mampu dalam melakukan tugas sekolah b. Siswa terlihat lebih mengutamakan nongkrong dari pada belajar 	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa terlihat sudah mampu melakukan tugas sekolah b. Siswa terlihat sudah lebih mengutamakan belajar daripada nongkrong
3	Perasaan gagal	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa merasa tidak mampu meraih nilai yang bagus 	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa sudah mampu meraih nilai yang bagus
4	Perasaan bersalah	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa senang jika melanggar peraturan sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa tidak suka melanggar peraturan sekolah
5	Reaksi menyerang	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa suka berkata kasar b. Siswa sering bertengkar dengan teman c. Siswa sering mengejek teman ketika melakukan kesalahan d. Siswa belum bisa merespon teman dengan baik e. Siswa sering mengkritik teman 	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa tidak suka berkata kasar b. Siswa sudah mampu menahan diri untuk tidak bertengkar c. Siswa tidak suka mengejek sesama teman d. Siswa mampu merespon teman dengan baik e. Siswa tidak suka mengkritik teman

		<p>dengan sangat buruk</p> <p>f. Siswa tidak mematuhi peraturan sekolah</p> <p>g. Siswa belum dapat mengontrol emosi</p> <p>h. Siswa suka memprovokator teman untuk berkelahi</p> <p>i. Siswa membenarkan perilaku yang salah</p>	<p>dengan kata-kata yang buruk</p> <p>f. Siswa tekun dalam mematuhi peraturan sekolah</p> <p>g. Siswa dapat mengontrol emosi</p> <p>h. Siswa meleraikan teman ketika hendak berkelahi</p> <p>i. Siswa menegur teman yang salah</p>
6	Reaksi melarikan diri dari kenyataan	<p>a. Siswa tidak memiliki mental yang kuat ketika berdiri didepan teman-teman untuk menjelaskan materi</p> <p>b. Siswa memiliki masalah dengan keluarga membuat pikiran tidak fokus</p>	<p>a. Siswa memiliki mental yang kuat ketika berdiri didepan teman untuk menjelaskan materi</p> <p>b. Siswa fokus belajar walaupun memiliki masalah keluarga dirumah</p>

Berdasarkan hasil pengamatan, secara umum siswa yang menjadi sampel penelitian menunjukkan perubahan dalam perilaku *maladjustment*. Perubahan dilihat dari dinamika psikologis siswa selama kegiatan *role playing* yang dilakukan peneliti. Perubahan siswa pada aspek perasaan rendah diri menunjukkan kepercayaan diri siswa di depan teman-teman, serta tidak mudah terpengaruh dengan lingkungan yang tidak baik. Perubahan pada aspek perasaan tidak mampu menunjukkan mampu melakukan tugas sekolah dan mengutamakan belajar dari pada nongrong. Perubahan pada aspek perasaan gagal menunjukkan siswa mampu tidak pesimis dan mampu meraih nilai yang bagus. Perubahan pada aspek perasaan bersalah menunjukkan siswa mematuhi peraturan sekolah. Perubahan pada aspek reaksi menyerang menunjukkan siswa tidak suka berkata

kasar, tidak suka bertengkar, tidak mengejek teman dengan ejekan yang buruk, merespon teman dengan respon yang baik, tidak suka mengkritik kejelekan teman, siswa tekun dalam mematuhi peraturan sekolah. Perubahan pada aspek reaksi melarikan diri dari kenyataan menunjukkan siswa memiliki mental yang kuat ketika berdiri didepan teman dan fokus belajar walaupun memiliki masalah keluarga.

b. Pembahasan Pelaksanaan Teknik *Role Playing* Untuk Mengatasi Perilaku *Maladjustment* Siswa

Proses pelaksanaan kegiatan teknik *role playing* terdiri dari tiga sesi, sebelum dilaksanakan kegiatan teknik *role playing* diberikan *pretest* dan setelah treatment diberikan *posttest*.

1) *Pre-Test*

Pre-Test diberikan pada seluruh populasi penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2021 yang berjumlah 141 siswa. Tujuan dilakukan *pretest* untuk mengukur tingkat perilaku *maladjustment* siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh sebelum diberikan perlakuan dengan teknik *role playing*. Hasil *pretest* pada pengungkapan perilaku *maladjustment* siswa yang mendapatkan perlakuan berada pada kategori rendah yaitu siswa sulit mematuhi peraturan yang ada di sekolah, siswa kurang aktif dalam kegiatan yang dilaksanakan di sekolah, siswa tidak bertanggung jawab apabila melakukan kesalahan, siswa tidak percaya diri tampil didepan kelas, siswa enggan membantu teman yang mengalami musibah dan sulit beradaptasi.

2) Pelaksanaan Teknik *Role Playing*

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada kelompok eksperimen sebanyak tiga kali pada tanggal 22, 23 dan 25 Juni 2021. Perlakuan (*treatment*) pertama diberikan topik “berani berbuat dan berani bertanggung jawab”, perlakuan (*treatment*) kedua dengan topik “kerja kelompok”, dan pada perlakuan (*treatment*) ketiga diberikan satu topik yaitu “melanggar aturan sekolah”.

a) Sesi Pertama

Perlakuan (*treatment*) pertama diberikan pada tanggal 22 Juni 2021. Pemberian perlakuan (*treatment*) ini dengan topik “berani berbuat dan berani bertanggung jawab”, tujuan dari judul ini agar siswa mampu mengatasi perilaku *maladjustment*, karena sesuatu yang dilakukan tidak lepas dari tanggung jawab diri sendiri dan dapat menguji kekuatan mental siswa.

Tahap awal peneliti memperkenalkan diri dan setiap peserta didik diberi kesempatan untuk memperkenalkan diri masing-masing, lalu memberikan *ice breaking*, kemudian peneliti memberikan penjelasan mengenai tahapan dalam teknik *role playing* serta memberikan penegasan pada peran yang akan dimainkan. Dalam kegiatan ini terbagi 1 kelompok yang terdapat 10 pemeran.

Tahapan di dalam teknik *role playing* seperti peneliti menyusun skenario atau menyampaikan setiap skenario yang akan ditampilkan, setelah itu peneliti memilih peserta didik yang akan memerankan tokoh yang sudah ditentukan, lalu kemudian membentuk kelompok, memanggil peserta didik untuk melakukan skenario yang sudah disiapkan, kemudian peserta didik memerankan skenario

tersebut, lalu setelah selesai peneliti menanyakan kesimpulan kepada masing-masing peserta didik.

Setelah setiap peserta didik menyampaikan kesimpulannya masing-masing, peneliti memberikan kesimpulan secara umum dan menutup perjumpaan pada hari ini. Kesimpulan yang didapat dari skenario pertama ini yaitu siswa yang masih terlihat ragu-ragu dalam berbuat sesuatu yang positif dan belum mampu menyesuaikan diri, karena berinteraksi dengan orang baru dan masih memperlihatkan rasa kurang percaya diri yang tampak seperti menghindar, gugup, dan sulit berinteraksi.

b) Sesi Kedua

Perlakuan (*treatment*) kedua diberikan pada tanggal 23 Juni 2021. Pemberian perlakuan (*treatment*) dengan topik “kerja kelompok”. Tujuan dari perlakuan ini agar siswa mampu berinteraksi dengan teman, peneliti mengajarkan siswa agar berinteraksi terlebih dahulu dengan kelompok kecil, agar siswa mampu berinteraksi dengan kelompok besar agar lebih percaya diri. Sebelum melaksanakan *role playing*, peneliti memberikan arahan yang sama seperti pada perlakuan (*treatment*) pertama hanya saja pada tahap ini peneliti dan peserta didik tidak lagi saling memperkenalkan diri.

Siswa membentuk kelompok seperti biasanya, lalu siswa memerankan skenario sesuai tokoh yang baru sesuai skenario yang telah ditetapkan, setelah selesai memerankan skenario peneliti menanyakan kembali kepada masing-masing siswa kesimpulan yang dapat di ambil. Tak lama setelah itu, peneliti juga menyampaikan kesimpulan secara umum.

Hasil kesimpulan yang di dapat dari naskah skenario *role playing* ini adalah siswa yang sudah mulai berani dalam menyesuaikan diri dengan orang baru, siswa yang terlihat lebih percaya diri, gugup hanya saja masih merasakan seperti jantung berdebar-debar, dan siswa justru ingin naskah skenarionya lebih panjang dari sebelumnya karena siswa lebih sudah merasa lebih percaya diri.

c) Sesi Ketiga

Perlakuan (*treatment*) ketiga diberikan tanggal 25 Juni 2021. Pemberian perlakuan (*treatment*) dengan topik “melanggar aturan sekolah”. Tujuan dari tema ini agar siswa kerugian dalam melanggar peraturan sekolah.

Sebelum melaksanakan *role playing*, peneliti memberikan arahan yang sama seperti pada perlakuan (*treatment*) pertama dan kedua, pada tahap ini peneliti langsung memberikan skenario ketiga kepada siswa untuk dapat memerankan tokoh. Siswa memahami isi skenario yang ada serta melakukan beberapa percobaan terlebih dahulu sebelum peneliti meminta siswa untuk dapat memerankannya.

Siswa membentuk kelompok seperti biasanya, lalu siswa memerankan skenario sesuai tokoh yang baru sesuai skenario yang ada, setelah selesai memerankan skenario peneliti menanyakan kembali kepada masing-masing siswa kesimpulan yang dapat di ambil. Tak lama setelah itu, peneliti juga menyampaikan kesimpulan secara umum.

Hasil kesimpulan yang di dapat dari naskah skenario *role playing* ini adalah siswa tampak lebih percaya diri dan lebih mampu menyesuaikan diri ketika berinteraksi dengan orang baru, siswa tidak merasakan ragu-ragu, lebih

percaya diri, siswa lebih konsentrasi dan lebih yakin dengan kemampuan yang mereka miliki pada saat ini.

3) *Post-test*

Post-test dilaksanakan pada hari rabu pada tanggal 25 Juni 2021 yang berjumlah 10 siswa. Adapun tujuan dilakukannya *post-test* yaitu untuk mengukur tingkat perilaku *maladjustment* pada siswa Banda Aceh sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*.

Hasil dari *post-test* yang diberikan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan (*treatment*) melalui layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap perilaku *maladjustment* pada siswa Banda Aceh. Sehingga pemberian perlakuan (*treatment*) melalui layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap perilaku *maladjustment* pada siswa efektif digunakan untuk dapat mengubah dan mengurangi perilaku *maladjustment* pada siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian teknik *role playing* untuk mengatasi perilaku *maladjustment* siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

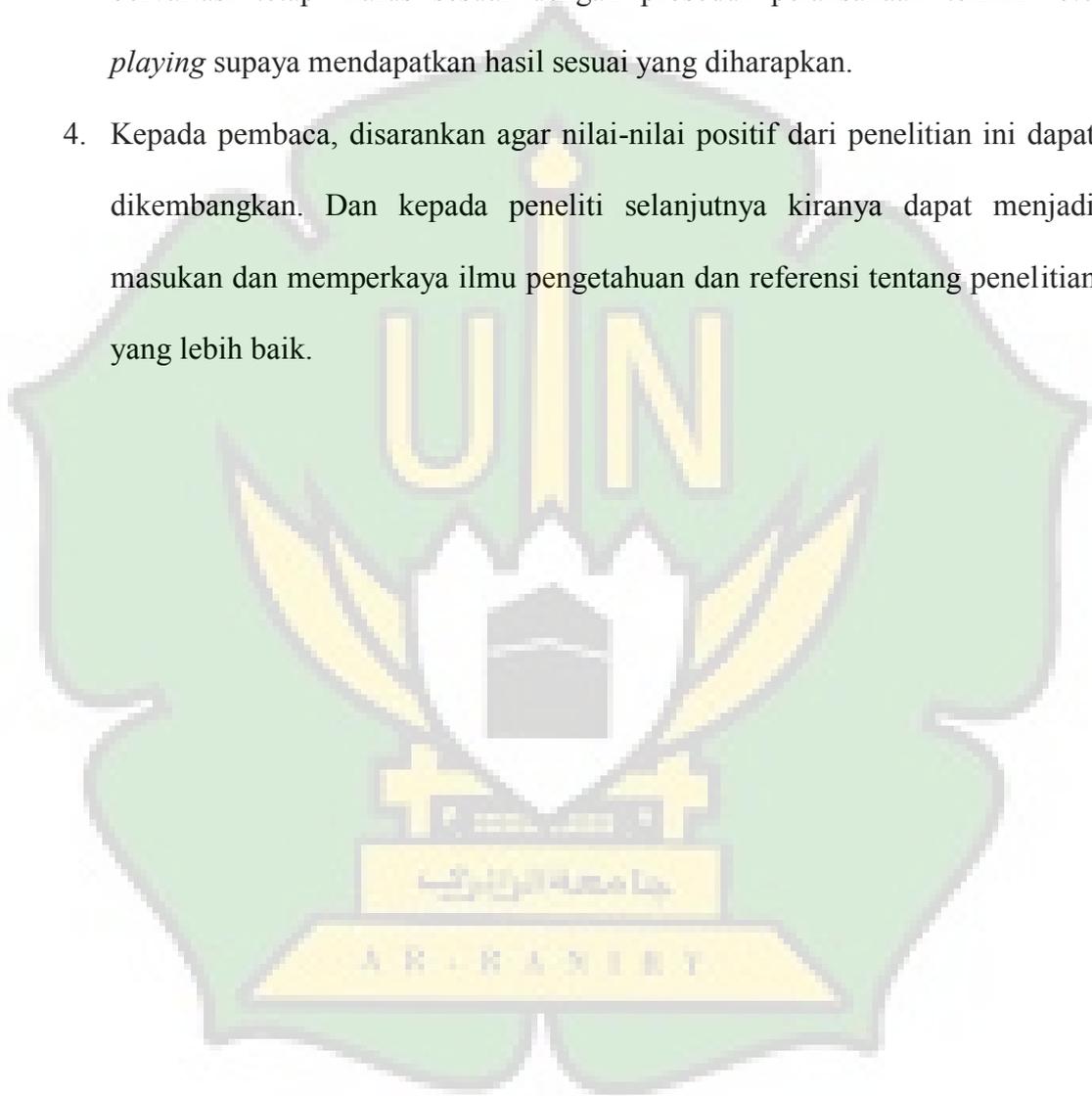
1. Perilaku *maladjustment* pada siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berada pada kategori tinggi, sedang dan rendah.
2. Perilaku *maladjustment* pada siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh sesudah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berada pada kategori tinggi dan sedang.
3. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa ada perbedaan perilaku *maladjustment* pada siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan antara pemberian layanan bimbingan kelompok terhadap perilaku *maladjustment* pada siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh.

B. Saran

1. Guru BK atau konselor diharapkan dapat memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* minimal 12 kali dalam satu semester untuk dapat mengurangi perilaku *maladjustment* siswa secara efektif.
2. Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat kepada siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh untuk dapat mengurangi perilaku *maladjustment* dengan

mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok dan layanan bimbingan konseling lainnya.

3. Pelaksanaan teknik *role playing* ini dapat dilakukan dengan lebih kreatif dan bervariasi tetapi harus sesuai dengan prosedur pelaksanaan teknik *role playing* supaya mendapatkan hasil sesuai yang diharapkan.
4. Kepada pembaca, disarankan agar nilai-nilai positif dari penelitian ini dapat dikembangkan. Dan kepada peneliti selanjutnya kiranya dapat menjadi masukan dan memperkaya ilmu pengetahuan dan referensi tentang penelitian yang lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Alex Sobur. (2011). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Analisis Wacana, Analisis. Semiotika, dan Analisis Framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Alwisol, (2010). *Psikologi Kepribadian*, (Malang: UPT. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Anonim. (2010). *Kelebihan dan Kekurangan role playing*. <http://edusogem.blogspot.com/2010/11/kelebihan-dan-kekurangan-role-playing.html>. diakses pada tanggal 20 Desember 2013.
- Banyu dkk, (2015). *Mengatasi Perilaku Maladjustment Melalui Konseling Behavioristik Dengan Teknik Pengkondisian Operan*. Journal of Guidance and Counseling 4 (1).
- Campbell, Linda. dkk. (2006). *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Depok: Intuisi Pers.
- Hurlock, E.B. (2011) *Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, R dan Nana Syaodih. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jamaluddin Malik, (2005). *Pemberdayaan Pesantren (Menuju Kemandirian dan Profesionalisme Santri dengan Metode Daurah Kebudayaan)*. Yogyakarta: Pustaka Pesantren.
- Jamal Makmur Asmani, (2012). *Kiat Mengatasi Kenakalan Remaja di Sekolah*, Yogyakarta: Buku Biru.
- Juliansyah Noor, (2013). *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.
- Kartini, Tien. (2007). *Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*. Jurnal pendidikan dasar, (online).
- KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available at: <http://kbbi.web.id>.
- Mel Silberman, (2007). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

- Moeljono Notosoedirdjo dan Latipun, (2011). *Kesehatan Mental: Konsep dan Penerapan, cet. Ke-6*. Malang: UMM Press.
- Nurussakinah Daulay, (2014). *Pengantar Psikologi dan Pandangan Al-Qur'an tentang Psikologi*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nova Erianti. (2013). *Masalah-masalah Hubungan Sosial Siswa dalam Belajar. Skripsi*. Padang: FIP UNP.
- Ovi fauziah. (2012). *Penerapan metode role playing untuk meningkat keaktifan dalam proses pembelajaran Pkn pada peserta didik kelas IV SD N Ngebung 1 Kalijambe Sragen Tahun ajaran 2012/2013*. Jurnal riset Pendidikan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta: Surakarta.
- Prayitno, Erman Amti, (2012). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno, Dkk, (2012). *Buku II Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*, Jakarta: Ikrar Mandiri Abadi.
- Ratna Wuri. (2015). *Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Pada Anggota OSIS SMP Negeri 1 Pakem*, Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rasmun, (2004). *Stres, koping, dan Adaptasi: Teori Dan Pohon Masalah Keperawatan*, Jakarta: CV. Sagung Seto.
- Santoso, Ras Budi Eko. (2011). *Model Pembelajaran Role Playing*, (Online), <http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/mondel-pembelajaran-role-playing.html>
- Shepherd, T.L. (2010) *Working with Students with Emotional and Behavior Disorders*.(California: Pearson.
- Siti Fatimah, dkk Penerapan teknik role playing dalam mengurangi perilaku bullying pada peserta didik MTs, *Jurnal, Bimbingan Konseling, FOKUS, Vol. 1, No. 3, Mei 2018 p-ISSN 2614-4131e-ISSN 2614-4123*.
- Siti Sundari, (2012) *Kesehatan Mental Dalam Kehidupan*, Jakarta :Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2005) *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiono. (2006). *Method Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* Bandung: Alfabeta.

- Suharsimi Arikunto, (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutirna, (2013). *Bimbingan dan Konseling Pendidikan Formal, Nonformal dan Informal*, Andi Offset.
- Syaiful Bahri Djamarah, (2005). *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Syamsu yusuf, Juantika Nurihsan, (2008). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Yusuf dan Nurihsan, (2005). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Winataputra, Udin S. (2001). *Model-model pembelajaran Inovatif*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Wordpress, (2014). *“langkah-langkah-model-pembelajaran-role-playing-atau-bermain-peran”*. 30 Desember (<http://sharingkuliahku.com>).
- Zakiah Daradjad, (2008). *Metode Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zulhaida Filina.(2013) *Efektivitas Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Tun arungu*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Vol 1 (1) 311-318. [Httpjournal.fip.unp.ac.id/index.php/jupekhuaarticleview955811](http://journal.fip.unp.ac.id/index.php/jupekhuaarticleview955811).

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-19512/Uh.08/FTK/KP.07.0/10/2018**

**TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH 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. Dr. Chairan M. Nur., M. Ag | Sebagai pembimbing pertama |
| 2. Evi Zuhara, M. Pd | Sebagai pembimbing kedua |

Untuk membimbing skripsi

Nama Amna Fajriani
NIM 160213044
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi Penerapan Teknik Role Playing dalam Mengatasi Perilaku Maladjustment Siswa Negeri 11 Banda Aceh

KEDUA

Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2019 No. 025.04.2423925/2019 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 diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di Banda Aceh
pada tanggal 25 Oktober 2019



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.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syaikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-10543/Un.08/FTK-I/TL.00/07/2021
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

1. Kepala Sekolah SMAN 11 Banda Aceh
2. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **AMNA FAJRIANTI / 160213044**
Semester/Jurusan : X / Bimbingan Konseling
Alamat sekarang : Desa Rukoh Darussalam Kota Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***PENERAPAN TEKNIK ROLE PLAYING DALAM MENGATASI PERILAKU MALADJUSMENT SISWA DI SMA NEGERI 11 BANDA ACEH***

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

Banda Aceh, 06 Juli 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 20 Oktober
2021*

Dr. M. Chalis, M.Ag.



PEMERINTAH ACEH DINAS PENDIDIKAN

Jalan Tgk. H. Mohd Daud Beureueh Nomor 22 Banda Aceh Kode Pos 23121

Telepon (0651) 22620, Faks (0651) 32386

Website : disdik.acehprov.go.id, Email : disdik@acehprov.go.id

Nomor : VCS / B / SMA / 2021
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Banda Aceh, 9 Februari 2021
Yang Terhormat,
Kepala SMA Negeri 11 Banda Aceh
Kota Banda Aceh
di -
Tempat

Sehubungan dengan surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Nomor : B-749/Un.08/FTK.1/TL.00/01/2021 tanggal, 4 Februari 2021 hal : "Mohon Bantuan dan Keizinan Melakukan Penelitian Skripsi", dengan ini kami memberikan izin kepada:

Nama : Amna Fajrianti
NIM : 160213044
Program Studi : Bimbingan Konseling
Judul : PENERAPAN TEKNIK ROLE PLAYING DALAM MENGATASI PERILAKU MALADJUSMENT SISWA DI SMA NEGERI 11 BANDA ACEH

Namun untuk maksud tersebut kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Mengingat kegiatan ini akan melibatkan para siswa, diharapkan agar dalam pelaksanaannya tidak mengganggu proses belajar mengajar;
2. Harus mentaati semua ketentuan peraturan Perundang-undangan, norma-norma atau Adat Istiadat yang berlaku;
3. Demi kelancaran kegiatan tersebut, hendaknya dilakukan koordinasi terlebih dahulu antara Mahasiswa yang bersangkutan dengan Kepala Sekolah dan cabang Dinas Pendidikan setempat;
4. Melaporkan dan menyerahkan hasil Penelitian kepada pejabat yang menerbitkan surat izin Penelitian.

Demikian kami sampaikan, atas kerjasamanya kami haturkan terima kasih.

a.n KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KEPALA BIDANG PEMBINAAN SMA DAN
PKLK

Amiruddin
Drs. AMIRUDDIN
PEMBINA Tk.I
NIP. 19660917 199203 1 003



**PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 11 BANDA ACEH**

Jalan PayaUmeet, DesaBlang Cut, KecamatanLueng Bata Banda AcehTelp. (0651) 32017
E-mail: sman11@disdikporabna.com Website: www.disdikporabna.com

KodePos: 23248

Nomor : 423.4/2021/2021
Lamp : -
Hal : Selesai Penelitian

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Banda Aceh
Di -
Tempat

Assalamu'alaikumWr. Wb

Sehubungan dengan surat Pemerintah Aceh Dinas Pendidikan, Kepala Bidang Pembinaan SMA dan PKLK, Nomor : 1408/B/SMA/2021, tanggal 5 Februari 2021, tentang Izin Penelitian, maka Kepala SMA Negeri 11 Kota Banda Aceh dengan ini menerangkan :

Nama : AMNA FAJRIANTI
NIM : 160213044
Pogram Studi : Bimbingan Konsling
Judul : "PENERAPAN TEKNIK ROLE PLAYING DALAM MENGATASI PERILAKU MALADJUSTMENT SISWA DI SMA NEGERI 11 BANDA ACEH"

Yang tersebut namanya di atas telah melaksanakan **Penelitian** di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 11 Banda Aceh, mulai pada tanggal 20 s.d 25 Juni 2021, untuk memenuhi data penyelesaian Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Pelajaran 2021/2022.

Demikian surat keteranganpengumpulan data ini di buat untuk digunakan semestinya.



Banda Aceh, 14 Juli 2021
KEPALA,

Dra. NURIATI, M.Pd

Pembina TK. I

NIP. 19690908 199801 2'001

**KISI-KISI INSTRUMENT PENELITIAN PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING*
DALAM MENGATASI PERILAKU *MALADJUSTMENT* SISWA DI SMA NEGERI 11
BANDA ACEH**

Variabel	Aspek	Indikator	Pernyataan	Ket
Perilaku maladjustment	1. Perasaan rendah diri	1. Kondisi fisik lemah	1. Saya sering tidur tepat waktu	+
			2. Saya pantang menyerah	+
			3. Saya tidak gampang putus asa	+
			4. Saya merasa lelah	-
			5. Saya sering merasa dibully karena fisik cacat	-
			6. Saya merasa tidak tertarik dengan penampilan	-
			7. Saya tidak percaya dengan kemampuan sendiri	-
		2. psikologis	8. saya merasa yakin terhadap kemampuan diri	+
			9. Saya mudah menyesuaikan diri dengan sifat orang lain	+
			10. saya sering merasa frustrasi	-
			11. saya merasa minder dengan teman sebaya	-
			12. saya sering mendapat nilai dibawah rata-rata	-
			13. Saya merasa tidak pantas bergaul dengan teman sebaya	-
			14. saya penakut	-
	3. kondisi lingkungan yang tidak kondusif	15. saya mempunyai keluarga yang harmonis	+	
		16. Saya merasa sulit berkomunikasi dengan guru	-	
		17. Saya membandingkan diri sendiri dengan orang lain	-	
		18. saya malas kesekolah karena tidak mempunyai uang jajan	-	
	2. Perasaan tidak mampu	1. frustrasi	19. Saya sering mendapat nilai yang bagus	+
			20. Saya mengerjakan semua tugas yang diberikan guru	+
		2. konsep diri yang tidak sehat	21. Saya depresi dengan hasil belajar buruk	-
			22. Saya sering merasa frustrasi dengan mata pelajaran	-
			23. Saya merasa percaya diri saat bergabung dengan teman kelompok	+

			24. Saya mampu belajar sendiri tanpa bantuan orang lain	+
			25. Saya mengabaikan teman yang mengolok-olok saya	+
			26. Saya tidak mampu memenuhi kebutuhan akademik	-
			27. Saya sering terlambat ke sekolah	-
3. Perasaan gagal	1. kegagalan untuk melakukan sesuatu		28. Saya tidak berkecil hati mendapat nilai rendah dalam hasil ujian	+
			29. Saya percaya diri saat belajar	+
			30. Saya percaya bahwa setiap perjuangan mempunyai hasil	+
			31. Saya pantang menyerah dalam mengerjakan tugas	+
			32. Saya gelisah saat mengikuti ujian	-
			33. Saya sedih	-
			34. Saya tidak ada harapan di masa depan karena segala sesuatu tidak dapat diperbaiki	-
			35. Saya gagal saat mengikuti lomba	-
			36. Saya lebih banyak mengalami kegagalan daripada orang lain	-
			37. Saya sebagai pribadi yang gagal	-
4. Perasaan bersalah	1. Peraturan yang melanggar norma		38. Saya merasa bersalah	+
			39. Saya merasa bersalah ketika melakukan kesalahan	+
			40. Saya bersikap sopan terhadap guru	+
			41. Saya tidak merasa bersalah	-
			42. Saya tidak terbiasa meminta maaf	-
			43. Saya mengabaikan aturan yang ada di sekolah	-
			44. Saya tidak mengikuti arahan guru	-
			45. Saya tidak mudah memaafkan orang lain	-
5. Reaksi menyerang	Verbal meliputi : 1. berkata kasar		46. Saya sulit melakukan hal-hal yang sesuai norma	-
			47. Saya merasa cemas saat berhadapan dengan orang lain	-
			48. saya dan teman sebaya saling berbicara sopan	+

			49. saya tidak pernah mengejek teman sebaya	+
			50. Saya berkata tidak sopan terhadap orang yang lebih tua	-
			51. saya sering mengejek teman sebaya	-
		2. bertengkar	52. saya tidak pernah bertengkar	+
			53. saya menghindari pertengkaran dengan teman sebaya	+
			54. Saya bertengkar dengan teman sebaya	-
			55. Saya mudah bersikap balas dendam	-
		3. panggilan nama yang jelek	56. saya tidak peduli saat dipanggil nama julukan oleh teman sebaya	+
			57. saya meledek nama teman sebaya	-
		4. jawaban yang kasar	58. saya menjawab guru dengan bahasa yang sopan	+
			59. Saya menjawab guru dengan bahasa kasar	-
		5. kritikan yang tajam.	60. saya mendengarkan kritikan dari guru	+
			61. saya tidak mudah menerima kritikan orang lain	-
			62. saya tidak mau mendengarkan kritikan guru	-
		Non verbal meliputi : 1. menolak atau melanggar aturan	63. Saya tidak suka melanggar aturan sekolah	+
			64. saya sering melanggar aturan sekolah	-
			65. saya sering cabut pada jam pelajaran	-
			66. saya sering ikut tawuran	-
		2. Memberontak	67. saya mudah melakukan perlawanan jika ada yang mengganggu	+
			68. saya merasa keras kepala	-
			69. saya sering memberontak terhadap orang tua	-
		3. Berkelahi	70. Saya tidak pernah berkelahi di sekolah	+
			71. saya sering berkelahi	-
		4. mendominasi orang lain	72. saya tidak senang jika ada yang mengganggu	+
			73. Saya merasa senang saat mengganggu orang lain	-

	6.Reaksi melarikan diri dari kenyataan	1. psikologis	74. saya mengakui semua perbuatan saya	+
			75. saya tidak mau mengakui kesalahan akibat perbuatan saya	-
			76. saya tidak jujur	-
		2.lingkungan keluarga	77.saya bertanggung jawab	+
			78. saya emosional saat berhadapan dengan orang tua	-



HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN

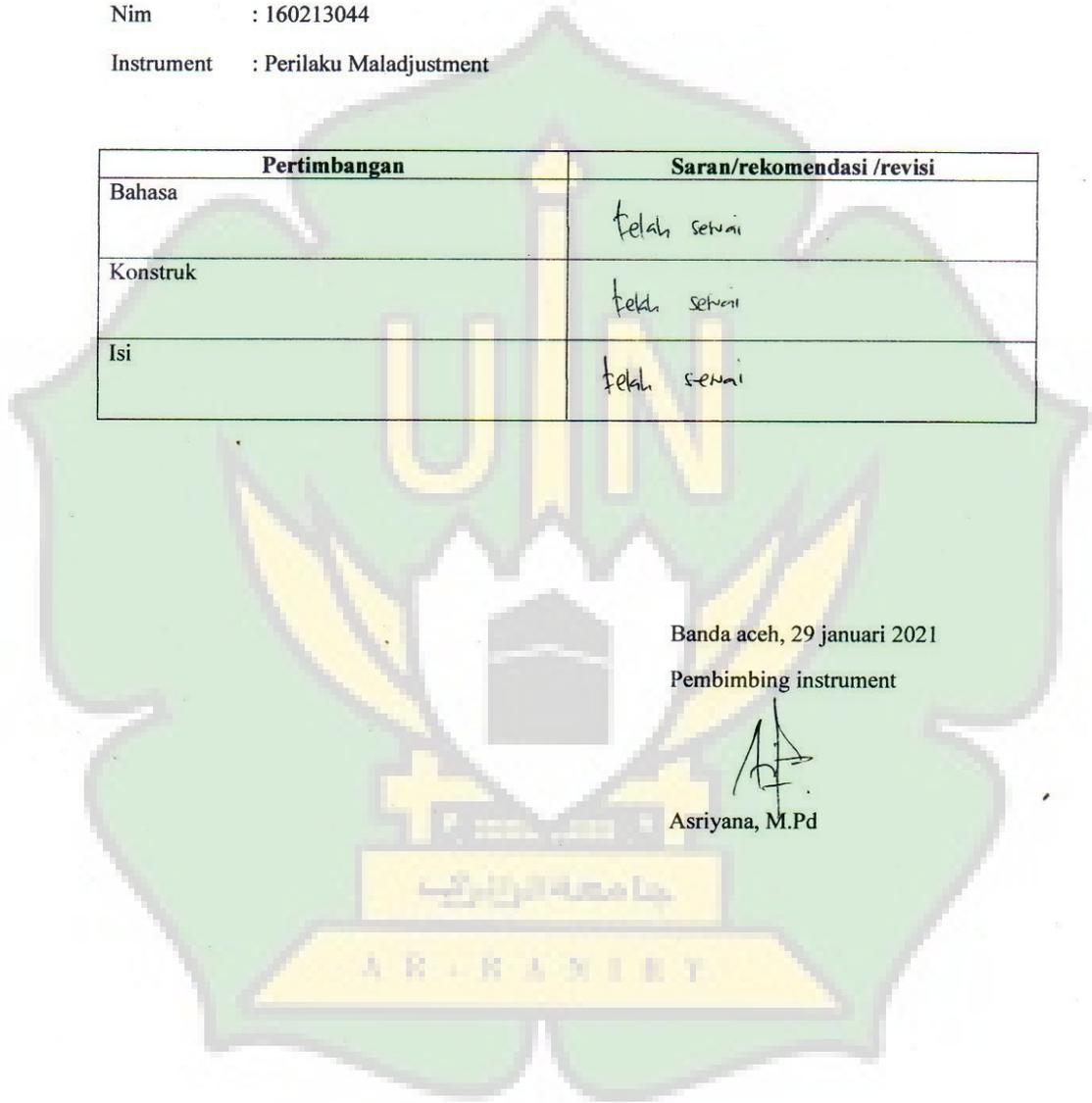
Nama : Amna Fajrianti
Nim : 160213044
Instrument : Perilaku Maladjustment

Pertimbangan	Saran/rekomendasi /revisi
Bahasa	telah sesuai
Konstruk	telah sesuai
Isi	telah sesuai

Banda Aceh, 29 Januari 2021

Pembimbing instrument

Asriyana, M.Pd



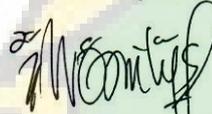
HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN

Nama : AmnaFajrianti
Nim : 160213044
Instrument : Perilaku Maladjustment

Pertimbangan	Saran/rekomendasi /revisi
Bahasa	BAIK
Konstruk	sesuai definisi operasional
Isi	BAIK

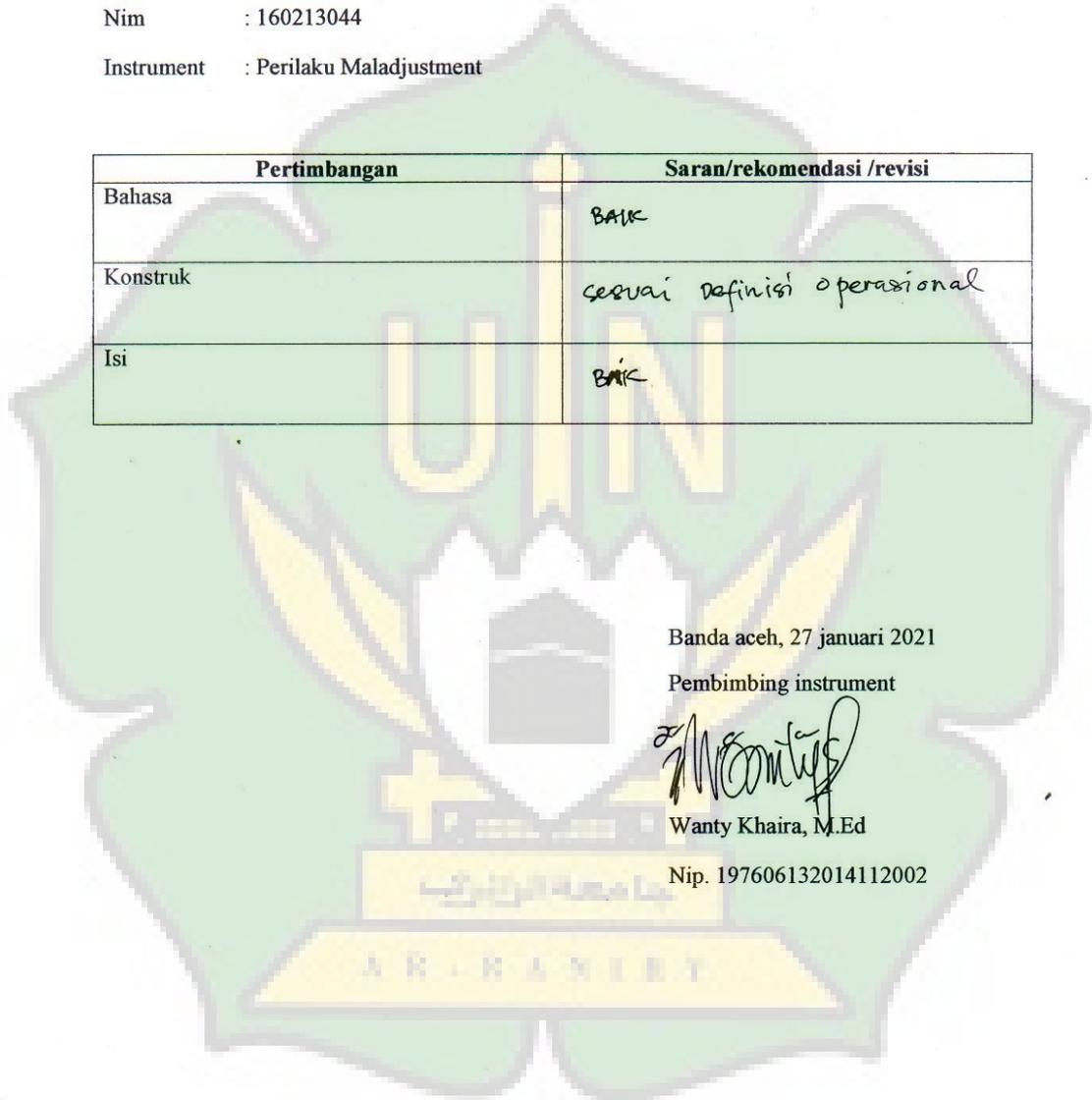
Banda Aceh, 27 Januari 2021

Pembimbing instrument



Wanty Khaira, M.Ed

Nip. 197606132014112002



INSTRUMENT PENELITIAN

1. Identitas Diri

Nama :

Kelas :

2. Petunjuk Mengerjakan

Di bawah ini terdapat beberapa pernyataan. Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang paling sesuai dengan anda. Semua pilihan sesuai dengan anda. Semua pilihan jawaban adalah benar. Usahakan semua pernyataan terjawab dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu dari 4 (empat) alternatif jawaban di bawah ini:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No.	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	saya pantang menyerah				
2	Saya tidak gampang putus asa				
3	Saya sering merasa dibully karena fisik cacat				
4	Saya merasa tidak tertarik dengan penampilan				
5	Saya tidak percaya dengan kemampuan sendiri				
6	Saya merasa minder dengan teman sebaya				
7	Saya merasa tidak pantas bergaul dengan teman sebaya				
8	saya penakut				
9	Saya merasa sulit berkomunikasi dengan guru				
10	Saya membandingkan diri sendiri dengan orang lain				
11	Saya malas kesekolah karena tidak mempunyai uang jajan				
12	Saya sering merasa frustrasi dengan mata pelajaran				
13	Saya merasa percaya diri saat bergabung dengan teman kelompok				
14	Saya tidak mampu memenuhi kebutuhan akademik				
15	Saya sering terlambat kesekolah				
16	Saya percaya diri saat belajar				
17	Saya percaya bahwa setiap perjuangan mempunyai hasil				
18	Saya pantang menyerah dalam mengerjakan tugas				
19	Saya gelisah saat mengikuti ujian				
20	Saya sedih				

21	Saya tidak ada harapan di masa depan karena segala sesuatu tidak dapat diperbaiki				
22	Saya sebagai pribadi yang gagal				
23	Saya bersikap sopan terhadap guru				
24	Saya tidak terbiasa meminta maaf				
25	Saya mengabaikan aturan yang ada di sekolah				
26	Saya sulit melakukan hal-hal yang sesuai norma				
27	Saya merasa cemas saat berhadapan dengan orang lain				
28	Saya berkata tidak sopan terhadap orang yang lebih tua				
29	Saya sering mengejek teman sebaya				
30	Saya menghindari pertengkaran dengan teman sebaya				
31	Saya bertengkar dengan teman sebaya				
32	Saya tidak mudah menerima kritikan orang lain				
33	Saya tidak mau mendengarkan kritikan guru				
34	Saya tidak suka melanggar aturan sekolah				
35	Saya sering ikut tawuran				
36	Saya mudah melakukan perlawanan jika ada yang mengganggu				
37	Saya sering memberontak terhadap orang tua				
38	Saya merasa senang saat mengganggu orang lain				
39	Saya mengakui semua perbuatan saya				
40	Saya tidak mau mengakui kesalahan akibat perbuatan saya				
41	Saya tidak jujur				
42	Saya bertanggung jawab				
43	Saya emosional saat berhadapan dengan orang tua				

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item01	225.1333	240.120	-.182	.867
item02	224.2000	228.648	.322	.858
item03	224.5000	229.155	.315	.858
item04	224.4667	233.775	.094	.860
item05	223.6333	228.309	.513	.856
item06	224.4333	225.633	.487	.855
item07	224.3000	223.666	.503	.855
item08	224.5000	236.466	-.074	.861
item09	224.6333	230.999	.141	.861
item10	224.3667	237.689	-.122	.863
item11	224.3333	222.023	.639	.853
item12	224.5000	243.431	-.435	.867
item13	224.0333	225.206	.518	.855
item14	224.5667	224.530	.490	.855
item15	224.5000	229.155	.234	.859
item16	224.4667	226.051	.451	.856
item17	224.6667	224.713	.387	.856
item18	223.7333	226.823	.507	.856
item19	224.8000	236.234	-.046	.862
item20	224.5667	234.461	.055	.861
item21	224.5333	230.740	.207	.859
item22	224.7000	223.734	.535	.854
item23	224.5000	227.776	.355	.857
item24	225.5333	232.947	.088	.861
item25	224.3000	231.459	.148	.860
item26	224.4000	225.559	.562	.855
item27	223.9333	229.099	.371	.857
item28	224.8333	237.523	-.107	.863
item29	224.3667	227.964	.399	.857
item30	223.8667	225.085	.462	.855
item31	224.1667	228.557	.431	.857
item32	224.8000	223.545	.500	.855
item33	224.3333	223.195	.541	.854
item34	223.7667	225.495	.524	.855
item35	224.5333	230.326	.306	.858
item36	224.4667	232.809	.133	.860
item37	224.0333	228.516	.382	.857
item38	224.5000	239.431	-.220	.864

item39	223.8333	233.661	.101	.860
item40	224.0333	224.861	.589	.854
item41	224.2333	239.151	-.244	.863
item42	224.2000	225.683	.406	.856
item43	223.9667	224.723	.643	.854
item44	224.1333	228.671	.304	.858
item45	224.2667	228.064	.298	.858
item46	224.3333	227.954	.474	.856
item47	224.6667	219.471	.592	.853
item48	224.2333	231.633	.166	.860
item49	224.5667	245.633	-.432	.869
item50	223.8667	229.085	.417	.857
item51	224.9333	228.340	.475	.856
item52	224.5667	235.495	-.004	.862
item53	224.6667	225.126	.513	.855
item54	224.1667	227.799	.479	.856
item55	224.2000	228.303	.292	.858
item56	225.0667	232.754	.149	.860
item57	225.3000	234.217	.086	.860
item58	224.4667	235.499	-.013	.862
item59	225.0667	233.857	.048	.862
item60	224.4667	238.878	-.156	.865
item61	224.9667	225.413	.399	.856
item62	224.9667	225.964	.354	.857
item63	224.1667	229.661	.361	.857
item64	225.3000	236.769	-.068	.863
item65	224.5333	234.464	.058	.861
item66	223.7000	229.045	.340	.857
item67	224.9667	227.275	.342	.857
item68	225.0333	239.482	-.171	.866
item69	223.7333	230.616	.323	.858
item70	224.3000	232.976	.073	.862
item71	224.8667	243.775	-.375	.868
item72	224.3333	233.885	.065	.861
item73	223.9333	227.168	.437	.856
item74	224.2333	222.944	.626	.853
item75	224.1333	223.982	.624	.854
item76	224.1000	226.093	.620	.855
item77	224.1333	226.464	.542	.855
item78	224.1333	226.671	.474	.856

RELIABILITY

```
/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007  
VAR00008 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 VAR00014 VAR00015 VAR00016  
VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020 VAR00021 VAR00022 VAR00023 VAR00024 VAR00025  
VAR00026 VAR00027 VAR00028 VAR00029 VAR00030 VAR00031 VAR00032 VAR00033 VAR00034  
VAR00035 VAR00036 VAR00037 VAR00038 VAR00039 VAR00040 VAR00041 VAR00042 VAR00043  
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL  
/MODEL=ALPHA.
```

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.931	43

RENCANA PELAKSANAAN 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	Mengatasi Perilaku Maladjustment Siswa
E	Topik	Berani Berbuat Dan Berani Bertanggung Jawab
F	Sasaran layanan	Kelas X SMAN 11 Banda Aceh yang mempunyai perilaku maladjustment tinggi berjumlah 10 orang
G	Metode dan teknik	Bimbingan Kelompok/Role Playing
H	Waktu	1 x 40 Menit
I	Media/alat	Kertas yang berisikan skrip skenario
J	Tanggal Pelaksanaan	Disesuaikan
K	Tempat Pelaksanaan	Ruang BK
L	Uraian Kegiatan	
	1. Tahap awal	
	a. Pembentukan kelompok (penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan kelompok)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam 2. Berdoa 3. Menanyakan kabar dan memberian ucapan terima kasih kepada siswa yang telah bersedia hadir 4. Membina hubungan baik dengan siswa 5. Mengarahkan siswa untuk memperkenalkan diri 6. Menanyakan kesiapan kepada siswa 7. Membuat ice breaking
	b. Pernyataan tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. siswa mempunyai kesadaran terhadap tugas dan tanggung jawab 2. Siswa dapat mengerjakan sesuatu dengan baik 3. Siswa dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab untuk bertindak dan melakukan sesuatu yang positif
	c. Mengarahkan kegiatan (konsolidasi)	<ol style="list-style-type: none"> 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 penampilan mereka dengan melakukan kegiatan berpikir, merasa menyikapi, melakukan dan bertanggung jawab (BMB3) berkenaan dengan topic dan

		peran yang akan dimainkan
	2. Tahap peralihan (transisi)	
	Guru BK menanyakan kalau ada siswa yang belum mengerti dan memberikan penjelasannya (<i>storming</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan kesiapan siswa 2. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum dimengerti tentang tugas- tugasnya 3. Jika ada yang belum paham, maka guru kembali menjelaskan dengan singkat tugas dan tanggung jawab siswa dalam melakukan kegiatan
	Guru BK menyiapkan siswa untuk melakukan komitmen tentang kegiatan yang akan dilakukannya (<i>norming</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan para siswa untuk melaksanakan tugas 2. Setelah semua menyatakan siap, selanjutnya Guru BK/Konselor memulai ke tahap kerja
	3. Tahap inti/kerja	
	Proses/kegiatan yang dialami peserta didik dalam suatu kegiatan bimbingan berdasarkan teknik tertentu (<i>eksperimentasi</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan peran sesuai dengan scenario yang sudah disiapkan 2. Siswa mengamati scenario 3. Guru BK/Konselor memastikan keselarasan antara tujuan yang akan dicapai, metode yang dipilih dengan materi 4. Memulai role playing 5. Guru BK memberikan reward/penguatan kepada siswa agar lebih berani dan bersemangat
	Pengungkapan perasaan, pemikiran dan pengalaman tentang apa yang terjadi didalam kegiatan bimbingan (<i>refleksi</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 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)		
	Menutup kegiatan dan tindak lanjut	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah permainan peran selesai dimainkan, maka siswa dimintakan untuk menyampaikan kesimpulannya 2. Guru BK menyampaikan kesimpulan secara umum 3. Guru BK/konselor memberikan penguatan terhadap aspek-aspek yang ditemukan oleh siswa dalam bermain peran 4. Merencanakan tindak lanjut, yaitu pengembangan aspek kepercayaan diri dan bersemangat 5. Akhir dari tahap ini adalah menutup kegiatan layanan secara simpatik (Framming)
M	Evaluasi	
	a. Evaluasi Proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK/konselor terlibat dalam menumbuhkan antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan 2. Guru BK/Konselor membangun dinamika kelompok 3. Guru BK/Konselor memberikan penguatan siswa dalam langkah yang akan dilakukannya
	b. Evaluasi Hasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengalaman konseli dalam bimbingan kelompok 2. Mengamati perubahan perilaku peserta setelah bimbingan kelompok 3. Konseli mengisi instrument penilaian dari guru BK/Konselor (seperti contoh dalam konseling Kelompok)

Penyelenggara Layanan : Peneliti

Perencanaan Penilaian : Berdasarkan Observasi langsung terhadap perubahan sikap siswa

RENCANA PELAKSANAAN 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	Mengatasi Perilaku Maladjustment Siswa
E	Topik	Kerja kelompok
F	Sasaran layanan	Kelas X SMAN 11 Banda Aceh yang mempunyai perilaku maladjustment tinggi berjumlah 10 orang
G	Metode dan teknik	Bimbingan Kelompok/Role Playing
H	Waktu	1 x 40 Menit
I	Media/alat	Kertas yang berisikan skrip skenario
J	Tanggal Pelaksanaan	Disesuaikan
K	Tempat Pelaksanaan	Ruang BK
L	Uraian Kegiatan	
	3. Tahap awal	
	d. Pembentukan kelompok (penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan kelompok)	<ul style="list-style-type: none"> 8. Salam 9. Berdoa 10. Menanyakan kabar dan memberian ucapan terima kasih kepada siswa yang telah bersedia hadir 11. Membina hubungan baik dengan siswa 12. Mengarahkan siswa untuk memperkenalkan diri 13. Menanyakan kesiapan kepada siswa 14. Membuat ice breaking
	e. Pernyataan tujuan	<ul style="list-style-type: none"> 4. Agar siswa mempunyai kesadaran untuk belajar 5. Siswa giat dan semangat dalam belajar 6. Siswa termotivasi untuk meraih prestasi belajar
	f. Mengarahkan kegiatan (konsolidasi)	<ul style="list-style-type: none"> 5. Membentuk kelompok 6. Menjelaskan tata cara pelaksanaan bermain peran (role playing) 7. Menjelaskan peranan siswa dalam bermain peran (role playing) 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 topic dan peran yang akan dimainkan
	4. Tahap peralihan (transisi)	

	<p>Guru BK menanyakan kalau ada siswa yang belum mengerti dan memberikan penjelasannya (<i>storming</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 4. Menanyakan kesiapan siswa 5. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum dimengerti tentang tugas- tugasnya 6. Jika ada yang belum paham, maka guru kembali menjelaskan dengan singkat tugas dan tanggung jawab siswa dalam melakukan kegiatan
	<p>Guru BK menyiapkan siswa untuk melakukan komitmen tentang kegiatan yang akan dilakukannya (<i>norming</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan para siswa untuk melaksanakan tugas 5. Setelah semua menyatakan siap, selanjutnya Guru BK/Konselor memulai ke tahap kerja
<p>6. Tahap inti/kerja</p>		
	<p>Proses/kegiatan yang dialami peserta didik dalam suatu kegiatan bimbingan berdasarkan teknik tertentu (<i>ekssperimentasi</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 6. Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan peran sesuai dengan scenario yang sudah disiapkan 7. Siswa mengamati scenario 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
	<p>Pengungkapan perasaan, pemikiran dan pengalaman tentang apa yang terjadi didalam kegiatan bimbingan (<i>refleksi</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. 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). 6. 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) 7. 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).

		<p>Contoh pertanyaan :</p> <p>Rencana apa yang akan dilakukan ?</p> <p>Kapan akan dimulai ?</p> <p>Langkah terdekat apa yang akan dilakukan ?</p>
	8. Tahap pengakhiran (Terminasi)	
	Menutup kegiatan dan tindak lanjut	<ol style="list-style-type: none"> 6. Setelah permainan peran selesai dimainkan, maka siswa dimintakan untuk menyampaikan kesimpulannya 7. Guru BK menyampaikan kesimpulan secara umum 8. Guru BK/konselor memberikan penguatan terhadap aspek-aspek yang ditemukan oleh siswa dalam bermain peran 9. Merencanakan tindak lanjut, yaitu pengembangan aspek kepercayaan diri dan bersemangat 10. Akhir dari tahap ini adalah menutup kegiatan layanan secara simpatik (Framming)
M	Evaluasi	
	c. Evaluasi Proses	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru BK/konselor terlibat dalam menumbuhkan antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan 5. Guru BK/Konselor membangun dinamika kelompok 6. Guru BK/Konselor memberikan penguatan siswa dalam langkah yang akan dilakukannya
	d. Evaluasi Hasil	<ol style="list-style-type: none"> 4. Mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengalaman konseli dalam bimbingan kelompok 5. Mengamati perubahan perilaku peserta setelah bimbingan kelompok 6. Konseli mengisi instrument penilaian dari guru BK/Konselor (seperti contoh dalam konseling Kelompok)

Penyelenggara Layanan : Peneliti

Perencanaan Penilaian : Berdasarkan Observasi langsung terhadap perubahan sikap siswa

RENCANA PELAKSANAAN 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	Mengatasi Perilaku Maladjustment Siswa
E	Topik	Melanggar Aturan sekolah
F	Sasaran layanan	Kelas X SMAN 11 Banda Aceh yang mempunyai perilaku maladjustment tinggi berjumlah 10 orang
G	Metode dan teknik	Bimbingan Kelompok/Role Playing
H	Waktu	1 x 40 Menit
I	Media/alat	Kertas yang berisikan skrip skenario
J	Tanggal Pelaksanaan	Disesuaikan
K	Tempat Pelaksanaan	Ruang BK
L	Uraian Kegiatan	
	5. Tahap awal	
	g. Pembentukan kelompok (penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan kelompok)	15. Salam 16. Berdoa 17. Menanyakan kabar dan memberikan ucapan terima kasih kepada siswa yang telah bersedia hadir 18. Membina hubungan baik dengan siswa 19. Mengarahkan siswa untuk memperkenalkan diri 20. Menanyakan kesiapan kepada siswa 21. Membuat ice breaking
	h. Pernyataan tujuan	7. Agar siswa disiplin dan tidak melanggar aturan 8. Siswa lebih memahami tentang pentingnya menaati peraturan 9. Siswa mempunyai kesadaran dalam menaati peraturan
	i. Mengarahkan kegiatan (konsolidasi)	9. Membentuk kelompok 10. Menjelaskan tata cara pelaksanaan bermain peran (role playing) 11. Menjelaskan peranan siswa dalam bermain peran (role playing) 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 topic dan

		peran yang akan dimainkan
	6. Tahap peralihan (transisi)	
	Guru BK menanyakan kalau ada siswa yang belum mengerti dan memberikan penjelasannya (<i>storming</i>)	<ul style="list-style-type: none"> 7. Menanyakan kesiapan siswa 8. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum dimengerti tentang tugas- tugasnya 9. Jika ada yang belum paham, maka guru kembali menjelaskan dengan singkat tugas dan tanggung jawab siswa dalam melakukan kegiatan
	Guru BK menyiapkan siswa untuk melakukan komitmen tentang kegiatan yang akan dilakukannya (<i>norming</i>)	<ul style="list-style-type: none"> 7. Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan para siswa untuk melaksanakan tugas 8. Setelah semua menyatakan siap, selanjutnya Guru BK/Konselor memulai ke tahap kerja
	9. Tahap inti/kerja	
	Proses/kegiatan yang dialami peserta didik dalam suatu kegiatan bimbingan berdasarkan teknik tertentu (<i>eksperimentasi</i>)	<ul style="list-style-type: none"> 11. Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan peran sesuai dengan scenario yang sudah disiapkan 12. Siswa mengamati scenario 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
	Pengungkapan perasaan, pemikiran dan pengalaman tentang apa yang terjadi didalam kegiatan bimbingan (<i>refleksi</i>)	<ul style="list-style-type: none"> 9. Refleksi Identifikasi. Guru BK/Konselor mengidentifikasi respon anggota kelompok melalui pertanyaan yang mengungkap pengalaman peserta tentang apa yang terjadi pada saat mengikuti kegiatan (<i>what happened</i>). Pertanyaan pada refleksi identifikasi mengacu pada pengukuran pencapaian apa yang diketahui (<i>pengenalan</i>). 10. Refleksi Analisis. Guru BK/Konselor mengajak konseli untuk menganalisis dan memikirkan (<i>think</i>) sebab – sebab mengapa mereka menunjukkan perilaku tertentu dan apa yang akan dilakukan selanjutnya (<i>so what</i>) 11. Refleksi Generalisasi. Guru Bk/konselor mengajak siswa membuat rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku yang dianggap sebagai kelemahan dirinya (<i>plan</i>). Kemudian Guru BK/Konselor

		<p>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 ?</p>
	12. Tahap pengakhiran (Terminasi)	
	Menutup kegiatan dan tindak lanjut	<ol style="list-style-type: none"> 11. Setelah permainan peran selesai dimainkan, maka siswa dimintakan untuk menyampaikan kesimpulannya 12. Guru BK menyampaikan kesimpulan secara umum 13. Guru BK/konselor memberikan penguatan terhadap aspek-aspek yang ditemukan oleh siswa dalam bermain peran 14. Merencanakan tindak lanjut, yaitu pengembangan aspek kepercayaan diri dan bersemangat 15. Akhir dari tahap ini adalah menutup kegiatan layanan secara simpatik (Framming)
M	Evaluasi	
	e. Evaluasi Proses	<ol style="list-style-type: none"> 7. Guru BK/konselor terlibat dalam menumbuhkan antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan 8. Guru BK/Konselor membangun dinamika kelompok 9. Guru BK/Konselor memberikan penguatan siswa dalam langkah yang akan dilakukannya
	f. Evaluasi Hasil	<ol style="list-style-type: none"> 7. Mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengalaman konseli dalam bimbingan kelompok 8. Mengamati perubahan perilaku peserta setelah bimbingan kelompok 9. Konseli mengisi instrument penilaian dari guru BK/Konselor (seperti contoh dalam konseling Kelompok)

Penyelenggara Layanan : Peneliti

Perencanaan Penilaian : Berdasarkan Observasi langsung terhadap perubahan sikap siswa

**INSTRUMENT
PENILAIAN PROSES
(Mengacu Pada Laporan Pelaksanaan)**

NO	PROSES YANG DINILAI	HASIL PENGAMATAN		KET
		YA	TIDAK	
A	Keterlaksanaan Program			
	1. Program layanan terlaksana sesuai dengan RPL			
	2. Waktu pelaksanaan sesuai dengan RPL			
	3. Teknik yang digunakan variatif dan menarik			
	4. Menggunakan media layanan BK			
	5. RPL minimal terdiri dari Tujuan, Materi Layanan, Kegiatan, Sumber, Bahan dan Alat, penilaian			
B	Perolehan Siswa Pasca Layanan			
	1. Peserta didik memperoleh pemahaman baru			
	2. Peserta didik mempunyai perasaan positif			
	3. Peserta didik berkurang masalahnya.			
	4. Peserta didik terentaskan masalahnya.			
	5. Berkembangnya PTSDL.			
C	Perhatian Peserta Didik			
	1. Peserta didik antusias mengikuti materi layanan BK			
	2. Peserta didik aktif bertanya			
	3. Peserta didik aktif menjawab			
	4. Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan konselor			
	5. Peserta didik hadir semua			
D	Kesesuaian Program			
	1. Program disusun sesuai kebutuhan peserta didik			
	2. Materi layanan sesuai kebutuhan peserta didik			
	3. Materi layanan sesuai tugas perkembangan peserta didik			
	4. Materi layanan mengacu pada sumber yang jelas			
	5. Program dilaksanakan sesuai waktu yang telah ditentukan			

INSTRUMENT
PENILAIAN HASIL

A. PENGETAHUAN (UNDERSTANDING)

1. Apa manfaat teknik *role playing* dalam mengatasi perilaku *maladjustment* ?
2. Bagaimana dampak yang anda rasakan setelah *role playing* ?

B. SIKAP/PERASAAN POSITIF (COMFORTABLE)

Berilah tanda cek (V) pada kolom S (setuju) jika pernyataan sesuai dengan kondisi Anda dan berilah tanda cek (V) pada kolom TS (tidak setuju) jika pernyataan tidak sesuai dengan kondisi anda!

NO	PERNYATAAN	SETUJU	TIDAK SETUJU
1	Saya merasa senang melaksanakan layanan Bk menggunakan <i>role palying</i>		
2	Setelah menerima pelaksanaan <i>role playing</i> , saya lebih mengetahui dan memahami bagaimana cara mengatasi perilaku <i>maladjustment</i>		
3	Setelah melaksanakan layanan BK menggunakan <i>role playing</i> dengan kemauan sendiri, saya menyadari perilaku <i>maladjustment</i> yang saya hadapi		
4	Setelah melaksanakan layanan BK menggunakan teknik <i>role playing</i> saya memahami dampak positif <i>role playing</i> dalam mengatasi perilaku <i>maladjusment</i>		

C. KETRAMPILAN (ACTION)

Setelah melaksanakan layanan BK menggunakan teknik *role playing*, kegiatan dilakukan dengan:

Tujuan : peserta didik/konseli dapat mengetahui dan memahami bagaimana cara mengatasi perilaku *maladjustment*

Deskripsi Kegiatan : (terdapat dalam RPL?)

Skenario 1 (ROLE PLAYING)

Berani Berbuat dan Berani Bertanggung Jawab

Bel berbunyi pertanda aktifitas belajar akan dilaksanakan, semua siswa mulai memasuki kelas masing- masing dan membacakan doa bersama sebagaimana sebagai pembuka pembelajaran. Dimas dan teman-temannya mulai kebingungan karena tidak mengerjakan tugas yang diberikan Pak Anto selaku guru mata pelajaran matematika.

Pak Anto : assalamualaikum anak- anak semua nya

Siswa : waalaikum salam wr wb.

Pak Anto : apa kabar semuanya ? bagaimana dengan tugas kita apakah sudah siap ?

Siswa : sudah buk

Dimas yang menduduki kursi belakang mulai merasa gelisah dikarenakan belum membuat tugas yang diberikan Pak Anto dan dengan ketus menjawab Pak Anto yang sedang mengumpulkan tugas.

Dimas : pak saya lupa mengerjakan PR nya !! apa boleh saya minta waktu lagi

Pak Anto : Dimas, tugas yang sudah saya berikan harus dikumpulkan tepat waktu lagipula saya sudah memberikan waktu 2 minggu untuk mengerjakan tugas , apa masih belum cukup waktu yang saya berikan ?

Dimas : ya saya gak sempat buat Pak soalnya saya bantuin orang tua jualan

Reno : (sambil memotong pembicaraan) bantuin ya bantuin tapi kan tugas masih bisa buat , bilang aja kalau kamu itu males buat tugas

Dimas : heh Buncit kamu itu ngomong aja gk jelas gak usah ikut campur urusan aku ya (membentak)

Pak Anto : sudah sudah jangan ribut lagi, dan kamu dimas jangan memanggil nama teman kamu seperti itu, bagaimanapun dia satu kelas dengan kamu dan bapak harap kamu bisa menghormati semua teman kamu dikelas ini

Dimas : yaudah iya pak (sambil marah-marah)

Pak Anto : saya kasih kamu waktu sehari lagi untuk mengumpulkan tugas kamu, kalau besok belum kamu kumpulkan berarti kamu tidak ada nilai

Dimas :baik pak

Setelah jam mata pelajaran Pak Anto selesai akhirnya tiba jam pause. Dimas yang masih didalam kelas menghampiri reno dengan membawa sebuah roll ditangannya.

Dimas : heh reno maksud kamu apa cari muka didepan pak anto sambil memojokkan aku

Reno :apa maksud kamu ? aku tidak memojokkan kamu . aku hanya bilang kebenarannya kepada pak Anto .(menjelaskan)

- Dimas : kamu pikir aku bodoh ya ? (marah)
- Dilan : hei kenapa ini ? kenapa kalian berantem ? (sambil meleraikan Dimas dan Reno)
- Robi : wah santai bro jangan berantem
- Haris : Dimas, Reno kenapa kalian ? masak ribut gara-gara masalah tadi
- Dimas : udahlah kalian gak usah ikut campur urusan kami
- Dilan : gimana kami gak ikut campur kalau sampe kalian berantem nanti kalian bisa masuk BK
- Reno : udahlah kawan-kawan kalian gak usah khawatir .aku juga gak bakalan berantem kok
- Dimas : awas kamu ya buncit kalau sampe berani kek tadi lagi (sembari keluar kelas)
- Haris : udahlah no gak usah dipikirin lagi mendingan sekarang kamu makan dulu
- Reno :iya makasih teman-teman

Akhirnya bel berbunyi pertanda jam pause sudah berakhir, semua siswa masuk kelas masing-masing terkecuali Dimas yang masih duduk dikantin sambil memainkan hp dan teman sekelas Dimas bernama Toni, Reza, Rahmat dan Ikram melihat Dimas dan menegurnya.

- Toni :Dimas kamu gak masuk ke kelas ? udah bell masuk loh .dan kenapa kamu bawa hp kesekolah ? kamu gak takut diambil guru?
- Reza :iya dim, bentar lagi masuk guru
- Dimas : alah berisik ,,,, urusan kamu apa ngatur-ngatur aku, terserah aku mau ngapain itu gak ada urusan sama kamu (memberontak)
- Rahmat : kami kan cuman ngingatin aja kok kamu marah-marah
- Toni : yaudah santai aja lah , aku kan Cuma bilang untuk kebaikan kamu sendiri, nanti kalau pak anto lewat sini bisa-bisa kamu bakal diseret ke BP
- Dimas : udah hush sana pergi,, bikin orang hilang mood aja
- Ikram :udah ah yuk balik ke kelas.. yang ada kita juga kenak nanti sama guru yang lain
- Reza : nyebelin banget jadi orang si Dimas itu
- Rahmat :udahlah gak usah dibahas lagi mending kita masuk kelas, biarin aja Dimas disitu
- Ikram :iya lagian kita juga udah ngingatin... yuk lah (sambil balik ke kelas)

Tidak lama setelahnya Toni dan teman-temannya balik ke kelas tiba-tiba Pak Anto berkeliling di halaman sekolah dan tidak sengaja melihat Dimas yang masih duduk dikantin sambil memainkan hp.

Pak Anto : dimas ! kamu kesini sebentar (memanggil dimas yang sedang duduk)

Dimas yang langsung pucat tidak tau harus kabur kemana karna sudah ketahuan dengan pak anto dengan hati yang berat akhirnya dia menghampiri buk ani

Dimas : i..iya pak

Pak Anto : bukankah jam pause sudah berakhir ? dan kenapa sekarang kamu masih disini ? dan itu ditangan kamu hp siapa ? hp kamu ya ? sini berikan kepada bapak (sambil mengambil hp dimas), bapak mau kamu keruang bk sekarang biar kita lebih leluasa berbicara.

Dimas tanpa sepeatah kata pun pergi ke ruang bk dengan mengikuti pak anto dari belakang tanpa berani membantah perkataan beliau sedikitpun, muka dimas yang pucat pasi pertanda dia takut apa yang akan dialaminya di dalam bp sambil memikirkan nasibnya .

Pak Anto : baik dimas silahkan duduk

Dimas :baik pak

Pak Anto : bagaimana keadaan kamu akhir –akhir ini ? apakah baik

Dimas : (terdiam)

Pak Anto : Dimas (memanggil) bagaimana ? kamu baik- baik aja ? atau ada yang mengganjal di kepala kamu ? bisa kamu ceritakan, bapak bersedia mendengarkan kamu

Dimas : saya baik-baik aja pak

Pak Anto :baik kalau memang begitu,tadi kenapa kamu tidak langsung masuk kelas dan malah bermain hp dikantin ?

Dimas : saya cuman lagi cari bahan tugas aja pak

Pak Anto : bukankah disekolah sudah diterapkan peraturan untuk dilarang membawa hp ? kenapa tidak kamu ikuti peraturan itu ?

Dimas :saya cuman liat orang lain kemarin bawa hp pak makanya saya bawa hp juga (memberontak)

Pak Anto : Dimas jangan mengalihkan kesalahan pada orang lain, hari ini kamu sudah banyak melakukan pelanggaran, bapak harap kedepannya kamu bisa berubah atas perbuatan kamu sekarang

Dimas : tapi pak saya kan cuman ikut-ikutan aja . kalau bapak mau periksa tas orang lain pasti banyak yang ketahuan membawa hp

Pak Anto :urusan itu akan segera bapak proses dengan guru-guru yang lain, tapi untuk sekarang kamu tau sudah melanggar aturan apa saja ?

Dimas : (terdiam sambil melihat kebawah)

Pak Anto :bagaimana Dimas? apa tidak ada yang mau kamu sampaikan atas perbuatan kamu ?

Dimas :iya pak saya mengaku salah

Pak Anto :kesalahan apa saja itu?

Dimas : saya tidak membuat tugas,duduk dikantin pada saat jam pelajaran dan membawa hp kesekolah (merenung)

Pak Anto :baik akhirnya kamu tau dimana letak kesalahan kamu ya dimas, bapak harap kedepannya tidak ada lagi kejadian seperti ini, sesuai dengan peraturan sekolah ibu akan menyita hp kamu selama satu semester dan waktu pembagian rapor kamu harus membawa orang tua kamu menemui saya atas pertanggung jawaban sikap kamu selama ini. saya harap kamu bisa memperbaiki diri dan mulai bertanggung jawab atas semua sikap kamu Selama ini,mau dari segi teman sekelas kamu maupun dengan guru .bagaimana dimas ?

Dimas :baik pak saya akan bertanggung jawab dan meminta maaf kepada guru dan teman-teman sekelas atas perbuatan saya selama ini .

Pak Anto : baik dari bapak sudah saya maafkan. Dan jangan diulangi lagi

Dimas :baik pak (sambil salim



SKENARIO II (ROLE PLAYING)

KERJA KELOMPOK

Pagi yang cerah, hari ini merupakan hari senin dan pelaksanaan upacara bendera sebentar lagi akan selesai. Semua siswa mulai masuk kedalam kelas masing-masing sembari menunggu guru mata pelajaran memasuki kelas. rio dan beberapa temannya masih sedang sibuk menyapu kelas karena tidak piket lebih awal. Tiba –tiba pak andi memasuki kelas.

Pak andi : assalamualaikum wr.wb

Siswa : waalaikum salam wr.wb

Pak andi :rio,ilham kenapa masih menyapu di jam pelajaran

Rio :maaf pak saya lupa piket kemarin karena pulang buru-buru

Ilham : i.iya pak saya juga gitu

Pak andi :lain kali bapak tidak mau lagi melihat siswa yang masih menyapu kelas disaat guru masuk, mengerti ?

Rio & ilham : baik pak kami mengerti

Pak andi :yasudah kalian silahkan duduk

Rio & ilham :baik pak

Setelah kena teguran pak andi, ilham dan rio langsung menyimpan sapu dan mulai duduk di bangku masing-masing. Tidak lama kemudian pak andi mulai memulai pembelajaran biologi

Pak andi :baik anak-anak, hari ini kita akan sedikit membahas tentang fotosintesis. Sebelum kita memulai bapak ingin membagikan kelompok agar pembelajaran kita lebih seru dan lebih efektif

Haris :boleh pak, tapi kalau saya ingin memberi saran agar kelompoknya dibagi oleh bapak sendiri secara acak

Deni :nah iya pak saya setuju....!! Jangan nanti yang pintar satu kelompok bisa berabe kami pak (sambil tertawa)

Pak andi :sudah sudah, baiklah kelompoknya akan saya bagikan sesuai nama absen secara acak. Jadi yang namanya diabsen mempunyai nomor ganjil silahkan mencari teman sekelompoknya begitu pula yang nomor genap. Satu kelompok mempunyai anggota 5 orang

Semua siswa sibuk mencari anggota sendiri dan rio mendapatkan kelompok belajar no 2 yang beranggota ilham,deni,ali dan vino, sedangkan kelompok 1 beranggota ian,amar dan marza.

Ian : wah kelompok kamu sepertinya kebanyakan anak berprestasi ya yo

Amar : wah iyatuh aku juga baru sadar

Marza : enak kali kamu yo ...bisa diajarin sama mereka

Rio : iya dong, emangnya kelompok kalian (mengejek)
Amar : gini-gini kalo kami belajar pasti bisa
Ian : lagian kami tidak bodoh-bodoh amat
Marza : iya betul ... kami bakal buktii kok
Rio : yayaya selamat bekerja (sambil menyombongkan diri)

Setelah mencari kelompok masing-masing dan duduk secara berkelompok, rio dengan angkuhnya mulai membuka percakapan

Rio : wah hebat ini. ali sama vino sekelompok sama kita, jadi tugas kita bisa duduk-duduk aja dong (merasa bangga)
Ali : enak aja kamu rio mentang-mentang kami menguasai materi ini kamu tidak mau bekerja sama
Rio : yah gimana dong nilai biologi aku kan paling rendah dikelas dan aku sering gagal dapat nilai bagus dalam mata pelajaran ini, harusnya kalian tu sekarang bantuin aku dong supaya dapat nilai yang bagus
vino : iya meskipun kamu dapat nilai terendah harusnya kamu belajar dengan giat dong dan tidak lepas tanggung jawab seperti ini
Ilham : hush sudah sudah daripada kita saling berdebat lebih baik kita mengerjakannya
Deni : iyalah yo, betul yang dikatakan oleh vino kalau kita berusaha pasti kita bisa mendapat nilai yang bagus
Rio : apa-apaan sih kalian. Ini tuh urusan aku mau nilai aku bagus kek atau jelek gak ada urusannya sama kalian. (membentak)
Ilham : selow dong yo. Gak usah pakek teriak-teriak segala !!!! kamu ngomong biasa aja pun kami dengar
Rio : heh congek gue gak ada urusan sama loe ya (memegang kerah baju ilham)

Pak andi yang sedang menjelaskan dipapan tulis tiba-tiba melihat rio dan teman-temannya sedang ribut di bangku kelompok, sementara siswa yang lainnya melihat aksi mereka.

Pak andi : ada apa ini ? kenapa kalian berantem?
Ilham : enggak pak, kami gak berantem! Cuman rio aja yang berlebihan
Rio : heh mulut loe diam ya
Pak andi : rio ada apa ini ? kenapa kamu menarik kerah baju ilham
Rio : gak ada pak, cuman ada lalat aja tadi (sinis)

vino :begini pak tadi rio bilang tidak menguasai dan tidak mau mengerjakan tugas kelompok jadinya kami semua disini ngomong baik-baik sama rio meskipun dia tidak bisa setidaknya dia harus berpartisipasi dalam tugas kelompok.

Ali :iya betul pak dan rio tidak terima, malah marah-marah sama kami

Pak andi :betul ini rio yang dikatakan oleh teman-temanmu itu ?

Rio yang kehabisan akal tidak dapat mengeles semua ucapan teman-temannya dan hanya bisa diam seribu bahasa sembari melihat kebawah

Pak andi :rio gimana? Tolong jujur dengan saya

Rio :i..iya pak ... saya cuman merasa frustrasi sama nilai biologi saya yang jelek pak, makanya saya berfikiran untuk menyuruh mereka mengerjakan tugas kelompoknya

Pak andi :baik rio untuk alasan yang seperti itu akan saya terima, tapi seharusnya kamu bisa lebih giat lagi dalam belajar dan menghargai teman-teman sekelompok kamu. Saya rasa itu bukanlah suatu permasalahan yang patut kamu abaikan. Karena kenapa, apabila nilai kamu tidak bagus kamu harus belajar lebih giat lagi dan apabila ada beberapa hal yang tidak kamu mengerti kamu bisa menanyakan kepada teman-teman yang menguasai hal tersebut atau juga bisa berdiskusi dengan saya, bukan malah membuat teman-teman kamu mengerjakan tugas kelompok tanpa adanya kerjasama dengan kamu. Berarti kamu dikelompok cuman numpang nama saja, dan itu sama saja kamu tidak belajar untuk giat mendapatkan nilai yang bagus

Rio : baik pak saya mengerti !!. untuk kedepannya saya tidak akan mengulanginya lagi

Pak andi : baik rio saya harap juga begitu... sekarang kamu harus meminta maaf kepada teman-teman sekelompok dengan kamu

Rio : baik pak !!!! teman-teman aku minta maaf sudah bertindak kasar kepada kalian gara-gara ingin mendapat nilai yang bagus . untuk kedepannya aku apabila ada kerja kelompok lagi aku akan berusaha dan bekerja sama dengan kalian (memberi tangan)

Ilham :okedeh yo kami maafkan jangan diulangi lagi ya (tersenyum dan membalas memberi tangan)

Deni :nah gitu dong

Ali&Vino :iya yo gapapa

SKENARIO III (ROLE PLAYING MELANGGAR ATURAN SEKOLAH

Pagi Selasa yang cerah merupakan hari pertama sekolah setelah libur semester yang panjang. Beberapa siswa masih terlihat duduk ditaman sekolah, ada yang langsung masuk kekelas dan ada juga yang sebagian masih duduk dikantin sambil sarapan. Tidak berselang nya waktu akhirnya bell berbunyi pertanda jam belajar akan segera dilaksanakan. Siswa yang berada diluar juga mulai memasuki kelas.

gilang : hai semua apa kabar ?

dedi : baik gi, kamu sendiri bagaimana ?

gilang : baik juga... eh eh ngomong-ngomong mana ilham sama ikram, aku kangen berat sama mereka, banyak yang perlu diobrolin sama mereka

dedi : yaelah lebay banget sih bro,,, noh mereka tadi lagi sarapan di kantin bentar lagi juga balik!!!!!!

(akhirnya ilham dan ikram kembali dari kantin dan langsung masuk kelas)

ilham : woi bro apa kabar (teriak sambil meluk)

Gilang : hahahaha baik kok, kamu sehat kan (sambil melirik ikram) dan kamu kram aku rindu sama kamu

ikram : hahaha iya iya deh aku juga.... Ngomong-ngomong apa aja kegiatan kamu selama libur sekolah ????

Gilang : biasa ajalah gak ada yang istimewa,,,cuman rebahan aja sambil main game

dedi : dasar anak ini.... Sepertinya kebiasaan kamu berubah meskipun nilai rapor kamu menyedihkan

Gilang : wkwkwkw iya deh nanti aku belajar yang giat

saat gilang dan teman-temannya berbincang masuklah seorang siswa yang bernama adit, adit dikenal sebagai anak yang bandel, dia sering memakai sepatu berwarna, sering terlambat kesekolah, mempunyai geng motor, sering ketahuan pacaran dan yang lebih parah dia berani merokok disekolah meskipun tidak pernah ketahuan

Dedi : eh eh shussttt liat itu bukannya adit anak kelas ips 1 ? kenapa sekarang dia masuk kekelas kita ?

Gilang : iya ya mungkin dia dipindahin kesini kali karena sering membuat masalah dikelasnya

ilham : udah udah jangan begosip gak baik tau

(selang beberapa menit kemudian pak yusuf memasuki kelas)

Pak Yusuf : assalamualaikum wr wb... selamat pagi anak-anak

Siswa :waalaikum salam wr wb... pagi juga pak

Pak Yusuf : baik semuanya sebelum kita mulai pembelajaran ada hal yang mau bapak sampaikan, bahwasanya mulai hari ini adit akan bergabung dikelas kita... bapak harap kalian bisa berteman baik ya

Siswa :BAIK PAK!!!!

ilham hai adit perkenalkan nama aku ilham

adit : apaan sih gausah sok arab deh

Dedi :adit salahnya ilham dimana ? dia kan cuman mau kenalan sama kamu sesama teman sebangku

Adit :kamu gausah ikut campur deh,, nama aja kayak tong sampah

Dedi : adit jaga perkataan kamu ya (marah)

ikram :hust udah udah gak usah dilanjutin lagi

(setelah berakhirnya jam matpel dengan pak yusuf selesai, adit keluar kelas sambil membawa tas)

Gilang :eh eh si adit kemana tuh bawa-bawa tas??

ikram :bodo amat bukan urusan kita

Gilang :gak boleh gitu dong mungkin dia sakit atau mau pulang

Ikram yang benar aja deh gi,, masa anak kek dia sakit ?

Gilang :dia kan juga manusia...lebih baik ayo kita ikuti dia

ikram :alah yaudah iya

(ikram dan gilang diam-diam membuntuti adit dari belakang dan alangkah kagetnya mereka melihat adit sedang merokok di dibelakang toilet bersama dengan dimas,ifki dan soleh)

ikram :wah kita harus bagaimana ini??

Gilang :lebih baik lapor ke guru BK aja yuk

ikram :yuk (sambil berlari keruang BK)

ikram& gilang :assalamualaikum (diruang BK)

pak ari :waalaikum salam... ayo nak masuk aja

ikram :baik pak ..

pak ari : baik ada yang bisa bapak bantu???

Gilang : hmmm begini pak, mungkin saya gak ada hak untuk melapor tapi mungkin ini bisa membantu..jadi tadi saya dan ikram memergoki adit merokok di belakang toilet bersama dimas, ifki dan soleh pak

Pak ari :oh ya ? yasudah sekarang kalian balik kekelas biar ibuk yang mengatasi masalah ini ya

gilang :baik buk

Setelah gilang dan ikram melaporkan adit keruang Bk, pak ari pun bergegas memergoki adit di belakang toilet sembari bekerja sama dengan wakil kesiswaaan. Adit yang tidak menyadari hal tersebut masih duduk santai dibelakang toilet. tiba-tiba

Pak Ari : siapa saja yang sedang merokok dibelakang toilet silahkan keluar sekarang juga

Adit : mampus (bergumam)

Ifki :celaka bro gimana mau kabur ini

Dimas : Anjai ketahuan pulak kita

Soleh : gak ada cara lain selain keluar dari sini

adit dan teman-temannya yang tersudut dengan keadaan tidak bisa kabur lgi karena sudah ketahuan pak ari dan sudah terkepung akhirnya keluar

Adit : i..iya pak

Pak Ari :kalian ikut saya kerumah BK

Adit & teman :baik buk (sambil berjalan keruang BK)

(Sesampai diruang BK)

Pak Ari :baik adit, dimas,ifki dan juga soleh gimana kabar kalian ?

Siswa :baik buk

Pak Ari : sudah sarapan ? sepertinya muka kalian pucat?

adit :udah pak, orang saya baik- baik aja

ifki & teman :saya juga buk

pak Ari : baik kalian tau kenapa dipanggil keruang BK?

Ifki : iya pak kami ngaku salah

Soleh : kami gak ulangin lagi pak

Pak Ari : sepertinya kalian sudah tau kesalahannya ya, kesalahan yang sangat fatal dan paling dilarang dan melanggar aturan sekolah yaitu MEROKOK !!!!

Dimas :iya pak kami ngaku salah

Pak Ari : memang ini kesalahan yang sangat fatal dan mungkin hukumannya dikeluarkan dari sekolah atau mungkin di skor

Adit : pak maafkan kami.. kami janji tidak mengulanginya lagi

Pak Ari : itu kebijakan dari sekolah nak, saya disini cuman bisa mengarahkan kalian, sebelum itu bapak mau tanya kenapa kalian merokok ?

Ifki : gak alasan pak

Pak Ari : kok tidak ada alasan? Apa disini tidak ada yang tau bahaya dari merokok ?

Soleh :tau pak

Pak ari : yang lain gimana ? tidak ada yang tahu selain soleh ?

Adit, dimas & ifki : enggak pak

Pak Ari : nah soleh coba kamu jelaskan kepada teman-teman kamu apa bahaya yang terkandung didalam merokok ?

Soleh : baik pak !! bahaya merokok itu bisa menyebabkan kanker,stroke dan penyakit jantung pak

Pak Ari :cuman itu aja soleh ?

Soleh :iya pak

Pak ari : baik bapak hargai jawaban kamu, dan bapak akan sedikit menjelaskan bahaya dari merokok itu ada banyak sekali, seperti yang dikatakan soleh merokok itu dapat menyebabkan kanker,stroke, penyakit jantung dan sebagainya. Tapi yang menjadi poin pentingnya yaitu bisa membuat kita kecanduan karena nikotin yang terkandung dalam tembakau merangsang otak untuk melepas zat yang memberi rasa nyaman sehingga menyebabkab rasa ketergantungan. Gimana sudah paham ?

Siswa : sudah pak

Pak Ari : apa masih ada keinginan merokok ?

Siswa :tidak pak

Pak Ari : bagus nak, lebih baik mulai sekarang ubah kebiasaan merokok itu ke kebiasaan yang positif, apalagi kalian masih remaja dan sebagai generasi bangsa, apa jadinya bangsa ini dengan remaja-remajanya yang sudah merokok ? jadi bapak harap kalian bisa berubah

Siswa : baik pak

Pak ari : baik jadi untuk masalah ini bapak akan kasih surat untuk orang tua kalian agar datang kesekolah menjumpai bapak dan wakil kesiswaan untuk langkah selanjutnya, bapak harap kalian bisa belajar dari kesalahan

Adit : iya pak sekali lagi saya mohon maaf

Dimas & ifki : kami juga pak

Soleh :saya juga pak. Saya janji tidak akan merokok lagi

Pak Ari : baik bapak maafkan

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	83.1000	10	4.53260	1.43333
	Posttest	134.2000	10	7.81452	2.47117

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	10	-.346	.328

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pretest - posttest	-51.1000	10.30049	3.25730	-58.46852	43.73148	15.688	.000	

Hasil perhitungan Uji-t Pretest-Posttest berdasarkan aspek

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	41.0000	9	7.79423	2.59808
posttest	57.6667	9	4.38748	1.46249

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	9	.373	.323

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-16.66667	7.38241	2.46080	-22.34129	-10.99204	-6.773	8	.000

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	27.5556	9	4.47524	1.49175
posttest	38.6667	9	3.74166	1.24722

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	9	-.883	.002

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-11.1111	7.97566	2.65855	-17.24174	-4.98048	4.179	8	.003

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	23.8889	9	5.15860	1.71953
posttest	42.2222	9	7.10243	2.36748

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	9	.079	.839

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	18.3333	8.44097	2.81366	24.82164	11.84503	6.516	8	.000

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	25.7778	9	4.63081	1.54360
posttest	36.4444	9	3.50397	1.16799

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	9	-.540	.133

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	10.6667	7.15891	2.38630	16.16949	5.16384	4.470	8	.002

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	65.8000	10	10.46476	3.30925
posttest	96.6000	10	9.22798	2.91814

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	10	.047	.897

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-30.8000	13.62025	4.30710	-40.54334	-21.05666	-7.151	9	.000

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	15.0000	10	1.76383	.55777
posttest	21.3000	10	2.11082	.66750

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	10	-.179	.621

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-6.30000	2.98329	.94340	-8.43411	-4.16589	-6.678	9	.000

FORMAT OBSERVASI
PENERAPAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENGATASI PERILAKU
MALADJUSMENT PADA SISWA DI SMA NEGERI 11 BANDA ACEH

No	Aspek	Kegiatan	Ya	Tidak
1	Perasaan Rendah Diri	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa aktif ketika jam pelajaran berlangsung b. Siswa memiliki rasa percaya diri c. Siswa tidak mudah terpengaruh oleh lingkungan yang kurang baik 		
2	Perasaan Tidak Mampu	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa terlihat sudah mampu melakukan tugas sekolah b. Siswa terlihat sudah lebih mengutamakan belajar daripada nongkrong 		
3	Perasaan Gagal	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa sudah mampu meraih nilai yang bagus 		
4	Perasaan Bersalah	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa tidak suka melanggar peraturan sekolah 		
5	Reaksi Menyerang	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa tidak suka berkata kasar b. Siswa sudah mampu menahan diri untuk tidak bertengkar c. Siswa tidak suka mengejek sesama teman d. Siswa mampu merespon teman dengan baik e. Siswa tidak suka mengkritik teman dengan kata-kata yang buruk f. Siswa tekun dalam mematuhi peraturan sekolah g. Siswa dapat mengontrol emosi h. Siswa meleraikan teman ketika hendak berkelahi i. Siswa menegur teman yang salah 		
6	Reaksi melarikan diri dari kenyataan	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa memiliki mental yang kuat ketika berdiri didepan teman untuk menjelaskan materi b. Siswa fokus belajar walaupun memiliki masalah keluarga dirumah 		

HASIL OBSERVASI

No	Aspek	Kondisi Awal	Hasil
1	Perasaan rendah diri	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa sering tidur ketika jam pelajaran berlangsung b. Siswa tidak memiliki rasa percaya diri c. Siswa mudah terpengaruh oleh lingkungan yang kurang baik 	<ul style="list-style-type: none"> d. Siswa aktif ketika jam pelajaran berlangsung e. Siswa memiliki rasa percaya diri f. Siswa tidak mudah terpengaruh oleh lingkungan yang kurang baik
2	Perasaan tidak mampu	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa terlihat tidak mampu dalam melakukan tugas sekolah b. Siswa terlihat lebih mengutamakan nongrong dari pada belajar 	<ul style="list-style-type: none"> b. Siswa terlihat sudah mampu melakukan tugas sekolah c. Siswa terlihat sudah lebih mengutamakan belajar daripada nongkrong
3	Perasaan gagal	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa merasa tidak mampu meraih nilai yang bagus 	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa sudah mampu meraih nilai yang bagus
4	Perasaan bersalah	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa senang jika melanggar peraturan sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa tidak suka melanggar peraturan sekolah
5	Reaksi menyerang	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa suka berkata kasar b. Siswa sering bertengkar dengan teman c. Siswa sering mengejek teman ketika melakukan kesalahan d. Siswa belum bisa merespon teman dengan baik e. Siswa sering mengkritik teman dengan sangat buruk f. Siswa tidak mematuhi peraturan sekolah g. Siswa belum dapat mengontrol emosi h. Siswa suka memprovokator teman untuk berkelahi i. Siswa membenarkan perilaku yang salah 	<ul style="list-style-type: none"> j. Siswa tidak suka berkata kasar k. Siswa sudah mampu menahan diri untuk tidak bertengkar l. Siswa tidak suka mengejek sesama teman m. Siswa mampu merespon teman dengan baik n. Siswa tidak suka mengkritik teman dengan kata-kata yang buruk o. Siswa tekun dalam mematuhi peraturan sekolah p. Siswa dapat mengontrol emosi q. Siswa melerai teman ketika hendak berkelahi

			r. Siswa menegur teman yang salah
6	Reaksi melarikan diri dari kenyataan	<p>a. Siswa tidak memiliki mental yang kuat ketika berdiri didepan teman-teman untuk menjelaskan materi</p> <p>b. Siswa memiliki masalah dengan keluarga membuat pikiran tidak fokus</p>	<p>c. Siswa memiliki mental yang kuat ketika berdiri didepan teman untuk menjelaskan materi</p> <p>d. Siswa fokus belajar walaupun memiliki masalah keluarga dirumah</p>



DOKUMENTASI

1. Sesi pertama (*Treatment*)



2. Sesi Kedua (*Treatment*)



3. Sesi Ketiga (Treatment)

