

**PENGUNAAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PENYESUAIAN DIRI SISWA SMAN 7 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**RATNA
NIM. 180213066**

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



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR – RANIRY
BANDA ACEH
2022 M / 1443 H**

**PENGGUNAAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PENYESUAIAN DIRI SISWA SMAN 7 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

**RATNA
NIM. 180213066**

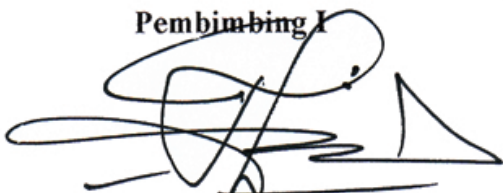
**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling**

Disetujui oleh :

جامعة الرانيري

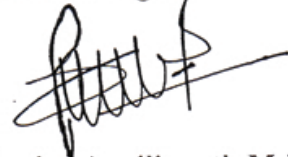
A R - R A N I R Y

Pembimbing I



Dr. Fakhri Yacob, M.Ed
NIP : 196704011991031006

Pembimbing II



Annisa Apriliyanti, M.Pd
NIP:

**PENGUNAAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PENYESUAIAN DIRI SISWA SMAN 7 BANDA ACEH**

SKRIPSI

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

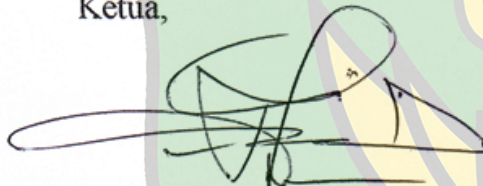
Pada Hari/ Tanggal:

Rabu, 27 Juli 2022 M
27 Dzulhijjah 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



Dr. Fakhri Yacob, M.Ed
NIP : 196704011991031006

Cut Widya Anjani, A.Md

Penguji I,

Penguji II,



Annisa Apriliyanti, S.Pd., M.Pd.

Nuzliah, M.Pd.
NIDN : 2013049001

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



Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ratna

NIM : 180213066

Prodi : Bimbingan & Konseling

Judul Skripsi : Penggunaan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Penyesuaian diri Siswa SMAN 7 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
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 dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

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

Banda Aceh, 27 Juli 2022

Yang menyatakan,



Ratna

Nim : 18021306

ABSTRAK

Nama : Ratna
NIM : 180213066
Fakultas/Prodi : FTK/ Bimbingan & Konseling
Judul : Penggunaan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Penyesuaian diri Siswa
Tebal Skripsi : 83 Halaman
Tanggal Sidang : 27 Juli 2022
Pembimbing I : Dr. Fakhri Yacob, M.Ed.
Pembimbing II : Annisa Apriliyanti, M.Pd.
Kata Kunci : Teknik Role Playing, Penyesuaian Diri

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penyesuaian diri siswa setelah penggunaan teknik role playing di SMAN 7 Banda Aceh. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode Eksperimen dengan design One grup Pre-test Post-test Design. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas X yaitu kelas X IPAS-5 berjumlah 36 siswa. Adapun sampel berjumlah 6 siswa. Pemilihan sampel menggunakan teknik purposive sampling, yang mana objek yang di pilih berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu siswa yang memiliki penyesuaian diri berada pada kategori rendah. Teknnik pengumpulan data yang digunakan adalah skala (kousioner). Sedangkan teknik analisis data uji normalitas dan uji T. Hasil penelitian menunjukkan, skor nilai rata-rata penyesuaian diri siswa meningkat dari 46,88 menjadi 86,25 dengan N-gain rata-rata 74,42, termasuk kategori tinggi. Kemudian skor nilai indikator penyesuaian diri meningkat dari 46,88 menjadi menjadi 86,25 dengan N-gain rata 74,62, termasuk kategori tinggi. Hasil Uji t-test perolehan ttabel $< t_{hitung} < t_{tabel} < 2.015 < 11.011$. Terima Ha dan tolak Ho yang berarti penggunaan teknik role playing dapat meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan penyesuaian diri siswa setelah penggunaan teknik role playing. Hal ini berarti bahwa penggunaan teknik role playing efektif untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa SMAN 7 Banda Aceh.

Kata Kunci : Teknik Role Playing, Penyesuaian Diri

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani dan telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani dan telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa selalu tucurahkan kepada baginda besar Nabi Muhammad Sallallahu 'alaihi wassalam, keluarga dan para sahabatnya yang telah membawa kita dari alam yang penuh kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan yang selalu mengiringi kehidupan umatnya. Akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Penggunaan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa SMAN 7 Banda Aceh”**.

Suatu kebahagiaan bagi peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dari Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Ar-Raniry Banda Aceh.

Penyusunan Skripsi ini dapat terselesaikan tentu karena adanya bimbingan, dukungan, partisipasi, dan arahan semua pihak. Sudah selayaknya peneliti mengucapkan terimakasih yang tidak terhingga dan hanya Allah yang mampu membalas kebaikan tersebut kepada:

1. Bapak Prof. Dr.H. Warul Walidin, AK,MA. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, yang telah memberi kesempatan untuk menggali ilmu pengetahuan di kampus tercinta ini.

2. Bapak Dr. Muslim Razali, Sh., M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan seluruh staf karyawan/karyawati FTK Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberi izin peneliti untuk melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. A. Mufakhir, M.A. Selaku ketua prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, yang telah banyak memberikan nasehat dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Mukhlis, S.T., M.Pd. Selaku sekretaris prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, yang telah banyak memberikan nasehat dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Fakhri, M.Ed. Selaku dosen Pembimbing I dan juga Pembimbing awal proposal penelitian yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam penyelesaian skripsi ini dan telah membimbing, memberikan arahan, membantu penyusunan skripsi ini sampai selesai, dan memberikan pengesahan dan persetujuan atas penyelesaian skripsi ini dengan penuh kesabaran.
6. Ibu Annisa Apriliyanti, M.Pd. Selaku dosen Pembimbing II, yang telah membimbing dari awal penyusunan skripsi ini dan bersedia meluangkan waktu dan tidak pernah lelah memberikan semangat dan dukungan kepada saya hingga untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

7. Kak Cut Anjani, S.Pd dan Irman Siswanto S.Pd.I, yang selalu setia membantu peneliti dalam pembuatan surat menyurat dalam penyusunan skripsi, dan juga mengayomi peneliti dalam penyusunan skripsi.
8. Seluruh Dosen, Ahli Staf prodi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang namanya tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, terimakasih atas ilmu pengetahuan, bimbingan, dan motivasi yang diberikan kepada peneliti.
9. Staf biro rektorat, staf administrasi dan staf perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, yang telah sudi kiranya membantu peneliti dalam segala urusan terkait lancarnya penyusunan skripsi.
10. Ibu Dr. Erlawana, M.Pd. Selaku kepala sekolah SMAN 7 Banda Aceh, yang sudi kiranya memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan pengumpulan data di SMAN 7 Banda Aceh, dan seluruh Guru, Staf kesiswaan, Staf Tata Usaha di SMAN 7 Banda Aceh yang telah memberikan penambahan data dan jalinan silaturahmi dengan baik.
11. Bapak Drs. Ahmad Rafi'I, Ibu Laily Fitriani, S.Pd., dan Ibu Kurnia Rezeki, S.Pd. Selaku Guru Bimbingan dan Konseling di SMAN 7 Banda Aceh, yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberi arahan kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
12. Seluruh peserta didik kelas X SMAN 7 Banda Aceh, yang telah bersedia bekerja sama dalam penyelesaian dalam skripsi ini.

13. Teristimewa untuk kedua orang tuaku yang tercinta ayah Pahum dan Ibu Jemiyah, yang selama ini telah membantu peneliti dengan segenap cinta dan kasih sayang, memberikan perhatian, motivasi, dukungan serta do'a yang tiada henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah senantiasa meridhoi dan memberikan kesehatan untuk ayah dan ibu.

14. Kakak dan abang-abangku, Raduan, Patimah, Daniar, Basrah Akbar yang telah mensupport segala perjuangan peneliti dalam seluruh proses penyusunan skripsi ini dan selalu mendo'akan yang terbaik untuk peneliti.

15. Terimakasih kepada orang-orang yang tersayang, sahabat dan teman-teman yang selalu setia menemani peneliti dalam penyusunan skripsi ini sampai selesai.

16. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan angkatan 2018.

Semoga semua dukungan dan bimbingan yang telah diberikan selama ini menjadi keberkahan bagi kita semua, tidak dapat penulis membalasnya dengan apapun, hanya Allah yang maha mengetahui segalanya.

Akhirnya, kepada Allah kita memohon pertolongan mudah-mudahan kita semua mendapat ridhonya, Aamiin yaa Rabbal 'Alamiin

Banda Aceh, 27 Juli 2022
Penulis,

Ratna

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPEL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Hipotesis Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	10
F. Definisi Operasional Variabel	11
BAB II: KAJIAN PUSTAKA	
A. Bimbingan Kelompok	13
1. Pengertian Bimbingan Kelompok	13
2. Tujuan Bimbingan Kelompok	14
3. Fungsi Bimbingan Kelompok	15
4. Asas- Asas Bimbingan Kelompok	16
5. Tahap-Tahap Bimbingan Kelompok	17
B. Teknik <i>Role Playing</i>	21
1. Pengertian <i>Role Playing</i>	21
2. Karakteristik <i>Role Playing</i>	22
3. Tujuan <i>Role Playing</i>	23
4. Manfaat <i>Role Playing</i>	24
5. Tahapan-tahapan Teknik <i>Role Playing</i>	25
6. Kelebihan dan Kekurangan Teknik <i>Role Playing</i>	30
C. Penyesuaian Diri	31
1. Pengertian Penyesuaian Diri	31
2. Proses Penyesuaian Diri	35
3. Macam-macam Penyesuaian Diri	37
4. Aspek-aspek Penyesuaian Diri	38
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penyesuaian Diri	39
D. Penggunaan Teknik <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa	41

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian	43
1. Metode Penelitian	43
2. Desain Penelitian	44
B. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian	45
1. Lokasi Penelitian	45
2. Populasi Penelitian	46
3. Sampel Penelitian	47
C. Instrument Pengumpulan Data	48
1. Uji Validitas Instrumen	51
2. Uji Reliabilitas	53
D. Teknik Pengumpulan Data	55
1. Observasi	55
2. Dokumentasi	56
3. Skala	56
E. Teknik Analisis Data	58
1. Analisis Peningkatan Penyesuaian Diri	58
2. Uji Normalitas	58
3. Uji t	59

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penggunaan Teknik <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa	60
B. Hasil Penelitian dan Analisis Data	67
C. Pengolahan Data	71
1. Uji Normalitas	71
2. Uji T	72
D. Pembahasan Hasil Penelitian	74
1. Analisis Peningkatan Penyesuaian Diri Siswa	74
2. Penggunaan Teknik <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa	77

BAB V: PENUTUP

A. Kesimpulan	80
B. Saran	81

DAFTAR PUSTAKA	82
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian	44
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	46
Tabel 3.3 Skor <i>Alternative</i> Jawaban Kousioner	49
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penyesuaian Diri	50
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Butir Item	52
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Item Kousioner Yang akan Digunakan untuk Penelitian	53
Tabel 3.7 Rumus Reliabilitas Instrumen	54
Tabel 3.8 Kategori Reliabilitas Instrumen	54
Tabel 3.9 Hasil Uji Reliability Statistics	55
Tabel 3.10 Interpretasi Nilai <i>N-Gain</i>	58
Tabel 4.1 Perbandingan Skor Rata-rata pada Penggunaan Teknik <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Penyesuaian diri Siswa	68
Tabel 4.2 Nilai Rata-rata Khusus Uji Kousioner Awal dan Akhir pada Penggunaan Teknik <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Penyesuaian diri Siswa 6 (enam) Orang	68
Tabel 4.3 Persentase <i>N-gain</i> Rata-rata 6 (enam) Siswa pada Penggunaan Teknik <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa	69
Tabel 4.4 Perbandingan Skor Rata-rata Uji Kousioner Awal dan Akhir Penyesuaian Diri Siswa 6 (enam) orang	70
Tabel 4.5 Nilai Rata-rata Uji Kousioner Awal dan Akhir Berdasarkan Indikator Penyesuaian Diri Siswa	70
Tabel 4.6 Persentase <i>N-gain</i> Rata-rata Penyesuaian Diri Siswa	71
Tabel 4.7 One Sample Kolmogorov-Smirnov Test	72
Tabel 4.8 Uji t Berpasangan Pre-test dan Post-test Penyesuaian diri	73

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Hasil *Djusement* Instrumen Penelitian
- Lampiran 5 : Instrumen Penelitian
- Lampiran 6 : Kousioner Penyesuaian Diri
- Lampiran 7 : Hasil SPSS Uji Validitas Instrumen
- Lampiran 8 : Hasil Uji Reliabilitas
- Lampiran 9 : Hasil SPSS Uji T
- Lampiran 10 : Tabel Uji N-gain
- Lampiran 11 : RPL dan Skenario Pemberian Treatment
- Lampiran 12 : Format Observasi Pemberian Treatment
- Lampiran 13 : Foto Kegiatan Penelitian



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Individu adalah makhluk yang dinamik, tumbuh dan berkembang. Serta memiliki keragaman kebutuhan, baik dalam jenis tataran (level), maupun intensitasnya. Keragaman cara individu dalam memenuhi kebutuhannya akan menunjukkan adanya keragaman pola penyesuaian diri individu. Bagaimana individu memenuhi kebutuhannya akan menggambarkan pola penyesuaian dirinya. Proses pemenuhan kebutuhan ini pada hakikatnya merupakan proses penyesuaian diri.

Transisi di dalam kehidupan mengarahkan seseorang pada perubahan-perubahan dan tuntutan-tuntutan sehingga diperlukan adanya penyesuaian diri. Setiap orang harus menyesuaikan diri dengan lingkungan demi keberlangsungan hidupnya. Dalam proses interaksi yang dilakukan antar seseorang, maka terciptalah kelompok ataupun komunitas tertentu, komunitas tersebut didalamnya dibutuhkan penyesuaian diri.

Schneiders, menjelaskan bahwa penyesuaian diri (*adjustment* atau *personal adjustment*) pada prinsipnya merupakan suatu proses yang melibatkan respon-respon mental dan tingkah laku dimana individu berusaha mengulangi kebutuhan-kebutuhan didalam dirinya, mengatasi ketegangan dan frustasi dan menyelesaikan konflik dengan tujuan untuk mendapatkan keselarasan tuntutan dari dalam diri dengan tuntutan dimana lingkungan berada.¹

¹ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* hlm. 193

Disini setiap individu dituntut untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan barunya. Seseorang dikatakan memiliki kemampuan penyesuaian diri yang baik jika mampu melakukan respons-respons yang matang, efisien, memuaskan dan sehat. Dikatakan efisien artinya mampu melakukan respon dengan mengeluarkan tenaga dan waktu sehemat mungkin. Dikatakan sehat artinya bahwa respons-respons yang dilakukannya sesuai dengan hakikat individu, lembaga atau kelompok antar individu, dan hubungan antar individu dengan penciptanya.²

Penyesuaian terjadi kapan saja individu menghadapi kondisi-kondisi lingkungan baru yang membutuhkan suatu respons. Penyesuaian juga tampil dalam bentuk menyesuaikan kebutuhan psikologis seseorang dengan norma-norma budaya. Bahkan kebutuhan dasar secara fisiologis, seperti rasa lapar, dipenuhi menurut cara-cara yang ditentukan secara sosial. Apa yang kita makan, dan bagaimana kita makan merupakan ilustrasi dari tindakan yang dipelajari dari suatu pola kebudayaan suatu masyarakat. Penyesuaian mencakup belajar untuk menghadapi keadaan melalui perubahan dalam tindakan atau sikap. Sepanjang hidupnya individu akan mengadakan perubahan perilaku. Karna memang dia dihadapkan pada kenyataan dirinya maupun lingkungannya yang terus berubah.³

Penyesuaian diri siswa terhadap lingkungan terbagi menjadi tiga yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan juga lingkungan masyarakat. Seseorang baru dikatakan memiliki kemampuan penyesuaian diri yang baik telah belajar breaksi terhadap dirinya, keluarga, dan lingkungannya, dengan cara-cara yang matang,

² Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. hlm.176

³ *Ibid.*, hlm.192

efisien, memuaskan, sehat serta dapat mengatasi konflik mental, frustrasi, kesulitan pribadi dan sosial tanpa mengembangkan perilaku simptomatik dan gangguan psikosomatik yang mengganggu tujuan moral, sosial, agama, dan pekerjaan.⁴

Namun, fenomena yang terjadi dilapangan tidak semua siswa remaja mampu mengadakan suatu penyesuaian diri yang tepat, khususnya pada lingkungan sekolah. Terkadang tidak sedikit dari mereka yang mengalami hambatan atau gagal dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya yang terwujud dalam perilaku yang bertentangan dengan harapan lingkungan sosialnya. Saat memasuki lingkungan sekolah baru maka siswa baru dituntut untuk menyesuaikan diri dengan kondisi lingkungan yang baru tersebut. Menyesuaikan diri yang dimaksud bukan berarti siswa “menjadi” seperti apa yang menjadi tuntutan lingkungan, melainkan siswa dapat memadukan potensi dan kondisi internal dirinya dengan lingkungan dimana dia berada. Menurut Ghufron, penyesuaian diri dipahami sebagai interaksi seseorang secara kontinyu dengan dirinya sendiri, orang lain, dan dunianya. Seseorang dikatakan mempunyai penyesuaian diri yang berhasil apabila ia dapat mencapai kepuasan dalam usahanya memenuhi kebutuhan dan mengatasi ketegangan.⁵

Teman sebaya sangat berperan penting di dalam penyesuaian diri siswa karna interaksi dengan teman sebaya dapat membantu perkembangan berbagai kompetensi sosial dan personal, hal ini sangat tidak mudah diperoleh oleh

⁴Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004) hlm. 176

⁵ Restu Indrayana, *Penerapan setrategi self management untuk meningkatkan penyesuaian diri di sekolah pada siswa kelas X MIA 3 SMAN 1 Ngadirojo Kabupaten Pacitan*, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Universitas Negeri Surabaya, hlm.60

individu. Kontak dengan teman sebaya dapat memberikan kesempatan untuk memperluas interaksinya dan mengembangkan kompetensi sosial, pola tingkah laku yang sedikit banyak sama dengan lingkungan dimana individu berada.⁶

Berdasarkan pendapat para ahli di bidang pendidikan, masalah penyesuaian diri bagi anak-anak sekolah merupakan masalah penting yang tidak dapat dikesampingkan begitu saja karena hal itu penting demi keberhasilan tujuan pendidikan itu sendiri.

Adapun peran Bimbingan dan konseling disekolah merupakan salah satu sarana dalam membantu mengentaskan permasalahan peserta didik salah satunya yaitu permasalahan penyesuaian diri yang masih rendah. Bimbingan dan Konseling mempunyai peran yang sangat penting dalam membantu siswa mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik sehingga mampu mengembangkan segenap potensi yang ada pada dirinya untuk dapat menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

Bimbingan dan Konseling memiliki beberapa layanan yang dapat digunakan dalam membantu peserta didik untuk mengentaskan permasalahan yang dialaminya. Salah satu layanan bimbingan dan konseling adalah layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan bimbingan dan konseling dimana konselor/ Guru BK terlibat dalam hubungan

⁶ Sulisworo Kusdiyati dan Lilim Halimah, Faisaluddin, *Penyesuaian diri dilingkungan sekolah pada siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung*, Jurnal Humanitas, Vol. VIII, No.2 (Agustus 2011), hlm.184

dengan sejumlah konseli, pada waktu yang bersamaan, dimana setiap para anggota membentuk hubungan yang bersifat membantu.

Pelaksanaan layanan Bimbingan Kelompok dapat dilakukan dengan beberapa teknik salah satunya yaitu teknik *role playing*. Bermain peran (*Role Playing*) pada hakikatnya disukai oleh banyak orang dari seluruh tingkat usia maupun lapisan. Menurut Freud dan Erikson dalam Santrock bermain peran adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Tekanan-tekanan terlepaskan di dalam bermain peran yang diberikan kepada pemimpin kelompok.

Bermain peran (*role playing*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, *Role playing* merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Santrock juga menyatakan bermain peran memungkinkan peserta didik mampu mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik-konflik dan cara mereka mengatasinya.⁷

Pemilihan penggunaan teknik *Role Playing* didasarkan pada alasan karena permasalahan yang muncul berkaitan dengan permasalahan sosial yang terjadi dalam hubungan lingkungan sekitar utamanya dengan lingkungan sekolah,

⁷ John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 1995) hlm. 272

sehingga *Role Playing* dipandang tepat untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru BK di SMAN 7 Banda Aceh menyatakan bahwa terdapat beberapa permasalahan siswa kelas X mengalami ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri, khususnya penyesuaian diri terhadap lingkungan sekolah mereka. Identifikasi ini Diperkuat dengan pernyataan wali kelas dan guru mata pelajaran. Dilihat dari aspek/akibat Ketidakmampuan menyesuaikan diri tersebut ditunjukkan dengan tidak menghargai guru dan teman, tidak mengerjakan tugas, bermain saat jam pelajaran berlangsung, melakukan pelanggaran terhadap tata tertib sekolah, membolos ketika jam pelajaran.

Akibatnya siswa dikelas ini sering kali mendapat masalah karena prilakunya tersebut, baik itu masalah nilai mereka yang kurang baik, masalah antara siswa dengan guru ataupun masalah antara siswa dengan teman-temannya. Menurut Informasi dari Guru BK, penyebab dari perilaku tersebut adalah kebiasaan yang masih dibawa ketika SMP, lingkungan sekolah mereka di SMP dan lingkungan keluarga yang kurang perhatian.⁸

Dalam hal ini penulis juga melakukan observasi langsung dilapangan ketika melaksanakan magang III di sekolah tersebut. Dari hasil observasi tersebut dapat diambil data bahwa ada siswa yang membolos saat jam pelajaran

⁸ Wawancara dengan Ibu Lely Fitriani, Guru BK kelas X SMAN 7 Banda Aceh Pada tanggal 20 Oktober 2021

berlangsung, ada yang tidak mendengarkan guru ketika menjelaskan, mengganggu dan tidak menghargai teman dan juga tidak membuat tugas, dan bermain-main.

Penelitian ini mengenai penggunaan teknik *role playing* untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa SMAN 7 Banda Aceh. Berdasarkan eksplorasi peneliti, ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tulisan ini:

Penelitian yang dilakukan oleh Putu Ari Dharmayanti yang berjudul “Teknik *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pelatihan teknik *role playing* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan tingkat keterampilan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah mendapatkan intervensi pelatihan teknik *role playing* yang dianalisis dengan menggunakan uji statistic Wilcoxon. Intervensi pelatihan teknik *role playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMK jurusan Akomodasi Perhotelan.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Aliqol Ana, Mungin Eddy Wibowo dan Wagimin yang berjudul “Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* dan Harapan Hasil (*Outcome Expectations*) Karir Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efek bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap *self-efficacy* dan *outcome expectations*. Jenis penelitian quasi experimental dengan design pre-test

post-test control grup design diaplikasikan melibatkan 20 siswa yang memiliki skor total dari *self-efficacy* dan harapan hasil rendah yang dibagi menjadi kelompok eksperimen berjumlah 10 siswa dan kelompok control berjumlah 10 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan *self-efficacy* karir dan harapan hasil (*outcome expectation*) siswa.

Selanjutnya Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Reza Maulana pada tahun 2015 dengan mengambil judul “Implementasi *Reinforcement* Positif dalam meningkatkan kemampuan penyesuaian diri pada peserta didik kelas VII MTS Al-Khairiah Kaliawi Bandar Lampung. Permasalahan yang dibahas pada penelitian ini adalah terdapat 7 siswa yang lemah dalam penyesuaian diri, seperti masih suka menyendiri karna sulit beradaptasi dengan teman, mudah cemas dalam menghadapi situasi, kesulitan dalam belajar, mudah marah ketika menghadapi masalah. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif, dengan menggunakan studi deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas VII yaitu satu orang guru dan 7 orang siswa yang memiliki penyesuaian diri yang rendah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *reinforcement* positif yang dilakukan guru BK masih kurang maksimal karena Guru BK lebih banyak melakukan konseling kelompok sehingga tahapan-tahapan dan prosedur *reinforcement* positif banyak terabaikan.

Implementasi *Role Playing* dalam meningkatkan Hasil Belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi metode *Role Playing* terhadap Hasil belajar Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode

deskriptif kualitatif, dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Sampel dalam penelitian ini adalah 2 kelas mahasiswa semester 3 Teknologi Pendidikan di Universitas Indonesia dengan mata kuliah Pengantar Manajemen Sumber Daya Manusia. Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* telah meningkat, hasil belajar yang dimaksud adalah dalam segi afektif yaitu peserta didik berpartisipasi secara aktif serta dari segi kognitif dengan kenaikan hasil ujian peserta didik.

Dengan demikian berdasarkan latar belakang masalah diatas untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa itu sangat penting, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Teknik *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan Penyesuaian Diri Siswa SMAN 7 Banda Aceh”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah penggunaan teknik *role playing* dapat meningkatkan penyesuaian diri siswa SMAN 7 Banda Aceh ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Teknik *role playing* dapat meningkatkan penyesuaian diri siswa SMAN 7 Banda Aceh.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Alternatif (Ha): Penggunaan teknik *role playing* dapat meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa di SMAN 7 Banda Aceh.

Hipotesis Nihil (Ho): Penggunaan teknik *role playing* tidak dapat meningkatkan penyesuaian diri siswa SMAN 7 Banda Aceh.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan Bimbingan dan Konseling tentang Penggunaan Teknik *Role Playing* dalam meningkatkan Penyesuaian diri siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Guru

1. Menambah pengetahuan tentang penerapan teknik dan metode pemberian layanan untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa
2. Guru BK termotivasi untuk melakukan penelitian tentang penyesuaian diri yang bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran dan pemberian layanan.

b. Manfaat bagi Siswa

1. Siswa menjadi paham tentang penyesuaian diri
2. Hasil pelayanan dengan menggunakan teknik *role playing* dapat meningkatkan penyesuaian diri siswa.

c. Manfaat bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan maupun referensi dalam upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkaitan dengan penyesuaian diri siswa di sekolah.

F. Definisi Operasional

1. Teknik *Role Playing*

Teknik *role playing* atau dikenal dengan teknik bermain peran merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Dalam simulasi ini lebih menitikberatkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang dan peristiwa tersebut bermakna bagi kehidupan sekarang.⁹

Adapun teknik *role playing* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu teknik dalam bimbingan konseling yang digunakan untuk dapat meningkatkan penyesuaian diri siswa sesuai dengan aspek-aspek penyesuaian diri yang sehat yaitu siswa memiliki kematangan emosional ditunjukkan dengan

⁹ Mashitoh dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009), cet. Pertama, h. 199.

menghargai guru dan teman, kematangan intelektual yaitu mampu mencapai wawasan diri sendiri, kematangan sosial dan juga bertanggung jawab.

2. Penyesuaian Diri

Schneiders menjelaskan bahwa penyesuaian diri (*adjustment atau personal adjustment*) pada prinsipnya merupakan suatu proses yang melibatkan respon-respon mental dan tingkah laku dimana individu berusaha mengulangi kebutuhan-kebutuhan didalam dirinya, mengatasi ketegangan dan frustasi dan menyelesaikan konflik dengan tujuan untuk mendapatkan keselarasan tuntutan dari dalam diri dengan tuntutan dimana lingkungan berada.¹⁰

Penyesuaian diri yang dimaksud dalam penelitian ini dilihat dari empat aspek kepribadian yaitu: kematangan emosional, kematangan intelektual, kematangan sosial, dan bertanggung jawab.

¹⁰ Muhammad Ali dan Muhammad Asrosi, *Ibid.* hlm.173

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Menurut Wibowo, bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok, dimana pimpinan kelompok menyediakan informasi-informasi dan mengarah diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih bersosial, untuk membantu anggota kelompok dalam mencapai tujuan bersama.¹¹

Sukardi menjelaskan “layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan seseorang secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari pembimbing atau pemimpin kelompok yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar. Anggota keluarga maupun anggota masyarakat”.¹²

Menurut Prayitno, bimbingan kelompok merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sekelompok manusia, dengan memanfaatkan dinamika kelompok.¹³ Dalam artian seluruh peserta dalam bimbingan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran dan sebagainya. Hal-hal yang dibicarakan dalam kelompok semua bermanfaat untuk diri peserta didik, dan peserta lainnya.

¹¹ Mungin Eddy Wibowo, *Konseling Kelompok Perkembangan*, (Semarang: UNNES Press, 2005) h.17.

¹² Sri Narti, *Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), cet-1 h.332

¹³ Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h.309.

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan para ahli diatas, bimbingan kelompok mengandung makna sebagai berikut:

- a) Bimbingan kelompok diarahkan oleh pemimpin kelompok yang menyediakan informasi-informasi bermanfaat untuk membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.
- b) Bimbingan kelompok melahirkan interaksi antar anggota kelompok dengan saling mengeluarkan pendapat, memberi tanggapan, saran dan sebagainya.
- c) Bimbingan kelompok merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan dinamika kelompok.

Dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan suatu layanan dalam konseling yang dilaksanakan secara berkelompok, diarahkan oleh pemimpin kelompok, dengan memanfaatkan dinamika kelompok sehingga anggota kelompok dapat berinteraksi, mengeluarkan pendapat, menanggapi, dan memberikan saran.

2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Tujuan bimbingan kelompok menurut Prayitno, adalah sebagai berikut:

a. Tujuan umum

Tujuan umum dari layanan bimbingan kelompok adalah perkembangan sosialisasi peserta didik, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan (siswa). Secara lebih khusus layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang

terwujudnya tingkah laku yang efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi yang baik verbal maupun non verbal siswa.¹⁴

b. Tujuan Khusus

Bimbingan kelompok bermaksud membahas topik-topik umum yang telah ditentukan oleh pemimpin kelompok. Secara khusus bimbingan kelompok bertujuan untuk:

- 1) Melatih peserta didik untuk dapat membina keakraban bersama anggota dalam kelompok khususnya dan teman luar kelompok pada umumnya.
- 2) Melatih untuk mengemukakan pendapat dihadapan anggotanya, melatih peserta didik dapat bersikap terbuka di dalam kelompok.
- 3) Melatih peserta didik untuk dapat bertoleransi dan bersikap tenggang rasa dengan orang lain.
- 4) Melatih peserta didik untuk dapat mengendalikan diri dalam kegiatan kelompok
- 5) Membantu peserta didik untuk mengenali dirinya dalam hubungan dengan orang lain
- 6) Melatih peserta didik memperoleh keterampilan sosial

3. Fungsi Bimbingan Kelompok

- a. Memberikan kesempatan yang luas untuk memberikan pendapat dan memberikan tanggapan tentang berbagai hal yang terjadi di lingkungannya.

¹⁴ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013), h.155.

- b. Mempunyai pemahaman yang efektif, objektif, tepat dan cukup luas tentang berbagai hal tentang apa yang mereka bicarakan.
- c. Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap sesuatu hal yang tidak baik dan memberikan dukungan terhadap sesuatu hal yang baik.
- d. Melaksanakan kegiatan-kegiatan yang nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana apa yang diprogramkan semula.

4. Asas-Asas Bimbingan Kelompok

- a. Asas kerahasiaan

Asas kerahasiaan adalah semua data dan informasi yang didapatkan dari klien harus dirahasiakan, apalagi hal-hal yang tidak patut diketahui oleh orang lain. Dalam proses bimbingan kelompok, maka para anggota kelompok merahasiakan dan menyimpan berbagi informasi yang di bahas dalam kelompok, terutama hal yang tidak layak diketahui oleh orang lain.

- b. Asas keterbukaan

Dalam proses bimbingan dan konseling suasana keterbukaan sangat diperlukan baik dari pihak konselor maupun siswa. Siswa yang dibimbing diharapkan dapat berbicara jujur dan berterus terang. Dalam proses bimbingan kelompok asas ini digunakan agar semua anggota kelompok secara bebas mengemukakan ide-ide atau saran tentang apa saja yang dirasakan dan dipikirkan tanpa ada rasa malu dan ragu.

c. Asas kesukarelaan

Asas kesukarelaan adalah proses pemberian layanan yang di berikan bersifat sukarela dari pihak konselor dan klien tanpa adanya paksaan. Dalam bimbingan kelompok, semua anggota dapat menampilkan 18 dirinya secara spontan tanpadi paksa oleh pemimpin kelompok atau teman dalam kelompok tersebut.

d. Asas kenormatifan

Asas kenormatifan adalah proses bimbingan dan konseling tidak boleh bertentangan dengan norma-norma atau kebiasa yang berlaku. Dalam bimbingan kelompok, diharapkan apa yang di bicarakan dalam kegiatan kelompok oleh anggota kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma dan kebiasaan yang berlaku.

5. Tahap-Tahap Bimbingan Kelompok

a. Tahap awal

Tahap awal berlangsung sampai berkumpulnya para anggota kelompok dan dimulainya tahap pembentukan. Pada tahap ini dilakukanlah upaya untuk menumbuhkan minat bagi terbentuknya kelompok, yang meliputi pemberian penjelasan tentang kelompok yang dimaksud, tujuan dan manfaat adanya kelompok dan kemungkinan adanya kesempatan dan kemudahan bagi penyelenggara kelompok yang dimaksud. Kegiatan awal seperti itu akan membuahkan suasana dan motivasi bagi sasaran layanan untuk terwujudnya layanan.¹⁵

¹⁵ Prayitno, dkk, Layanan Bimbingan..., h. 54.

Uraian berikut ini mengemukakan secara ringkas dari tahap setelah tahap awal:¹⁶

1) Pembentukan kelompok

Dalam tahap pembentukan ini, peranan pemimpin kelompok hendaknya memunculkan dirinya sehingga tertangkap oleh para anggota sebagai orang yang benar-benar bisa dan bersedia membantu para anggota kelompok mencapai tujuan bersama. Dalam tahap ini pemimpin kelompok perlu melakukan hal berikut:

- a) Menjelaskan tujuan umum yang ingin dicapai dan menjelaskan cara-cara yang hendaknya dilalui.
- b) Mengemukakan tentang diri sendiri.
- c) Menampilkan tingkah laku komunikasi yang mengandung unsur-unsur penghormatan, ketulusan hati, kehangatan dan empati.

2) Keaktifan pemimpin kelompok Pemimpin kelompok perlu memusatkan usahanya pada:

- a) Penjelasan tentang tujuan kegiatan.
- b) Penumbuhan rasa saling mengenal antar anggota.
- c) Penumbuhan sikap saling mempercayai dan saling menerima.
- d) Dimulainya pembahasan tentang tingkah laku dan suasana petasan dalam kelompok.

Jadi, pada tahap ini yang harus dilakukan adalah terlebih dahulu pemimpin kelompok (guru BK) mengucapkan rasa terimakasih

¹⁶ Prayitno, dkk, Layanan Bimbingan..., h. 54-57

kepada anggota kelompok dan menerima secara terbuka, berdo'a agar memberikan kelancaran dalam kegiatan, pemimpin kelompok juga aktif (dalam hal menjelaskan tujuan kegiatan, cara pelaksanaan dan menjelaskan asas-asas dalam bimbingan kelompok), pada tahap ini pemimpin kelompok menumbuhkan rasa saling kenal antar anggota kelompok serta menumbuhkan sikap saling menghargai dan mempercayai satu dengan lainnya.

b. Tahap peralihan

Menurut prayitno, tahap peralihan bertujuan untuk membebaskan anggota kelompok dari perasaan atau sikap enggan, ragu, malu atau saling tidak percaya untuk memasuki tahap berikutnya. Jadi, pemimpin kelompok bertugas menanyakan apakah anggota kelompok sudah siap untuk memasuki tahap berikutnya atau harus kembali kepada tahap pembentukan.²⁵

Tahap peralihan di sebut juga tahap transisi yaitu dari tahap pembentukan ke tahap kegiatan. Pada tahap ini suasana kelompok sudah mulai terbentuk dinamika kelompok. Dalam tahap ini pemimpin kelompok menegaskan kembali jenis kegiatan kelompok, tujuan kegiatan kelompok dan asas-asas yang dalam bimbingan kelompok. Setelah jelas kegiatan yang akan dilakukan maka tidak ada lagi keraguan dari anggota kelompok dalam melaksanakan kegiatan.

c. Tahap kegiatan

Dalam tahap kegiatan yang dilakukan adalah:

- a) Pemimpin kelompok mengemukakan suatu masalah atau topik, masalah yang di angkat dalam kegiatan bimbingan kelompok adalah masalah yang bersifat umum.
- b) Tanya jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang hal-hal yang belum jelas menyangkut masalah atau topik yang dikemukakan pemimpin kelompok.
- c) Anggota membahas masalah tersebut secara mendalam dan tuntas.
- d) Kegiatan selingan.
- e) Menegaskan komitmen para anggota kelompok (apa yang segera dilakukan berkenaan dengan topik yang telah dibahas).

d. Tahap pengakhiran

Tahap pengakhiran merupakan tahap penutup dri kegiatan bimbingan kelompok dengan tujuan yang telah tercapainya suatu pemecahan masalah oleh kelompok tersebut. Menurut Prayitno, peranan pemimpin kelompok pada tahap ini adalah:

- a) Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan segera di akhiri.
- b) Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil kegiatan.
- c) Membahas kegiatan lanjutan dan membuat kontrak pertemuan kembali

B. Teknik Role Playing

1. Pengertian *Role Playing*

Role Playing adalah alat belajar yang dapat meningkatkan keterampilan dan menambah pengertian mengenai hubungan antarmanusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan nyata. Permainan peranan dapat dilakukan dalam bentuk sosiodrama, psikodrama, permainan peran terstruktur, permainan peran tidak terstruktur, permainan simulasi, dan *homeroom*.¹⁷

Bermain peran (*role playing*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, *Role playing* merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Santrock juga menyatakan bermain peran memungkinkan peserta didik mampu mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik-konflik dan cara mereka mengatasinya.¹⁸

Menurut Joyce, Weil dan Calhoun menjelaskan pengertian *Role Playing* merupakan sebuah model pengajaran ulang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model pengajaran *role playing* ini membantu masing-masing peserta didik untuk merencanakan makna pribadi dalam dunia sosial dan

¹⁷ Alimuddin Mahmud, Kustiah Sunarty, *Mengenal Teknik-Teknik Bimbingan dan Konseling*, (Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2012)h.101

¹⁸ Santrock, John W, *Perkembangan Remaja*, (Jakarta: Erlangga, 2003) h.272

membantu memecahkan dilemma yang terjadi dalam diri individu melalui bantuan kelompok sosial.¹⁹

Bermain peran (*role play*) biasanya digunakan dalam konseling kelompok dimana melibatkan orang lain. Anggota kelompok lain dapat berperan sebagai ego state yang bermasalah dengan konseli. Dalam kegiatan ini konseli berlatih dengan anggota kelompok untuk bertingkah laku sesuai dengan apa yang akan diuji coba di dunia nyata. Variasi lain dapat dilakukan dengan melebih-lebihkan karakteristik ego state tertentu untuk melihat reaksi tingkah laku saat ini terhadap ego state tertentu.²⁰

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas atau pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta didik memberikan penilaian.²¹

2. Karakteristik *Role Playing*

Bermain peran merupakan sebuah permainan dimana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari system

¹⁹ Joyce, Weil, dkk, *Model of Teaching Model-Model Pengajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 208

²⁰ Gantina Komalasari dkk, *Teori dan Teknik Konseling*, (Jakarta: Indeks, 2011), hlm.130

²¹ Muhammad A nas, *Mengenal Metode Pembelajaran*, (Pasuruan: CV, Pustaka Halwa, 2014) hlm.51

peraturan permainan yang telah ditetapkan, para pemain bisa merancang arah dan hasil akhir pemain.

Terdapat lima karakteristik bermain peran, yaitu :

- a) Merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak,
- b) Didasari motivasi yang muncul dari dalam jadi anak melakukan kegiatan itu atas kemauannya sendiri,
- c) Sifatnya spontan dan sukarela, bukan merupakan kewajiban. Anak merasa bebas memilih apa saja yang ingin dijadikan alternative bagi kegiatan bermainnya,
- d) Senantiasa melibatkan peran aktif dari anak, baik secara fisik maupun mental,
- e) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreatif, memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan memperoleh teman sebanyak mungkin dan lainnya.²²

3. Tujuan *Role Playing*

Tujuan bermain peran adalah menggambarkan suatu peristiwa masa lampau atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik masa kini maupun masa mendatang, kemudian ditunjuk beberapa siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita. Pemeran melakukan sendiri perannya sesuai dengan daya imajinasi tentang pokok yang diperankannya.

²² Heru Subagio, *Role Playing*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm.21

Mengutip pendapat dari Subari yang menjelaskan tujuan bermain peran adalah :

- a) Memahami peran orang lain
- b) Membagi tanggung jawab untuk melaksanakannya
- c) Menghargai penghayatan orang lain, dan
- d) Terlatih mengambil keputusan.²³

4. Manfaat *Role Playing*

Role playing sangat efektif untuk memfalisitasi siswa dalam mempelajari perilaku social dan nilai-nilai hal ini berdasarkan asumsi bahwa:

- a. Kehidupan nyata dapat dihadirkan dan dianalogikan kedalam scenario bermain peran (*role playing*),
- b. *Role playing* dapat menggambarkan perasaan otentik siswa, baik yang hanya dipikirkan maupun yang di ekspresikan,
- c. Emosi dan ide-ide yang muncul dalam bermain peran dapat digiring menuju sebuah kesadaran, yang selanjutnya akan memberikan arah menuju perubahan,
- d. Proses psikologi yang tidak kasat mata terkait dengan sikap, nilai dan system keyakinan dapat digiring menuju sebuah kesadaran melalui peranan spontan dan diikuti analisis²⁴

²³ Heru Subagio, Ibid, hlm. 24

²⁴ Urai Herlina, Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok, *Jurnal pendidikan sosial*, Vol.2, No.1, (juni 2015), 97

5. Tahapan-Tahapan Teknik *Role Playing*

Teknik *role playing* dilakukan dengan cara membentuk sebuah kelompok yaitu melalui bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok adalah suatu upaya untuk membimbing kelompok-kelompok siswa agar kelompok itu menjadi besar, kuat, dan mandiri.²⁵ Bimbingan kelompok merupakan suatu kumpulan individu-individu yang dibentuk menjadi sebuah kelompok. Dalam kelompok tersebut, individu diharuskan untuk mengemukakan semua pendapat, ide dan perasaan sehingga akan menjadi solusi dan arahan sebagai bentuk bimbingan diri dan bermanfaat untuk anggota kelompok lainnya.

Menurut Sukardi, bimbingan kelompok merupakan layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh bahan dari nara sumber tertentu (terutama guru pembimbing atau konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupan sehari-hari baik individu sebagai pelajar, anggota keluarga, dan masyarakat serta untuk mempertimbangkan dalam pengambilan keputusan.²⁶ Dalam bimbingan kelompok ada yang namanya pemimpin kelompok. Pemimpin kelompok adalah konselor itu sendiri.

Sedangkan anggota kelompok adalah kumpulan dari beberapa individu yang telah bersukarela untuk mengikuti kegiatan kelompok tersebut. Dalam kelompok tersebut diharapkan adanya dinamika kelompok. Artinya, setiap anggota kelompok dituntut untuk aktif dan terlibat dalam kegiatan kelompok tersebut. Semua anggota kelompok berhak untuk mengutarakan segala isi pikiran

²⁵Muhammad syahrul, *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Penyesuaian Diri Siswa*, Jurnal of EST, Vol. 1, No. 1, 2015. Diakses pada 19 september 2019

²⁶Muhammad syahrul, *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok*, 2015. Diakses pada 19 september 2019

dan pendapatnya yang mungkin dapat dijadikan solusi bagi permasalahan atau topik yang sedang dibahas dalam kelompok.

Tujuan dari bimbingan kelompok terbagi atas dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Yang mana tujuan umum dari bimbingan kelompok adalah untuk membantu para siswa yang mengalami masalah melalui prosedur kelompok. Selain itu juga mengembangkan pribadi dari masing-masing individu yang menjadi anggota kelompok melalui berbagai suasana yang menyenangkan maupun menyedihkan.²⁷

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

1) Tahap pembentukan

Tahap ini merupakan tahap awal atau tahap pertama yang dilakukan untuk memulai sebuah kelompok. Tahap ini merupakan tahap pengenalan, tahap pelibatan diri atau tahap memasukkan diri kedalam kehidupan suatu kelompok.²⁸ Pada tahap pembentukan, yang pertama dilakukan adalah memilih anggota kelompok. Anggota yang dipilih adalah individu yang bersedia (suka rela) untuk mengikuti kegiatan kelompok.

²⁷ Muhammad syahrul, *Pengaruh Layanan Bimbingan*, 2015. Diakses pada 19 september 2019.

²⁸ Prayitno, *layanan bimbingan dan konseling kelompok (dasar dan profil)*, (t.tp: Ghalia Indonesia,1995), hal. 41.

2) Tahap peralihan

Setelah suasana kelompok terbentuk dan dinamika kelompok sudah mulai tumbuh dan terbentuk, kegiatan kelompok hendak dibawa lebih jauh oleh pemimpin kelompok menuju ke kegiatan kelompok yang sebenarnya. Untuk itu perlu diselenggarakan tahap peralihan.²⁹Tahap peralihan merupakan tahap perantara atau tahap jembatan antara tahap I dan tahap III. Anggota kelompok akan memasuki pada tahap kegiatan. Pada tahap ini mereview tentang pembahasan tahap I dan menanyakan anggota kelompok apakah sudah siap untuk memasuki tahap berikutnya, yaitu tahap kegiatan.

3) Tahap kegiatan

Tahap ini merupakan tahap yang sebenarnya-benarnya. Artinya, tahap ini adalah tahap yang membahas tentang kegiatan. Keberhasilan pada tahap ini bergantung pada hasil dari dua tahap sebelumnya. Ketika tahap sebelumnya berhasil dengan baik, maka tahap ketiga itu akan berlangsung dengan mudah dan lancar.³⁰ Pada tahap ini kegiatan dalam kelompok akan dimulai. Pada tahap inilah dinamika kelompok sangat ditekankan agar tujuan dari layanan bimbingan kelompok dapat terwujud dengan lancar. Dalam kegiatan ini pertukaran pendapat, isi pikiran, perasaan, semua itu diusahakan untuk mencurahkan kepada anggota yang ada dalam kelompok, sehingga permasalahan yang mengganjal dapat tertuntaskan secara bersama-sama.

²⁹ Prayitno, *layanan bimbingan dan konseling*..., hlm. 44

³⁰ Prayitno, *layanan bimbingan dan konseling*..., hlm. 47.

4) Tahap pengakhiran

Tahap akhir dari kegiatan kelompok adalah tahap pengakhiran. Ketika kelompok memasuki tahap pengakhiran, kegiatan kelompok hendaknya dipusatkan pada pembahasan penjelajahan tentang apakah para kelompok akan mampu menerapkan hal-hal yang telah mereka pelajari dalam suasana kelompok pada kehidupan nyata mereka sehari-hari.³¹ Setelah melalui beberapa tahap sebelumnya, maka tibalah pada tahap yang terakhir yaitu tahap penutupan (pengakhiran). Pada tahap pengakhiran, hal-hal yang diutarakan adalah tentang kesimpulan dari kegiatan bimbingan kelompok dan kesankesan yang menarik dalam bimbingan kelompok serta komitmen anggota kelompok setelah

Agar dapat menjadi teknik yang benar-benar efektif, terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam aplikasi *role playing*, yaitu; (a) Kualitas pemeranan, (b) Analisis yang mengiringi pemeranan, dan (c) Persepsi siswa mengenai kesamaan permainan peranan dengan kehidupan. Untuk itu, Shaftels (Sagala), membagi tahapan-tahapan melaksanakan *role playing* menjadi Sembilan:

- 1) Tahap I : Pemanasan
 - a. Mengidentifikasi dan Mengenalkan Masalah
 - b. Memperjelas Masalah,
 - c. Menafsirkan Masalah
 - d. Menjelaskan *Role playing*

³¹ Prayitno, *layanan bimbingan dan konseling...*, hlm. 58-59

- 2) Tahap II : Memilih Partisipan
 - a. Menganalisis peran
 - b. Memilih pemain yang akan melakukan peran
- 3) Tahap III : Mengatur Setting Tempat Kejadian
 - a. Mengatur sesi-sesi atau batas-batas tindakan,
 - b. Menegaskan kembali peran,
 - c. Lebih mendekat pada situasi yang bermasalah
- 4) Tahap IV : Menyiapkan Observer
 - a. Memutuskan apa yang akan dicari ataupun dinikmati,
 - b. Memberikan Tugas Pengantaran
- 5) Tahap V : Pemeranan
 - a. Memulai *Role playing*
 - b. Mengukuhkan *Role playing*
 - c. Mengakhiri *Role playing*
- 6) Tahap VI : Diskusi dan Evaluasi
 - a. Mereview pemeranan (Kejadian, Posisi,Kenyataan)
 - b. Mendiskusikan fokus-fokus utama
 - c. Mengembangkan pemeran selanjutnya
- 7) Tahap VII : Pemeranan Kembali
 - a. Memainkan peran yang telah direvisi
 - b. Memberi masukan atau alternative perilaku dalam langkah selanjutnya
- 8) Tahap VIII: Diskusi dan Evaluasi, sama dengan fase enam.

- 9) Tahap IX: Berbagi Pengalaman dan Melakukan generalisasi. Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan sehari-hari serta masalah-masalah actual. Menjelaskan prinsip-prinsip umum dalam tingkah laku.³²

6. Kelebihan dan Kekurangan teknik *Role Playing*

Role Playing merupakan suatu teknik konseling melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anggota kelompok/klien pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan dalam kelompok, bergantung kepada apa yang diperankan. Dari penjelasan diatas bisa diambil kesimpulan Kelebihan teknik *Role Playing* adalah :

- a. Melibatkan seluruh anggota kelompok dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- b. Anggota bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- c. Permainan ini merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.

Selain kelebihan dalam pembelajaran teknik *role playing* memiliki kekurangan yaitu sebagai berikut:

- a. Adanya anggapan bahwa kemampuan interpersonal lebih mudah dari kemampuan interpersonal lebih mudah dari kemampuan teknis.

³² Urai Herlina, Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok, *Jurnal pendidikan sosial*, Vol.2, No.1, (juni 2015), hlm.98-99

- b. Pengalaman yang diperoleh siswa tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan
- c. Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi

C. Penyesuaian Diri

1. Pengertian Penyesuaian Diri

Menurut Hurlock, pada masa remaja penyesuaian diri dengan standar kelompok merupakan hal yang sangat penting bagi dirinya dibandingkan dengan nilai individualitasnya. Sehingga secara tidak sadar dengan adanya interaksi dan komunikasi antar pribadi di dalam situasi kelompok tersebut, dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman dan penerimaan diri terhadap nilai-nilai kehidupan dan segala tujuan hidup serta untuk belajar perilaku tertentu ke arah yang lebih baik dari perilaku mereka sebelumnya, terutama dalam hal penyesuaian diri dengan lingkungan masyarakat, sekolah, atau dengan teman sebayanya.³³

Schneiders, menjelaskan bahwa penyesuaian diri (*adjustment* atau *personal adjustment*) pada prinsipnya merupakan suatu proses yang melibatkan respon-respon mental dan tingkah laku dimana individu berusaha mengulangi kebutuhan-kebutuhan didalam dirinya, mengatasi ketegangan dan frustrasi dan menyelesaikan konflik dengan tujuan untuk mendapatkan keselarasan tuntutan dari dalam diri dengan tuntutan dimana lingkungan berada.³⁴

³³ Hurlock, E., *Perkembangan Anak*, Jilid 2 (Jakarta: Erlangga, 1999), hlm.44

³⁴ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Ibid.* hlm. 173

Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa penyesuaian sosial individu menunjukkan kemampuan individu untuk bereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap realitas sosial, situasi, dan hubungan sehingga tuntutan atau kebutuhan dalam kehidupan sosial terpenuhi dengan cara yang dapat diterima dan memuaskan. Jika individu ingin mengembangkan kemampuan dalam penyesuaian sosial maka ia harus menghargai hak orang lain, mampu menciptakan suatu relasi yang sehat dengan orang lain, mengembangkan persahabatan, berperan aktif dalam kegiatan sosial, menghargai nilai-nilai dari hukum-hukum sosial dan tradisi. Apabila prinsip-prinsip ini dilakukan secara konsisten, maka penyesuaian sosial yang baik akan tercapai.

Membahas tentang pengertian penyesuaian diri, schneiders memberi penekanan pada tiga definisi penyesuaian diri, yaitu:

1) Penyesuaian diri sebagai adaptasi (*Adaptation*)

Dilihat dari latar belakang perkembangannya. Pada mulanya penyesuaian diri diartikan sama dengan adaptasi (*adaptation*). Padahal pada umumnya adaptasi lebih mengarah pada penyesuaian diri dalam arti fisik, fisiologis, atau biologis. Misalnya, seseorang yang berpindah tempat dari daerah panas ke daerah dingin harus beradaptasi dengan iklim yang berlaku di daerah dingin tersebut. Dengan demikian, dilihat dari sudut pandang ini, penyesuaian diri cenderung diartikan sebagai usaha mempertahankan diri secara fisik (*self-maintenance atau survival*). Oleh sebab itu, jika penyesuaian diri hanya diartikan sama dengan usaha mempertahankan diri maka hanya selaras dengan keadaan fisik saja, bukan penyesuaian dalam arti psikologis. Akibatnya, adanya kompleksitas kepribadian

individu serta adanya hubungan kepribadian individu dengan lingkungan menjadi terabaikan. Padahal, dalam penyesuaian diri sesungguhnya tidak sekedar penyesuaian fisik, melainkan yang lebih kompleks dan lebih penting lagi adalah adanya keunikan dan keberadaan kepribadian individu dalam hubungannya dengan lingkungan

2) Penyesuaian diri sebagai bentuk Konformitas (*Conformity*)

Ada juga penyesuaian diri diartikan sama dengan penyesuaian yang mencakup konformitas terhadap suatu norma. Pemaknaan penyesuaian diri seperti ini pun terlalu banyak membawa akibat lain. Dengan memaknai penyesuaian diri sebagai usaha konformitas, menyiratkan bahwa di sana individu seakan-akan mendapat tekanan kuat untuk harus selalu mampu menghindarkan diri dari penyimpangan perilaku, baik secara moral, sosial, maupun emosional. Dalam sudut pandang ini, individu selalu diarahkan kepada tuntutan konformitas dan terancam akan tertolak dirinya manakala perilakunya tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku.

Keragaman pada individu menyebabkan penyesuaian diri tidak dapat dimaknai sebagai usaha konformitas. Misalnya pola perilaku pada anak-anak berbakat atau anak-anak genius ada yang tidak berlaku atau tidak dapat diterima oleh anak-anak berkemampuan biasa. Namun demikian, tidak dapat dikatakan bahwa mereka tidak mampu menyesuaikan diri. Norma-norma sosial dan budaya kadang-kadang terlalu kaku dan tidak masuk akal untuk dikenakan pada anak-anak yang memiliki keunggulan tingkat intelegensi atau anak-anak berbakat. Selain itu, norma yang berlaku pada suatu budaya tertentu tidak sama dengan

norma pada budaya lainnya sehingga tidak mungkin merumuskan serangkaian prinsip-prinsip penyesuaian diri berdasarkan budaya yang dapat diterima secara universal. Dengan demikian, konsep penyesuaian diri sesungguhnya bersifat dinamis dan tidak dapat disusun berdasarkan konformitas sosial.

3) Penyesuaian Diri sebagai Usaha Penguasaan (*Mastery*)

Sudut pandang berikutnya adalah bahwa penyesuaian diri dimaknai sebagai usaha penguasaan (*mastery*), yaitu kemampuan untuk merencanakan dan mengorganisasikan respons dalam cara-cara tertentu sehingga konflik-konflik, kesulitan, dan frustrasi tidak terjadi. Dengan kata lain, penyesuaian diri diartikan sebagai kemampuan penguasaan dalam mengembangkan diri sehingga dorongan, emosi, dan kebiasaan menjadi terkendali dan terarah. Hal itu juga berarti penguasaan dalam memiliki kekuatan-kekuatan terhadap lingkungan, yaitu kemampuan menyesuaikan diri dengan realitas berdasarkan cara-cara yang baik, akurat, sehat, dan mampu bekerja sama dengan orang lain secara efektif dan efisien, serta mampu memanipulasi faktor-faktor lingkungan sehingga penyesuaian diri dapat berlangsung dengan baik.

Namun demikian, pemaknaan penyesuaian diri sebagai penguasaan (*mastery*) mengandung kelemahan, yaitu menyamaratakan semua individu. Padahal, kapasitas individu antara satu orang dengan yang lain tidak sama. Ada keterbatasan-keterbatasan tertentu yang dihadapi oleh individu. Oleh sebab itu, perlu dirumuskan prinsip-prinsip penting mengenai hakikat penyesuaian diri, yaitu sebagai berikut.

- a. Setiap individu memiliki kualitas penyesuaian diri yang berbeda.
- b. Penyesuaian diri sebagian besar ditentukan oleh kapasitas internal atau kecenderungan yang telah dicapainya.
- c. Penyesuaian diri juga ditentukan oleh faktor internal dalam hubungannya dengan tuntutan lingkungan individu yang bersangkutan.³⁵

2. Proses Penyesuaian Diri

Dikutip oleh Muhammad Ali dan Asrori Proses penyesuaian diri menurut Schneiders setidaknya melibatkan tiga unsur, yaitu:

1) Motivasi dan Proses Penyesuaian Diri

Faktor motivasi dapat dikatakan sebagai kunci untuk memahami proses penyesuaian diri. Motivasi, sama halnya dengan kebutuhan, perasaan, dan emosi merupakan kekuatan internal yang menyebabkan ketegangan dan ketidakseimbangan dalam organisme. Ketegangan dan ketidakseimbangan merupakan kondisi yang tidak menyenangkan karena sesungguhnya kebebasan dari ketegangan dan keseimbangan dari kekuatan-kekuatan internal lebih wajar dalam organisme apa bila dibandingkan dengan kedua kondisi tersebut. Ini sama dengan konflik dan frustrasi yang juga tidak menyenangkan, berlawanan dengan kecenderungan organisme untuk meraih keharmonisan internal, ketentraman jiwa, dan kepuasan dari pemenuhan kebutuhan dan motivasi. Ketegangan dan ketidakseimbangan memberikan pengaruh kepada kekacauan perasaan patologis

³⁵ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Bumi Aksara,2004) hlm.173-174

dan emosi yang berlebihan atau kegagalan mengenal pemuasan kebutuhan secara sehat Karena mengalami frustrasi dan konflik.

2) Sikap terhadap Realitas dan Proses Penyesuaian Diri

Berbagai aspek penyesuaian diri ditentukan oleh sikap dan cara individu bereaksi terhadap manusia disekitarnya, benda-benda, dan hubungan-hubungan yang membentuk realitas. Secara umum, dapat dikatakan bahwa sikap yang sehat terhadap realitas dan kontak yang baik terhadap realitas itu sangat diperlukan bagi proses penyesuaian diri yang sehat. Beberapa perilaku seperti sikap antisosial, kurang berminat terhadap hiburan, sikap bermusuhan, kenakalan, dan semaunya sendiri, semuanya itu sangat mengganggu hubungan antara penyesuaian diri dengan realitas.

Berbagai tuntutan realitas, adanya pembatasan, aturan, dan norma-norma menuntut individu untuk terus belajar menghadapi dan mengatur suatu proses kearah hubungan yang harmonis antara tuntutan internal yang dimanifestasikan dalam bentuk sikap dengan tuntutan eksternal dari realitas. Jika individu tidak tahan terhadap tuntutan-tuntutan itu, akan muncul situasi konflik, tekanan, dan frustrasi. Dalam situasi seperti itu, organisme didorong untuk mencari perbedaan perilaku yang memungkinkan untuk membebaskan diri dari ketegangan.

3) Pola Dasar Proses Penyesuaian Diri

Dalam penyesuaian diri sehari-hari terdapat suatu pola dasar penyesuaian diri. Misalnya, seorang anak membutuhkan kasih sayang dari orang tuanya yang selalu sibuk. Dalam situasi itu, anak akan frustrasi dan berusaha menemukan pemecahan yang berguna mengurangi ketegangan antara kebutuhan akan kasih

sayang dengan frustrasi yang dialami. Boleh jadi, suatu saat upaya yang dilakukan itu mengalami hambatan. Akhirnya dia akan beralih kepada kegiatan lain untuk mendapat kasih sayang yang dibutuhkannya, misalnya dengan mengisap-isap ibu jarinya sendiri. Demikian juga pada orang dewasa, akan mengalami ketegangan dan frustrasi karena terhambatnya keinginan memperoleh rasa kasih sayang, memperoleh anak, meraih prestasi, dan sejenisnya. Untuk itu, dia akan berusaha mencari kegiatan yang dapat mengurangi ketegangan yang ditimbulkan sebagai akibat tidak terpenuhi kebutuhannya.³⁶

3. Macam-Macam Penyesuaian Diri

Bernard mengatakan terdapat tiga masalah dalam penyesuaian diri disekolah. Pertama, penyesuaian diri dengan kelompok teman sebaya. Permasalahan sering muncul saat remaja memiliki keinginan bergaul dan bergabung dengan teman sebayanya. Seringkali remaja tidak mendapatkan tempat yang baik dimata teman sebayanya. Kedua, penyesuaian diri dengan pengajar atau guru. Kebutuhan remaja untuk menjadi individu yang lebih dewasa semakin terlihat. Remaja sudah mulai melepaskan dirinya sebagai anak kecil dimata orang tua dan masyarakat. Kebutuhan untuk dihargai guru sebagai orang dewasa lain menjadikannya sahabat atau pembimbing. Ketiga, penyesuaian diri dalam hubungan dengan orang tua, guru, dan murid. Remaja ingin menunjukkan ketidaktergantungannya kepada orang tua, ingin diakui sebagai pribadi yang

³⁶ Muhammad Ali dan Muhammad Asrosi, *Ibid*,176-177

dewasa, mampu bergaul dengan baik, mampu menyelesaikan persoalan pribadinya sendiri dan keinginan untuk diakui akan hak-haknya.³⁷

4. Aspek-aspek penyesuaian diri

Penyesuaian diri yang baik berkaitan erat dengan kepribadian yang sehat, mengacu pada beberapa konsep tentang sehatnya kepribadian individu yang diajukan oleh beberapa ahli, seperti kepribadian normal (Cole,1953), Kepribadian Produktif (Fromm dan Gilmore, 1974), dan psiko-higiene (Sikun Pribadi, 1971), maka secara garis besarnya penyesuaian diri yang sehat dapat dilihat dari empat aspek kepribadian yaitu:

1. Kematangan emosional mencakup aspek-aspek:
 - a. Kemantapan suasana kehidupan emosional.
 - b. Kemantapan suasana kehidupan kebersamaan dengan orang lain.
 - c. Kemampuan untuk santai, gembira dan menyatakan kejengkelan.
 - d. Sikap dan perasaan terhadap kemampuan dan kenyataan diri sendiri.
2. Kematangan intelektual mencakup aspek-aspek:
 - a. Kemampuan mencapai wawasan diri sendiri.
 - b. Kemampuan memahami orang lain dan keragamannya.
 - c. Kemampuan mengambil keputusan.
 - d. Keterbukaan dalam mengenal lingkungan.
3. Kematangan sosial mencakup aspek-aspek:
 - a. Keterlibatan dalam partisipasi sosial
 - b. Kesiediaan kerja sama

³⁷ Bernard, H.W, *Psychology of Learning and Teaching*, McGraw Hill Book Company, (New York, 1995) hlm.205

- c. Kemampuan kepemimpinan
 - d. Sikap toleransi
 - e. Keakraban dalam pergaulan.
4. Tanggung jawab mencakup aspek-aspek:
- a. Sikap produktif dalam mengembangkan diri
 - b. Melakukan perencanaan dan melaksanakannya secara fleksibel.
 - c. Sikap altruisme, empati, bersahabat dalam hubungan interpersonal
 - d. Kesadaran akan etika dan hidup jujur
 - e. Melihat perilaku dari segi konsekuensi atas dasar system nilai
 - f. Kemampuan bertindak independen.³⁸

5. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Penyesuaian Diri

Menurut Schneiders, yang dikutip oleh Muhammad Ali dan Muhammad Asrori Setidaknya ada lima faktor yang dapat mempengaruhi proses penyesuaian diri remaja, yaitu:

1) Kondisi Fisik

Seringkali kondisi fisik berpengaruh kuat terhadap proses penyesuaian diri remaja. Aspek-aspek yang berkaitan dengan kondisi fisik yang dapat mempengaruhi penyesuaian diri remaja adalah : a) Hereditas dan konstitusi fisik, b) Sistem utama tubuh, dan c) kesehatan fisik. Dalam mengidentifikasi pengaruh hereditas terhadap penyesuaian diri, digunakan pendekatan fisik karena hereditas dipandang lebih dekat dan tak terpisahkan dari mekanisme fisik. Dari sini berkembang prinsip umum bahwa semakin dekat kapasitas pribadi, sifat atau

³⁸ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2009, h.195-196.

kecendrungan berkaitan dengan konstitusi fisik maka akan semakin besar pengaruhnya terhadap penyesuaian diri.

Sistem utama tubuh memiliki pengaruh terhadap penyesuaian diri adalah system syaraf, kelenjar dan otot. Sementara kesehatan fisik berpengaruh terhadap penerimaan diri, percaya diri, harga diri, dan sejenisnya akan menjadi kondisi yang sangat menguntungkan bagi proses penyesuaian diri.

2) Kepribadian

Unsur- unsur kepribadian yang penting pengaruhnya terhadap penyesuaian diri adalah: a) Kemauan dan kemampuan untuk berubah, b) Pengaturan diri, c) Realisasi diri, dan d) Intelegensi.

3) Edukasi/Pendidikan

Unsur-unsur penting dalam Edukasi/Pendidikan yang dapat mempengaruhi penyesuaian diri individu, adalah a) Belajar, Kemauan belajar merupakan unsur penting dalam penyesuaian diri individu karena pada umumnya respons-respons dan sifat-sifat kepribadian yang diperlukan bagi penyesuaian diri diperoleh dan menyerap kedalam diri individu melalui proses belajar. b) Pengalaman, yaitu Pengalaman yang menyehatkan dan Pengalaman traumatik. c) latihan, dan d) Determinasi diri.

4) Lingkungan

Yaitu a) Lingkungan Keluarga yang merupakan lingkungan utama yang sangat penting atau bahkan lebih penting dalam kaitannya dengan penyesuaian diri, b) Lingkungan Sekolah juga dapat menjadi kondisi yang memungkinkan

berkembangnya atau terhambatnya proses perkembangan penyesuaian diri, dan
c) Lingkungan Masyarakat.

5) Agama dan Budaya

Agama berkaitan erat dengan faktor budaya, agama memberikan sumbangan nilai-nilai keyakinan, praktik-praktik yang memberi makna yang sangat mendalam, tujuan serta kestabilan dan keseimbangan hidup individu. Selain agama budaya juga merupakan faktor yang berpengaruh terhadap kehidupan individu.³⁹

Dengan adanya teknik *Role Playing* anak-anak dapat mengatasi penyesuaian diri mereka serta memahami tujuan pembelajaran dengan sempurna. Pembelajaran akan lebih berarti apabila anak-anak terlibat di dalamnya, anak-anak mempunyai pengalaman belajar dari permainan tersebut. Sehingga akan lebih melekat pemahamannya. Melalui bermain peran (*Role Playing*) peserta didik atau anak-anak mencoba mengeksplorasi perasaannya dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.⁴⁰

D. Penggunaan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa

Penggunaan artinya menggunakan atau mengimplementasikan sesuatu. Dalam kegiatan menerapkan, tentu ada sesuatu yang dibutuhkan untuk diterapkan

³⁹ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Ibid*, hlm. 181-189

⁴⁰ Faiziah Noer laela, *Bimbingan Konseling Islam dengan Teknik Role Playing dalam membangun sikap kepemimpinan anak*, (Surabaya: UINSA, 2012) hlm.40

atau dipakai dan dipraktikkan. Dalam hal ini, peneliti melakukan penggunaan teknik *role playing* untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa SMAN 7 Banda Aceh.

Yang mana teknik *role playing* atau dikenal dengan bermain peran merupakan suatu teknik yang digunakan sebagai alat ajar yang mengembangkan keterampilan dan pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi paralel yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.⁴¹ Teknik bermain peran ini mengandung pengertian bahwa siswa memainkan suatu peran tertentu yang berhubungan dengan tingkah laku manusia dalam hubungan sosial.⁴²

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

⁴¹ Romlah dan Tatiek, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2001), h. 99.

⁴² Zakiah Daradjat, dkk, *Metodelogi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 150.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah peristiwa atau keadaan dimana bahan atau data yang dikumpulkan adalah berupa angka serta penafsiran dan hasilnya dalam bentuk angka dan menggunakan statistik.⁴³

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *eksperimen*. Dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.⁴⁴ Menurut Hadi, penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Peneliti ingin melihat apakah teknik *role playing* dapat meningkatkan penyesuaian diri siswa di SMAN 7 Banda Aceh. Menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen maka akan memungkinkan perolehan data yang lebih akurat dan lebih jelas dari hasil penelitian yang dilakukan.

Peneliti menggunakan *quasi eksperimen* dengan model *one group pretest-posttest*. Dengan menggunakan model *One Group Pre-Test Post-Test* yang akan mengkaji penggunaan teknik *role playing* untuk meningkatkan penyesuaian diri

⁴³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h.27.

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017) h.107.

siswa. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu “teknik *role playing*” sebagai variabel bebas (X) dan “penyesuaian diri” sebagai variabel terikat (Y).

2. Desain Penelitian

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

Tabel 3.1 Desain Penelitian (One Grup *Pre-test- Post-test Design*)⁴⁵

Kelas	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = *Pre-test* (Kondisi awal sebelum diberikan *treatment* teknik *Role Playing*)

X = Pemberian *Treatment* (penggunaan teknik *role playing*)

O₂ = Kondisi akhir (Setelah diberikan *treatment* teknik *Role Playing*)

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini adalah:

a. Pengukuran Variabel (*Pre-Test*)

Adapun bentuk pengukuran variabel (*pre-test*) yang berbentuk skala (angket). *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui Penyesuaian diri peserta didik

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2019) h. 114

sebelum diberikannya treatment (Bimbingan Kelompok dengan teknik *Role Playing*).

b. Pemberian *Treatment*

Peneliti memberikan *treatment* dengan melakukan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*. Pemberian treatment dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dalam satu minggu. Hal ini menimbang apabila pemberian treatment dilakukan dalam jangka waktu terlalu lama, dikhawatirkan akan timbulnya rasa malas dan adanya kesibukan siswa di sekolah. Untuk masing-masing pertemuan dalam pemberian treatment membutuhkan waktu +/- 45 menit.

c. Post-Test

Pemberian Post test dilakukan untuk mengetahui tingkat penyesuaian diri peserta didik setelah diberikan treatment. Post-test diberikan kepada peserta didik yang telah diberikan treatment berupa teknik *role playing*.

Berdasarkan gambaran diatas, akan terdapat satu kelompok peserta didik yang diberikan treatment dari hasil pre-test, selanjutnya akan diberikan post-test untuk mengetahui tingkat penyesuaian diri peserta didik.

B. Lokasi, Populasi dan sampel penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 7 Banda Aceh di jl. Kreung aye, Geuce komplek, kecamatan Banda Raya kota Banda Aceh. Alasan memilih sekolah ini adalah peneliti tertarik terhadap sekolah tersebut dan sebelumnya peneliti juga sudah mengenal sebagian guru dan siswa disekolah tersebut karna peneliti telah melakukan magang III disekolah tersebut.

Peneliti menemukan informasi melalui observasi awal diketahui dari keseluruhan siswa masih ada beberapa siswa yang memiliki penyesuaian diri yang rendah, dengan begitu peneliti tertarik untuk menguji tingkat penyesuaian diri siswa di SMAN 7 Banda Aceh dengan teknik *Role Playing*.

2. Populasi penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dijadikan sampel penelitian.⁴⁶ Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMAN 7 Banda Aceh.

Pertimbangan memilih kelas X karna kelas X merupakan peserta didik tingkat awal yang masih dalam masa peralihan dari sekolah menengah pertama ke bangku sekolah menengah atas, yang harus menyesuaikan diri kembali dengan lingkungan yang baru, sehingga sangat penting diberikannya bimbingan untuk meningkatkan penyesuaian diri peserta didik tersebut. Namun mengingat pertimbangan kelas X dengan jumlah yang banyak sehingga peneliti hanya memilih satu kelas yang menurut hasil observasi awal ada beberapa siswa yang masih memiliki penyesuaian diri yang rendah yaitu kelas X IPAS 5. Adapun jumlah Populasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
X IPAS-5	36 Siswa

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung, Alfabeta:2019) h.130

3. Sampel penelitian

Sampel adalah sebagian atau perwakilan dari populasi yang diambil untuk memperoleh gambaran dari seluruh populasi, sampel juga bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jumlah populasi yang besar tidak mungkin peneliti mengambil seluruhnya, untuk sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* (mewakili).⁴⁷ Representatif artinya yang mampu menggambarkan keadaan populasi secara maksimal.

Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode *Nonprobability Sampling* yaitu salah satu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Selanjutnya jenis *Nonprobability sampling* untuk menentukan sampel dalam penelitian ini dengan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan pengumpulan data dan sampel tersebut sesuai maksud dan tujuan peneliti.⁴⁸

Sebelum menentukan sampel penelitian, peneliti terlebih dahulu membagikan kusioner penyesuaian diri kepada seluruh siswa yang menjadi populasi penelitian. Kemudian peneliti melakukan analisis untuk menentukan sampel penelitian yang akan diberikan perlakuan (*treatment*). Berdasarkan hasil dari kusioner yang di isi oleh peserta didik tersebut sampel yang diperoleh berjumlah 6 orang yang memiliki skor nilai rendah dari 36 siswa kelas X IPAS 5.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian*.....h.131

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*.....h.136-138

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan proses peneliti mengumpulkan data untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian. Data merupakan sejumlah informasi dan bahan yang dapat memberikan gambaran tentang suatu keadaan baik yang diperoleh dari data di lapangan maupun jawaban dari responden atau siswa yang telah ditentukan pada saat penelitian yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi.⁴⁹ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument pengumpulan data berupa Angket (Kousioner).

Kousioner adalah teknik pengumpulan data berupa daftar pertanyaan/ Pernyataan yang disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan penelitian.⁵⁰ Peneliti menggunakan kousioner untuk mengumpulkan data tentang penyesuaian diri peserta didik.

Kousioner digunakan untuk mendapatkan data tentang penyesuaian diri siswa, sehingga tingkat penyesuaian diri siswa di SMAN 7 Banda Aceh dapat diketahui. Dengan adanya instrument tersebut peneliti dapat mengetahui tinggi rendahnya kemampuan penyesuaian diri siswa berdasarkan jawaban yang diberikan oleh siswa dalam setiap butir pernyataan yang diajukan dan akan dijawab oleh siswa sesuai apa yang dirasakannya hanya dengan memberikan tanda checklist pada kolom yang dipilih oleh masing-masing responden. Kousioner diberikan saat pre-test dan post-test dan jawabannya dipilih oleh siswa.

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).h.96

⁵⁰ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015) h.25.

Adapun jawaban alternatif instrument dalam penelitian ini ada 4 kategori pernyataan sebagai berikut: Sangat Sering (SS), Sering (S), Tidak Sering (TS), Sangat Tidak Sering (STS).

Tabel 3.3 Skor alternative jawaban kousioner

Alternative Jawaban	Jenis Pernyataan/Bobot Nilai	
	Favorable (pernyataan positif)	Unvorable (pernyataan negatif)
Sangat Sering (SS)	4	1
Sering (S)	3	2
Tidak Sering (TS)	2	3
Sangat Tidak Sering (STS)	1	4

Jawaban skor positif diberikan nilai 4,3,2,1 sedangkan jawaban untuk negatif yaitu 1,2,3,4 sesuai dengan arah yang dimaksudkan. Pernyataan-pernyataan yang diberikan kepada siswa yaitu pernyataan yang sesuai dengan tujuan.

Kousioner ini disusun dan dikembangkan berdasarkan empat aspek kepribadian dalam penyesuaian diri yang sehat menurut fromm dan Gilmore, antara lain: kematangan emosional, kematangan intelektual, kematangan sosial, dan tanggung jawab. Sedangkan Indikator adalah jabaran dari Aspek yang akan melahirkan sebuah pernyataan. Berikut kisi-kisi instrumen penyesuaian diri siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penyesuaian Diri (Sebelum Uji Validitas)

Variabel	Indikator	Deskriptor	No. Item		Total	
			(+)	(-)		
Penyesuaian diri	Kematangan Emosional	a. Kemantapan suasana kehidupan emosional	1,2	3,4	4	
		b. Kemantapan suasana kehidupan kebersamaan dengan orang lain	5,6	7,8	4	
		c. Kemampuan untuk santai, gembira dan menyatakan kejengkelan	9,10	11,12	4	
		d. Sikap dan perasaan terhadap kemampuan dan kenyataan diri sendiri	13,14	15,16	4	
	Kematangan Intelektual	a. Kemampuan mencapai wawasan diri sendiri	17,18	19,20	4	
		b. Kemampuan memahami orang lain dan keragamannya	21,22	23,24	4	
		c. Kemampuan mengambil keputusan	25,26	27,28	4	
		d. Keterbukaan dalam mengenal lingkungan	29,30	31,32	4	
	Kematangan social	a. Keterlibatan dalam partisipasi sosial	33,34	35,36	4	
		b. Kesediaan kerjasama	37,38	39,40	4	
		c. Kemampuan kepemimpinan	41,42	43,44	4	
		d. Sikap toleransi	45,46	47,48	4	
		e. Keakraban dalam pergaulan	49,50	51,52	4	
	Tanggung Jawab	a. Sikap produktif dalam mengembangkan diri	53,54	55	3	
		b. Melakukan perencanaan dan melaksanakannya secara fleksibel	56,57	58,59	4	
		c. Kesadaran akan etika dan hidup jujur	60,61	62,63	4	
		d. Melihat perilaku dari segi konsekuensinya	64,65	66,67	4	
		e. Kemampuan pertahanan diri	68,69	70	3	
	JUMLAH					70

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa dari keempat aspek dari penyesuaian diri terdapat 70 item pernyataan yang terdiri dari 36 item (+) dan 34 item (-).

Sebelum digunakan sebagai instrument penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan tahapan validitas dan reabilitas instrumen.

1. Uji validitas Instrumen

Validitas merupakan kecermatan dan ketepatan instrumen yang digunakan. Instrumen atau alat ukur yang dibuat harus dapat mengukur variabel yang dimaksudkan untuk diukur, bukan variabel lain. Jadi, apa yang diukur dengan instrumen yang digunakan tersebut memang benar-benar yang ingin diteliti.

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi product moment dengan rumus yang dikemukakan oleh Pearson sebagai berikut:

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

Keterangan :

variabel yang dikolerasikan ($x = x - \bar{X}$ dan $y = y - \bar{Y}$).

$\sum x$: jumlah Masing- masing skor

$\sum y$: jumlah skor seluruh item

$\sum xy$: jumlah skor antara X dan Y

N : jumlah responden.⁵¹

Hasil perhitungan validitas tersebut selanjutnya dianalisis dengan tabel koefisien korelasi. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (uji dengan dua signifikansi 0,05), maka

⁵¹ Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 206.

instrumen berkorelasi signifikan terhadap skor t (total) dinyatakan valid. Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ (uji dua sisi dengan 0,05), maka instrumen atau item-item pernyataan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor t (total) dan dinyatakan tidak valid. Untuk menghitung kevalidannya dan dibantu melalui program SPSS. Dalam memberikan interpretasi terhadap angka indeks korelasi “r” product moment (r_{xy}), maka digunakan pedoman sebagai berikut.⁵²

Pengujian validitas dilakukan terhadap 70 item pernyataan dengan jumlah subjek 45 peserta didik. Dari 70 item diperoleh 40 item yang valid dan 30 item yang tidak valid. Hasil uji validitas butir item dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Butir Item

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid	1,3,5,7,9,10,12,13,18,19, 20,21,22,23,26,27,28,29,30,31, 32,34,35,38,41,43,44,46,53,54, 57,59,60,61,62,63,64,67,69,70.	40
Tidak Valid	2,4,6,8,11,14,15,16,17,24, 25,33,36,37,39,40,42,45,47,48, 49,50,51,52,55,56,58,65,66,68.	30

Dari 40 item yang valid peneliti mengambil 20 item pernyataan yang akan digunakan untuk penelitian, karna menimbang agar item-item pernyataan tidak bertele-tele dan tidak menghabiskan banyak waktu siswa dalam mengisi kousioner tersebut. Adapun bukti uji validitas dari 20 item tersebut dapat dilihat pada tabel berikut dibawah ini:

⁵² Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), h.193

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Item Kousioner Yang akan Digunakan untuk Penelitian

No Item	r hitung	r tabel	Kesimpulan	Keterangan
1	0.617	0.294	Valid	Dipakai
2	0.550	0.294	Valid	Dipakai
3	0.391	0.294	Valid	Dipakai
4	0.506	0.294	Valid	Dipakai
5	0.343	0.294	Valid	Dipakai
6	0.633	0.294	Valid	Dipakai
7	0.466	0.294	Valid	Dipakai
8	0.431	0.294	Valid	Dipakai
9	0.632	0.294	Valid	Dipakai
10	0.547	0.294	Valid	Dipakai
11	0.484	0.294	Valid	Dipakai
12	0.402	0.294	Valid	Dipakai
13	0.549	0.294	Valid	Dipakai
14	0.569	0.294	Valid	Dipakai
15	0.578	0.294	Valid	Dipakai
16	0.371	0.294	Valid	Dipakai
17	0.511	0.294	Valid	Dipakai
18	0.422	0.294	Valid	Dipakai
19	0.477	0.294	Valid	Dipakai
20	0.533	0.294	Valid	Dipakai

2. Pengujian Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan berkali-kali untuk mengukur objek yang sama, maka akan tetap menghasilkan data yang sama pula dengan kata lain memiliki hasil data yang konsisten.⁵³

Dikatakan reliabel apabila instrument tersebut mampu memberikan hasil yang relatif tetap walaupun dilakukan berulang-ulang dan memiliki ketetapan yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian dapat cukup dipercaya dan digunakan untuk pengumpulan data. Untuk menguji reabilitas,

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian* h.121

peneliti menggunakan SPSS dengan metode *Cronbach's Alpha* dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 3.7 Rumus Reabilitas Instrumen

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Ket :

α : Koefisien reabilitas instrumen

k : jumlah Pertanyaan

$\sum \sigma_i^2$: Jumlah varians butir pertanyaan yang valid

σ_t^2 : varians skor total⁵⁴

Proses dalam menghitung reliabilitas hamper sama dengan validitas apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (standar nilai alpha adalah $>0,6$) itu artinya reabilitas mencukupi. Apabila $> 0,07$ maka instrument tersebut memiliki reabilitas yang tinggi. Namun jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ artinya instrument dikatakan tidak reabilitas.

Interpretasi mengenai besarnya koefisien reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.8 Kategori Reliabilitas Instrumen

<i>Cronbach's Alpha</i>	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's Alpha* adalah dari 20 item 0,835 dan merupakan nilai > 0.6 , artinya instrumen penelitian

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* h. 171

ini dinyatakan reliabel. Adapun tabel output SPSS seri 22 uji reliabilitas instrument sebagai berikut:

Tabel 3.9 Hasil Uji Reliability Statistics

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,835	20

Sumber: SPSS Versi 24.

Berdasarkan pengolahan data, hasil perhitungan memperlihatkan dari 20 item pernyataan menunjukkan koefisien reliabilitas (konsistensi internal) instrumen penyesuaian diri sebesar 0.853 dan 0.835. Artinya, tingkat korelasi dan derajat keterandalan instrument penyesuaian diri berada pada kategori sangat tinggi.

D. Teknik pengumpulan data

1. Observasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi. Observasi merupakan metode atau cara dalam mengamati dan menganalisis serta mencatat secara sistematis mengenai tingkah laku siswa dengan melihat dan mengamati secara langsung.⁵⁵ Observasi merupakan proses yang kompleks sebagai proses yang tersusun dari proses biologis dan psikologis.⁵⁶ Berdasarkan keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa maksud dari metode observasi disini merupakan cara pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara terencana dan sistematis.

⁵⁵ Zakiah Daradjad, Metode Pengajaran Agama Islam, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.214.

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta:Rineka Cipta,2010), h.115.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap suatu objek penelitian yaitu siswa kelas X SMAN 7 Banda Aceh. Peneliti akan mengamati tentang penyesuaian diri siswa. Jenis observasi yang peneliti gunakan yaitu quasi partisipan yaitu peneliti tidak ikut aktif dalam pengamatan aktifitas subjek. Peneliti terlibat langsung dalam memberikan bimbingan namun untuk melihat hasil belajar siswa peneliti tidak terlibat langsung.

Pedoman observasi berisi sikap atau perilaku yang ingin dilihat dan diamati oleh peneliti mengenai penyesuaian diri peserta didik, sehingga hasil yang diperoleh mendukung dan memberikan penguatan yang lebih tepat.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini untuk mendapatkan jumlah keseluruhan data siswa yang mempunyai kemampuan penyesuaian diri yang rendah terdapat di kelas X SMA Negeri 7 Banda Aceh. Untuk mendapatkan data-data yang diperlukan maka digunakanlah metode dokumentasi ini. Maksud dari data-data dokumentasi ini yaitu seperti surat-surat atau bukti-bukti yang tertulis seperti dokumen yang diperlukan oleh peneliti seperti daftar nama siswa, jumlah semua kelas yang harus peneliti ketahui untuk mengetahui berapa banyak siswa yang disebarkan angket yang diberikan kepada kelas X SMA Negeri & Banda Aceh.

3. Skala

Skala yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah angket(kusioner). Kusioner adalah suatu daftar yang berisi pertanyaan-pertanyaan tertulis yang harus dijawab atau dikerjakan oleh responden atau orang yang ingin diselidiki.

Dengan kousioner, dapat diperoleh fakta-fakta atau opini. Angket berarti suatu jenis dari teknik pengumpulan data yang berbentuk daftar dengan berisikan pernyataan-pernyataan yang harus dijawab oleh responden (peserta didik). Pernyataan yang disusun dalam sebuah angket/kousioner berupa pernyataan yang sesuai dengan apa yang hendak di teliti oleh peneliti.⁵⁷

Jenis angket yang peneliti gunakan adalah instrument kousioner skala likert yang terdiri dari dua jenis pernyataan yaitu positif (Favorable) dan pernyataan negatif (Unfavorable), sesuai yang peneliti jabarkan di atas bahwa skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok individu tentang Penyesuaian diri siswa SMAN 7 Banda Aceh.

Peserta didik diminta untuk memilih salah satu pilihan jawaban dengan memberikan tanda checklist (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang telah disediakan. Pilihan jawaban yang diminta adalah jawaban yang dianggap sesuai dengan yang dilakukan, dialami, dan terjadi.

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan ataupun pernyataan yang akan diberikan kepada responden untuk dijawab.⁵⁸

⁵⁷ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.....h.219

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015) h.142.

E. Teknik analisis data

1. Analisis Peningkatan Penyesuaian Diri Siswa

Analisis peningkatan penyesuaian diri siswa bertujuan untuk melihat besarnya peningkatan tes dan pengembangan penyesuaian diri setelah melakukan penerapan menggunakan teknik *role playing*. Perhitungan indeks gain bertujuan untuk melihat peningkatan nilai tes awal dan tes akhir siswa yang telah diteliti. Indeks gain dirumuskan menurut meltze sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{Skor Post-test} - \text{Pre-test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Pre-test}}$$

Tabel 3.10 Interpretasi Nilai N-Gain

No	Nilai N-Gain	Kategori
1.	$g > 0.70$	Tinggi
2.	$0.30 < g < 0.70$	Sedang
3.	$0.00 < g < 0.30$	Rendah

2. Uji normalitas

Uji normalitas data merupakan menentukan analisis data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data menggunakan bantuan software SPSS versi 24 dengan uji statistic *Kolmogorov-Smirnov*.⁵⁹ Analisis data dalam penelitian ini menggunakan SPSS. SPSS yaitu sebuah aplikasi pengolah data yang digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Selanjutnya, setelah data yang diinginkan terkumpul, data tersebut di uji normalitas, kemudian barulah data tersebut dianalisis dan diolah menggunakan Uji-T.

⁵⁹ Jonathan Sarwono dan Hendra Nur Salim, *Prosedur-Prosedur Populer Statistik Untuk Analisis Data Riset Skripsi*, (Yogyakarta: Gava Media, 2017), h.135.

3. Uji-T

Independent Sample T *Test* digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok. Tes ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan teknik *role playing* dapat meningkatkan penyesuaian diri siswa. Uji-T memiliki tujuan untuk mengkaji penggunaan suatu perlakuan (*treatment*) dalam mengubah suatu perilaku dengan cara membandingkan antara sebelumnya dengan keadaan sesudah dilakukan.⁶⁰

Ha (Hipotesis alternatif): Penggunaan teknik *role playing* dapat meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa di SMAN 7 Banda Aceh.

Ho (Hipotesis nihil) : Penggunaan teknik *role playing* tidak dapat meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa SMAN 7 Banda Aceh.

Penentuan hipotesis diterima apabila nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dan signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($<0,05$).

Jika $sig > 0.05$ maka Ha diterima, sedangkan Ho ditolak.

Jika $sig < 0.05$ maka Ha ditolak, sedangkan Ho diterima.

⁶⁰ Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 131

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Pada bagian ini menyajikan hasil dan pembahasan penelitian tentang penggunaan teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa SMAN 7 Banda Aceh. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tentang teknik *role playing* terhadap penyesuaian diri siswa. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 6 sampai 21 juni 2022. Pemberian perlakuan teknik *role playing* berlangsung sebanyak tiga (tiga) kali *treatment*, dengan 2 x 40 menit setiap pertemuan. Hasil dan pembahasan penelitiannya sesuai dengan tujuan penelitian sebagaimana yang telah dirumuskan dibagian pendahuluan.

A. Penggunaan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa

Teknik *role playing* atau dikenal dengan bermain peran adalah permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan oleh guru. Tujuan dari teknik *role playing* adalah menggambarkan suatu peristiwa masa lampau atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik masa kini maupun masa mendatang, kemudian ditunjuk beberapa siswa untuk melakukan peran sesuai tujuan dengan tujuan cerita. Pemeran melakukan sendiri perannya sesuai dengan daya imajinasi tentang pokok yang diperankan.⁶¹

⁶¹ Mashitoh dan Laksmi Dewi, Strategi Pembelajaran, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009), hlm. 199

Pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terdiri dari tiga kali pemberian treatment. Sebelum memberikan treatment, diberikan pre-test terlebih dahulu dan diberikan *post-test* setelah diberikan treatment. Berikut ini langkah-langkah pemberian treatment yang peneliti lakukan untuk meningkatkan penyesuaian diri peserta didik di SMAN 7 Banda Aceh.

a. Perlakuan (*treatment*)

Pemberian perlakuan (*treatment*) dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa, perlakuan tersebut diberikan kepada 6 sampel yang memiliki penyesuaian diri yang rendah. *Treatment* yang diberikan sebanyak 3 kali pertemuan dengan melakukan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*. Adapun treatment I dilakukan pada hari Jum'at 17 juni 2022 dengan topik permasalahan “Cara mengendalikan emosi” *treatment* II dilakukan pada hari Sabtu 18 juni dengan topic permasalahan “ Upacara Bendera kelas X IPAS 5”, sedangkan treatment ke III dilaksanakan pada hari Senin 20 juni 2022 dengan topik masalah “ Interaksi sosial”

1. Perlakuan Pertama (*treatment* I)

Pemberian perlakuan dilaksanakan di ruang kelas X IPAS 5, pada hari Jum'at jam 9.30 sampai dengan 10.45 dengan topik “cara mengendalikan emosi” dimana *treatment* ini bertujuan untuk membantu peserta didik agar mampu mengendalikan emosinya, mampu memantapkan kehidupan suasana yang baik dengan orang lain, mampu untuk santai,gembira dan menyatakan kejengkelan kepada orang lain, dan mampu untuk menerima kenyataan pada diri sendiri.

Pada tahap awal dibentuklah kelompok dari 6 siswa yang menjadi sampel penelitian menjadi satu kelompok. Setelah membuat kelompok dengan berbentuk lingkaran, maka tahap pembentukan telah dimulai dengan mengucapkan salam oleh peneliti sebagai pemimpin kelompok. Selanjutnya peneliti menjalin hubungan yang baik dengan anggota kelompok dengan menanyakan kabar dan berbasa-basi, serta mengucapkan terimakasih kepada anggota kelompok karena telah hadir dalam kegiatan bimbingan dengan memberikan perlakuan menggunakan teknik *role playing*.

Dalam kegiatan ini, siswa diharapkan untuk mengenal satu sama lain, peneliti mengajak peserta didik untuk memperkenalkan diri terlebih dahulu. Setelah itu peneliti menanyakan kesiapan kepada anggota kelompok. Setelah anggota kelompok siap dan bersedia melaksanakan kegiatan, maka peneliti terlebih dahulu membuat *ice breaking* untuk memecahkan suasana yang kaku dan melihat sejauh mana anggota kelompok telah berkonsentrasi. *Ice breaking* yang digunakan adalah berhitung 1-6 dengan gerakan dua tangan. Ketika *ice breaking* berlangsung terdapat salah satu anggota kelompok yang salah memperagakannya dan diberikan *punishment* sesuai kesepakatan bersama sebelumnya. *Punishment* yang diberikan juga bermanfaat untuk melatih konsentrasi anggota kelompok. Yaitu mengucapkan kelapa diparut dan kepala di garut 10 kali berturut-turut dengan cepat.

Setelah *ice breaking* dan *punishment*, maka selanjutnya peneliti menjelaskan tentang cara bermain peran. Dan meminta anggota kelompok untuk memilih dan memahami perannya masing-masing. Selanjutnya barulah memasuki

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

Selanjutnya memasuki ke tahap inti atau tahap kegiatan. Yang mana pada tahap ini anggota kelompok yang telah ditetapkan akan memerankan peran masing-masing. Anggota kelompok yang berperan sebagai tokoh utama langsung memainkan perannya dan kegiatan *role playing* pun mulai aktif. Sesekali peneliti juga memberikan reward kepada anggota kelompok agar lebih semangat pada *treatment* pertama ini.

Setelah peranan sesuai skrip skenario dimainkan anggota kelompok. Peneliti melakukan refleksi serta diskusi tentang peran yang dimainkan oleh masing-masing anggota kelompok. Setelah tahap tersebut selesai peneliti mengarahkan anggota kelompok untuk memasuki tahap penutupan, yaitu membuat kesimpulan oleh masing-masing anggota kelompok terkait kegiatan, kemudian disimpulkan oleh peneliti secara umum tentang kegiatan yang telah dilaksanakan. Sebelum kegiatan ditutup peneliti terlebih dahulu mengucapkan terimakasih dan perencanaan kegiatan di hari selanjutnya.

Kegiatan *role playing* untuk *treatment* pertama selesai, peneliti melaksanakan evaluasi untuk melihat perubahan anggota kelompok terhadap penyesuaian diri dalam kelompok yang dibentuk. Pada *treatment* pertama anggota kelompok masih malu-malu dan kaku dalam memainkan perannya.

2. Perlakuan Kedua (*Treatment II*)

Perlakuan kedua (*treatment II*) dilaksanakan pada hari Sabtu 18 Juni 2022, dengan topik permasalahan “ Upacara Bendera Kelas X IPAS 5”, *treatment ke II* dilakukan hampir sama dengan *treatment* yang pertama, hanya saja pada *treatment* ini memiliki judul dan isi skenario yang berbeda.

Tahap awal disebut dengan tahap pembentukan, peneliti dan anggota kelompok kembali membentuk kelompok dengan jumlah anggota sama dengan *treatment* pertama dengan memerankan peran yang berbeda sesuai dengan skenario yang dipegang. Peneliti memberikan waktu 5 menit untuk membaca dan memahami skrip skenario yang telah disiapkan dan kemudian akan memilih dan bertanggung jawab terhadap peran yang akan dimainkannya.

Sebelum lanjut tahap berikutnya, peneliti juga memberikan ice breaking dengan game yang berjudul semut dan gajah, dan memberikan punishment kepada siswa yang kurang konsentrasinya. Selanjutnya memasuki tahap peralihan peneliti mengulang kembali peraturan yang berlaku dalam kelompok setelah semuanya siap dan bersedia mengikuti kegiatan, maka kegiatan pun dimulai.

Pada tahap inti atau kegiatan anggota kelompok memainkan perannya masing-masing sesuai arahan dari peneliti. Setelah permainan selesai peneliti meminta kepada anggota kelompok untuk memberikan kesimpulan pada peran masing-masing dalam memainkan skenario pada *treatment ke dua*.

Selanjutnya peneliti memberikan kesimpulan terhadap keseluruhan kegiatan yang berlangsung. Hasil kesimpulan pada *treatment kedua* adalah

anggota kelompok sudah mulai mudah berinteraksi dan berkomitmen serta bertanggung jawab terhadap tugas dan perannya. Meskipun masih sedikit kaku namun sudah ada perubahan terhadap sikap dan tanggung jawab anggota kelompok dalam berperan. Anggota kelompok terlihat lebih aktif dan ceria dari sebelumnya untuk memainkan masing-masing perannya, dan mengikuti prosedur kegiatan.

Adapun untuk tahap evaluasi, peneliti dapat melihat sendiri perkembangan pada anggota kelompok selama mengikuti kegiatan dan hasilnya akan ditulis pada lembar observasi.

3. Perlakuan Ketiga (Treatment III)

Perlakuan ketiga adalah pemberian treatment yang terakhir dilakukan setelah memberikan perlakuan sebelumnya selama 2 kali dengan menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa dengan cara membentuk kelompok kecil untuk anggota kelompok bermain peran dan berdiskusi setelahnya.

Pemberian perlakuan ketiga diberikan pada hari Senin, 20 juni 2022, dengan topic masalah yang dimainkan adalah “ Interaksi Sosial”. *Treatment III* ini bertujuan agar siswa memiliki kematangan sosial yaitu keterlibatan dalam sosial, kesediaan kerjasama, keakraban dalam pergaulan, dan memiliki sikap toleransi.

Adapun cara yang dilakukan pada *treatment* ini sama dengan cara yang dilakukan pada *treatment I* dan *treatment II* yaitu melalui beberapa tahap dalam kegiatan. Hanya saja pada *treatment* ini aturan yang dilakukan dalam kelompok

lebih singkat karena treatment ini merupakan treatment yang terakhir, anggota kelompok pun sudah mudah untuk mengerti karena telah dilakukan beberapa kali sebelumnya. Pada kegiatan ini tidak lagi melakukan perkenalan seperti tahap sebelumnya, untuk ice breaking tetap dimainkan agar siswa lebih konsentrasi dan semangat dalam memainkan peran mereka masing-masing.

Untuk tahap peralihan peneliti mengulang dan menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk melanjutkan ke tahap kegiatan. Setelah memasuki tahap kegiatan anggota kelompok langsung memulai bermain peran sesuai skenario yang telah disiapkan dan bertanggung jawab terhadap perannya masing-masing. Sebelumnya tugas dan tokoh telah diberikan waktu kepada anggota kelompok untuk memahami isi skenario yang akan dimainkan.

Setelah skenario selesai dimainkan, peneliti meminta anggota kelompok untuk menyimpulkan satu persatu terhadap permainan peran yang telah dilakukan. Kesimpulan terakhir, peneliti akan menyampaikan sekaligus memberikan penguatan terhadap peran-peran yang telah dimainkan sebagai penutup sesi terakhir pada perlakuan yang dilaksanakan.

Selanjutnya peneliti melakukan evaluasi terhadap *treatment* terakhir, dan hasil kesimpulannya adalah anggota kelompok lebih terlatih dan mempunyai inisiatif untuk bermain peran dan menyampaikan kesimpulan. Dan juga menyatakan komitmen yang lebih panjang dari perlakuan sebelumnya.

B. Hasil Penelitian dan Analisis Data

Hasil penelitian dan analisis data dilaksanakan sesuai dengan variabel penelitian, yang terdiri dari peningkatan penyesuaian diri siswa. Selanjutnya dilakukan penyajian hasil uji kusioner penyesuaian diri setelah melaksanakan penggunaan teknik *role playing* untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa.

1. Deskripsi Data Penyesuaian Diri Siswa

Penelitian ini dilakukan di SMAN 7 Banda Aceh untuk memberikan pre-test yaitu berupa instrument kusioner penelitian yang di isi oleh siswa yang berjumlah 36 siswa sebelum diberikan perlakuan dan juga post test untuk siswa yang khusus maka dijelaskan terlebih dahulu tentang penyesuaian diri kepada seluruh populasi agar semua siswa kelas X IPAS 5 mengetahui tentang penyesuaian diri sebelum mengisi kusioner tersebut.

Siswa yang skor penyesuaian diri berada pada kategori rendah maka akan diberikan treatment berupa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dengan jumlah 6 siswa untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa. Setelah diberikan *treatment* lalu memberikan *post-test* pada siswa yang bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan atau perkembangan serta perubahan dari sebelumnya. Adapun perbandingan skor rata-rata siswa pada penggunaan teknik *role playing* untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa dapat kita lihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Perbandingan Skor Rata-rata pada Penggunaan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Penyesuaian diri Siswa

No	Data Nilai	Nilai Tes Awal	Nilai Tes Akhir
1.	Skor Tertinggi	48,75	97,50
2.	Skor Terendah	45,00	73,75
3.	Rata-Rata	46,88	86,25
4.	Standar Deviasi	1,31	9,81

Berdasarkan deskripsi data Tabel 4.1 menunjukkan, nilai rata-rata pada penggunaan teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa mengalami peningkatan. Skor uji kusioner awal (*pre-test*) tertinggi diperoleh sebesar 48,75 dan terendah 45,00. Kemudian skor uji kusioner akhir (*post-test*) tertinggi sebesar 97,50 dan terendah 73,75. Nilai rata-rata pada penggunaan teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa meningkat dari 46,88 menjadi 86,25. Dengan standar deviasi sebesar 1,31 dan 9,81.

Deskripsi nilai rata-rata pengujian kusioner awal (*pre-test*) dan akhir (*post-test*) berdasarkan pada penggunaan teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Nilai Rata-rata khusus Uji Kusioner Awal dan Akhir pada Penggunaan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa 6 (enam) orang

No	Nama	Tes Awal	Tes Akhir	Gain	N-Gain (%)	Kategori
1	BMA	46,25	90,00	43,75	81,40	Tinggi
2	PS	47,5	93,75	46,25	88,10	Tinggi
3	SNV	48,75	97,5	48,75	95,12	Tinggi
4	NS	46,25	73,75	27,5	51,16	Sedang
5	AAF	47,5	87,5	40,00	76,19	Tinggi
6	SSF	45,00	75,00	30,00	54,55	Sedang

Berdasarkan deskripsi data Tabel 4.2 menunjukkan, nilai rata-rata tes meningkat pada setiap siswa (responden).

Persentase *N-gain* rata-rata keseluruhan pada penggunaan teknik *role playing* untuk meningkatkan penyesuaian diri dengan jumlah 6 siswa dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Persentase *N-gain* Rata-rata 6 (enam) Siswa pada Penggunaan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa

Variabel	Gain	<i>N-Gain</i> (%)	Kategori
Penyesuaian Diri	39,38	74,42	Tinggi

Berdasarkan deskripsi data Tabel 4.3 menunjukkan, skor gain sebesar 39,38 dan *N-gain* rata-rata yaitu sebesar 74,42, pada penggunaan teknik *role playing* untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa khusus 6 (enam) orang, termasuk dalam kategori tinggi.

Deskripsi data penyesuaian diri siswa diperoleh berdasarkan hasil perhitungan skor pengujian sebanyak 20 butir pernyataan. Kriteria penilaian skor setiap butir pernyataan kusioner penyesuaian diri pernyataan positif yaitu sangat sering = 4, sering = 3, dan tidak sering = 2, sangat tidak sering = 1, dan skor pernyataan negatif yaitu : sangat sering = 1, sering = 2, dan tidak sering = 3, sangat tidak sering = 4. Adapun perbandingan skor rata-rata uji kusioner tersebut ditunjukkan pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Perbandingan Skor Rata-Rata Uji Kousioner Awal dan Akhir Penyesuaian Diri Siswa.

No	Data Nilai	Nilai Tes Awal	Nilai Tes Akhir
1.	Skor Tertinggi	50,00	93,33
2.	Skor Terendah	42,50	79,17
3.	Rata-Rata	46,88	92,43
4.	Standar Deviasi	3,43	6,88

Berdasarkan deskripsi data Tabel 4.4 menunjukkan, nilai rata-rata penyesuaian diri siswa mengalami peningkatan. Skor uji kousioner awal tertinggi diperoleh sebesar 50,00 dan terendah 42,50. Kemudian skor uji kousioner akhir tertinggi sebesar 93,33 dan terendah 79,17. Nilai rata-rata penyesuaian diri siswa meningkat dari 46,88 menjadi 92,43. Dengan standar deviasi sebesar 3,43 dan 6,88.

Deskripsi rata-rata pengujian kousioner awal dan akhir berdasarkan indikator penyesuaian diri siswa dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Nilai Rata-rata Uji Kousioner Awal dan Akhir Berdasarkan Indikator Penyesuaian Diri Siswa

No	Indikator	Pre-test (Tes Awal)	Post-test (Tes Akhir)	Gain	N-Gain %	Kategori
1	Kematangan Emosional	49,17	93,33	44,16	86,88	Tinggi
2	Kematangan Intelektual	50	90,83	40,83	81,66	Tinggi
3	Kematangan Sosial	45,83	81,67	35,84	66,16	Sedang
4	Tanggung Jawab	42,5	79,17	36,67	63,77	Sedang

Berdasarkan deskripsi data Tabel 4.5 menunjukkan, nilai rata-rata uji kousioner meningkat pada setiap indikator penyesuaian diri siswa.

Persentase *N-gain* rata-rata penyesuaian diri siswa dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Persentase *N-gain* Rata-rata Penyesuaian Diri Siswa

Variabel	Gain	<i>N-Gain</i> (%)	Kategori
Penyesuaian Diri	39,38	74,62	Tinggi

Berdasarkan deskripsi data Tabel 4.6 menunjukkan, skor gain sebesar 39,38 dan skor *N-gain* penyesuaian diri siswa yaitu sebesar 74,62 termasuk kategori tinggi.

C. Pengolahan Data

Pada pengolahan data ini dilakukan dengan cara pengelompokan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan sebelum analisis data lebih lanjut. Sebelumnya dilakukan pengujian prasyarat penelitian sebagai syarat analisis statistik parametrik.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu bagian dari analisis dan pengolahan data, uji normalitas bertujuan untuk menguji normal atau tidaknya suatu data. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi pada variabel yang digunakan pada penelitian. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan bantuan Software SPSS versi 24 dengan uji statistic Kolmogorov Smirnov. Sebaran data berdistribusi normal atau tidak dapat dilihat dari pengambilan keputusan. Jika $\text{sig} > 0.05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan jika $\text{sig} < 0.05$ maka data tidak

berdistribusi normal. ⁶²Untuk melihat perolehan hasil setelah dilakukan uji normalitas, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		6
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	442.307.996
Most Extreme Differences	Absolute	.152
	Positive	.142
	Negative	-.152
Test Statistic		.152
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui hasil uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* terhadap data penyesuaian diri siswa SMAN 7 Banda Aceh adalah 0.200, yaitu lebih besar dari jumlah ($\text{Sig} > 0.05$). Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data penyesuaian diri menggunakan teknik *role playing* telah berdistribusi normal.

2. Uji T

Kegiatan dalam pengolahan data yaitu mengelompokkan berdasarkan variabel dari seluruh sampel (responden), mentabulasikan data berdasarkan variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menganalisis data maka digunakan uji t. Untuk melihat perbedaan antara pre-test dan post-test menggunakan uji t berpasangan dapat dilihat pada tabel 4. dibawah ini.

⁶² V. Wiratna Sujarweni, *SPSS untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), h. 55.

Tabel 4.8 Uji t Berpasangan Pre-test dan Post-test Penyesuaian Diri 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 Pre-test – Post-test	- 31.500 00	7.007 14	2.860 65	- 38.85 354	- 24.14 646	- 11.01 1	5	.000

Berdasarkan Paired sampel test pada tabel 4.8 diatas ditemukan hipotesis bahwa:

Ho :Penggunaan Teknik *Role Playing* tidak dapat meningkatkan penyesuaian diri siswa SMAN 7 Banda Aceh.

Ha :Penggunaan Teknik *Role Playing* dapat meningkatkan penyesuaian diri siswa SMAN 7 Banda Aceh.

Hasil dari tabel 4.9 menjelaskan bahwa nilai t_{hitung} sebesar -11.011 dengan derajat kebebasan (db) atau *degress of freedom* (df) $N-1 = 6-1 = 5$, sehingga nilai t_{tabel} 2.015. Nilai t sebesar -11.011 dengan signifikansi 000 yaitu $sig < 0.05$. Sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik *role playing* dapat meningkatkan penyesuaian diri siswa SMAN 7 Banda Aceh.

Ketika Ha diterima dan Ho ditolak, maka ini berarti terdapat perubahan atau peningkatan hasil (tingkat) penyesuaian diri siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan teknik *role playing*. Dalam hal ini mengandung pengertian bahwa penggunaan teknik *role playing* dapat memberikan

perkembangan terhadap peningkatan penyesuaian diri siswa SMAN 7 Banda Aceh. Sehingga terdapat perubahan sikap positif yang terkait penyesuaian diri siswa. Siswa mulai mengerti tentang penyesuaian diri dari yang sebelumnya mempunyai nilai rata-rata yang rendah, sehingga setelah diberikan perlakuan menjadi meningkat dari sebelumnya, sehingga rata-rata meningkat menjadi sedang dan tinggi.

Berdasarkan hasil tersebut maka diberikan kesimpulan bahwa penggunaan teknik *role playing* dapat meningkatkan penyesuaian diri siswa SMAN 7 Banda Aceh.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Analisis Peningkatan Penyesuaian Diri Siswa

Berdasarkan deskripsi data pada tabel 4.4 menunjukkan, skor nilai rata-rata penyesuaian diri mengalami peningkatan, yaitu 46,88 menjadi 92,43. Peningkatan nilai tersebut dikarenakan penggunaan teknik *role playing*, sehingga kemampuan penyesuaian diri siswa meningkat.

Berdasarkan deskripsi data pada tabel 4.5 menunjukkan, skor nilai rata-rata meningkat pada setiap indikator penyesuaian diri siswa.

1) Indikator Kematangan Emosional

Skor nilai rata-rata indikator kematangan emosional meningkat dari 49,17 menjadi 93,33, dengan skor *N-gain* rata-rata sebesar 86,88, termasuk kategori tinggi. Peningkatan ini terjadi karena pemberian perlakuan berupa penggunaan

teknik *role playing* dengan layanan bimbingan kelompok yaitu *treatment* pertama yang mampu memberikan peningkatan terhadap indikator kematangan emosional pada siswa yaitu dengan skenario *role playing* yang berjudul cara mengendalikan emosi. Sehingga adanya perubahan dalam diri siswa untuk bisa memiliki kematangan emosional, yaitu kemantapan suasana kehidupan emosional, kemantapan suasana kehidupan kebersamaan dengan orang lain, kemampuan untuk santai, gembira dan menyatakan kejengkelan, dan memiliki sikap dan perasaan terhadap kemampuan dan kenyataan diri. Desmita menyatakan, penyesuaian diri yang sehat dan seseorang dikatakan mampu menyesuaikan diri yaitu memiliki kematangan emosional, artinya kematangan emosional ini sangat erat kaitannya dengan penyesuaian diri individu.

2) Indikator Kematangan Intelektual

Skor nilai rata-rata indikator kematangan intelektual meningkat dari 50,00 menjadi 90,83 dengan skor *N-gain* rata-rata sebesar 81,66 termasuk kategori tinggi. Peningkatan ini terjadi karena pemberian perlakuan berupa penggunaan teknik *role playing* pada *treatment* ke dua yaitu dengan membagikan skrip skenario kepada siswa dan siswa memainkan peran yang ada dalam skenario tersebut sehingga permainan peran tersebut mampu memberikan peningkatan pada kematangan intelektual siswa yaitu siswa memiliki kemampuan mencapai wawasan diri sendiri, kemampuan memahami orang lain dan keragamannya, kemampuan mengambil keputusan, dan keterbukaan dalam mengenal lingkungan.

3) Indikator Kematangan Sosial

Skor rata-rata indikator kematangan sosial meningkat dari 45,83 menjadi 81,67 dengan skor *N-gain* rata-rata sebesar 66,16, termasuk kategori sedang. Peningkatan ini terjadi karena pemberian perlakuan penggunaan teknik *role playing* pada *treatment* ketiga dengan skrip skenario *role playing* tentang interaksi sosial, peran dalam skenario tersebut dimainkan oleh siswa sehingga pada tahap permainan peran ini membuat siswa memiliki kematangan sosial yang berupa, keterlibatan dalam partisipasi sosial, kesediaan kerjasama, kemampuan kepemimpinan, sikap toleransi, keakraban dalam pergaulan.

4) Indikator Tanggung Jawab

Skor nilai rata-rata indikator tanggung jawab, meningkat dari 42,50 menjadi 79,17 dengan skor *N-gain* rata-rata 63,77, termasuk kategori sedang. Peningkatan ini terjadi karena pemberian perlakuan berupa penggunaan teknik *role playing* pada *treatment* kedua dengan memberikan skrip skenario tentang upacara bendera kelas X IPAS 5 kepada siswa dan siswa diarahkan untuk memainkan peran yang ada dalam skenario tersebut dengan sebenar-benarnya. Tahapan ini menjadikan siswa jadi mampu untuk bertanggung jawab yaitu memiliki sikap produktif dalam mempertahankan diri, melakukan perencanaan dan melaksanakannya secara fleksibel, memiliki kesadaran etika dan hidup jujur, melihat perilaku dari segi konsekuensinya, memiliki kemampuan pertahanan diri.

Analisis deskripsi data pada Tabel 4.6 menunjukkan, perolehan gain sebesar 39,38 dan skor *N-gain* rata-rata penyesuaian diri siswa, yaitu sebesar

74,62, termasuk pada kategori tinggi. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan teknik *role playing*, dapat meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa.

2. Penggunaan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa

Berdasarkan tabel 4.3 penggunaan teknik dengan jumlah 6 siswa, mampu meningkatkan penyesuaian diri siswa dimana menunjukkan terjadinya peningkatan pada variabel penyesuaian diri dari 46,88 menjadi 86,25 dengan *Gain* 39,38 dan skor rata-rata *N-gain* 74,62, berada dalam kategori Tinggi. Kenaikan skor pada setiap indikator penyesuaian diri lebih cepat dan mudah serta efisien. Dikarenakan penggunaan teknik yaitu berupa treatment dengan 3 kali permainan skenario dimana siswa berperan seperti orang yang ada dalam drama tersebut sehingga adanya perubahan dalam diri siswa.

Hasil yang diperoleh dari penyebaran kusioner penyesuaian diri, dimana sampel yang menunjukkan tingkat penyesuaian dirinya berada pada kategori rendah akan diberikan perlakuan berupa teknik *role playing* dengan metode bimbingan kelompok.

Penelitian merujuk pada konsep penyesuaian diri yang dikemukakan oleh Desmita yaitu Penyesuaian diri yang sehat mengandung empat aspek yaitu: a) Kematangan emosional, b) Kematangan intelektual, c) Kematangan sosial, d) Tanggung jawab. Pada penelitian ini, peserta didik diharapkan memiliki tingkat pencapaian yang baik pada setiap aspeknya yaitu peserta didik mampu memiliki

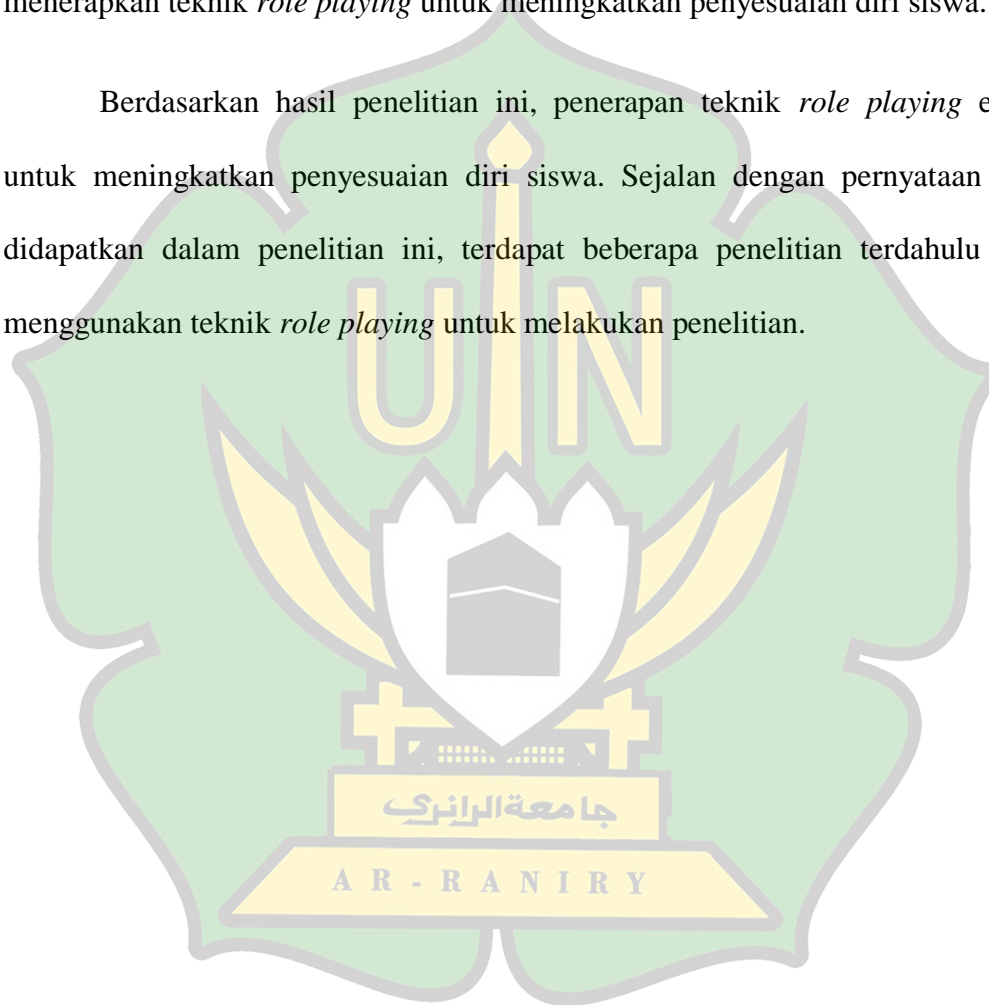
kematangan emosional, kematangan intelektual, kematangan sosial, dan mampu bertanggung jawab.

Siswa yang memiliki penyesuaian diri rendah tersebut telah diberikan bimbingan berupa penggunaan teknik *role playing* untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa. Sehingga setelah dilakukan penerapan teknik tersebut memperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan penyesuaian diri siswa dari kategori rendah dan berada pada kategori sedang dan tinggi. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian *N-Gain* pada indikator penyesuaian diri secara umum yaitu gain 12,57 dan *N-Gain* 48,84 masuk dalam kategori sedang, dan hasil pada indikator penyesuaian diri secara khusus dari 6 sampel yaitu Gain 39,38 dan *N-Gain* 74,62 masuk pada kategori tinggi. Dan hasil dari pengujian t test dengan nilai signifikansi 0.000 yaitu kurang dari 0.05 yang berarti hipotesis diterima dan terdapat perbedaan yang berarti antara pre-test dan post-test, maka dari hasil uji *N-gain* dan uji t tersebut menunjukkan bahwa teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan penyesuaian diri siswa.

Perubahan tersebut dapat dilihat dari hasil perbandingan antara pre-test dan post-test menunjukkan perubahan yang signifikan. Selain dari hasil skor yang didapatkan, perbedaan tersebut juga dapat dilihat dari hasil observasi yang menunjukkan perubahan sikap siswa terhadap ciri-cirinya, yaitu penyesuaian diri dari aspek kematangan emosional, kematangan intelektual, kematangan sosial, dan tanggung jawab. Siswa yang sebelumnya masih belum memiliki kematangan emosional, masih belum bisa mengontrol emosi, kematangan intelektual dimana siswa belum mempunyai kesadaran untuk mengembangkan kemampuan dalam

dirinya, dan kematangan sosial dimana siswa yang masih sukar untuk bergabung dengan teman-teman dan lingkungan sekitarnya dan enggan untuk menjalankan tugas dan tanggung jawabnya, menunjukkan sikap yang berbeda dan bertanggung jawab serta mempunyai komitmen setelah peneliti melakukan bimbingan dengan menerapkan teknik *role playing* untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa.

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



BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa kelas X IPAS 5 SMAN 7 Banda Aceh. Menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penyesuaian diri peserta didik kelas X IPAS-5 SMAN 7 Banda Aceh sebelum mendapatkan teknik *role playing* berada pada kategori rendah. Hal ini dibuktikan pada pengujian pre-test pada 36 siswa terdapat 6 siswa yang berada pada kategori rendah yang akan diberikan penggunaan teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa.
2. Penyesuaian diri peserta didik kelas X IPAS-5 SMAN 7 Banda Aceh sesudah mendapatkan teknik *role playing* berada pada kategori tinggi dan sedang. Setelah diberikan perlakuan berupa teknik *role playing* hasil post test siswa menunjukkan peningkatan pada kategori sedang dan tinggi
3. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan penyesuaian diri siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik *role playing*, diperoleh nilai t_{hitung} yaitu 11.011, t_{tabel} 2.015. dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara pemberian teknik *role playing* terhadap kemampuan penyesuaian diri peserta didik kelas X IPAS-5 SMAN 7 Banda Aceh.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka peneliti memberikan beberapa saran:

1. Dalam penelitian ini, pernyataan dalam kusioner yang digunakan untuk mengukur tingkat penyesuaian diri siswa masih kurang dan memerlukan penambahan agar lebih efektif untuk mendapatkan sampel yang lebih banyak. Oleh karena itu, untuk peneliti selanjutnya kiranya dapat melakukan penelitian tentang penggunaan teknik *role playing* untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa dengan waktu yang memadai.
2. Diharapkan kepada peserta didik SMAN 7 Banda Aceh untuk dapat lebih meningkatkan lagi penyesuaian diri dengan mengikuti kegiatan teknik *role playing* dan layanan bimbingan konseling lainnya.
3. Untuk penelitian berikutnya, disarankan jumlah butir pernyataan pada kusioner dan sampel dalam penelitian di upayakan lebih banyak lagi dari pernyataan dan sampel dalam penelitian ini untuk mendapatkan hasil penelitian yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono, (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Anas Sudijono, (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Bernard, (1995). *Pshicology of Learning and Teaching, McGraw Hill Book Company*. New York.
- Desmita, (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Faiziah Noer laela, (2012). *Bimbingan Konseling Islam dengan Teknik Role playing dalam membangun sikap kepemimpinan anak*. Surabaya: UINSA.
- Fattah Hanurawan. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gantina Komalasari.dkk (2011). *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: Indeks.
- Heru Subagio. (2013). *Role Playing*. Jakarta, Raja Grapindo Persada.
- Hurlock. (1999). *Perkembangan anak, Jilid 2*. Jakarta: Erlangga Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama.
- Joyce, Weil, dkk, (2014). *Model of Teaching Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lazarus, (1969). *Personality and Adjustment*. Prentice, Englewood Clifis .
- Mashitoh, Laksmi Dewi, (2009). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta, Direktorat.
- Muhammad Ali. & Muhammad Asrori (2004). *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta didik* . Jakarta, Bumi aksara.
- Muhammad Anas, (2014). *Mengenal Metode Pembelajaran*. Pasuruan, CV:Pustaka Halwa.
- Muhammad Fitrah. (2018) *Teori dan Teknis Penelitian Tindakan kelas*. Bandung, Manggu Makmur Tanjung Lestari
- Muhammad syahrul, (2015). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Penyesuaian Diri Siswa*, Jurnal of EST, Vol. 1, No. 1, 2015.

- Nurihsan, Achmad Juntika. (2007) *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Belakang*. Bandung.
- Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Prayitno. (1995). *layanan bimbingan dan konseling kelompok (dasar dan profil)*, Ghalia Indonesia.
- Prayitno. (2004). *Seri Layanan Konseling Layanan Bimbingan Kelompok Konseling Kelompok*. Padang, Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu dan Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Romlah dan Tatiek, (2001). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Santrock. (2013). *Psikologi Pendidikan* . Jakarta, Kencana .
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung, Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif*. Bandung.
- Suharsimi Arikunto, (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulisworo Kusdiyati dan Lilim Halimah, Faisaluddin, (2011) *Penyesuaian diri dilingkungan sekolah pada siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung*, Jurnal Humanitas, Vol. VIII, No. Bandung.
- Syofian Siregar, (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tohirin. (2007). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah di Madrasah*. Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- Urai Herlina. (2015). Teknik *Role Playing* dalam Konseling Kelompok. *Jurnal pendidikan sosial, Vol.2, No.1*.
- Zakiah Daradjat, dkk,(2001). *Metodelogi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing Skripsi

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR : B-140/Un.08/FTK/KP.07.6/01/2022

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
BANDA ACEH SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2021/2022
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing awal 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 mahasiswa Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022.
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 Nomor 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 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 dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Peraturan Menteri Agama RI 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 rencana pelaksanaan seminar proposal prodi Bimbingan Konseling tanggal 22 Desember 2021
- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk saudara :
Dr. Fakhri, M. Ed Sebagai Pembimbing Pertama
Annisa Apriliyanti, M. Pd Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk Membimbing Skripsi :
Nama : Ratna
NIM : 180213066
Program Studi : Bimbingan Konseling
Dengan Judul Skripsi :
Penggunaan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa SMAN 7 Banda Aceh
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Genap Tahun Akademik 2021/2022
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

MEMUTUSKAN

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 06 Januari 2022
an. Rektor
Dekan,


Muslim Razali

- 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.

Lampiran 2 Surat izin Penelitian

6/7/22, 10:49 AM

Document



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

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

Nomor : B-6517/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2022
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Kepala Dinas Pendidikan Kota Banda Aceh
2. Kepala Sekolah SMAN 7 Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

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

Nama/NIM : **Ratna / 180213066**
Semester/Jurusan : VIII / Bimbingan Konseling
Alamat sekarang : Jl. Lingkar Kampus, Gampong Rukoh, Lr. Jeparu Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penggunaan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa SMAN 7 Banda Aceh**

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

Banda Aceh, 06 Juni 2022

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 06 Juli 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 074/1088 /2022

Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 7 Banda Aceh di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh, dengan ini menerangkan :

Nama : RATNA
NIM : 180213066
Fakultas/Univ. : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Semester/ Jurusan : VIII/Bimbingan Konseling

Benar yang nama tersebut di atas telah mengumpulkan data pada SMA Negeri 7 Banda Aceh dalam rangka Penyelesaian sripxsi dengan judul: " PENGGUNAAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PENYESUAIAN DIRI SISWA SMAN 7 BANDA ACEH." berdasarkan surat Dekan Fakultas dan Keguruan UIN Ar-Raniry Nomor : B6517/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2022 Tanggal 06 Juni 2022.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

AR - RANIRY

Banda Aceh, 21 Juni 2022

KEPALA SMA NEGERI 7
KOTA BANDA ACEH

Dr. Erlawana, S.Pd, M.Pd
Pembina TK. 1
NIP.197011101998012002

Lampiran 4. Hasil djustment Instrumen Penelitian

HASIL DJUSMENT INSTRUMEN

Instrumen : Penyesuaian Diri

Nama : Ratna

Nim : 180213066

PERKEMBANGAN	SARAN/REKOMENDASI/REVISI
Bahasa	BAIK
Kontruk	BAIK
Isi	BAIK

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 2 Juni 2022

Pembimbing Instrumen



Wanty Khaira, M.Ed

HASIL DJUSMENT INSTRUMEN

Instrumen : Penyesuaian Diri

Nama : Ratna

Nim : 180213066

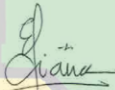
PERKEMBANGAN	SARAN/REKOMENDASI/REVISI
Bahasa	Baik
Kontruk	Baik
Isi	Sesuai

Banda Aceh, 7 Juni 2022

Pembimbing Instrumen

جامعة الرانيري

AR - RANIRY


Elviana, S.Ag., M.Si.

NIP:197806242014112001

Lampiran 5. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENYESUAIAN DIRI

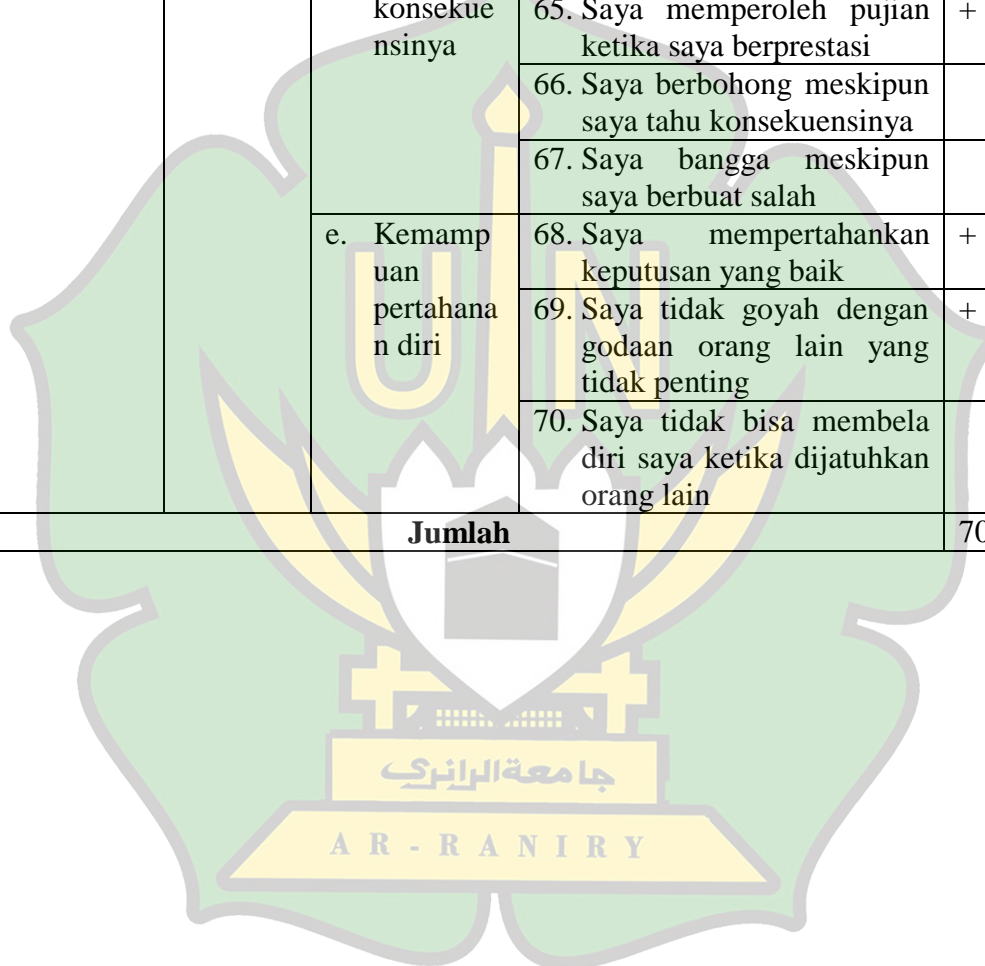
Variabel	Indikator	Deskriptor	Pernyataan	Item	
				(+)	(-)
Penyesuaian Diri	Kematan gan Emosional	a. Kemantapan suasana kehidupan emosional	1. Saya percaya setiap masalah pasti ada jalan keluarnya	+	
			2. Saya dapat mengendalikan diri saya dengan baik	+	
			3. Saya merasa tidak berdaya jika ditimpa masalah		-
			4. Saya memendam masalah yang tidak bisa saya selesaikan sendiri		-
		b. Kemantapan suasana kehidupan kebersamaan dengan orang lain	5. Saya bergaul dengan baik bersama teman-teman saya	+	
			6. Saya diterima oleh teman-teman di lingkungan tempat saya berada	+	
			7. Saya tidak dekat dengan teman-teman saya walaupun selalu bersama		-
			8. Saya tidak nyaman berbagi cerita dengan orang lain		-
		c. Kemampuan untuk santai, gembira, dan menyatakan kejengkelan	9. Saya bersikap tenang dalam menghadapi masalah	+	
			10. Saya bahagia dan bersyukur dalam keadaan apapun	+	
			11. Saya memendam kejengkelan dalam hati kepada siapapun		-
			12. Saya cemas ketika menghadapi sebuah masalah		-
		d. Sikap dan perasaan terhadap kemampuan dan kenyataan	13. Saya intropeksi diri ketika gagal melakukan yang terbaik	+	
			14. Saya menerima dengan lapang dada kenyataan yang terjadi dalam hidup saya	+	
			15. Saya sulit menghadapi		-

		diri sendiri.	kenyataan hidup yang pahit.		
			16. Saya mengeluh dengan kemampuan yang saya miliki		-
Kematan gan Intelektu al	a. Kemamp uan mencapai wawasan diri sendiri.		17. Saya terus belajar dan mencari tahu hal-hal yang belum saya ketahui	+	
			18. Saya menulis segala hal yang ingin saya capai	+	
			19. Saya merasa puas dengan pengetahuan saya saat ini		-
			20. Saya berpikir negatif ketika hendak mengerjakan sesuatu		-
	b. Kemamp uan memaha mi orang lain dan keragama nnya		21. Saya menerima setiap perbedaan pendapat teman-teman saya	+	
			22. Saya menghargai perbedaan dari orang lain.	+	
			23. Saya sulit beradaptasi dengan orang lain		-
			24. Saya tidak bisa menerima kelebihan orang lain		-
	c. Kemamp uan mengamb il keputusan		25. Saya membedakan kebutuhan yang harus saya penuhi terlebih dahulu, dengan kebutuhan yang lain	+	
			26. Saya bisa mengambil keputusan dengan baik dan menerima konsekuensinya	+	
			27. Saya mengambil keputusan dengan cepat tanpa memikirkan akibatnya		-
			28. Saya bertindak sesuka hati tanpa berpikir terlebih dahulu		-
	d. Keterbuk aan dalam mengenal lingkunga n		29. Saya bersikap ramah dan terbuka dengan lingkungan sekitar	+	
			30. Saya melakukan hal positif terhadap lingkungan sekitar	+	

			31. Saya tidak jujur terhadap orang lain		-
			32. Saya menutupi kesalahan saya agar dipandang baik oleh lingkungan sekitar		-
Kematan gan Sosial	a. Keterlibatan dalam partisipasi sosial		33. Saya ikut berpartisipasi dalam kegiatan apapun	+	
			34. Saya mengikuti kegiatan kebersamaan di sekolah	+	
			35. Saya enggan membantu orang lain yang terkena musibah		-
			36. Saya tidak pernah menjadi panitia dalam kegiatan sosial		-
	b. Kesiediaan kerjasama		37. Saya bergabung dengan teman-teman dalam mengerjakan tugas diluar kelas	+	
			38. Saya menerima masukan dari teman-teman dalam kelompok dengan baik	+	
			39. Saya tidak mau bekerjasama dengan teman-teman dalam menyelesaikan tugas		-
			40. Saya mengerjakan sendiri tugas kelompok kelompok yang diberikan di kelas		-
	c. Kemampuan kepemimpinan		41. Saya menjadi ketua dalam kegiatan kelompok	+	
			42. Saya memimpin teman-teman melakukan kegiatan positif	+	
			43. Saya tidak mengerjakan tugas yang diberikan kepada saya		-
			44. Saya memilih teman dekat untuk menjadi anggota kelompok saya		-
	d. Sikap Toleransi		45. Saya menghargai perbedaan budaya di lingkungan saya	+	
			46. Saya bergabung dengan orang lain meskipun berbeda kebiasaan	+	

			47. Saya tidak peduli dengan orang lain yang berbeda daerah dengan saya		-
			48. Saya mengejek pendapat orang lain yang tidak sesuai dengan pendapat saya		-
		e. Keakraban dalam pergaulan	49. Saya dekat dengan teman-teman di kelas maupun di lingkungan tempat tinggal saya	+	
			50. Saya terbuka berteman dengan orang lain	+	
			51. Saya tetap berdiam diri meskipun sedang bergabung dengan orang lain		-
			52. Saya berbicara dengan orang lain jika ada keperluan saja		-
	Tanggung jawab	a. Sikap produktif dalam mengembangkan diri	53. Saya mengikuti kegiatan apa saja untuk pengembangan diri saya	+	
			54. Saya tidak bisa melakukan yang terbaik untuk diri sendiri		-
			55. Saya tidak berani menunjukkan kemampuan saya		-
		b. Melakukan perencanaan dan melakukannya secara fleksibel	56. Saya merencanakan dengan baik kegiatan saya	+	
			57. Saya membuat jadwal sehari-hari tentang kegiatan apa saja yang akan dilakukan	+	
			58. Saya melakukan kegiatan tanpa persiapan terlebih dahulu		-
			59. Saya melakukan kegiatan sesuai dengan rencana saya meskipun tidak sesuai dengan orang lain		-
		c. Kesadaran akan etika dan hidup	60. Saya mengakui kesalahan saya jika berbuat salah	+	
			61. Saya mengikuti aturan yang telah ditetapkan di	+	

		jujur	sekolah		
			62. Saya mencari alasan ketika berbohong		-
			63. Saya menyalahkan orang lain ketika saya ketahuan tidak mengerjakan tugas		-
		d. Melihat perilaku dari segi konsekuensinya	64. Saya menerima hukuman ketika saya terlambat ke sekolah	+	
			65. Saya memperoleh pujian ketika saya berprestasi	+	
			66. Saya berbohong meskipun saya tahu konsekuensinya		-
			67. Saya bangga meskipun saya berbuat salah		-
		e. Kemampuan pertahanan diri	68. Saya mempertahankan keputusan yang baik	+	
			69. Saya tidak goyah dengan godaan orang lain yang tidak penting	+	
			70. Saya tidak bisa membela diri saya ketika dijatuhkan orang lain		-
Jumlah					70



Lampiran 6. Kousioner Penyesuaian Diri

KOUSIONER PENYESUAIAN DIRI RATNA (KPDR)

Kode :

A. Pengantar

Kousioner ini diadministrasikan dengan maksud untuk mendapatkan informasi tentang penyesuaian diri. Informasi dimaksud digunakan sebagai data penelitian untuk penulisan karya ilmiah (Skripsi). Informasi/data yang anda berikan disimpan kerahasiaannya dan tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran apapun. Oleh karena itu anda diminta untuk menjawab dengan sebenar-benarnya.

B. Prosedur Pengisian

Sebelum mengisi kousioner ini, bacalah terlebih dahulu prosedur pengisian kousioner ini. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan dan kondisi anda (peserta didik) pada setiap kolom pernyataan dengan cara memberi tanda ceklis (✓). Adapun keterangan pilihan jawaban ialah: Sangat Sering (SS), Sering (S), Tidak Sering (TS), Sangat Tidak Sering (STS).

Contoh :

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya percaya bahwa setiap masalah pasti ada jalan keluarnya.	✓			

C. Pernyataan-pernyataan

No	Pernyataan	Jawaban Alternatif			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya percaya bahwa setiap masalah pasti ada jalan keluarnya				
2.	Saya diterima oleh teman-teman di lingkungan tempat saya berada				
3.	Saya bersikap tenang dalam menghadapi masalah				
4.	Saya introspeksi diri ketika gagal melakukan yang terbaik				
5.	Saya berpikir negatif ketika hendak mengerjakan sesuatu				
6.	Saya menerima setiap perbedaan pendapat teman-teman saya				
7.	Saya mengambil keputusan dengan baik dan menerima konsekuensinya				
8.	Saya bersikap ramah dan terbuka dengan lingkungan sekitar				
9.	Saya mengikuti kegiatan kebersamaan di sekolah				
10.	Saya menerima masukan dari teman-teman dalam kelompok dengan baik				
11.	Saya menjadi ketua dalam kegiatan kelompok				
12.	Saya menghargai perbedaan budaya dilingkungan saya				
13.	Saya dekat dengan teman-teman dikelas maupun dilingkungan tempat tinggal saya				
14.	Saya mengikuti kegiatan apa saja untuk pengembangan diri saya				
15.	Saya merencanakan dengan baik kegiatan saya				
16.	Saya mengikuti aturan yang telah ditetapkan di sekolah				
17.	Saya berbohong meskipun saya tahu konsekuensinya				
18.	Saya mempertahankan keputusan yang baik				
19.	Saya memilih teman dekat untuk menjadi anggota kelompok saya				
20.	Saya tidak jujur terhadap orang lain				

P62	Pearson Correlation	1	.172	.183	.077	-.052	.288	.022	.286	.360*	.324*
	Sig. (2-tailed)		.259	.230	.617	.732	.055	.887	.057	.015	.030
	N	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45
P63	Pearson Correlation	.172	1	.114	-.270	.049	.133	.083	.131	.436**	.401**
	Sig. (2-tailed)	.259		.456	.073	.748	.384	.589	.392	.003	.006
	N	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45
P64	Pearson Correlation	.183	.114	1	.197	-.223	.471**	-.127	.159	.214	.504**
	Sig. (2-tailed)	.230	.456		.195	.140	.001	.405	.296	.158	.000
	N	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45
P65	Pearson Correlation	.077	-.270	.197	1	.085	-.194	-.115	-.011	.014	.204
	Sig. (2-tailed)	.617	.073	.195		.580	.201	.451	.942	.925	.180
	N	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45
P66	Pearson Correlation	-.052	.049	-.223	.085	1	-.452**	-.059	-.235	-.047	.033
	Sig. (2-tailed)	.732	.748	.140	.580		.002	.700	.121	.760	.828
	N	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45
P67	Pearson Correlation	.288	.133	.471**	-.194	-.452**	1	-.260	.313	.126	.378
	Sig. (2-tailed)	.055	.384	.001	.201	.002		.085	.036	.410	.010
	N	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45
P68	Pearson Correlation	.022	.083	-.127	-.115	-.059	-.260	1	.135	.032	.030
	Sig. (2-tailed)	.887	.589	.405	.451	.700	.085		.376	.835	.843
	N	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45
P69	Pearson Correlation	.286	.131	.159	-.011	-.235	.313	.135	1	.110	.328
	Sig. (2-tailed)	.057	.392	.296	.942	.121	.036	.376		.471	.028
	N	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45
P70	Pearson Correlation	.360	.436**	.214	.014	-.047	.126	.032	.110	1	.433**
	Sig. (2-tailed)	.015	.003	.158	.925	.760	.410	.835	.471		.003
	N	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45
Total	Pearson Correlation	.324	.401**	.504**	.204	.033	.378	.030	.328	.433**	1
	Sig. (2-tailed)	.030	.006	.000	.180	.828	.010	.843	.028	.003	
	N	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 8. Uji Reliabilitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P01	250.4222	482.931	.502	.848
P02	250.3778	493.922	.167	.852
P03	251.6000	479.473	.385	.849
P04	251.7778	486.495	.220	.852
P05	250.9778	478.295	.485	.848
P06	250.7778	493.177	.158	.852
P07	251.1778	474.513	.465	.847
P08	251.5111	486.619	.234	.851
P09	250.9111	479.946	.513	.848
P10	251.2667	474.564	.558	.846
P11	251.6222	490.968	.137	.853
P12	251.4000	486.064	.249	.851
P13	250.6000	489.973	.281	.851
P14	250.6889	487.901	.246	.851
P15	251.7556	486.825	.238	.851
P16	252.2000	507.891	-.187	.857
P17	250.5111	485.483	.365	.850
P18	251.6667	472.545	.500	.847
P19	250.4889	483.665	.495	.848
P20	251.4000	479.427	.361	.849
P21	250.7778	486.268	.270	.851
P22	250.4222	486.840	.367	.850
P23	251.1778	470.013	.608	.845
P24	250.9778	497.068	.054	.854
P25	251.1333	497.164	.041	.854
P26	250.7778	485.677	.389	.849
P27	251.6444	475.234	.478	.847
P28	251.4667	478.891	.397	.848
P29	251.0889	487.946	.267	.851
P30	250.5778	489.022	.368	.850
P31	250.7778	477.040	.480	.847
P32	251.0667	481.655	.341	.849
P33	251.4000	493.109	.130	.853
P34	251.2222	482.631	.391	.849
P35	250.8000	483.800	.243	.851
P36	251.3111	502.446	-.069	.856
P37	251.0000	493.273	.124	.853
P38	250.3778	487.149	.353	.850
P39	250.8667	495.345	.057	.855
P40	251.4889	509.801	-.201	.859
P41	251.6667	481.364	.280	.851
P42	251.0000	500.682	-.034	.855
P43	251.0000	475.955	.461	.847
P44	252.2000	472.982	.463	.847
P45	250.4667	497.255	.055	.854
P46	251.2889	479.846	.355	.849
P47	251.1556	500.407	-.034	.857
P48	251.4889	493.119	.126	.853
P49	251.0000	488.091	.241	.851
P50	251.0222	499.295	.010	.854
P51	250.5556	489.298	.237	.851

P52	251.6222	489.559	.198	.852
P53	250.3556	488.189	.334	.850
P54	250.9333	481.155	.403	.849
P55	251.2222	489.859	.165	.853
P56	251.6667	494.727	.082	.854
P57	250.6667	481.864	.429	.849
P58	251.1333	489.300	.200	.852
P59	251.3556	483.598	.322	.850
P60	251.4222	485.795	.250	.851
P61	250.6444	487.689	.332	.850
P62	250.6222	487.968	.288	.851
P63	251.1111	481.419	.358	.849
P64	250.8444	474.998	.463	.847
P65	250.9111	490.356	.149	.853
P66	251.1111	499.828	-.018	.855
P67	251.1333	480.073	.327	.850
P68	250.9556	499.953	-.020	.855
P69	250.3111	491.037	.302	.851
P70	250.7111	477.346	.386	.849

RELIABILITY

/VARIABLES=P01 P02 P03 P04 P05 P06 P07 P08 P09 P10 P11 P12 P13 P14 P15 P16 P17 P18 P19 P20 P21

P22 P23 P24 P25 P26 P27 P28 P29 P30 P31 P32 P33 P34 P35 P36 P37 P38 P39 P40 P41 P42 P43 P44 P45 P46

P47 P48 P49 P50 P51 P52 P53 P54 P55 P56 P57 P58 P59 P60 P61 P62 P63 P64 P65 P66 P67 P68 P69 P70

/SCALE('ALL VARIABLES') ALL

/MODEL=ALPHA

/SUMMARY=TOTAL.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	45	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	45	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.853	70

Lampiran 9. Hasil SPSS Uji T

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	37.5000	6	1.04881	.42817
	POST TEST	69.0000	6	7.84857	3.20416

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	6	.826	.043

Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-31.50000	7.00714	2.86065	-38.85354

Paired Samples Test

		Paired Differences			
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-24.14646	-11.011	5	.000

No	Nama	Tes Awal	Tes Akhir	Gain	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain	N-Gain Score (%)	Kategori
1	BMA	46,25	90	43,75	53,75	0,81	81,40	Tinggi
2	PS	47,5	93,75	46,25	52,5	0,88	88,10	Tinggi
3	SNV	48,75	97,5	48,75	51,25	0,95	95,12	Tinggi
4	NS	46,25	73,75	27,5	53,75	0,51	51,16	Sedang
5	AAF	47,5	87,5	40	52,5	0,76	76,19	Tinggi
6	SSF	45	75	30	55	0,55	54,55	Sedang
		46,88	86,25	39,38	53,13	0,74	74,42	Tinggi

No	Indikator	Pre-test (Tes Awal)	Post-test (Tes Akhir)	Skor Ideal (100-Pre)	Gain	N-Gain	N-Gain Score %	Kategori
1	Kematangan Emosional	49,17	93,33	50,83	44,16	0,87	86,88	Tinggi
2	Kematangan Intelektual	50	90,83	50	40,83	0,82	81,66	Tinggi
3	Kematangan Sosial	45,83	81,67	54,17	35,84	0,66	66,16	Sedang
4	Tanggung Jawab	42,5	79,17	57,5	36,67	0,64	63,77	Sedang
	Rata-Rata	46,88	86,25	53,13	39,38	0,75	74,62	Tinggi

No	Indikator	Pre-test (Tes Awal)	Post-test (Tes Akhir)	Skor Ideal (100-Pre)	Gain	N-Gain	N-Gain Score %	Kategori
1	Kematangan Emosional	75,97	93,33	24,03	17,36	0,72	72,24	Tinggi
2	Kematangan Intelektual	74,03	90,83	25,97	16,8	0,65	64,69	Sedang
3	Kematangan Sosial	72,78	81,67	27,22	8,89	0,33	32,66	Sedang
4	Tanggung Jawab	71,94	79,17	28,06	7,23	0,26	25,77	Rendah
	Rata-Rata	73,68	86,25	26,32	12,57	0,49	48,84	Sedang

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Lampiran 11. RPL dan Skenario Pemberian Treatment
RENCANA PEMBERIAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KLOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING
(TREATMENT I)

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Sosial
C	Fungsi Layanan	Pemahaman dan Pengembangan
D	Tujuan	Meningkatkan Penyesuaian diri Siswa
E	Sasaran Layanan	Siswa kelas X SMAN 7 Banda Aceh yang masih memiliki penyesuaian diri yang rendah berjumlah 6 orang.
F	Metode dan Teknik	Bimbingan Kelompok/ <i>Role Playing</i>
G	Waktu	1 x 45 menit
H	Topik	Cara Mengendalikan Emosi
I	Media/alat	Kertas yang berisikan scrip scenario
J	Tanggal Pelaksanaan	
K	Tempat Pelaksanaan	Kelas X SMAN 7 Banda Aceh
Uraian kegiatan		
1.	Tahap Awal (pembentukan)	
a.	Pembentukan kelompok (penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan kelompok)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka dengan salam dan berdoa 2. Menanyakan kabar dan memberikan ucapan terimakasih kepada siswa yang telah bersedia hadir 3. Membina hubungan baik dengan peserta didik 4. Mengarahkan siswa untuk memperkenalkan diri 5. Menanyakan kesiapan kepada siswa 6. Memberikan ice breaking
b.	Pernyataan Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengendalikan emosinya 2. Mampu memantapkan suasana kehidupan bersama orang lain 3. Mampu untuk santai, gembira dan menyatakan kejengkelan
c.	Mengarahkan Kegiatan (konsolidasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membentuk kelompok 2. Menjelaskan tata cara bermain peran (<i>role playing</i>) 3. Menjelaskan peranan siswa dalam bermain peran (<i>role playing</i>) 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 topik dan peran yang akan dimainkan

		Tahap peralihan (Transisi)	
2.	-	Guru BK / Konselor menanyakan apakah siswa sudah paham dan memberikan penjelasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan kelompok dalam melaksanakan tugas 2. Guru BK/Konselor memberi kesempatan bertanya kepada setiap kelompok tentang tugas-tugas yang belum mereka pahami. 3. Guru BK/Konselor menjelaskan kembali secara singkat tentang tugas dan tanggung jawab siswa dalam melaksanakan kegiatan
	-	Guru BK/Konselor menyiapkan siswa untuk melakukan komitmen tentang kegiatan yang akan dilakukannya (Norming)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK/ konselor menanyakan kesiapan para peserta untuk melaksanakan tugas 2. Setelah semua menyatakan siap, selanjutnya Guru BK/Konselor memulai ke tahap kerja
3.	Tahap Inti/ Kerja (Kegiatan)		
	a.	Proses/kegiatan yang dialami peserta didik dalam suatu kegiatan bimbingan berdasarkan teknis tertentu (eksperientasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan peran sesuai dengan skenario 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 <i>role playing</i> 5. Guru BK memberikan reward/penguatan kepada siswa agar lebih berani dan bersemangat
	b.	Refleksi (Pengungkapan perasaan, pemikiran dan pengalaman tentang apa yang terjadi dalam kegiatan bimbingan	<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) sebabsebab 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)		<ul style="list-style-type: none"> a. Setelah permainan peran selesai dimainkan, maka siswa dimintakan untuk menyampaikan kesimpulannya b. Guru BK menyampaikan kesimpulan secara umum c. Guru BK/ Konselor memberikan penguatan terhadap aspek-aspek yang ditemukan oleh siswa dalam bermain peran d. Merencanakan tindak lanjut, yaitu mengembangkan aspek kepercayaan diri dan bersemangat e. Akhir dari tahap ini adalah menutup kegiatan layanan secara simpatik (Framming)
5.	Evaluasi		
	1.	Evaluasi Proses	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru bimbingan dan konseling atau konselor terlibat dalam menumbuhkan antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan. b. Guru bimbingan dan konseling atau konselor membangun dinamika kelompok c. Guru bimbingan dan konseling atau konselor memberikan penguatan siswa dalam membuat langkah yang akan dilakukannya
	2.	Evaluasi Hasil	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengalaman konseli dalam bimbingan kelompok b. Mengamati perubahan perilaku peserta setelah bimbingan kelompok. c. Konseli mengisi instrumen penilaian dari guru bimbingan dan konseling atau konselor (seperti contoh dalam konseling kelompok)

Penyelenggara Layanan : Peneliti

Perencanaan Penilaian : Berdasarkan Observasi langsung terhadap perubahan tingkah laku siswa

Lampiran Skenario Role Playing Treatment I

SKENARIO I (*ROLE PLAYING*)

Cara Mengendalikan Emosi

Pagi hari Rina ke sekolah dan masuk kelas dengan muka sedih dan marah-marrah, karna tidak diizinkan orang tuanya membawa motor kesekolah, rina terlihat begitu kesal dengan keadaannya, begitu juga dengan fikri yang kelihatan sedih dan lesu karna sebelum kesekolah ada konflik sama orang tuanya tapi gengsi untuk minta maaf. Kemudian Rival sebagai ketua kelas mengajak Rina dan fikri untuk mengendalikan emosinya.

Rina : (Memasuki ruangan dengan keadaan marah-marrah dan sedih, serta melempar tas dan bukunya diatas meja) “Ih sebel banget masak bawa motor seharian aja ga boleh punya orang tua ga pengertian banget si”

Nanda : (Nanda dengan muka kesalnya melihat Rina) “Rin kamu ini kenapa sih datang-datang bukannya kasih salam tapi malah mukul -mukul meja, aku lagi belajar tau risih, mending keluar aja kalo datang-datang Cuma untuk marah-marah”

Rina : “Kenapa memangnya kamu terganggu? Ini belum jam masuk ngapain kamu belajar”

Dewi : “Kalian kenapa sih emosian banget jadi orang, kalian berdua sama aja gak bisa salah dikit emosinya gak terkontrol lagi”

Rina : “Gak usah ikut campur dewi, kamu gak tau rasanya gimana apa-apa ga dibolehin sama orang tua”

Nanda : “Gak usah marah-marrah di kelas juga kali Rin, ngapain marah-marrah sama kami yang salah juga bukan kami”

Dewi : “Iya lo kan da nyebel banget jadi orang tiba-tiba masuk ke kelas udah marah-marrah aja, ga taunya orang juga lagi pusing mikirin tugas nanti”

Rina : “Diem ya kalian berdua, gak usah sibuk ngurusin aku lagian ini juga belum jam masuk kelas ngapain terganggu dengan aku”

Nanda : “Cukup lah wi gak usah di open tu anak gak ada angin gak ada hujan tiba-tiba emosi melunjak, huh heran deh”

Dewi : “Iya sih da, tapi dia itu udah melampau, dia gak lihat apa kita lagi belajar, pake mengganggu banget segala lagi”

Rina : “Terserah aku lah lagian yang marah juga aku kan, ngapain kalian kesal pulak sama aku”

Ga lama kemudian fikri juga hadir ke kelas dengan muka sedih dan lesu.

- Fikri : Assalamualaikum!! (ucapk fikri dengan lembut dan sedih)
- Ade : Waalaikumussalam, kamu kenapa fik? Ko lemas banget biasanya pagi-pagi udah ceria aja.
- Nanda : Iya ni fik kamu kenapa kayak ada masalah aja, cerita dong
- Rina : Sok perhatian aja lu da, tadi ikutan marah eh sekarang malah sedih
- Nanda : Sibuk banget sih Rin masih nanya orang kenapa sedih aja ga boleh
- Dewi : Iya kan da gak ada habis-habis ni anak udah tiba-tiba marah ga jelas, orang perhatian sama temen aja ga boleh.
- Nanda : Itulah wi heran banget lah sama ni anak udah kenapa sih
- Ade : Kalian ni udah kenapa ? hah si fikri lagi sedih kok kalian malah debat sih
- Dewi : Itu lah de si Rina masuk kelas tadi tiba-tiba udah marah-marah aja ga jelas banget.
- Ade : Terserah kalian lah. Fikri kenapa fik? Lagi ada masalah ya? (ucap ade pada fikri)
- Fikri : Gapapa kok de aku lagi sedih aja, badmood banget hari ini!
- Nanda : Kenapa sedih fik pasti ada masalah kan, kalo ga ada masalah kenapa tiba-tiba sedih?
- Ade : Iya lo fik, cerita dong sama kami jangan di pendam sendiri lo ga baik
- Fikri : Nanti lah de sekarang aku ga bisa cerita dulu.
- Rina : Kalo fikri ga mau cerita gak usah di paksa kali nanda,ade dia yang sedih kok kalian pulak yang sibuk.
- Ade : Dia teman kita juga lah rin kalo dia sedih gini masak kita biarin
- Nanda : Iya kan de Rina ni udah kenapa lah ga jelas banget, udah masuk kelas marah-marah, sibuk lagi sama urusan orang

Rina : kamu pikir kamu gak sibuk dengan urusan orang da? (dengan suara tinggi) tadi aku masuk marah-marrah, kamu ikutan marah-marrah juga kan?

Nanda : Terserah aku lah Rina suka hati aku tau? (ucap Nanda dengan suara tinggi juga)

Suasana pun sudah tidak terkontrol karna mereka sudah emosian semuanya, keadaan kelas jadi bising dan sangat mengganggu, lalu datang Rival ketua kelas yang mendengar keributan mereka dari luar ruangan kelas.

Rival : “Ada apa ni ribut-ribut sampe keluar kelas terdengar suara kalian”, kenapa ni dewi?

Dewi : “Itu lo val si Rina datang-datang masuk ruangan langsung marah-marrah, mengganggu banget kami lagi belajar kan da”!

Nanda : “Iya val si Rina ga tau kenapa tiba-tiba marah-marrah masuk kelas, kami kan kesel juga bising banget”

Rival : “Kalian ingat gak kita ini satu kelas, udah seperti keluarga kok malah bertengkar”

Nanda : “Kan si Rina itu bikin emosi aja kita gak ada salah juga tiba-tiba datang marah-marrah aja, aku kan Cuma mengingatkan aja”.

Rina : “Mengingatkan kok ikut-ikutan marah juga”

Rival : “Oke-oke sudah cukup sekarang kalian bertiga emosinya udah gak terkontrol lagi”

Rival : “Kata ayah aku kalo lagi marah itu coba duduk, tarik napas pelan-pelan lepaskan, lalu baca istighfar, “Coba sekarang Rina,Nanda, dan Dewi duduk dulu, lalu tarik napas 5 menit tahan dan lepaskan, dan baca istighfar”

Nanda : Val si fikri juga tu lagi sedih, ga ajak sekalian sama kita siapa tau bisa lega juga.

Rival : Ooo iya Fikri kenapa sedih gitu fik, oke sekarang fikri ikutan juga ya duduk, tarik napas, tahan dan lepaskan. Biar lega

Rina : “Duduk ke korsinya dan mencoba tarik napas”

Nanda : “Coba ulang sekali Rival gimana sih caranya tadi, aku masih belum bisa ni mengendalikan emosi aku ”

- Rival : “Tarik napas 5 menit tahan lalu lepaskan, dan baca istighfar”
- Dewi : “Mempraktikan arahan dari Rival”
- Fikri : Mengikuti arahan Rival dan juga Mempraktikkannya.
- Rival : “Gimana udah lega?”
- Rina : “iya ya jadi lebih tenang!”
- Fikri : Alhamdulillah jadi tenang padahal tadi sedih dan badmood karna sebelum ke sekolah ada konflik sama mama tapi ga sempat minta maaf.
- Rival : “Nah itu dia cara mengendalikan emosi marah maupun sedih” , lain kali kalo ada masalah jangan dibawa emosi ya coba tenangin diri dulu.
- Nanda : “Iya Val, besok-besok aku coba lagi deh cara yang kamu ajarkan kalo aku lagi marah ataupun sedih”.
- Nanda : “Oh iya Rina maafin aku ya tadi mengingatkan kamu tapi juga ikutan marah?”
- Dewi : “Iya Rina aku juga minta maaf ya tadi karna udah menegur kalian dengan emosi juga”
- Rina : “Iya Nanda, Dewi aku juga minta maaf ya karna udah marah-marah dan mengganggu kalian belajar, memang tidak seharusnya aku berperilaku seperti itu tadi”
- Rival : “Alhamdulillah! gini kan enak gak harus lapor ke wali kelas dulu”

Rina, Nanda, Dewi, dan Fikri serentak mengucapkan terimakasih kepada Rival karna sudah membantu mereka dalam mengendalikan emosinya, dan Rival pun mengajak mereka untuk kembali duduk dengan baik, akhirnya suasana kelas pun sudah tenang dan sebentar lagi jam pelajaran pun akan dimulai.

Lampiran RPL Treatment II

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

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Sosial
C	Fungsi Layanan	Pemahaman dan Pengembangan
D	Tujuan	Meningkatkan Penyesuaian diri Siswa
E	Sasaran Layanan	Siswa kelas X SMAN 7 Banda Aceh yang masih memiliki penyesuaian diri yang rendah berjumlah 6 orang.
F	Metode dan Teknik	Bimbingan Kelompok/ <i>Role Playing</i>
G	Waktu	1 x 45 menit
H	Topik	Upacara Bendera kelas X IPAS 5
I	Media/alat	Kertas yang berisikan scrip scenario
J	Tanggal Pelaksanaan	
K	Tempat Pelaksanaan	Kelas X SMAN 7 Banda Aceh
Uraian kegiatan		
3.	Tahap Awal (pembentukan)	
d.	Pembentukan kelompok (penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan kelompok)	7. Membuka dengan salam dan berdoa 8. Menanyakan kabar dan memberikan ucapan terimakasih kepada siswa yang telah bersedia hadir 9. Membina hubungan baik dengan peserta didik 10. Mengarahkan siswa untuk memperkenalkan diri 11. Menanyakan kesiapan kepada siswa 12. Memberikan ice breaking
e.	Pernyataan Tujuan	4. Siswa mampu bertanggung jawab terhadap dirinya 5. Mampu melakukan segala tanggung jawabnya dengan baik 6. Mampu untuk 7. Mampu
f.	Mengarahkan Kegiatan (konsolidasi)	5. Membentuk kelompok 6. Menjelaskan tata cara bermain peran (<i>role playing</i>) 7. Menjelaskan peranan siswa dalam bermain peran (<i>role playing</i>) 8. Mengajak dan membimbing siswa untuk memulai kegiatan bimbingan kelompok dengan penuh perhatian, semangat dan penampilan mereka dengan melakukan kegiatan berpikir, merasa menyikapi, melakukan dan bertanggung jawab (BMB3) berkenaan dengan topik dan peran yang akan dimainkan

		Tahap peralihan (Transisi)	
4.	-	Guru BK / Konselor menanyakan apakah siswa sudah paham dan memberikan penjelasan	<p>4. Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan kelompok dalam melaksanakan tugas</p> <p>5. Guru BK/Konselor memberi kesempatan bertanya kepada setiap kelompok tentang tugas-tugas yang belum mereka pahami.</p> <p>6. Guru BK/Konselor menjelaskan kembali secara singkat tentang tugas dan tanggung jawab siswa dalam melaksanakan kegiatan</p>
	-	Guru BK/Konselor menyiapkan siswa untuk melakukan komitmen tentang kegiatan yang akan dilakukannya (Norming)	<p>4. Guru BK/ konselor menanyakan kesiapan para peserta untuk melaksanakan tugas</p> <p>5. Setelah semua menyatakan siap, selanjutnya Guru BK/Konselor memulai ke tahap kerja</p>
6.	Tahap Inti/ Kerja (Kegiatan)		
	c.	Proses/kegiatan yang dialami peserta didik dalam suatu kegiatan bimbingan berdasarkan teknis tertentu (eksperientasi)	<p>6. Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan peran sesuai dengan skenario yang sudah disiapkan</p> <p>7. Siswa mengamati scenario</p> <p>8. Guru BK/Konselor memastikan keselarasan antara tujuan yang akan dicapai, metode yang dipilih dengan materi</p> <p>9. Memulai <i>role playing</i></p> <p>10. Guru BK memberikan reward/penguatan kepada siswa agar lebih berani dan bersemangat</p>
	d.	Refleksi (Pengungkapan perasaan, pemikiran dan pengalaman tentang apa yang terjadi dalam kegiatan bimbingan	<p>6. 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).</p> <p>7. Refleksi Analisis. Guru BK/Konselor mengajak konseli untuk menganalisis dan memikirkan (think) sebabsebab mengapa mereka menunjukkan perilaku tertentu dan apa yang akan dilakukan selanjutnya (so what)</p> <p>8. Refleksi Generalisasi. Guru BK/Konselor mengajak siswa membuat rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku yang dianggap sebagai</p>

			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 ?
9.	Tahap Pengakhiran (Terminasi)		<ul style="list-style-type: none"> f. Setelah permainan peran selesai dimainkan, maka siswa dimintakan untuk menyampaikan kesimpulannya g. Guru BK menyampaikan kesimpulan secara umum h. Guru BK/ Konselor memberikan penguatan terhadap aspek-aspek yang ditemukan oleh siswa dalam bermain peran i. Merencanakan tindak lanjut, yaitu mengembangkan aspek kepercayaan diri dan bersemangat j. Akhir dari tahap ini adalah menutup kegiatan layanan secara simpatik (Framming)
10.	Evaluasi		
	3.	Evaluasi Proses	<ul style="list-style-type: none"> d. Guru bimbingan dan konseling atau konselor terlibat dalam menumbuhkan antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan. e. Guru bimbingan dan konseling atau konselor membangun dinamika kelompok f. Guru bimbingan dan konseling atau konselor memberikan penguatan siswa dalam membuat langkah yang akan dilakukannya
	4.	Evaluasi Hasil	<ul style="list-style-type: none"> d. Mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengalaman konseli dalam bimbingan kelompok e. Mengamati perubahan perilaku peserta setelah bimbingan kelompok. f. Konseli mengisi instrumen penilaian dari guru bimbingan dan konseling atau konselor (seperti contoh dalam konseling kelompok)

Penyelenggara Layanan : Peneliti

Perencanaan Penilaian : Berdasarkan Observasi langsung terhadap perubahan tingkah laku siswa

Lampiran Skenario Role Playing Treatment II

SKENARIO II (*ROLE PLAYING*)

Upacara Bendera Kelas X IPAS 5

Kring... kring... kring... kring.... Bel masuk mulai berbunyi. (Pagi yang cerah.. dan hari itu adalah hari sabtu, jadi hal yang wajar bagi pemikiran anak sekolahan yang kalau hari sabtu sering terlambat sampai kesekolah dan pintu gerbang pun mulai ditutup, tapi tidak takut bagi siswa yang datang kesekolah dengan menaiki kendaraan umum, seperti: bus sekolah. Jadi ada alasan deh untuk telat). Haaa... walaupun begitu, tidak menutup kemungkinan juga bagi siswa yang lain yang mungkin pergi kesekolah dengan kendaraan pribadi, seperti motor yang khusus diberikan untuknya oleh orang tua agar ia bisa kesekolah. Malahan semakin ada kendaraan pribadi, semakin menjadi-jadi dan kesekolah seolah dengan jam yang ditentukan sendiri tanpa ada rasa bersalah. Nantipun akan ada alasan jika ditanya pak guru dan bisa nyelip-nyelip masuk dengan mencari celah.

Dan kebetulan hari ini dengar-dengar Ibu Kepsek tidak hadir kesekolah dalam dua minggu. Lebih mudah lagi dong, yang diantar orang tua pun sering telat, dan menjadikan alasan bahwa karna diantar, padahal dia sendiri yang telat dan mamanya udah capek nunggu, dek.. ayo cepat. Nanti telat. (iyaa maak, gapapa gak akan telat, kan diantar ibu gak marah). Menjadikan sebagai alasan... (Kembali ke siswa yang masih dalam bus)

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

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

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

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

Kita udah telat ni. Dan keduanya pun sambil mencari-cari alasan. Melihat keadaan bus yang sangat penuh dan mulai kepikiran. Udah! Gapapa, kita kan rame! Sambil menenangkan diri masing-masing. Ada yang santai, adapula yang panik karena tidak terbiasa untuk datang terlambat. Mendengar berbagai perbincangan siswa-siswi dalam bus, sopir bus pun mulai melaju kencang. Titiittttt..... dan beberapa menit kemudian, nampaklah gerbang sekolah yang sudah ditutup, tapi tidak digembok dengan dibukakan oleh piket harian.

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

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

Banyak siswa yang terlambat langsung memasuki barisan senam.

Una : Tuh Lily sama Ocha.

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

Azza : Cha, kok bisa telat sih ?

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

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

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

Una : Kalo aku sih emang selalu pergi sendiri.

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

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

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

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

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

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

Lily : Tu dah betul, Rahmat tu yang lagi pegang bola. Sudah lama beberapa menit tunggu guru datang sambil dan berbincang-bincang dan tidak ada satupun yang berinisiatif untuk menjemput guru.

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

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

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

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

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

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

Una : Iyaa Mar.

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

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

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

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

Una : Iyaa, aku juga. Upi : Bisa-bisa aja kan? (sambil meyakinkan)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ade : Tuh udah keluar.

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

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

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

Ade : Iyaa juga sih.

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

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

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

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

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

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

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

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

Azza : Aku boleh apa aja mat.

Rahmat : Tentukan terus dulu Za, yang mana yang kamu mau, biasa bisa dikuasi terus. Azza : (sambil berpikir) akuuu... janji siswa aja deh (jawabnya dengan agak pelan)

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

Upi : Boleh gak kalo aku dalam barisan aja. Una : Iyaa Mat, aku juga.
Kan banyak kawan lain yang mau mungkin.

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

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

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

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

Upi : Mulai berpikir....

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

Rahmat : Yaudah kalo gitu.. aku aja yang pilihkan. Una jadi pembaca
undang-undang. Dan Upi karna kamu pembawa bendera yaa, karna kamu tinggi,
itu bisa dilatih nanti. (Melihat kearah Muammar dan Ade) Nah. Kalian berdua
gimana ni? Jadi pembawa bendera sama upi aja yaa.. karna aku jadi udah jadi
komandan upacara. Udahh.. kalian kan anak pramuka.

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

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

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

(serentak menjawab) SIAP PAK KETUA!!

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

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

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

Upi : Iyaa Boleh tu.

Muammar : Untuk Pancasila Adi saja.

Rahmat : Okee.. Pemimpin pasukan paling kanan Riski aja yaaa.. Ade : Nah, untuk pembina Upacara siapa? (sambil ketawa semua) hahhaaa.

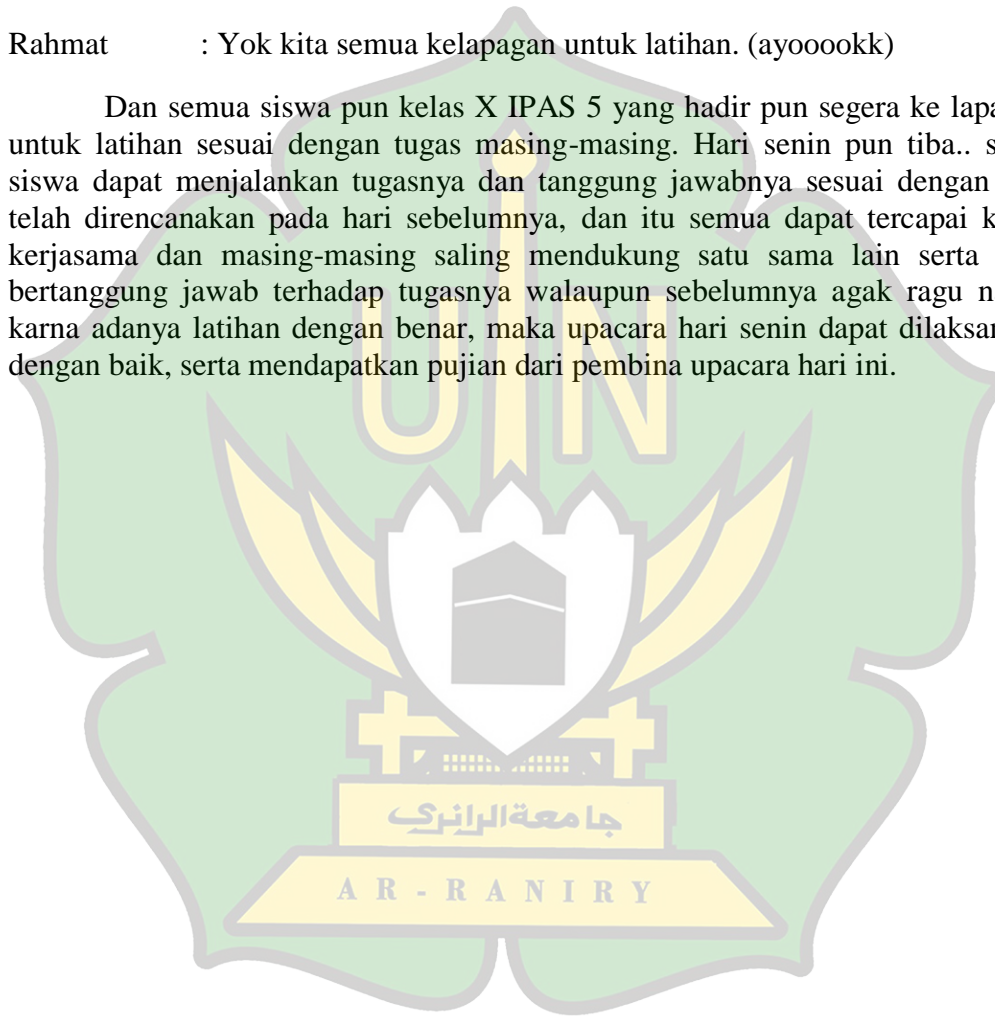
Muammar : Itu bukan tugas kita, hehe.. siapa yang mau menggantikan wali kelas untuk jadi pembinanya... hehe.. (dan semuanya tertawa lagi)

Rahmat : Sudah, berarti udah fiks semuanya ni kan.

Una : Udah Mat.

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

Dan semua siswa pun kelas X IPAS 5 yang hadir pun segera ke lapangan untuk latihan sesuai dengan tugas masing-masing. Hari senin pun tiba.. semua siswa dapat menjalankan tugasnya dan tanggung jawabnya sesuai dengan yang telah direncanakan pada hari sebelumnya, dan itu semua dapat tercapai karena kerjasama dan masing-masing saling mendukung satu sama lain serta dapat bertanggung jawab terhadap tugasnya walaupun sebelumnya agak ragu namun karna adanya latihan dengan benar, maka upacara hari senin dapat dilaksanakan dengan baik, serta mendapatkan pujian dari pembina upacara hari ini.



Lampiran RPL Treatment III

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

A	Komponen	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Sosial
C	Fungsi Layanan	Pemahaman dan Pengembangan
D	Tujuan	Meningkatkan Penyesuaian diri Siswa
E	Sasaran Layanan	Siswa kelas X SMAN 7 Banda Aceh yang masih memiliki penyesuaian diri yang rendah berjumlah 6 orang.
F	Metode dan Teknik	Bimbingan Kelompok/ <i>Role Playing</i>
G	Waktu	1 x 45 menit
H	Topik	
I	Media/alat	Kertas yang berisikan scrip scenario
J	Tanggal Pelaksanaan	
K	Tempat Pelaksanaan	Kelas X SMAN 7 Banda Aceh
Uraian kegiatan		
5.	Tahap Awal (pembentukan)	
g.	Pembentukan kelompok (penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan kelompok)	13. Membuka dengan salam dan berdoa 14. Menanyakan kabar dan memberikan ucapan terimakasih kepada siswa yang telah bersedia hadir 15. Membina hubungan baik dengan peserta didik 16. Mengarahkan siswa untuk memperkenalkan diri 17. Menanyakan kesiapan kepada siswa 18. Memberikan ice breaking
h.	Pernyataan Tujuan	8. Siswa mampu mengendalikan emosinya 9. Mampu memantapkan suasana kehidupan bersama orang lain 10. Mampu untuk santai, gembira dan menyatakan kejengkelan 11. Mampu
i.	Mengarahkan Kegiatan (konsolidasi)	9. Membentuk kelompok 10. Menjelaskan tata cara bermain peran (<i>role playing</i>) 11. Menjelaskan peranan siswa dalam bermain peran (<i>role playing</i>) 12. Mengajak dan membimbing siswa untuk memulai kegiatan bimbingan kelompok dengan penuh perhatian, semangat dan penampilan mereka dengan melakukan kegiatan berpikir, merasa menyikapi, melakukan dan bertanggung jawab (BMB3) berkenaan dengan topik dan peran yang akan

			dimainkan
		Tahap peralihan (Transisi)	
6.	–	Guru BK / Konselor menanyakan apakah siswa sudah paham dan memberikan penjelasan	7. Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan kelompok dalam melaksanakan tugas 8. Guru BK/Konselor memberi kesempatan bertanya kepada setiap kelompok tentang tugas-tugas yang belum mereka pahami. 9. Guru BK/Konselor menjelaskan kembali secara singkat tentang tugas dan tanggung jawab siswa dalam melaksanakan kegiatan
	–	Guru BK/Konselor menyiapkan siswa untuk melakukan komitmen tentang kegiatan yang akan dilakukannya (Norming)	7. Guru BK/ konselor menanyakan kesiapan para peserta untuk melaksanakan tugas 8. Setelah semua menyatakan siap, selanjutnya Guru BK/Konselor memulai ke tahap kerja
9.	Tahap Inti/ Kerja (Kegiatan)		
	e.	Proses/kegiatan yang dialami peserta didik dalam suatu kegiatan bimbingan berdasarkan teknis tertentu (eksperientasi)	11. Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan peran sesuai dengan skenario 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 <i>role playing</i> 15. Guru BK memberikan reward/penguatan kepada siswa agar lebih berani dan bersemangat
	f.	Refleksi (Pengungkapan perasaan, pemikiran dan pengalaman tentang apa yang terjadi dalam kegiatan bimbingan	11. 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). 12. Refleksi Analisis. Guru BK/Konselor mengajak konseli untuk menganalisis dan memikirkan (think) sebabsebab mengapa mereka menunjukkan perilaku tertentu dan apa yang akan dilakukan selanjutnya (so what) 13. Refleksi Generalisasi. Guru BK/Konselor mengajak siswa membuat rencana tindakan untuk

			<p>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 ?</p>
14.	Tahap Pengakhiran (Terminasi)		<p>k. Setelah permainan peran selesai dimainkan, maka siswa dimintakan untuk menyampaikan kesimpulannya l. Guru BK menyampaikan kesimpulan secara umum m. Guru BK/ Konselor memberikan penguatan terhadap aspek-aspek yang ditemukan oleh siswa dalam bermain peran n. Merencanakan tindak lanjut, yaitu mengembangkan aspek kepercayaan diri dan bersemangat o. Akhir dari tahap ini adalah menutup kegiatan layanan secara simpatik (Framming)</p>
15.	Evaluasi		
	5.	Evaluasi Proses	<p>g. Guru bimbingan dan konseling atau konselor terlibat dalam menumbuhkan antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan. h. Guru bimbingan dan konseling atau konselor membangun dinamika kelompok i. Guru bimbingan dan konseling atau konselor memberikan penguatan siswa dalam membuat langkah yang akan dilakukannya</p>
	6.	Evaluasi Hasil	<p>g. Mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengalaman konseli dalam bimbingan kelompok h. Mengamati perubahan perilaku peserta setelah bimbingan kelompok. i. Konseli mengisi instrumen penilaian dari guru bimbingan dan konseling atau konselor (seperti contoh dalam konseling kelompok)</p>

Penyelenggara Layanan : Peneliti

Perencanaan Penilaian : Berdasarkan Observasi langsung terhadap perubahan tingkah laku siswa

Lampiran Skenario Role Playing Treatment III

SKENARIO III (ROLE PLAYING)

Interaksi Sosial

Hari yang cerah kebetulan hari ini adalah hari jum'at biasanya sekolah juga pulang lebih cepat dari hari biasanya. Intan yang sedang termenung sendirian di dalam kelas memikirkan untuk pindah sekolah tapi bingung meminta izin sama orang tuanya, karna takut tidak diizinkan. Tiba-tiba datang si dina baru pulang dari kantin nyamperin si intan dan bertanya kenapa intan termenung dan sendirian di kelas.

Dina : Hey intan kamu lagi mikiran apa sendirian di kelas dan termenung aja dari tadi?

Intan : Gini lo Din aku lagi bingung ni

Dina : Loh bingung kenapa, kamu lagi ada masalah ya?

Intan : Iya ni din!

Dina : Dina tau pasti circle pertemanan ya?

Intan : Ya begitulah din kan sudah dina duga

Dina : Memangnya kalo kamu pindah sekolah, mama kamu ngizinin?

Intan : Ga tau sih Din, soalnya kan ini juga sudah mau naik kelas XI

Dina : Oh yaudah kalo gitu coba nanti aku cari ide gimana cara kamu minta izin ke mama kamu ya biar bisa pindah sekolah.

Intan : Oke dina boleh

Di sela-sela perbincangan Intan dan Dina lalu datanglah si Rifa dan Risma nyamperin mereka ke dalam kelas karna Dina tidak nampak di kantin padahal lagi jam istirahat.

Rifa : Hey Intan, Dina ngomongin apaan ni serius banget?

Risma : Iya ni kalian lagi bahas apaan kok gak ke kantin kan lagi jam istirahat

Dina : Ini lo si Intan mau pindah sekolah, aku mau bantu cari ide biar mama dia izinin pindah soalnya circle pertemanan dia udah gak enak banget.

Rifa : Kasihan si Intan ya, ga baik juga kalo dia tetap sekolah disini tapi circle pertemanan dikelasnya kurang nyaman.

Risma : Gimana kalo kita sama-sama minta izin ke mamanya Intan biar diizinkan intan pindah sekolah, soalnya intan kan gak bisa bareng kita juga apalagi kelas kita berbeda.

Dina : Iya ni tapi kalo kita langsung bilang ke mamanya nanti gimana, takut mamanya salahin kita juga nanti

Rifa : Kenapa salahin kita Din kan kita bantuin si Intan biar diizinkan pindah sekolah sama mamanya.

Dina : Gimana kalo kita cari ide aja aja tapi yang minta izin tetap Intan sendiri aja

Intan : Boleh Din, soalnya aku udah bingung banget mau gimana, karna bagi aku Cuma pindah sekolah salah satu jalan keluarnya

Risma : Kamu tenang dulu ya Intan kami berusaha untuk cari ide buat kamu biar mama kamu izinin.

Intan : Makasih ya kalian udah mau bantuin aku.

Gak lama kemudian datanglah si Farhan bersama Dika ke kelas mereka, karena biasanya diwaktu jam istirahat mereka sering main-main ke kelas Intan walaupun berbeda kelas, Farhan pun melihat mereka duduk berbincang dan langsung nyamperin mereka dengan muka gembira karna baru siap main bola dari lapangan dan Tim mereka menang.

Farhan : Hey kalian ngapain ni tumben banget ngumpul dikelas Intan?

Dika : Iya nih ngapain kalian dikelas lagi jam istirahat gini juga

Dina : Eh Farhan darimana kamu mukanya ceria banget

Farhan : Aku baru siap main bola dilapangan, tim kami menang dong gimana ga ceria ya kan

Dika : Makanya kalian tu bukannya nonton ke lapangan malah ngerumpi dikelas

Dina : Itu si Intan tadi termenung banget sendirian di kelas makanya Dina samperin

Farhan : Kenapa si Intan Din lagi ada masalah ya?

Dina : Intan lagi bingung gimana cara minta izin sama mamanya buat pindah sekolah

Dika : Lo kenapa emang kok pindah sekolah?

Dina : Itu lo dia udah gak nyaman lagi dengan circle pertemanannya, makanya kami juga mau bantuin nyari ide buat dia minta izin ke mamanya.

Farhan : Masalah dengan circle pertemanan kan gak mesti harus pindah sekolah juga lo din, masih ada jalan lain, kalian bukannya ngasih solusi yang baik, malah ngedukung dia mau pindah sekolah

Risma : Kami kasihan lihat si Intan selama ini sering termenung sendirian gara-gara masalah itu makanya kalo memang pindah sekolah jalan terbaik kan kami dukung

Dika : Tapi pindah sekolah bukan salah satu jalan keluarnya masalah kan

Intan : Gimana ya (dengan muka sedih) tapi rasanya pengen pindah aja karna circle pertemanan ini bikin gak semangat banget

Dika : Sabar ya Intan, jangan pindah ya! Kamu juga Dina,Risma,Rifa jangan kompor-komporin Intan juga ya

Farhan : Udah ya intan kamu yang sabar ya, karna segala sesuatu yang terjadi di dunia ini pasti ada jalan keluarnya kok, kamu juga harus pikir kasihan juga papa mama kamu udah keluarin banyak biaya buat masuk ke sekolah ini.

Dika : Kamu jangan bingung lagi ya Intan nanti pasti ada cara terbaik kok untuk keluar dari masalah ini

Intan : Makasih ya Farhan,Dika aku senang kalian bisa semangatin aku, tapi gimana ya aku bisa gak jalanin semua ini

Farhan : Bisa kamu pasti bisa Intan, Kalo ada masalah apa-apa cerita aja ke kami, kami kan teman kamu juga

Dina : Kami juga minta maaf ya Intan bukannya ngasih solusi tapi malah ngedukung kamu untuk pindah sekolah

Intan : Gapapa din, makasih ya kalian udah baik banget sama aku

Dika : Iya intan sama-sama yuk kita harus semangat ya karna sebentar lagi juga kita kan sudah naik kelas XI. A N I R Y

Akhirnya Intan pun mulai tenang dan sadar bahwa masih ada jalan lain selain pindah sekolah.

Lampiran 12. Format Observasi Pemberian Treatment

FORMAT OBSERVASI

Penggunaan Teknik Role Playing untuk meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa
SMAN 7 Banda Aceh

No	Treatment	Langkah-langkah	Keterangan Siswa			Keterangan waktu
			Aktif	Kurang aktif	Tidak aktif	
1.	Treatment I Cara Mengendalikan Emosi	a. Peneliti menyampaikan skenario yang akan ditampilkan b. Peneliti membentuk suatu kelompok c. Mengatur setting d. Peneliti memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah disiapkan e. Masing-masing siswa dapat menyampaikan kesimpulannya. f. Penutup				Jum'at, 17 juni 2022
2.	Treatment II Upacara bendera kelas X IPAS 5	a. Peneliti menyampaikan skenario yang akan ditampilkan b. Peneliti membentuk suatu kelompok c. Mengatur setting d. Peneliti memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah disiapkan e. Masing-masing siswa dapat menyampaikan kesimpulannya. f. Penutup				Sabtu, 18 juni 2022
3.	Treatment III	a. Peneliti menyampaikan skenario yang akan ditampilkan b. Peneliti membentuk suatu kelompok c. Mengatur setting d. Peneliti memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah disiapkan e. Masing-masing siswa dapat menyampaikan kesimpulannya. f. Penutup				Senin, 20 Juni 2022

Lampiran 13. Foto Kegiatan Penelitian

FOTO KEGIATAN

Pemberian Kousioner Penyesuaian Diri (Pre-test)



Pemberian Perlakuan (Treatment I)



Pemberian Perlakuan (Treatment II)



Pemberian Perlakuan (Treatment III)



Pemberian Kousioner Penyesuaian diri (Post-test) Setelah Diberikan Perlakuan



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Ratna
2. Tempat/Tgl Lahir : Kong Paluh, 05 Mei 2000
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan/Suku : Indonesia/ Aceh
6. Alamat : Kampung Kong Paluh, Kecamatan
Kutapanjang, Kabupaten Gayo Lues
7. Tlp/ HP : 082230146454
8. E-mail : ratnancue@gmail.com
9. Asal : Gayo Lues
10. Nama Orang Tua
 - a. Nama Ayah : Pahum
Pekerjaan : Petani
 - b. Nama Ibu : Jemiyah
Pekerjaan : Petani
11. Alamat Orang Tua : Kampung Kong Paluh, Kecamatan
Kutapanjang, Kabupaten Gayo Lues
12. Riwayat Pendidikan
 - a. SD : SD Negeri 7 Kutapanjang
 - b. SLTP : SMP Negeri 1 Blangpegayon
 - c. SLTA : MAS Raudhatul Jihad
 - d. Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh Fakultas Tarbiyah
dan Keguruan Program Studi Bimbingan dan
Konseling Tahun 2018

Banda Aceh, 27 Juli 2022

Ratna

Nim : 180213066