

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Teori tentang Variabel Penelitian

1. Teknik Bermain Peran (*Role Playing*)

a. Pengertian Teknik Bermain Peran (*Role Playing*)

Teknik bermain peran atau dalam bahasa Inggris Role playing merupakan salah satu metode pembelajaran yang digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar. Dalam perkembangannya metode bermain peran digunakan juga dalam dunia bimbingan dan konseling. Berikut ini dikemukakan beberapa pendapat ahli tentang *role playing* :

Sutikno (2009:49), mengatakan bahwa *role-playing* adalah suatu teknik yang diperkenalkan secara singkat dengan penekanan utama pada watak/sifat orang tersebut, setelah itu permasalahan yang baru saja disampaikan dibahas.

Mansyur (1996:104) menyatakan bahwa teknik *role-playing* merupakan suatu metode pengajaran dimana guru memberikan tugas kepada siswa untuk memainkan peran suatu situasi sosial yang bermasalah sehingga siswa dapat memecahkan suatu masalah yang timbul dari situasi sosial tersebut. Sobri (2009:97) menjelaskan bahwa *role play* adalah suatu situasi masalah yang diperlihatkan secara singkat dengan penekanan pada kepribadian/sifat orang tersebut, dilanjutkan dengan pembahasan masalah yang baru saja disampaikan. Selanjutnya Schimel (2009:25), mendefinisikan bahwa *role playing* merupakan model peragaan tentang

perasaan, bagaimana kondisi perasaan pada saat itu, apakah sedang dalam kondisi bahagia, atau sebaliknya dalam kondisi tidak menyenangkan, dan berbagai macam luapan emosi yang terdeskripsikan melalui peran. Kondisi-kondisi perasaan saat ini akan terimplementasi pada tingkah laku siswa baik secara personal maupun interpersonal dan semua ini akan membantu seorang siswa dalam mengekspresikan kondisinya.

Dari pendapat ahli tersebut di atas dapat dikatakan bahwa bermain peran (*role playing*) merupakan teknik yang memperagakan secara singkat karakter/sifat orang-orang, suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah serta peragaan tentang perasaan, bagaimana kondisi perasaan pada saat itu, apakah sedang dalam kondisi bahagia, atau sebaliknya.

b. Fase Teknik Bermain Peran (*Role Playing*)

Darmawani dalam (Sifiana, 2019:39) mengemukakan bahwa ada empat fase yang akan dilalui dalam menggunakan teknik bermain peran. Itu adalah:

1) Fase pemanasan

Pemimpin kelompok bersama-sama mengidentifikasi topik dan topik yang relevan dengan minat dan permasalahan peserta, mengajukan pertanyaan eksplorasi yang mengarah pada pencapaian tujuan,

mengelola pemanasan, fokus pada isu, dan menumbuhkan kehangatan di antara anggota. Menciptakan suasana hubungan yang nyaman. Terdapat kesamaan pribadi antar anggota, konflik dari situasi sosial yang dihadapi, tujuan diperjelas, ketua kelompok (direktur) kelompok memimpin, mengintervensi pertanyaan dan diskusi dengan anggota kelompok, dan berhubungan Atur adegan sesuai topik dan sasaran. Membahas topik konflik. Selain itu, ketua kelompok (direktur) harus secara aktif membantu membangun kegiatan yang meningkatkan kepercayaan, kenyamanan (fisik dan psikologis), dan keterbukaan di antara anggota kelompok.

2) Fase menjelajahi dan menetapkan tema.

definisi topik Kegiatan selanjutnya mengeksplorasi dan menetapkan tema. Topik dapat dipilih bersama dengan kelompok mengenai suatu isu sosial berdasarkan pengambilan keputusan kolektif, atau dapat berupa intervensi yang telah disiapkan oleh ketua kelompok (direktur), atau peserta dapat diminta untuk memilih topik dari suatu topik. diidentifikasi B. Hal ini dapat berupa tugas-tugas yang diperlukan. Berikan gambaran umum dan foto topik. Isu konflik terkini, membaca koran, membaca daftar isu sosial terkini, menciptakan peluang, setting adegan dengan tujuan memberi makna dan kepribadian, serta menentukan emosi melalui pertanyaan Masu. Jika anggota menjadi sasaran untuk membangun suatu tindakan, direktur harus memastikan bahwa orang lain dalam

kelompok mengetahui partisipasi mereka (jika perlu) untuk menghindari kebingungan.

3) Identifikasi tindakan dan proses penalaran

Pada langkah ini, ketua kelompok membantu anggota kelompok dalam mengidentifikasi, mengeksplorasi, dan menganalisis deskripsi topik secara rinci. Dengan melibatkan seluruh partisipan dalam eksplorasi sistem nilai yang mereka alami, mereka berupaya mengarahkan respons baru terhadap sistem nilai tersebut. Kualitas pertanyaan peserta berbeda-beda, namun kuncinya adalah memperjelas apa yang terjadi dan bagaimana mereka menanggapi isu-isu sosial. Kegiatan utama yang dilakukan pada tahap ini adalah intervensi untuk memperkuat pemahaman terhadap sistem sosial. Pemimpin (direktur) menyiapkan beberapa intervensi untuk memperjelas pemahaman sistem sosial dalam sistem pelaporan kelompok, fokus pada pandangan kelompok, dan mencegah kebingungan antara pandangan dan peserta. Diskusikan dan klarifikasi jawaban Anda, dengan fokus pada nilai, sistem sosial, dan kekuatan sistem sosial. Kerja sama mereka diperoleh dan ujian terhadap sistem sosial ditetapkan. Tergantung pada peran yang dipilih peserta, teknik berbeda digunakan untuk memproses dan menyelesaikan tindakan. Teknik-teknik ini meliputi pemahatan, sinkronisasi, suara, pembalikan peran, eksplorasi tingkat kesadaran yang lebih dalam, dan pengembangan empati.

4) Diskusi umum dan kesimpulan

Tahap akhir dari permainan peran sosiodrama melibatkan pemimpin kelompok mendiskusikan peran yang disajikan kepada peserta dan menarik kesimpulan. Usai drama, diadakan diskusi di mana setiap peserta berbagi pengalaman pribadinya tentang peran yang pernah mereka mainkan, termasuk ayah, anak, dan sutradara. Peserta diminta memberikan jawaban yang mencerminkan peran mereka.

c. Kegunaan bermain peran (role playing)

Hughes (2010:111-112) menunjukkan bahwa permainan peran memiliki beberapa kegunaan. 1) Mudah meniru orang dewasa. Dalam kehidupan dewasa, kita mudah meniru atau meniru apa yang disukai orang dewasa. 2) Peran kehidupan nyata diperkuat dan anak bermain lebih intens, misalnya menjalani kehidupan nyata yang mereka kenal. 3) Dengan bercermin pada hubungan keluarga dan pengalaman hidup, anak tidak menyadari bahwa ketika bermain peran mereka sedang mengungkapkan informasi yang baik tentang kehidupan nyata, sehingga dengan bermain peran, penampilan pada anak menunjukkan seperti apa kehidupan seorang anak dengan tokoh-tokohnya. 4) Jika ada kebutuhan mendesak untuk menyelesaikan masalah, Anda juga dapat melakukan permainan peran untuk membantu anak belajar dan memahami hal-hal penting. 5) Sebagai pelampiasan impuls terlarang, anak yang agresif dan impulsif dalam kehidupan nyata mungkin akan mengambil peran agresif atau menunjukkan rasa ingin tahu yang besar tentang apa yang dapat dilakukannya dalam kegiatan bermain peran. 6)

Dapat juga digunakan sebagai bahan bermain peran, memperjelas peran dan aktivitas anak dalam kehidupan sehari-hari, serta mengenalkan hal-hal yang sebaiknya dilakukan di rumah. Contoh: membantu ibumu, dll.

- a. 2. Kepemimpinan kelompok A. Memahami kepemimpinan kelompok
Konseling kelompok adalah salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling untuk sekelompok orang atau siswa. Romlah (2001:3) menyatakan bahwa konseling kelompok adalah suatu proses dimana seorang konselor/pemandu dan seorang konselor memberikan dukungan kepada banyak konselor/siswa dalam suatu situasi kelompok, mencegah terjadinya permasalahan antar konselor/siswa dan meningkatkan kualitas siswa. tujuannya adalah untuk mengembangkan kemampuan seseorang. keahlian. potensi individu. Dan manajemen berlangsung dalam situasi kelompok. Pendapat lain tentang konseling kelompok yang diungkapkan oleh Prayitno (2012:287) adalah bahwa konseling kelompok adalah suatu jenis layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada sekelompok orang/siswa dengan menggunakan dinamika kelompok, dan memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada sekelompok orang/siswa mengenai permasalahan yang mereka alami, disebutkan bahwa tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi dan pemahaman. Permasalahan yang dihadapi kelompok atau permasalahan lain yang terjadi di luar anggota kelompok. Lebih lanjut Wibowo (Sifiana, 2019: 22) menyatakan bahwa kepemimpinan kelompok adalah kegiatan kelompok yang berlangsung

dalam dinamika kelompok, dimana pemimpin kelompok memberikan informasi, anggota kelompok menerima informasi, memperoleh pemahaman, dan berbagi pengalaman. diskusi untuk membantu memecahkan permasalahan yang dihadapinya. . Mengatasi. Berdasarkan pendapat ketiga ahli tersebut di atas, maka konseling kelompok adalah suatu jenis layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada sekelompok orang atau siswa dengan menggunakan dinamika kelompok, dengan pemimpin kelompok memberikan informasi dan dapat disimpulkan bahwa memimpin diskusi akan memajukan kelompok. memahami. Anggota kelompok dapat memperoleh informasi, memahaminya, dan mengambil tindakan. Masalah yang dialami anggota kelompok atau masalah lain yang terjadi di luar anggota kelompok.

- 1) B. Tujuan bimbingan kelompok Prayitno (2012:298) mengemukakan tujuan bimbingan kelompok terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus. Umumnya konseling kelompok ditujukan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam prosedur kelompok. Selain itu, individualitas masing-masing anggota kelompok juga dikembangkan melalui berbagai suasana yang tercipta selama kegiatan, baik senang maupun sedih. Tujuan konseling kelompok saat ini antara lain: 1. Ajarkan siswa untuk mengutarakan pendapatnya di depan teman-temannya. 2. Mengajarkan siswa untuk bersikap terbuka dalam kelompok. 3. Melatih siswa untuk membangun hubungan baik,

terutama dengan teman dalam kelompok, dan umumnya juga pada topik di luar kelompok. 4. Mengajarkan siswa untuk melatih pengendalian diri dalam aktivitas lain. 5. Mengajari siswa untuk memperhatikan orang lain. 6. Kami juga melatih siswa untuk memperoleh keterampilan sosial. 7. Membantu siswa mengenali dan memahami dirinya dalam hubungannya dengan orang lain.

C. Teknik Kepemimpinan Kelompok Tohirin (2007:290) mengemukakan ada beberapa jenis metode atau teknik yang dapat digunakan ketika memberikan layanan konseling kelompok. 1) Program Luar Angkasa Rumah Program ini dilakukan di luar jam sekolah, sehingga menciptakan lingkungan yang bebas dan nyaman di sekolah atau ruang kelas, seperti di rumah. Dalam situasi ini, siswa dapat mengungkapkan perasaannya seperti di rumah sehingga menciptakan suasana bersahabat. Tujuan utama dari program ini adalah untuk membantu guru mengenal siswanya lebih baik dan mendukung mereka dengan lebih efektif. 2) Tamasya Tamasya meliputi melihat dan memeriksa objek-objek menarik yang berkaitan dengan pelajaran tertentu. Untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Hal ini mendorong kemampuan beradaptasi, kerjasama, tanggung jawab, kepercayaan diri dan mengembangkan bakat dan keterampilan. ambisi.

2) Diskusi kelompok Diskusi kelompok merupakan suatu cara untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah secara bersama-sama. Setiap siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan gagasannya tentang cara memecahkan masalah tersebut. Saat melakukan diskusi, siswa diberi peran tertentu, seperti pemimpin diskusi atau pencatat, sedangkan siswa lainnya menjadi peserta atau anggota. Hal ini menciptakan rasa tanggung jawab dan harga diri.

3) Organisasi kemahasiswaan Organisasi kesiswaan, khususnya di lingkungan sekolah, dapat menjadi metode kepemimpinan kelompok. Organisasi kemahasiswaan dapat memecahkan banyak permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa secara individu maupun kelompok. Melalui organisasi kemahasiswaan, mahasiswa mempunyai kesempatan untuk belajar tentang berbagai aspek kehidupan sosial. Mengaktifkan siswa dalam organisasi kemahasiswaan dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan menumbuhkan rasa tanggung jawab dan harga diri pada siswa.

4) Pelajaran tambahan Pendidikan remedial adalah suatu bentuk pembelajaran yang digunakan untuk menyelesaikan kesulitan belajar yang dialami oleh satu atau lebih siswa. Pembelajaran remedial merupakan suatu metode konseling yang dapat digunakan secara individu maupun kelompok tergantung pada kesulitan belajar siswa.

5) Metode pemodelan simbolik Teknik pemodelan

simbolik dapat disajikan melalui handout, video, film, gambar, atau slide. Model simbolik dapat dikembangkan untuk klien individu atau kelompok. 7) Teknik bermain peran Role-playing merupakan suatu teknik yang memusatkan perhatian pada kepribadian/sifat seseorang dan mendemonstrasikannya secara singkat, dilanjutkan dengan diskusi mengenai masalah yang didemonstrasikan. Permainan peran dapat dilakukan dalam format sosiodrama dan psikodrama.

B. Melaksanakan bimbingan kelompok dengan teknik role-playing Prayitno (2012:321) menyebutkan ada empat tahap dalam proses pelaksanaan bimbingan kelompok, yaitu tahap pembentukan, tahap transisi, tahap aktivasi, dan tahap terminasi. Tahapan bimbingan kelompok adalah: 1) Periode pendirian Tahapan ini merupakan tahap pengenalan, tahap partisipasi, atau proses adaptasi dalam kehidupan kelompok. Perbedaan gender, pendidikan, dan pengalaman diperhitungkan saat membentuk kelompok. Pada saat ini tempat duduk peserta kelompok juga disusun melingkar sehingga anggota kelompok dapat saling melihat secara langsung. Tujuan kegiatan: a) Anggota memahami maksud dan kegiatan kelompok dengan urutan yang benar. layanan konseling kelompok b) tumbuhnya suasana kelompok; c) meningkatnya minat anggota untuk mengikuti kegiatan kelompok; d) Kepercayaan dalam mengenal satu sama lain, saling menerima dan membantu, serta berkembangnya cara masyarakat mengekspresikan diri. e) Menumbuhkan suasana bebas dan

terbuka f) Memulai diskusi tentang tindakan dan perasaan dalam kelompok. Kegiatan yang dilakukan: a) Menjelaskan pengertian dan tujuan kegiatan kelompok b) menguraikan metode dan analisis kegiatan; c) Perkenalkan diri Anda satu sama lain dan ungkapkan ide Anda d) Permainan pemanasan dan hadiah 2) Fase transisi Setelah suasana kelompok terbentuk dan dinamika kelompok mulai meningkat, maka kegiatan kelompok perlu dibimbing lebih lanjut oleh ketua kelompok menuju kegiatan kelompok yang sebenarnya. Oleh karena itu, perlu dilakukan fase transisi sebelum berpindah ke fase aktivitas. Pada fase ini, ketua kelompok menjelaskan peran anggota kelompok dalam kelompok. Pemimpin kelompok kemudian menanyakan kepada anggota apakah mereka siap untuk memulai kegiatan. Fase transisi merupakan fase jembatan antara fase pendidikan dan fase aktivitas. Dalam beberapa kasus, jembatan tersebut mungkin sulit untuk dilintasi, dan anggota partai mungkin ragu-ragu untuk memasuki tahap tindakan yang sebenarnya. Tujuan kegiatan fase transisi: a) kebebasan anggota dari perasaan dan sikap menahan diri, malu, atau saling menghina; Saling percaya untuk mencapai level berikutnya, b) Semakin kuat suasana kelompok dan rasa persatuan semakin kuat c) meningkatnya minat untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok; Kegiatan yang dilakukan pada masa transisi: a) Jelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada tahap berikutnya. b) Menyarankan atau mengamati apakah anggota bersedia untuk terlibat dalam kegiatan selanjutnya. c) Diskusikan suasana yang tercipta. d)

meningkatkan keterampilan partisipasi anggota; e) Kembali ke beberapa aspek tahap pertama jika perlu. 3) Fase aktivitas Fase ini mewakili kehidupan nyata kelompok. Namun keberlangsungan grup ini sangat bergantung pada hasil dua fase sebelumnya. Jika fase sebelumnya berhasil, kemungkinan besar fase ketiga akan berjalan lancar. Tingkat ketiga ini mencakup topik tugas dan topik gratis. Topik bebas disarankan oleh anggota kelompok, dan topik tugas diputuskan oleh ketua kelompok. Dalam penelitian ini, hanya satu topik yang digunakan: topik tugas. Tujuan kegiatan tingkat ketiga adalah: a) Pembahasan tentang permasalahan dan topik yang berkaitan dengan kehidupan Detail dan kelengkapan anggota b) Seluruh anggota berpartisipasi aktif dan dinamis dalam diskusi mengenai unsur perilaku, pemikiran, dan emosional. Pada kesempatan ini akan dilakukan kegiatan sebagai berikut: a) Ketua kelompok menyarankan suatu topik untuk didiskusikan oleh anggota kelompok. b) Tanya jawab antara anggota dengan ketua kelompok mengenai pertanyaan-pertanyaan yang belum jelas mengenai topik yang diangkat oleh ketua kelompok. c) Anggota membahas topik secara rinci dan lengkap. d) Aktivitas yang mengganggu. 1) Tahap akhir Langkah terakhir ini sebaiknya dilakukan pada waktu yang dirasa tepat. Fase ini mencakup diskusi tentang keberhasilan kelompok, dengan fokus pada komitmen anggota kelompok. Seperti yang dikemukakan Prayitno (2012: 328), ketika kelompok memasuki tahap akhir, kegiatan kelompok lebih bersifat berdiskusi dan mengeksplorasi apakah anggota kelompok dapat menerapkan apa yang

telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap ini ketua kelompok berperan sebagai fasilitator terhadap hasil yang dicapai dan peran aktif setiap anggota kelompok. hasil: a) Pengungkapan kesan anggota terhadap pelaksanaan kegiatan. b) Pengungkapan hasil kegiatan kelompok yang dicapai. Disajikan secara detail dan lengkap. c) Hubungan kelompok dan rasa kebersamaan tetap terjaga setelah kegiatan berakhir. Kegiatan yang dilakukan pada tahap akhir ini adalah: a) Ketua kelompok menjelaskan bahwa kegiatan akan segera berakhir. b) Pemimpin dan anggota kelompok mempresentasikan kesan dan hasil kegiatan. c) mendiskusikan kegiatan tindak lanjut; d) mengungkapkan pesan dan harapan; Berdasarkan kegiatan di atas, ketua kelompok hendaknya: a) Memberikan suasana hangat, bebas dan terbuka; b) Mengeluarkan pernyataan terima kasih kepada anggota atas partisipasi mereka. c) membangkitkan semangat untuk melakukan kegiatan lain; d) Penuh persahabatan dan simpati.

b. Waktu, tempat, dan cara pelaksanaan konsultasi kelompok Waktu dan tempat kegiatan bimbingan kelompok sangat fleksibel. Hal ini dilakukan berdasarkan kesepakatan dan kenyamanan pimpinan dan anggota kelompok. Prayitno (2012:330) menjelaskan layanan konseling kelompok biasanya berlangsung sekitar 1 sampai 2 jam. Pada pertemuan pertama, pimpinan kelompok biasanya membutuhkan waktu yang lama pada fase formatif, dan pada pertemuan-pertemuan berikutnya fase aktif mendominasi. Sedangkan pelaksanaan layanan

konseling kelompok dapat dilakukan secara tertulis melalui daftar esai, daftar periksa, atau daftar periksa sederhana. Anggota konseling kelompok diminta mengungkapkan perasaan, pendapat, harapan, minat, dan sikapnya terhadap berbagai persoalan. Lebih lanjut Prayitno (2012:331) menyatakan bahwa evaluasi pelayanan tersebut merupakan evaluasi proses yang dapat dilakukan melalui proses-proses seperti: 1) Amati partisipasi dan aktivitas peserta selama kegiatan. 2) Mengungkapkan pemahaman peserta terhadap apa yang dibicarakan. 3) Menunjukkan manfaat layanan kepada pengguna dan manfaat yang mereka terima dari partisipasi. 4) Temukan minat dan sikap mereka terhadap kemungkinan kegiatan tindak lanjut. 5) Menunjukkan kelancaran proses dan suasana pemberian pelayanan.

3. Harga diri A. Memahami harga diri siswa “Self” berarti “diri sendiri” dan “bersyukur” berarti rasa syukur. Salvin (Sifiana, 2019: 91) “Harga diri adalah rasa berharga yang ada pada diri sendiri, kemampuan seseorang, dan tindakan seseorang.” Berawal dari kata “self-harga”, harga diri secara sederhana dapat diartikan sebagai persepsi seseorang terhadap nilai-nilai yang dikandungnya. Karena kelebihan dalam diri seseorang meliputi nilai-nilai positif dan sikap menerima. , sehingga ketika seseorang memahami, menerima, dan mengembangkan seluruh potensi dirinya, hal itu tercermin dalam tindakan positif. Harga diri merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam kehidupan seseorang. Karena perkembangan harga diri seorang remaja menentukan

keberhasilan atau kegagalannya di masa depan. Sebagai evaluasi diri, pengembangan harga diri merupakan bagian penting dalam pendidikan. Sebab, pengembangan harga diri diharapkan mampu menangani penemuan citra diri yang positif dalam jiwa anak. Coopersmith (1991:4) menyatakan bahwa harga diri adalah evaluasi individu, terutama kebiasaan memandang diri sendiri dalam kaitannya dengan sikap penerimaan dan penolakan, dan merupakan indikator tingkat kepercayaan individu terhadap kemampuan dan kepentingannya. Saya sudah buktikan bahwa ada, kesuksesan dan nilai. Singkatnya, harga diri adalah evaluasi pribadi terhadap perasaan berharga dan penting yang diungkapkan dalam sikap seseorang terhadap dirinya sendiri. Pernyataan senada juga diungkapkan oleh Lutan (2003:3) yang menjelaskan bahwa harga diri berarti penerimaan diri bahwa seseorang itu berharga, berharga, mampu, dan berguna. Branden (2005:3) menyatakan: Harga diri adalah (1) keyakinan akan kemampuan Anda dalam bertindak dan menghadapi tantangan hidup ini, dan (2) keyakinan bahwa Anda berhak untuk bahagia, merasa berharga, terpenuhi kebutuhannya, dan menegaskan diri sendiri. . Wujudkan impian Anda dan nikmati hasil usaha Anda. Kami. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat kita simpulkan bahwa harga diri adalah suatu sikap yang ada dalam diri, berhubungan dengan diri sendiri, dan patut dihormati keberadaannya. Harga diri yang baik memungkinkan siswa untuk selalu memandang emosinya secara

positif. Emosi positif membantu siswa mengingat pelajaran dengan lebih baik dan berkinerja lebih baik.

- 1) C. Aspek harga diri Coopersmith (Tyas, 2010: 33-35) menyatakan bahwa komponen harga diri terdiri dari empat aspek. 1) Kekuatan (kekuatan) Kekuasaan mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengatur dan mengendalikan tindakannya sendiri dan agar tindakan orang lain diakui. Kekuasaan diungkapkan melalui pengakuan dan rasa hormat yang diterima seseorang dari orang lain serta kualitas pendapat yang diungkapkannya dan diakui oleh orang lain. 2) Makna (signifikansi) Makna atau makna mengacu pada ungkapan pertimbangan, perhatian, kasih sayang, dan cinta yang diterima seseorang dari orang lain dan menunjukkan penerimaan dan popularitas seseorang dalam lingkungan sosial. Penerimaan dari lingkungan ditandai dengan kehangatan, reaksi baik dari lingkungan, kepedulian lingkungan terhadap individu, lingkungan memihak pada seseorang sesuai dengan keadaannya yang sebenarnya. 3) kebajikan Kebajikan mengacu pada ketaatan terhadap standar moral, etika, dan agama, di mana individu menghindari perilaku yang dapat dihindari dan terlibat dalam perilaku yang dapat diterima secara moral, etika, dan agama. Seseorang yang menganut nilai-nilai moral, etika, dan agama dianggap mempunyai sikap yang positif, dan

penilaian diri yang positif pada akhirnya membantu orang tersebut mengembangkan harga diri yang positif dalam dirinya, artinya ada.

- 4) Kompetensi “Kemampuan” atau “kompetensi” mengacu pada adanya kemampuan tingkat tinggi untuk memenuhi tuntutan kinerja, yang tingkat atau tugasnya bervariasi menurut variasi usia.

D. Faktor-faktor yang mempengaruhi harga diri Coopersmith (Solihah, 2020:27) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi harga diri.

- 1) Gaya pengasuhan. Perkembangan diri seorang anak dimulai dari pola asuh orang tuanya di rumah. Orang dengan harga diri yang tinggi mempunyai orang tua yang mendukungnya, memberikan kehangatan dan perhatian, serta mendorong dan membimbing anak-anaknya untuk mengembangkan standar perilaku yang tinggi.
- 2) Tekanan teman sebaya. Pengalaman anak-anak dalam suatu kelompok mempengaruhi bagaimana mereka berperilaku dan bagaimana mereka harus menafkahi diri mereka sendiri dan orang-orang di sekitar mereka. Sejauh mana Anda dapat mengasah kemampuan dan lingkungan sosial bersama teman, pengalaman bersama teman mempunyai dampak yang lebih besar terhadap harga diri dibandingkan pengalaman bersama keluarga. Kaum muda menyadari betapa besar pengaruh teman sebayanya terhadap kehidupan sehari-hari.
- 3) Jenis Kelamin

Salah satu dampak gender terhadap individu adalah pertumbuhan fisik yang disebabkan oleh masa pubertas, dan perempuan cenderung lebih memperhatikan perubahan fisik dan penerimaan dari orang-orang di sekitarnya. 4) Cara berpikir Ternyata cara berpikir orang mempunyai pengaruh besar terhadap cara mereka memandang diri mereka sendiri dalam kehidupan. Motivasi seperti apa yang terakumulasi dalam diri seseorang dapat mempengaruhi cara berpikirnya dan pada gilirannya mempengaruhi pembentukan harga dirinya. 5) Pengalaman sebelumnya Pengalaman masa lalu seseorang sangat mempengaruhi apa yang akan dialaminya di masa depan. Begitu pula dengan pembentukan harga diri seseorang. Pengalaman masa lalu, terutama trauma masa lalu, menyebabkan seseorang mulai mengembangkan harga diri yang sesuai dengan trauma dan pengalaman tersebut.

2) Status sosial Status sosial seseorang dikatakan mempengaruhi harga diri karena anak dan remaja biasanya berasal dari keluarga dengan tingkat ekonomi rendah, artinya hanya mempunyai uang untuk makan. Harga diri yang lebih rendah dibandingkan remaja dari keluarga kelas menengah ke atas. 3) Kinerja Kinerja merupakan tolak ukur keberhasilan dan keberhasilan seseorang. Tidak hanya dalam hal pendidikan akademis, tetapi juga dalam hal karir,

pekerjaan, dan kehidupan sosial. Kesuksesan memungkinkan orang untuk melihat kesuksesan seperti apa yang bisa dicapai. 4) Nilai keyakinan Anda Nilai keyakinan yang diungkapkan di sini mengacu pada bagaimana seseorang memandang keyakinan atau agamanya sebagai pedoman hidup. D. Ciri-ciri harga diri 1) Ciri-ciri harga diri/harga diri yang tinggi Harga diri yang tinggi menimbulkan rasa percaya diri, rasa berguna, dan rasa bahwa kehadiran diri dibutuhkan di dunia. Keyakinan ini memotivasi remaja untuk mencapai apa yang sebenarnya mereka inginkan. Clemes dan Bean (Solihah, 2020:34) menyatakan bahwa harga diri yang tinggi memiliki dua ciri. a) kebanggaan terhadap hasil pekerjaannya; b) bertindak mandiri; c) Mudah mengambil tanggung jawab. d) respons yang tepat terhadap keberhasilan; e) Hadapi tantangan baru dengan antusias. f) Perasaan bahwa seseorang dapat mempengaruhi orang lain. demikian pula g) Menampilkan berbagai macam emosi dan perasaan. 2) Ciri-ciri harga diri/harga diri rendah Remaja dengan harga diri rendah cenderung merasa tidak kompeten dan tidak berharga serta tidak mencari tantangan baru dalam hidup, lebih memilih bertahan pada apa yang sudah diketahui dan tidak terlalu menuntut. Mereka kurang percaya diri dalam pikiran dan

perasaannya, takut bereaksi terhadap orang lain, tidak mampu menjaga komunikasi yang baik, dan cenderung merasa tidak bahagia dalam hidupnya. Anak yang memiliki harga diri rendah mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: a) Hindari situasi yang dapat menimbulkan kecemasan. b) meremehkan bakat diri sendiri; c) merasa tidak ada orang yang menghargainya; d) Menyalahkan orang lain atas kelemahan diri sendiri e) mudah dipengaruhi orang lain; f) Menjadi defensif dan mudah tersinggung g) Merasa tidak berdaya.

B. Terkait hasil penelitian sebelumnya Penelitian terdahulu adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain yang berkaitan dengan peneliti tersebut. Tujuannya adalah sebagai bahan masukan dalam penelitian ini. Hasil penelitian yang dipublikasikan sejauh ini adalah sebagai berikut. 1. Penelitian dengan judul “Pengaruh Layanan Bimbingan Belajar Kelompok Menggunakan Teknik Role Play Terhadap Perkembangan Harga Diri Siswa Kelas VII SMP Negeri 32 Semarang” yang dilakukan oleh Sifiana (2019). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh layanan konseling kelompok dengan menggunakan teknik role-playing terhadap pengembangan harga diri siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan metode penelitian true eksperimen design dengan menggunakan model pre-test post-test control group design.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengukuran harga diri. Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa kelas VII C yang dipilih dengan menggunakan teknik random sampling. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data awal (pretest) dan data akhir (posttest). Berdasarkan hasil analisis data, hipotesis alternatif (H_a) dihipotesiskan bahwa layanan konseling kelompok dengan menggunakan teknik role-playing akan mempengaruhi perkembangan harga diri siswa kelas VII Sekolah SMP Negeri 32 Semarang. Benar pada tingkat signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa layanan konseling kelompok dengan menggunakan teknik role-playing memberikan dampak terhadap harga diri siswa.

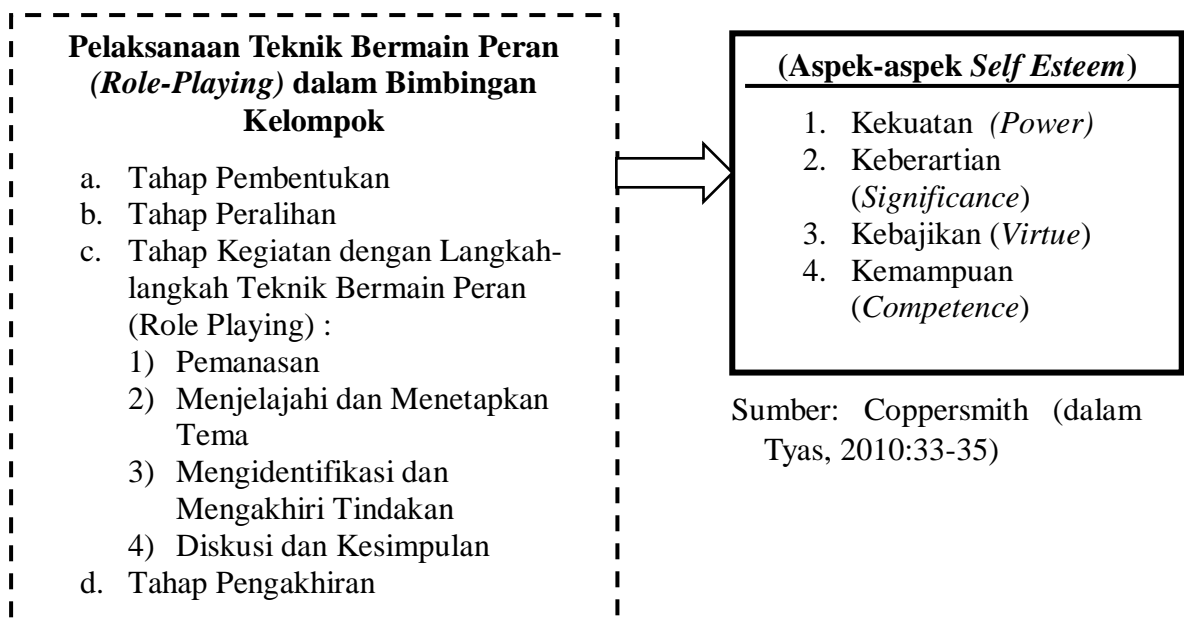
2. Penelitian yang dilakukan oleh Eunike Vrina (2016) dengan judul “Meningkatkan Harga Diri Korban Bullying Menggunakan Teknik Role Playing Pada Siswa Kelas VIIIA SMP Negeri 2 Bandar Kabupaten Batang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan harga diri korban bullying dengan menggunakan teknik role play pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Bandar Kabupaten Batang. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi-experiment), dan kelompok eksperimen mendapat delapan sesi layanan konseling kelompok dengan menggunakan teknik role-playing. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala harga diri sebanyak 50 item. Sampelnya berjumlah 12 siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Bandar. Metode analisis data yang digunakan adalah Mann Whitney

dengan menggunakan program SPSS for Windows rilis 19.0. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa setelah siswa kelas VIII A SMP Negri 2 Kabupaten Bandar memanfaatkan layanan dengan teknik role play, harga diri korban bullying meningkat secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat dari perbedaan hasil post-test antara kelompok eksperimen dan kontrol yaitu produksi Asymp (asimptotik signifikansi).

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurjannah (2016) pada siswa SMP Muhammadiyah Jati Agung Tahun Pelajaran 2015/2016 Lampung Selatan Kelas VIII dengan judul “Meningkatkan Harga Diri Menggunakan Rational Emotive Behavioral Therapy”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu meningkatkan harga diri siswa kategori rendah dengan menerapkan pendekatan terapi perilaku rasional-emosional untuk membantu siswa memiliki harga diri yang tinggi yang mempengaruhi kehidupannya sehari-hari. Jenis penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan group pre-test and post-test. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara kepada siswa. Sampelnya adalah 12 siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Jati Agung. Teknik analisis data yang digunakan adalah kognitif dan behavioral. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa harga diri rendah dapat diperbaiki dengan pendekatan pengobatan “perilaku emosional rasional”. Dari data tersebut H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Kerangka Konseptual

Sugiyono (2021:108), mengutip Sekaran, mengatakan kerangka konseptual adalah model konseptual yang menunjukkan bagaimana suatu Teori ini mengacu pada berbagai yang diidentifikasi sebagai persoalan penting. Lebih lanjut, kerangka konseptual mampu menjelaskan secara lengkap hubungan antar variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti memberikan penjelasan secara umum mengenai keefektifan penggunaan teknik role-playing melalui pembelajaran kelompok untuk meningkatkan harga diri siswa kelas IX A SMPK St.yoseph Noelbaki tahun pelajaran 2023/2024. Berdasarkan pendapat yang ditunjukkan pada Tabel 2.1



Sumber : Darmawani (dalam Sifiana 2019:39)
dan Prayitno (2012:321)

Bagan 2.1: Kerangka Konseptual

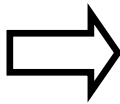
Keterangan



: Indikator Variabel X



: Indikator Variabel Y



: Garis yang menunjukkan pengaruh teknik bermain peran (*Role Playing*) dalam meningkatkan harga diri Siswa

C. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2021:115) mengemukakan hipotesis adalah tanggapan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dan rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis terbagi menjadi dua bentuk yaitu hipotesis kerja (H_a) dan hipotesis kerja nol (H_0). Lebih lanjut Alikunto (2013:112-113) menjelaskan hipotesis kerja (H_a) adalah hipotesis adanya hubungan antara variabel X dan Y atau terdapat perbedaan antara dua kelompok. Sedangkan hipotesis nol (H_0) adalah hipotesis yang menyatakan tidak ada hubungan atau perbedaan antara dua variabel, atau variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut. A Hipotesis Kerja (H_a): Penggunaan teknik role-playing melalui pembelajaran kelompok efektif meningkatkan harga

diri siswa. B. Hipotesis nol (H_0): Penggunaan teknik role-playing dalam pembelajaran kelompok tidak efektif dalam meningkatkan harga diri siswa..