

THE EFFECT OF TECHNIQUE OF ROLE PLAYING TO IMPROVE STUDENT SELF ESTEEM THROUGH GROUP GUIDANCE IN SMPN 4 PEKANBARU

Dian Nur Herniza¹, Rosmawati², Tri Umari³

dian.nur.herniza@gmail.com, rosandi5658@gmail.com, triumari2@gmail.com

Phone Number: 081261716225

*Guidance and Counseling Study Program
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *This study aims to examine the effect of role playing techniques to improve student self-esteem in SMP N 4 Pekanbaru. This type of research is quantitative research with experimental methods using the One-Group Pretest-Posttest Design research design. The measuring instrument used in this study was the scale of student self-esteem measurement which consisted of 50 items before validation, and after validation the number of valid items was 35 items with a validity of 0.594 and a reliability of 0.953. The subjects of this study were 7 students who were identified as having low self-esteem. The data analysis technique used was non-parametric statistical techniques using the Rank Spearman test. The results of the study prove the accepted research hypothesis. Therefore, from the results of the Rank Spearman test, $r = 0.821$ while the correlation coefficient r^2 is 0.674. Thus there is the influence of role playing techniques on student self-esteem by 67% in SMP N 4 Pekanbaru. From the Wilcoxon test results obtained (Asymp.Sig) $0.018 < 0.05$, it can be concluded that there are differences in students' self-esteem values before and after the treatment of role playing techniques was given.*

Keywords: *role playing, self esteem*

PENGARUH TEKNIK BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN *SELF ESTEEM* PADA SISWA DI SMPN 4 PEKANBARU MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK

Dian Nur Herniza¹, Rosmawati², Tri Umari³

dian.nur.herniza@gmail.com, rosandi5658@gmail.com, triumari2@gmail.com

Nomor Telepon: 081261716225

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh teknik bermain peran untuk meningkatkan *selfesteem* siswa di SMP N 4 Pekanbaru. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala pengukuran *selfesteem* siswa yang terdiri dari 50 item sebelum validasi, dan setelah validasi diperoleh item valid sejumlah 35 item dengan validitasnya sebesar 0,594 dan reliabilitasnya sebesar 0,953. Adapun subjek penelitian ini sebanyak 7 orang siswa yang teridentifikasi memiliki *selfesteem* yang rendah. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik non parametrik memakai uji *Rank Spearman*. Hasil penelitian terbukti hipotesis penelitian diterima. Untuk itu dari hasil uji *Rank Spearman* diperoleh, $r = 0,821$ sedangkan koefisien korelasi r^2 adalah 0,674. Dengan demikian terdapat pengaruh teknik bermain peran terhadap *selfesteem* siswa sebesar 67% di SMP N 4 Pekanbaru. Dari hasil uji Wilcoxon diperoleh (*Asymp.Sig*) $0,018 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan skor *selfesteem* siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment teknik bermain peran.

Kata kunci bermain peran, *self esteem*

PENDAHULUAN

Menurut Lenner dan Spanier dalam I wayan Candra dkk (2017), mengemukakan harga diri merupakan tingkat penelitian yang positif atau negatif yang berkenaan dengan konsep diri seseorang.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga peserta didik mampu memberdayakan segenap potensi kemanusiaan dan pencapaian harkat dan martabatnya. Pendidikan tidak hanya berperan sebagai pengembangan potensi peserta didik, tetapi pendidikan juga membantu peserta didik untuk keluar dari permasalahan-permasalahan yang menghambat perkembangannya. Bahkan pendidikan sangat urgen dalam menjaga potensi peserta didik agar bermanfaat dalam pencapaian harkat dan martabat sebagai manusia.

Peraturan pemerintah No 20 tahun 2008 memberikan pemahaman bahwa guru BK sebagai pendidik di sekolah berperan dalam mengembangkan dan memandirikan *klien* sesuai dengan keadaan diri *klien* itu sendiri. Jika guru BK dapat melaksanakan tugas, fungsi dan tanggung jawabnya dengan baik, maka dapat dipastikan siswa di sekolah juga akan berkembang sesuai dengan kemampuannya dan akan memiliki rasa harga diri yang positif, sehingga kondisi tersebut dapat mendukung siswa untuk bisa berprestasi.

Menurut Bradshaw dalam I Wayan Candra dkk (2017) mengemukakan, proses pembentukan harga diri telah dimulai saat bayi merasakan tepukan pertama kali yang diterimanya dari orang lain.

Harga diri akan meningkatkan kesadaran akan kebutuhan-kebutuhan menggunakan informasi yang akurat untuk memastikan seberapa efektif kita menghadapi situasi-situasi sosial dalam hubungannya dengan orang lain. (Patricia Patton dalam I Wayan Candra dkk (2017). Dalam hal ini sudah tentu peran guru bimbingan konseling sangat penting, bagaimana guru bimbingan konseling melakukan usaha-usaha untuk dapat mengembangkan *self esteem* agar siswa melakukan aktivitas belajar dan kehidupan dengan baik.

Peranan guru bimbingan dan konseling adalah mendampingi siswa dalam beberapa hal, antara lain dalam perkembangan belajar/akademis, mengenal diri sendiri, dan peluang masa depan mereka, menentukan cita-cita dalam tujuan hidupnya, dan menyusun rencana yang tepat untuk mencapai tujuan-tujuan itu, serta mengatasi masalah pribadi. Dalam meningkatkan *self esteem* ada teori yang menyatakan bahwa *self esteem* dapat ditingkatkan menggunakan konseling kelompok, dalam bimbingan dan konseling terdapat dua layanan yang diberikan secara kelompok, yaitu bimbingan kelompok dan konseling kelompok. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran tingkat *self esteem* siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik *bermain peran*, untuk mengetahui pengaruh pemberian teknik *bermain peran* terhadap penurunan *self esteem* siswa

melalui bimbingan kelompok dan juga perbedaan tingkat self esteem siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik *bermain peran*.

Penulis memberikan perhatian pada penulisan layanan bimbingan konseling yang diberikan sebagai upaya peningkatan self esteem siswa, penulis ingin memberikan gambaran mengenai bentuk layanan dalam bimbingan dan konseling sebagai upaya peningkatan self esteem, karena bimbingan dan konseling merupakan suatu layanan yang dapat menjadi wadah bagi siswa untuk peningkatan self esteem mereka. Siswa yang memiliki self esteem rendah akan memiliki dampak pada pergaulan social mereka, selain berpengaruh pada pergaulan social mereka, siswa yang memiliki self esteem rendah akan berdampak pada prestasi mereka, karena rendahnya rasa percaya diri yang dimiliki, sehingga kemampuan untuk bertanya baik pada guru maupun terhadap temannya sendiri pun, menjadi rendah. Bimbingan kelompok dengan pendekatan teknik *role playing* atau bermain peran meskipun mengadaptasi dari *role playing* yang digunakan dalam sosiodrama, namun pada tataran substansinya dan ciri khas dalam bimbingan kelompok tidak dihilangkan, yakni dinamika kelompok dan partisipatif aktif dari anggota kelompok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan sistem online menggunakan aplikasi Zoom Meeting, penelitian ini dilaksanakan secara online dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang membuat peneliti tidak dapat bertemu secara tatap muka dengan siswa. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Design* dengan model desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian dipilih melalui hasil *pretest* angket *self esteem* yang diberikan kepada siswakesel VIII.1 yang berjumlah 33 orang. Subjek yang dipilih adalah subjek yang termasuk kedalam kategori rentang skor yang telah ditentukan. Pertimbangan penelitian ini berdasarkan *self esteem* pada kategori rendah. Teknik pengambilan data menggunakan teknik angket skala pengukuran *self esteemsiswa*. Data di analisis dengan menggunakan statistik non-parametrik menggunakan SPSS 25 dengan uji *wilcoxon* dan uji *rank spearman* untuk menguji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk gambaran *self esteem* siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik bermain peran melalui bimbingan kelompok dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Gambaran Skor *Self Esteem* Siswa Sebelum dan Sesudah diberikan Teknik Bermain Peran

No	Kategori	Rentang skor	Sebelum	Sesudah
----	----------	--------------	---------	---------

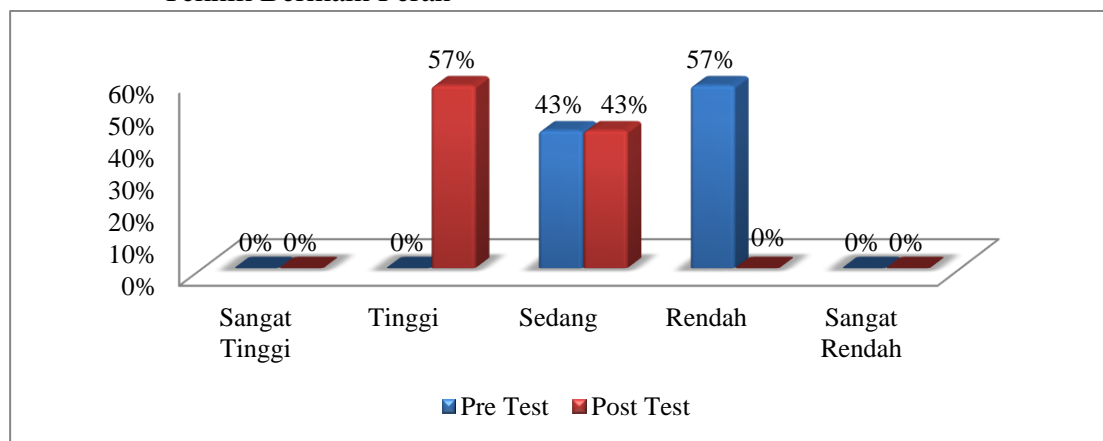
			F	%	F	%
1	Sangat Tinggi	≥ 148	0	0%	0	0%
2	Tinggi	120 – 147	0	0%	4	57%
3	Sedang	92 – 119	3	43%	3	43%
4	Rendah	64 – 91	4	57%	0	0%
5	Sangat Rendah	≤ 63	0	0%	0	0%
Jumlah			7	100%	7	100%

Sumber : Data Olahan Penelitian 2019

Berdasarkan tabel tersebut disimpulkan tingkat *self esteem* pada siswa sebelum diberikan teknik bermain peran berada pada kategori sedang yaitu 43% sebanyak 3 orang dan rendah 57% sebanyak 4 orang. Kemudian setelah diberikan teknik bermain peran melalui bimbingan kelompok berada pada kategori sedang 43% sebanyak 3 orang dan kategori tinggi 57% sebanyak 4 orang. Ini menunjukkan adanya perubahan oleh hampir seluruh subjek yang mengalami perubahan *self esteem*.

Untuk lebih mengetahui perbedaan persentase sebelum dan sesudah diberikan teknik bermain peran melalui bimbingan kelompok terhadap *self esteem* pada siswa dapat dilihat pada gambar grafik batang.

Gambar 1. Grafik Gambaran *Self Esteem* Siswa Sebelum dan Sesudah diberikan Teknik Bermain Peran



Berdasarkan grafik batang tersebut dapat disimpulkan *self esteem* pada siswa sebelum diberikan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran berada pada kategori sedang yaitu 43% sebanyak 3 orang dan rendah 57% sebanyak 4 orang. Kemudian setelah diberikan teknik bermain peran melalui bimbingan kelompok berada pada kategori sedang 43% sebanyak 3 orang dan kategori tinggi 57% sebanyak 4 orang.

Proses pelaksanaan treatment dan dinamika yang terjadi dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan *self esteem* siswa dapat dilihat melalui tahapan demi tahapan treatment, berdasarkan kemampuan pemimpin kelompok untuk membantu anggota kelompok dengan memberikan ataupun mengubah sudut pandangan dan cara berfikir anggota kelompok dari yang negatif menjadi positif untuk meningkatkan *self esteem* siswa.

Pelaksanaan treatment tahap pertama, kedua, ketiga dilakukan melalui tahap bimbingan kelompok, serta melalui tahapan yang terdapat didalam prosedur pelaksanaan teknik bermain peran pertemuan pertama dengan tema percaya diri, bertanggung jawab pada tahap pertama ini pemimpin kelompok melalui tahap bimbingan kelompok yakni tahap pembentukan, peralihan, kegiatan, dan penutup, serta tahapan yang dilakukan untuk pelaksanaan teknik bermain peran yaitu PK menjelaskan mengenai *self esteem*, menjelaskan bagaimana cara mandiri dan memberikan contoh.

Pada pelaksanaan treatment pertama ini jalan dari pelaksanaan teknik bermain peran melalui bimbingan kelompok cukup baik, dapat dilihat dari antusias dari anggota kelompok, suasana kelompok dan juga dinamika serta aktivitas menanggapi yang dilakukan anggota kelompok, walaupun pada pertemuan pertama ini pemimpin kelompok yang lebih terlihat aktif.

Peningkatan pelaksanaan teknik bermain peran melalui bimbingan kelompok ini terlihat sangat menarik dan dinamika kelompok yang sangat baik terjadi pada pertemuan ketiga, karena pada pertemuan ketiga ini membahas tentang bangga kepada kemajuan dirinya, mampu menghargai diri sendiri, disenangi banyak orang. Dari segi dinamika kelompok, pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran sudah berjalan dengan baik disetiap pertemuannya. Anggota kelompok juga mulai bisa lebih mandiri, bertanggung jawab dan menghargai dirinya sendiri.

Hal ini terlihat dari setiap kali pemimpin meminta anggota kelompok untuk mempraktikkan teknik bermain peran disetiap pertemuan dan juga dapat dilihat dari perubahan-perubahan perilaku yang dirasakan oleh siswa pada setiap pertemuannya.

Tabel 2 Perbedaan *Self Esteem* siswa Sebelum dengan Sesudah diberikan Teknik Bermain Peran

Test Statistics ^a	
PreTest – PostTest	
Z	-2.371 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.018
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on positive ranks.	

Sumber: Data Olahan Penelitian 2019

Dasar pengambilan keputusan uji *wilcoxon* menggunakan pedoman taraf signifikan 5% dengan ketentuan uji statistik hasil angka *Asymp.Sig (2-tailed)* pada uji *wilcoxon* yang merupakan pengolahan hasil *pre-test* dan *post-test*. Dengan ketentuan apabila nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* < 0,05 maka hipotesis diterima, jika *Asymp.Sig (2-tailed)* > 0,05 maka hipotesis ditolak. Berdasarkan data tes statistik, diketahui bahwa nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,018. Karena nilai 0,018 lebih kecil dari < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima”. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat *self esteem* pada siswa untuk *pre-test* dan *post-test*, sehingga dapat disimpulkan pula bahwa “terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan teknik bermain peran untuk meningkatkan *self esteem* pada siswa melalui bimbingan kelompok di kelas VIII.1 SMP N 4 Pekanbaru”.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh teknik bermain peran untuk meningkatkan *self esteemsiswa*, maka terlebih dahulu melakukan perhitungan menggunakan uji *Rank Spearman* dengan menggunakan program *Statistical Product and Service Solutions (SPSS)* versi 25.

Tabel 3 Pengaruh Teknik Bermain Peran terhadap *Self Esteem* Siswa

Correlations				
		PreTest	PostTest	
Spearman's rho	PreTest	Correlation Coefficient	1.000	.821*
		Sig. (2-tailed)	.	.023
		N	7	7
	PostTest	Correlation Coefficient	.821*	1.000
		Sig. (2-tailed)	.023	.
		N	7	7

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Sumber: Data Olahan Penelitian 2019

Dari hasil olahan data yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dilihat bahwa nilai hitung *Sig. (2-tailed)* adalah 0,023. Dasar pengambilan keputusan uji *Rank Spearman* yang menyatakan bahwa terdapat hubungan pada *pre-test* dan *post-test*, jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05. Pada penelitian ini nilai *Sig. (2-tailed)* = 0,023 (0,023 < 0,05). Karena nilai 0,023 lebih kecil dari < 0,05, artinya terdapat hubungan antara *self esteem* siswa untuk *pre-test* dan *post-test*, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan sebelum dan sesudah

diberikan teknik bermain peran untuk meningkatkan *self esteem* siswa melalui bimbingan kelompok di kelas VIII 1 SMP N 4 Pekanbaru.

Selanjutnya, dari hasil olahan tersebut diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,821. Maka untuk mengetahui koefisien determinan digunakan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}(r_s)^2 &= (0.821)^2 \\ &= 0.674 \times 100\% \\ &= 67\%\end{aligned}$$

Artinya pengaruh teknik bermain peran terhadap *self esteem* siswa adalah 67% sedangkan 33% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam maupun dari lingkungan siswa tersebut.

Pembahasan

Proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan, dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang (Hasan dalam darmadi 2017).

Dalam sebuah role playing, klien dapat melakukan perilaku yang telah diputuskan di lingkungan yang aman dan bebas-risiko.

Lebih lanjut, Metode bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang di gunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain (Depdikbud dalam darmadi 2017).

Hal ini dapat disimpulkan *self esteem* pada siswa sebelum diberikan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran berada pada kategori sedang yaitu 43% sebanyak 3 orang dan rendah 57% sebanyak 4 orang. Kemudian setelah diberikan teknik bermain peran melalui bimbingan kelompok berada pada kategori sedang 43% sebanyak 3 orang dan kategori tinggi 57% sebanyak 4 orang.

Peningkatan juga terjadi pada aspek-aspek siswa oleh setiap anggota kelompok, responden MBNH mengalami peningkatan pada aspek mampu menghadapi kegagalan, disenangi banyak orang dan bertanggung jawab. Responden DPG mengalami peningkatan pada aspek percaya diri, mampu menghadapi kegagalan, dan aktif dalam diskusi. Responden MJR mengalami peningkatan pada mampu menghargai diri sendiri, percaya diri dan disenangi

banyak orang. Responden FA mengalami peningkatan pada aspek bertindak mandiri, bertanggung jawab dan mampu menghargai diri sendiri. Responden KRM mengalami peningkatan pada aspek tanggung jawab, bertindak mandiri, bangga dengan hasil kerjanya, dan disenangi banyak orang. Responden SMK mengalami peningkatan pada aspek mampu menghadapi kegagalan, bertanggung jawab dan disenangi banyak orang. Responden ZZR mengalami peningkatan pada aspek mampu menghadapi kegagalan, mampu menghargai diri sendiri dan percaya diri.

Pada penelitian ini juga terdapat beberapa aspek diantaranya dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti siswa yang masih kurang tertarik dan merasa bosan saat kegiatan tengah berlangsung dikarenakan siswa baru pertama kali melaksanakan kegiatan kelompok, kurangnya keseriusan siswa ketika melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok, terdapat perbedaan karakteristik kepribadian setiap individu, dan juga faktor yang berasal dari dalam diri pemimpin kelompok dimana keahlian pemimpin kelompok untuk memberikan treatment kepada siswa belum begitu kompeten. Selain itu, proses pelaksanaan bimbingan kelompok kurang kondusif dikarenakan ada beberapa tahap pelaksanaan berada diluar ruangan yaitu dilaboratorium dan juga dikoridor musholah. Walaupun demikian hampir seluruh siswa sudah mengalami peningkatannya.

Secara keseluruhan penelitian ini dapat dikatakan berpengaruh, karena dapat disimpulkan bahwa perubahan yang paling besar terdapat pada indikator bertanggung jawab. Hal ini dapat dilihat dari besarnya persentase perubahan indikator tersebut yaitu sebesar 29%. Sedangkan indikator yang memiliki perubahan yang paling kecil terdapat pada indikator bangga kepada kemajuan dirinya. Hal ini dapat dilihat dari persentase perubahan indikator tersebut yaitu sebesar 15%.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang disampaikan oleh Addahri Hafidz Awlawi (2013) hasil penelitian menunjukkan bahwa *Role Playing* efektif dalam meningkatkan *self-esteem* siswa, dengan memerankan situasi yang terjadi, individu atau peserta akan menumbuhkan keinginan untuk mengubah pernyataan-pernyataan negative dalam dirinya menjadi pernyataan positif, lebih mampu menghargai dirinya dan orang lain sehingga dapat berperilaku positif didalam aktifitasnya sehari-hari baik di sekolah, rumah, maupun dilingkungan bermain.

Kemudian penelitian oleh Wiyono (2018) hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *role playing* efektif meningkatkan *self confidence* siswa disekolah

yang ditandai dengan adanya peningkatan prosentasi skala *self confidence* perbedaan siswa sebelum diberikan teknik *role playing* dan sesudah diberikan teknik *role playing*. Perubahan peningkatan prosentasi skala *self confidence* ini nampak bahwa sebelum adanya perlakuan *self confidence* siswa dalam kategori rendah, setelah diberikan perlakuan dengan teknik *role playing* prosentasi *self confidence* siswa meningkat kedalam kategori sangat tinggi. Salah satu faktor keberhasilan teknik *role playing* ini yakni siswa itu sendiri (internal) yaitu kecenderungan minat yang tinggi untuk berusaha meningkatkan *self confidence*.

Dan yang terakhir penelitian oleh Dais Arich Sifiana (2019) Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan analisis hasil data rata-rata perindikator dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan. Hasil yang diperoleh kelompok eksperimen perindikator adalah “tinggi” dengan skor rata-rata 20,75 karena pada kelompok eksperimen diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing*, sedangkan untuk kelompok kontrol adalah “rendah” dengan skor rata-rata 18,175 karena tidak menggunakan teknik *role playing*. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan jumlah selisih keduanya sebesar 2,575. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap pengembangan *self esteem* (harga diri) siswa kelas VII SMP Negeri 32 Semarang.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. *Self esteem* siswa sebelum diberikan teknik bermain peran melalui bimbingan kelompok sebagian besar berada pada kategori rendah. Sedangkan *self esteem* siswa setelah diberikan teknik bermain peran melalui bimbingan kelompok sebagian besar berada pada kategori sedang.
2. Terdapat perbedaan *self esteem* siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik bermain peran melalui bimbingan kelompok.
3. Teknik bermain peran berpengaruh untuk meningkatkan *self esteem* siswa melalui bimbingan kelompok.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan maka dapat dikemukakan rekomendasi sebagai berikut :

1. Kepada kepala sekolah SMP Negeri 4 Pekanbaru memberikan dukungan lebih terhadap pelayanan Bk di SMP Negeri 4 Pekanbaru serta memberikan jam tambahan dikarenakan jam BK kurang.
2. Kepada guru BK diharapkan dapat memberi bimbingan kepada siswa dalam upaya meningkatkan Self Esteem siswa dan menjelaskan kepada siswa bahwa Self Esteem sangat penting. Karena apabila seseorang melakukan penilaian yang positif terhadap dirinya, maka akan membantu keberhasilan dan prestasi yang ingin ia capai. Hal ini dapat diatasi dengan menggunakan teknik *Bermain Peran*.
3. Kepada siswa untuk lebih terbuka kepada guru terhadap permasalahan belajar yang dialami serta mengikuti kegiatan bimbingan konseling yang telah diprogramkan guru pembimbing sehingga bisa berpengaruh positif terhadap dirinya.
4. Kepada peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau bahan rujukan dan referensi dalam melakukan penelitian tentang pengaruh teknik *bermain peran* melalui bimbingan kelompok, serta dapat memperkaya kajian teoritis dan empiris dalam layanan bimbingan dan konseling.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Muhith. (2015). *Pendidikan Keperawatan Jiwa: Teori dan Aplikasi* Andi. Yogyakarta.
- Addahri Hafidz Awlawi (2013). Teknik Bermain Peran Pada Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Self-Esteem. *Jurnal Ilmiah Konseling* 2(1): 182-190. Universitas Negeri Padang.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish. Yogyakarta.
- Dhanifa Veda Grimaldy, dkk (2017). Efektivitas Jurnal Kebahagiaan Dalam Meningkatkan Self Esteem Pada Anak Jalanan. *Jurnal Ilmiah Psikologi* 8(2):100-110. Universitas Paramadina.

- Dinie Ratri Desiningrum (2012). Hubungan Self Esteem dengan Penyesuaian Diri Terhadap Masa Pensiun Pada Pensiunan Perwira Menengah TNI AD. *Psikologi Online* 7(1): 14-20. Universitas Diponegoro.
- Hurlock, Elizabeth. B. (1999). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Alih Bahasa: Istiwidayanti dan Soedjarwo)* Edisi kelima. Erlangga. Jakarta.
- I Wayan Candra, dkk. (2017). *Psikologi Landasan Keilmuan Praktik Keperawatan Jiwa*. Andi. Yogyakarta.
- Ida Ayu Sanisca Nanda (2013). Pengaruh Implementasi Konseling Eksistensial Humanistik Dengan Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Self-Esteem Siswa Teralienasi Di Kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja.
- Nadia Mardhatillah. (2017). *Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling Untuk Meningkatkan Self Esteem* Vol 2. Universitas Ahmad Dahlan.
- Neila Ramdhani, dkk (2018) *Psikologi Untuk Indonesia Tangguh dan Bahagia*. UGM Press. Yogyakarta.
- Ni'matuzahroh, dkk. (2019). *Aplikasi Psikologi Di Sekolah Teori dan Praktik dalam Memahami Masalah-Masalah*. UMM Press. Malang.
- Rafida Wahyu Tri Utami, dkk (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Percaya Diri Pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun) Di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten. *Jurnal Keperawatan Soedirman* 12(2). Magelang.
- Sri Narti. (2019). *Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling*. Deepublish. Yogyakarta.

Suryanto, dkk. (2012). *Pengantar Psikologi Sosial*. AUP. Surabaya.

Wilis Srisayekti, dkk(2015). Harga Diri (Self-Esteem) Terancam dan Perilaku Menghindar. *Jurnal Psikologi* 42(2): 141-156. Universitas Padjadjaran. Bandung.

Wiyono (2018). Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Self Confidence Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Banjarmasin. *Jurnal Al-Ulum Ilmu Sosial dan Humaniora* 4(1):92-93. Banjarmasin.