

ABSTRAK

Nuraini. (2013). Efektivitas Teknik *Role-Play* untuk Mengembangkan *Self-Esteem* Peserta Didik (Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Peserta Didik Kelas X Negeri 15 Jakarta Tahun Ajaran 2012/2013). Pembimbing I: Prof. Dr. Uman Suherman AS, M. Pd, Pembimbing II: Dr. Ilfiandra, M.Pd.

Penelitian bertujuan menguji efektivitas teknik *role-play* dalam mengembangkan *self-esteem* peserta didik. Metode penelitian menggunakan eksperimen kuasi dengan desain penelitian *nonequivalent pretest-posttest control group design* dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket *self-esteem*. Partisipan penelitian berjumlah 14 orang (11 peserta didik laki-laki dan 3 perempuan) pada masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) *self-esteem* peserta didik berada pada kategori sedang; (2) rumusan program intervensi teknik *role-play* difokuskan untuk untuk mengembangkan *self-esteem* peserta didik yang berada pada kategori rendah dan memelihara aspek *self-esteem* lainnya; dan (3) teknik *role-play* yang diterapkan dalam rancangan program bimbingan kelompok secara spesifik efektif mengembangkan aspek *self-esteem* peserta didik, kecuali indikator *Adanya keikutsertaan dalam kegiatan di lingkungan sekitar* pada aspek Keberartian. Rekomendasi hasil penelitian ditujukan kepada guru Bimbingan dan Konseling, kepala sekolah, serta peneliti selanjutnya. Guru Bimbingan dan konseling mengembangkan *self-esteem* peserta didik dengan membantu mereka untuk dapat: (1) menerima dan mencintai diri sendiri; (2) mengevaluasi diri secara objektif (menyadari kelebihan dan kekurangan diri); (3) mengembangkan potensi yang dimiliki; serta (4) meningkatkan prestasi dan mengembangkan *coping skill*. Kepala sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam optimalisasi kegiatan layanan Bimbingan dan Konseling bagi peserta didik. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan teknik selain *role-play* seperti sosiodrama dan permainan simulasi, atau teknik lain yang dianggap cocok untuk mengembangkan *self-esteem* peserta didik, serta dapat menggunakan alat pengumpulan data selain angket untuk memperoleh data yang lebih mendalam.

Kata Kunci: Efektivitas, Teknik *Role-Play*, *Self-Esteem*

ABSTRACT

Nuraini. (2013). *The Effectiveness of Role-Play Technique to Improve Student's Self-Esteem (Quasi-Experimental Study of Class 10th SMKN 15 Jakarta in Academic Year 2012/2013)*. Supervisor I: Prof. Dr. Uman Suherman AS, M. Pd, Supervisor II: Dr. Ilfiandra, M.Pd.

The study aims to examine the effectiveness of role-play techniques in improving student's self-esteem. The research method used a quasi experimental research with nonequivalent pretest-posttest control group design. Data was collected using a questionnaire of self-esteem. The participants of study were students of class 10th total of 14 participants (11 male students and 3 female students) in each experimental and control group with simple random sampling technique. The results are: (1) student's self-esteem is in moderate category; (2) an intervention program of role-play techniques focused to improve student's self-esteem who are in the low category and maintain other aspects of self-esteem; and (3) group guidance program through the use of role-play techniques is specifically effective to improving student's self-esteem, except the indicator There is participation in activities in the neighborhood in the Aspects of Significance. The recommendations are for school counselor, principals, and further research. School counselor helping students to improve their self-esteem by helping them to: (1) accept and love themselves; (2) objectively evaluate themselves (self-aware of their advantages and disadvantages); (3) develop their potential; and (4) improve performance and develop the coping skills. Principals can provide the necessary facilities and infrastructure to optimize the activities of guidance and counseling services for students. Further researchers can use other techniques beside of role-play technique such as sociodramatic and simulation games, or other techniques that are considered suitable to improve student's self-esteem, and be able to use data collection tool than questionnaires to obtain more in-depth data.

Keywords: Effectiveness, Role-Play Technique, Self-Esteem