

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang sangat penting untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Melalui pendidikan diharapkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang sangat diperlukan untuk memecahkan persoalan yang dihadapi. Pendidikan memiliki peran penting dalam mencerdaskan bangsa. Dalam pendidikan tersebut, tugas seorang peserta didik adalah belajar. Menurut Gagne (Hariyanto, 2010), belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleks atau perilaku yang bersifat naluriah. Menurut Hilgard (Hariyanto, 2010) belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.

Proses belajar tidak selalu berhasil, hasil yang dicapai antara peserta didik yang satu dengan yang lain memiliki perbedaan. Berhasil tidaknya proses belajar mengajar tergantung dari faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar peserta didik. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar banyak jenisnya namun digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar peserta

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)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

didik yang datang dari luar dirinya, diantaranya yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat (Sumarno, 2011).

Faktor internal diartikan sebagai faktor penyebab kesulitan belajar peserta didik yang bersumber dari dalam dirinya. Faktor internal ini dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu: faktor psikologis dan faktor fisiologis. Jika diklasifikasikan secara konseptual faktor psikologis dapat digolongkan terdiri dari faktor intelektual dan faktor non-intelektual. Faktor-faktor intelektual yang dapat mempengaruhi kesulitan belajar peserta didik dapat berupa tingkat kecerdasan intelektual (yang populer dikenal dengan sebutan IQ) dan bakat. Sedangkan faktor non-intelektual yang dapat menjadi penyebab kesulitan belajar peserta didik yang bersumber dari beberapa sifat kepribadian yang terdiri dari: (a) sikap terhadap belajar; (b) motivasi belajar. Motivasi dalam kegiatan belajar merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi peserta didik untuk mendaya gunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya dan potensi yang ada diluar dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar; (c) mengelola bahan belajar yang dapat diartikan sebagai proses berpikir seseorang untuk mengolah informasi yang diterima sehingga menjadi bermakna; (d) konsentrasi belajar yang merupakan salah aspek psikologis yang sering kali tidak begitu mudah untuk diketahui oleh orang lain selain diri individu yang sedang belajar. Kesulitan berkonsentrasi merupakan indikator adanya masalah belajar yang dihadapi peserta didik, karena hal itu akan menjadi kendala didalam mencapai hasil belajar yang diharapkan; (e) rasa percaya diri yang merupakan salah satu kondisi psikologis seseorang yang berpengaruh terhadap aktifitas fisik dan mental dalam

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)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

proses pembelajaran; (f) kebiasaan belajar adalah perilaku belajar seseorang yang telah tertanam dalam waktu yang relatif lama sehingga memberikan ciri dalam aktifitas belajar yang dilakukannya (Sumarno, 2011).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa faktor non-intelektual sangat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Salah satu diantara beberapa faktor internal yang mempengaruhi belajar peserta didik adalah rasa percaya diri peserta didik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sulaeman (2011), rasa percaya diri yang positif didorong oleh kondisi rasa penghargaan terhadap diri, baik melalui pandangan personal maupun pandangan lingkungan terhadap diri individu yang bersangkutan. *Self-esteem* menunjukkan peran yang signifikan dalam optimalisasi keunikan diri individu. Keunikan individu, atau peserta didik dalam konteks pendidikan, dapat didorong dengan cara meningkatkan *self-esteem* yang bersangkutan. Tidak mungkin seseorang akan tumbuh dengan segala keunikannya bila dirinya tidak percaya diri dan merasa tidak berharga. Apabila kondisi tersebut terjadi, maka yang muncul adalah perasaan rendah diri.

Self-esteem juga memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Menurut penelitian Sulistiyowati (2008) harga diri merupakan aspek kepribadian yang pada dasarnya dapat berkembang. Kurangnya harga diri pada peserta didik dapat mengakibatkan masalah akademik, olahraga, dan penampilan sosial. Selain itu dapat menimbulkan gangguan pula pada proses berfikir dalam konsentrasi belajar, dan berinteraksi dengan orang lain terutama yang masih mengikuti pendidikan sehingga berpengaruh terhadap motivasi belajar karena motivasi di

dalam pendidikan sangat berperan dalam keberhasilan mencapai tujuan. Nilai harga diri seseorang apabila turun atau rendah, akan diikuti motivasi belajar yang rendah pula.

Self-esteem juga memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Menurut penelitian Tresia (Sulistiyowati, 2008) menunjukkan adanya pengaruh antara harga diri dengan prestasi belajar dimana setiap rata-rata peningkatan atau penurunan harga diri menyebabkan peningkatan atau penurunan prestasi belajar.

Self-esteem memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan seorang individu. *Self-esteem* adalah opini seseorang terhadap dirinya sendiri yang realistis dan apresiatif. Realistis berarti individu dapat secara jujur dan akurat menyadari kekuatan dan kelemahan diri serta segalanya yang berada diantaranya. Apresiatif mewakili kemampuan individu memiliki perasaan yang baik terhadap keseluruhan orang yang ia lihat tersebut (Schiraldi, 2007: 3).

Schiraldi (2007: 2) mengatakan bahwa individu dengan *self-esteem* yang tinggi memiliki banyak keuntungan. *Self-esteem* berhubungan erat dengan kebahagiaan, resiliensi psikologis, dan motivasi untuk hidup sehat dan produktif. *Self-esteem* yang rendah dapat merujuk pada pengalaman depresi, kecemasan, masalah emosi, penyakit kronis, *immunosuppression*, dan macam-macam gejala fisik dan psikologis yang menyusahakan. Rosenberg (2007) menyatakan bahwa tidak ada yang dapat lebih membuat stres daripada pengalaman kurangnya rasa aman yang mendasar dari rasa penghargaan diri. Jadi harga diri penting bagi

kesehatan, kemampuan mengatasi masalah, kemampuan bertahan hidup, dan kesejahteraan individu.

Self-esteem yang tinggi atau rendah akan mempengaruhi kepribadian seseorang. Berdasarkan penelitian Robins, *et al.* (2001) yang bertajuk *Personality Correlates of Self-Esteem*, terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *self-esteem* dengan lima dimensi besar kepribadian yaitu usia, jenis kelamin, kelas sosial, etnis dan kewarganegaraan. Memahami hubungan antara harga diri dan kepribadian penting karena beberapa alasan. Pertama, melekatkan harga diri dalam kerangka lima besar dimensi kepribadian akan menghubungkan pada semua konstruksi psikologis lainnya dan hasil yang telah dikaitkan dengan lima besar dimensi kepribadian. Kedua, harga diri dan kepribadian cenderung berbagi akar perkembangan yang umum, dan memeriksa korelasi kepribadian dengan harga diri di seluruh rentang kehidupan memungkinkan untuk memberikan wawasan kedalam harga diri dan perkembangannya. Ketiga, dengan tambahan berdasar pada etiologi umum, harga diri dan kepribadian secara langsung mempengaruhi satu sama lain.

Pada peserta didik yang memiliki *self-esteem* negatif sering muncul perilaku negatif. Berawal dari perasaan tidak mampu dan berharga, mereka mengkompensasinya dengan tindakan lain yang seolah-olah membuat ia lebih berharga. Misalnya, dengan mencari pengakuan dan perhatian dari teman-temannya. Berawal dari hal tersebut kemudian dapat muncul penyalahgunaan obat-obatan terlarang atau tawuran (Sulaeman, 2011). Menurut Harter (1993) dalam Baccus, *et al.* (2004), harga diri yang rendah berimplikasi pada sejumlah

fenomena sosial yang konsekuensial, termasuk penyalahgunaan narkoba, permusuhan dan disfungsi hubungan.

Gejala-gejala peserta didik yang menunjukkan kecenderungan *self-esteem* negatif terjadi di hampir semua jenjang pendidikan, dari sekolah dasar sampai tingkat perguruan tinggi, tidak terkecuali dengan peserta didik sekolah menengah kejuruan (SMK) yang seyogyanya merupakan pemasok utama tenaga kerja tingkat menengah.

Pada kenyataannya, peserta didik SMK seringkali kurang diperhitungkan oleh masyarakat karena ketidakmampuannya untuk bekerja setelah lulus dan banyaknya dari para lulusan tersebut yang tidak meneruskan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Banyak diantara lulusan SMK yang mengalami kegagalan dalam hal mempersiapkan mental dan kepribadiannya ketika memasuki dunia kerja. Bahkan di beberapa daerah tidak sedikit dari pandangan masyarakat yang memorduakan pendidikan kejuruan dan menganggap bahwa peserta didik yang masuk SMK adalah 'siswa buangan' yang tidak lulus pada seleksi masuk Sekolah Menengah Atas (SMA) (Kompas, 2008). Padahal pendidikan kejuruan tidak sama dengan pendidikan umum. Pendidikan di SMK memiliki ciri tertentu yang berbeda dengan pola pendidikan di SMA, dimana peserta didik lulusan SMK harus memiliki kelebihan dalam penguasaan kompetensi kerja. Ironisnya, hal ini juga yang kemudian menambah pandangan negatif masyarakat terhadap pendidikan kejuruan manakala peserta didik lulusan SMK menjadi pengangguran dan tidak produktif (Suara Merdeka Cyber News, 2006).

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)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gejala yang ditunjukkan oleh peserta didik SMK akan menghambat tujuan pendidikan yang telah dicanangkan baik di tingkat nasional maupun di tingkat satuan sekolah. Dalam hal ini termasuk pula tujuan-tujuan pendidikan yang didistribusikan ke dalam pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah. Isi bagi pencapaian tujuan bimbingan konseling yang dimaksud adalah Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik. Disebutkan bahwa dalam masalah pengembangan diri, peserta didik khususnya di SMK diharapkan mampu: (a) mempelajari keunikan diri dalam konteks kehidupan sosial; (b) menerima keunikan diri dengan segala kelebihan dan kekurangannya; dan (c) menampilkan keunikan diri secara harmonis dalam keragaman. Di samping itu, dikaitkan dengan kesadaran gender, peserta didik SMK pun diharapkan mampu berkolaborasi secara harmonis dengan lain jenis dalam keragaman peran (Pendidikan Teknologi Vokasi, 2007). Salah satu faktor yang menunjang Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik adalah *self-esteem*. Oleh karena itu peserta didik SMK diharapkan memiliki *self-esteem* yang tinggi dan positif sehingga dapat mengoptimalkan diri untuk menuju kemandirian yang berkompentensi dan siap terjun ke dunia kerja.

Berdasarkan studi pendahuluan di SMK Negeri 15 Jakarta, kondisi *self-esteem* peserta didik khususnya di Kelas X cenderung rendah. Fenomena ini mengkhawatirkan karena sebagai peserta didik SMK, mereka diharapkan dapat mengembangkan dirinya sebaik mungkin dalam rangka mempersiapkan diri untuk dapat segera memasuki dunia kerja setelah lulus dari sekolah. Kelas X diharapkan dapat mempersiapkan dirinya sebaik mungkin sebelum mereka mengikuti

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)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pendidikan Sistem Ganda (PSG) pada kelas XI, yaitu mengikuti kegiatan Pengalaman Kerja Lapangan (PKL) di perusahaan-perusahaan sebagai bekal pengalaman kerja mereka sebelum mereka benar-benar memasuki dunia kerja setelah lulus SMK. *Self-esteem* yang cenderung rendah akan merugikan mereka saat memasuki dunia kerja nantinya, karena akan mengurangi kemampuan mereka dalam bersaing dengan calon pekerja lainnya. Oleh sebab itulah, siswa SMK Negeri 15 Jakarta khususnya Kelas X perlu untuk mengembangkan *self-esteem* yang mereka miliki.

Salah satu upaya untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan *self-esteem*nya adalah dengan Bimbingan dan Konseling di sekolah. Bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari pendidikan di Indonesia. Pemetaan layanan Bimbingan dan Konseling dalam jalur pendidikan formal terdiri dari tiga bidang, yaitu bidang administratif dan kepemimpinan, bidang instruksional dan kurikulum, dan bidang pembinaan peserta didik atau bimbingan dan konseling (Rambu-rambu Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling, 2008).

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan, maka diperlukan upaya dari pihak sekolah untuk diadakan pelaksanaan bimbingan guna membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya. Selain itu melalui program bimbingan dapat mencegah dan mengatasi potensi-potensi negatif, seperti peserta didik yang mengalami turunnya motivasi dan prestasi belajar, atau mengalami masalah dalam bersosialisasi dengan teman sebaya karena disebabkan oleh *self-esteem* yang rendah. Pada program bimbingan ini, teknik yang dipakai adalah *role-play*. Program bimbingan melalui teknik *role-play* dibuat dalam upaya

memfasilitasi dan membantu peserta didik untuk mengembangkan *self-esteem* yang mereka miliki.

Shaftel & Shaftel (1967) menyatakan bahwa *role-play*, jika digunakan dengan benar dan terampil, secara unik cocok digunakan untuk mengeksplorasi perilaku kelompok dan dilema individu sebagaimana ia mencoba untuk menemukan tempat di banyak kelompok di kehidupannya dan pada waktu yang sama berjuang untuk mendirikan identitas pribadi dan integritasnya sendiri. Jika digunakan dengan benar, *role-play* memungkinkan suatu "penemuan" dalam pembelajaran yang terjadi ketika individu dalam kelompok dihadapkan pada cara yang cenderung mereka pilih untuk menyelesaikan masalah mereka dalam hubungan interpersonal, dan yang terjadi ketika, di bawah bimbingan dari orang-orang yang terlatih, peserta didik akan menyadari sistem nilai pribadi mereka. Hasilnya adalah peserta didik yang dapat membantu untuk mengembangkan kepekaan terhadap perasaan dan kesejahteraan orang lain dan untuk mengklarifikasi nilai-nilai mereka sendiri dalam perilaku etis. Dengan mengembangkan kepekaan terhadap perasaan dan kesejahteraan orang lain, serta menyadari sistem nilai pribadi mereka, maka peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dan secara otomatis *self-esteem*nya akan berkembang secara lebih positif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan studi pendahuluan berupa wawancara dengan guru BK SMKN 15 Jakarta, terdapat beberapa permasalahan yang diantaranya adalah sebagai berikut: (a) *self-esteem* peserta didik di SMKN 15 Jakarta cenderung rendah; (b) belum adanya upaya yang dilakukan oleh guru BK SMKN 15 Jakarta untuk mengembangkan *self-esteem* peserta didik; (c) Bimbingan Konseling di SMKN 15 Jakarta membutuhkan program bimbingan untuk mengembangkan *self-esteem* peserta didik karena belum ada program bimbingan yang khusus ditujukan untuk mengembangkan *self-esteem* peserta didik.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, secara umum penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan dan mengetahui “efektivitas program bimbingan dengan menggunakan teknik *role-play* untuk mengembangkan *self-esteem* peserta didik Kelas X SMKN 15 Jakarta”.

C. Tujuan Penelitian

Sasaran utama penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas teknik *role-play* untuk mengembangkan *self-esteem* peserta didik Kelas X SMKN 15 Jakarta. Untuk mencapai tujuan umum tersebut, perlu diketahui informasi tentang:

1. Gambaran umum *self-esteem* peserta didik Kelas X SMKN 15 Jakarta.
2. Program bimbingan dengan teknik *role-play* untuk mengembangkan *self-esteem* peserta didik Kelas X SMKN 15 Jakarta.
3. Efektivitas teknik *role-play* dalam mengembangkan *self-esteem* peserta didik Kelas X SMKN 15 Jakarta.

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)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Penelitian memiliki dua variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat adalah *self-esteem*, sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini adalah teknik *role-play*.

2. Definisi Operasional

a) *Self-Esteem*

Menurut Coopersmith (Burn, 1998) *self-esteem* merupakan evaluasi yang dibuat individu dari kebiasaan memandang dirinya, terutama sikap menerima, menolak, dan indikasi besarnya kepercayaan individu terhadap kemampuan, keberartian, kesuksesan, dan keberhargaan yang terdiri dari empat aspek, yaitu: (a) kekuasaan (*power*), yakni kemampuan untuk mengatur dan mengontrol tingkah laku orang lain. Kemampuan ini ditandai dengan adanya pengakuan dan rasa hormat yang diterima individu dari orang lain; (b) keberartian (*significance*), yaitu adanya kepedulian dan afeksi yang diterima dari orang lain. Menunjukkan bahwa penghargaan dan minat dari orang lain sebagai pertanda penerimaan dan popularitas dirinya, keadaan tersebut ditandai oleh kehangatan, keikutsertaan, perhatian, dan rasa suka orang lain terhadap dirinya; (c) kebajikan (*virtue*) meliputi ketaatan mengikuti standar moral dan etika, ditandai oleh ketaatan untuk menjauhi tingkah laku yang tidak diperbolehkan oleh moral, etika dan agama; (d) kompetensi (*competence*), yakni kemampuan untuk sukses memenuhi tuntutan prestasi. Ditandai dengan keberhasilan individu dalam mengerjakan bermacam tugas pekerjaan dengan baik dari level yang tinggi dan usia yang berbeda.

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)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Self-esteem menurut Branden (1992) adalah: (a) kepercayaan diri dalam kemampuan individu untuk berpikir dan mengatasi tantangan hidup; (b) keyakinan dalam hak individu untuk menjadi bahagia, perasaan berharga, memiliki kelayakan, berhak untuk menyatakan kebutuhan dan keinginan serta menikmati buah dari hasil usahanya.

Self-esteem yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu suatu evaluasi diri yang dilakukan oleh peserta didik SMK Kelas X atas kebiasaan mengamati dirinya terhadap sikap menerima, menolak, dan mengindikasikan besarnya kepercayaan peserta didik terhadap kemampuan, keberartian, kesuksesan, dan keberhargaan dirinya yang meliputi empat aspek, yaitu: (a) kekuasaan (*power*), yaitu kemampuan untuk mengatur dan mengontrol tingkah laku orang lain. Kemampuan ini ditandai dengan adanya pengakuan dan rasa hormat yang diterima peserta didik dari orang lain; (b) keberartian (*significance*) yaitu adanya kepedulian dan afeksi yang diterima peserta didik dari orang lain. Keberartian menunjukkan bahwa penghargaan dan minat yang diterima peserta didik dari orang lain sebagai pertanda penerimaan dan popularitas dirinya, keadaan tersebut ditandai oleh adanya kehangatan yang didapat dari orang lain, keikutsertaan peserta didik dalam kegiatan dilingkungan sekitar dirinya, adanya perhatian dari orang lain terhadap dirinya, dan adanya rasa suka orang lain terhadap dirinya; (c) kebajikan (*virtue*) meliputi ketaatan mengikuti standar moral dan etika, yang ditandai oleh ketaatan untuk menjauhi tingkah laku yang tidak diperbolehkan oleh moral, etika dan agama; (d) kemampuan (*competence*) yaitu kemampuan untuk

sukses memenuhi tuntutan prestasi. Ditandai dengan keberhasilan peserta didik dalam mengerjakan bermacam tugas pekerjaan dengan baik.

b) Teknik *Role-Play*

Role-play dapat berfungsi sebagai bantuan dalam mendiagnosa ketegangan dan akibat dari sumber kerenggangan dalam kelompok; dan *role-play*, apabila disusun secara terampil, dapat menjadi sebuah layanan utama sebagai prosedur untuk membantu individu menjadi lebih nyaman dengan dirinya sendiri serta lebih percaya diri dalam mempertahankan apa yang dia percaya. *Role-play* dapat membantu kelompok untuk mendapatkan konsep yang lebih jelas akan tanggung jawabnya untuk mendukung tiap individu. *Role-play*, dengan membantu untuk mengendurkan ketegangan antara individu dan kelompok, dapat banyak membantu guru dalam membangun sebuah iklim pembelajaran yang kondusif (Shaftel & Shaftel, 1967).

Role-play menawarkan pada anggota kelompok beberapa kesempatan, pertama, untuk merasakan perasaan dan mencoba untuk memahami pengalaman orang lain; kedua, untuk memantau apa yang terjadi di dalam diri mereka sendiri; dan ketiga, dan yang paling penting, untuk mengubah persepsi dan wawasan mereka kedalam kemampuan merespon, yang dapat memfasilitasi eksplorasi dan perkembangan dari para anggota kelompok (Tolan, 2001). Dengan beberapa kesempatan yang ditawarkan oleh *role-play* tersebut, siswa dapat mengeksplorasi persepsi dan wawasannya mengenai dirinya sendiri dan mengembangkan kemampuan untuk menghargai dirinya lebih baik lagi.

Moreno (Corey, 2005) menyatakan bahwa sangat pentingnya untuk belajar secara spontan dan kreatif. Moreno berpendapat bahwa spontanitas merupakan “respons yang tepat untuk menghadapi situasi baru atau merupakan respons baru dan tepat untuk menghadapi situasi lama”. Secara analogi, *role-play* dalam mengembangkan *self-esteem* berusaha untuk menciptakan suasana spontanitas dan kreativitas untuk menghilangkan tekanan-tekanan yang menghambat peserta didik untuk mengekspresikan dirinya dan mengembangkan *self-esteem* yang ia miliki.

Teknik *role-play* yang digunakan dalam penelitian adalah sebuah kegiatan memainkan suatu peran yang dipimpin oleh pemandu (konselor atau guru) yang bertujuan untuk menciptakan suasana spontanitas dan kreativitas untuk menghilangkan tekanan-tekanan yang menghambat peserta didik Kelas X SMK Negeri 15 Jakarta untuk mengekspresikan dirinya sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi wawasan mengenai dirinya sendiri serta mengembangkan kemampuan untuk menghargai dirinya.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan teori maupun praktik pendidikan pada umumnya, dan khususnya bimbingan dan konseling. Secara teoretis, manfaat penelitian memberikan wawasan dalam khasanah bimbingan dan konseling di Indonesia, dan sebagai bahan kajian dan pengetahuan bagi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan efektivitas teknik *role-play* untuk mengembangkan *self-esteem* peserta didik dan

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)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengembangan intervensi perilaku melalui program bimbingan untuk mengembangkan *self esteem*.

Sedangkan manfaat praktis yang diperoleh sebagai berikut.

1. Sebagai bahan masukan untuk guru BK dalam upaya meningkatkan dan pengembangan perilaku yang lebih positif dengan *self-esteem* yang positif pada peserta didik SMK.
2. Sebagai bahan pertimbangan bagi kepala sekolah terutama dalam rangka mengembangkan *self-esteem* positif peserta didik melalui pemberian fasilitas, serta wewenang dan dukungan yang memadai kepada konselor untuk mengembangkan dan menjalankan program bimbingan yang diorientasikan pada kepentingan peserta didik.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya untuk berbagai implikasi masalah *self-esteem* peserta didik.

F. Asumsi Penelitian

1. *Self-esteem* yang tinggi atau rendah akan memengaruhi kepribadian seseorang (Robins, *et al.*, 2001).
2. *Self-esteem* memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan seorang individu. *Self-esteem* adalah opini seseorang terhadap dirinya sendiri yang realistis dan apresiatif. Realistis berarti kita dapat secara jujur dan akurat menyadari kekuatan dan kelemahan diri serta segalanya yang berada diantaranya. Apresiatif menyarankan agar kita memiliki perasaan yang baik terhadap keseluruhan orang yang kita lihat tersebut (Schiraldi, 2007).

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)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Aspek kepribadian yang penting adalah harga diri. Harga diri yang tinggi akan mempengaruhi kepribadian seseorang (Robinson dan Shaver, 1990).
4. *Role-play* dapat mengembangkan keterampilan dengan cara mengundang peserta untuk terlibat dengan satu sama lain secara lebih langsung dan segera melalui penggunaan dari peran-peran yang dimainkan (Tolan, 2001).
5. *Role-play* menghasilkan definisi masalah, delineasi alternatif tindakan, eksplorasi konsekuensi dari alternatif-alternatif tersebut, dan pengambilan keputusan (Shaftel & Shaftel, 1967).

