

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan dari penelitian efektivitas teknik *role-play* untuk mengembangkan *self-esteem* peserta didik selanjutnya diperoleh kesimpulan dan rekomendasi.

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan tingkat *self-esteem* peserta didik kelas X SMK Negeri 15 Jakarta secara umum berada pada kategori sedang. Hal ini berarti sebagian besar peserta didik memiliki *self-esteem* yang cenderung positif pada aspek-aspek kekuasaan (*power*), keberartian (*significance*), kebajikan (*virtue*), dan kompetensi (*competence*). Individu dengan *self-esteem* sedang pada dasarnya memiliki kesamaan dengan individu yang memiliki *self-esteem* tinggi dalam hal penerimaan diri terutama dalam perilaku, sikap dan pola pikir, namun penilaian mereka mengenai kemampuan, kekuasaan, keberartian, dan kebajikan dalam diri sendiri lebih sederhana dibanding yang lain. Mereka menilai diri sendiri lebih baik dari orang lain, namun tidak menilai diri sendiri sebagai orang yang paling baik.

Rancangan program bimbingan dengan menggunakan teknik *role-play* untuk mengembangkan *self-esteem* peserta didik diintervensikan pada peserta didik dengan tingkat *self-esteem* rendah dengan tujuan untuk mengembangkan *self-esteem* mereka menjadi sedang atau tinggi. Namun, program bimbingan

dengan menggunakan teknik *role-play* juga dapat diintervensikan pada seluruh peserta didik sebagai bentuk tindakan preventif.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, teknik *role-play* yang diterapkan dalam rancangan program bimbingan secara spesifik efektif dalam mengembangkan *self-esteem* peserta didik pada aspek-aspek dan indikator-indikator *self-esteem*, kecuali pada indikator *adanya keikutsertaan dalam kegiatan di lingkungan sekitar* pada Aspek Keberartian. Hal tersebut dapat disebabkan karena rasa keberartian pada diri peserta didik dipengaruhi oleh kehidupan sosial dan hubungan dengan lingkungan sekitarnya. Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan di lingkungan sekitar dapat menyebabkan peserta didik merasa kurang berarti dan dapat menghambat perkembangan *self-esteem* yang dimilikinya.

## B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, maka diberikan rekomendasi kepada pihak-pihak yang terkait, sebagai berikut.

1. Guru bimbingan dan konseling dapat menggunakan program yang dirancang dengan memperhatikan cara meningkatkan dan 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*. Guru Bimbingan dan Konseling dapat menggunakan teknik selain *role-play* yang

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

dianggap cocok untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan *self-esteem* yang dimilikinya. Guru Bimbingan dan Konseling juga dapat melakukan observasi lanjutan agar keyakinan peserta didik tentang penilaian diri yang positif dapat menetap atau semakin meningkat.

2. Kepala sekolah sebagai penanggungjawab kegiatan pendidikan di sekolah secara menyeluruh, dapat mengkoordinasi segenap kegiatan yang direncanakan, diprogramkan dan berlangsung di sekolah, termasuk menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam kegiatan Bimbingan dan Konseling di sekolah. Profil *self-esteem* peserta didik dapat digunakan sebagai salah satu pertimbangan dalam optimalisasi layanan Bimbingan dan Konseling bagi para peserta didik, sehingga layanan yang diberikan pada peserta didik dapat membantu mereka untuk mengembangkan *self-esteem* yang dimiliki secara optimal.
3. Peneliti selanjutnya dapat mengaplikasikan teknik *role-play* dan strategi yang ada dalam program bimbingan untuk mengembangkan *self-esteem* peserta didik pada jenjang pendidikan yang berbeda, serta dapat menggunakan teknik selain *role-play*, seperti sosiodrama dan permainan simulasi, atau teknik lain yang dianggap cocok untuk mengembangkan *self-esteem* peserta didik. Peneliti selanjutnya juga dapat mengujicobakan program bimbingan dengan teknik *role-play* untuk mengembangkan aspek dan dimensi perkembangan kepribadian peserta didik lainnya selain *self-esteem*. Peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan alat pengumpulan data lain selain angket untuk memperoleh data yang lebih mendalam.

**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](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)