

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Menurut Hall (Fatimah 2006) masa remaja sebagai masa “ Strom and Stress”. Ia menyatakan bahwa selama masa remaja, banyak masalah yang dihadapi karena remaja berupaya menemukan jati dirinya (identitasnya) kebutuhan aktualisasi diri dalam rangka meningkatkan percaya diri remaja.

Remaja merupakan periodesasi atau fase perkembangan yang sangat sensitif dan gejolak. Dengan adanya berbagai tuntutan atas dasar pertumbuhan dan perkembangannya, remaja sangat rawan akan segala gangguan yang dapat menimbulkan masalah dalam hidupnya baik itu secara pribadi maupun masalah-masalah sosial. Tentunya kondisi buruk ini tidak akan terjadi apabila remaja memiliki ketahanan diri yang kuat sehingga dapat terhindar dari segala pengaruh yang tidak baik. Ketahanan diri dapat berupa rasa percaya diri yang positif atau dengan kata lain individu dapat merespon segala sesuatu secara positif dan konstruktif. Keadaan ini berawal pada kemampuan seseorang memahami serta menilai dirinya secara positif, atau dalam istilah yang lebih populer remaja memiliki konsep diri yang baik atau positif.

Remaja adalah satu sosok manusia yang berada di antara dua fase yaitu anak-anak dan dewasa sehingga karena keberadaannya tersebut, remaja tidak memiliki

kematangan intelektual dan emosional. Kecuali itu, remaja memiliki banyak ragam problematika yang membebaninya.

Problematika tersebut antara lain :

1. Ketidakmatangan intelektual dan emosional. Hal ini berakibat pada tindakan yang tidak rasional, cenderung emosional dan tanpa pikir panjang.
2. Tidak mampu berprestasi dan membanggakan orang tua. Kesulitan belajar sering dialami sebagian remaja, karena kebanyakan remaja kehilangan minat belajar dan membaca.
3. Solidaritas berlebihan, akan menyebabkan tindakan pembelaan yang berlebihan terhadap teman akan mengakibatkan tertutupnya mata dan telinga akan kebenaran.
4. Lebih mengandalkan kekuatan fisik (okol) dari pada akal.
5. Dalam hal cinta dan benci cenderung berlebihan. (Widiyarti, diakses 2011)

Jika ditinjau pada fase ini, siswa baru SMA adalah remaja yang sedang mencari identitas diri, masa mencoba dan masa yang penuh dengan gelombang. Seharusnya masa remaja dihiasi dengan keceriaan, sukacita. Menurut Santrock (2003) remaja adalah masa transisi dari masa kanak ke masa dewasa, dan dalam masa transisi itu remaja menjajaki alternatif dan mencoba berbagai pilihan sebagai bagian dari perkembangan identitas. Tetapi pada kenyataannya justru masa remaja banyak yang menanggung beban berat. Banyak hal yang menyebabkan siswa merasa kurang percaya diri. Globalisasi membawa pengaruh pada kehidupan manusia, dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat di era ini, disatu sisi banyak membawa kemudahan tetapi disisi lain justru banyak

menimbulkan masalah. Kekerasan pada anak karena himpitan ekonomi, kepadatan penduduk, sifat sosial yang semakin berkurang, komunikasi antar anak dan orang tua hampir tidak ada karena kesibukan orang tua . Keadaan yang demikian menyebabkan anak jadi kurang perhatian, tidak terawasi, tidak mendapatkan kasih sayang, merasa kesepian, sehingga anak mencari pelarian ke tempat lain yang belum tentu baik, bahkan lebih banyak menyimpang. Hal inilah salah satu penyebab anak jadi depresi, bunuh diri, anoreksia nervosa, delinkuesi, dan merasa tak punya siapapun, sehingga anak tidak dapat berkembang secara optimal.

Pencarian identitas diri, remaja cenderung melepaskan diri sendiri sedikit demi sedikit dari ikatan psikis orang tuanya. Menurut Erikson (Deswita, 2009) masa remaja adalah masa yang paling penting, yaitu tahap pencarian jati diri, remaja mulai merasakan suatu perasaan tentang identitasnya sendiri, perasaan bahwa ia adalah individu yang unik yang siap memasuki suatu peran yang berarti di masyarakat, baik peran yang bersifat menyesuaikan diri maupun yang bersifat memperbaharui. Tetapi karena peralihan yang sulit dari masa kanak-kanak ke masa dewasa disatu pihak dan karena kepekaan terhadap perubahan sosial dan historis dipihak lain, maka akan mengalami krisis identitas. Bila krisis ini tidak segera di atasi, maka remaja akan mengalami kebingungan peran atau kekacauan identitas, yang dapat menyebabkan anak merasa terisolasi, minder atau kurang percaya diri, cemas, hampa dan bimbang serta kurang memiliki keyakinan akan kemampuan diri. Lebih lanjut Erikson mengatakan keberhasilan kehidupan di masa dewasa adalah ditentukan pada masa remaja.

Di antara persoalan remaja yang dihadapi dalam kehidupan sehari-harinya antara lain adalah masalah penyesuaian diri. Karena jika penyesuaian diri remaja gagal maka akan timbul krisis percaya diri remaja.

Permasalahan penyesuaian diri yang dihadapi remaja dapat berasal dari suasana psikologis keluarga seperti keretakan keluarga. Penelitian yang dilakukan oleh Rutter dkk 1983 membuktikan bahwa remaja yang hidup di dalam rumah tangga yang “retak”, mengalami masalah emosi, tampak padanya kecenderungan yang besar untuk marah, suka menyendiri, di samping kurang kepekaan terhadap penerimaan sosial, kurang mempunyai rasa percaya diri, kurang mampu menahan diri serta lebih gelisah dibandingkan dengan remaja yang hidup dalam rumah tangga yang wajar (Santrock 2003).

Penyesuaian diri remaja di sekolah timbul ketika remaja mulai memasuki jenjang sekolah yang baru, terutama Sekolah Menengah Atas (SMA), jika remaja tidak dapat menyesuaikan diri pada sekolah dan situasi yang baru maka ia akan merasa minder tidak mempunyai rasa percaya diri.

Masa Orientasi Siswa (MOS) adalah waktu yang paling ditunggu para siswa baru, dapat mengenal situasi dan lingkungan sekolah yang baru baik sebagai siswa baru di SMA maupun SMP. Kegiatan ini bertujuan agar siswa baru mengenal kehidupan lingkungan sekolah dan menyatu dengan warga sekolah untuk mempersiapkan diri mengikuti kegiatan belajar mengajar, dilaksanakan dengan ceramah, pengenalan terhadap program dan cara belajar, tata tertib, kegiatan ekstrakurikuler, lingkungan serta visi dan misi sekolah, dengan metode

penyelenggaraan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. (Kementerian Pendidikan Nasional Ditjen Manajemen Dikdasmen 2010).

MOS sebagai sarana untuk menempa diri dalam penyesuaian diri siswa baru, mengaktualisasikan diri agar tercapai perkembangan yang optimal. Tetapi pada kenyataannya tidak semua siswa berani tampil untuk menunjukkan kemampuannya, merasa grogi, tidak siap, malu dan masih banyak alasan lain untuk membela diri untuk menjawab pertanyaan mengapa tidak berani tampil. Pada intinya siswa merasa tidak percaya diri atau tidak punya percaya diri. Siswa baru SMA adalah remaja yang sedang berkembang, dimana percaya diri merupakan hal yang paling penting pada diri remaja. Banyak remaja yang merasa minder jika tidak sama atau berbeda dengan yang lain.

Konsep diri merupakan hal yang penting bagi remaja. Sejumlah peneliti telah menemukan bahwa penampilan fisik memberikan kontribusi yang sangat besar pada rasa percaya diri (Adams, 1977; Harter, 1989a; Lerner & Brackney, 1978; Simmons Blyth, 1987 dalam Santrock 2003). Sementara itu Harter (1989a) menemukan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara penampilan diri dengan harga diri secara umum yang tidak hanya terjadi sepanjang masa, tetapi juga sepanjang masa kehidupan, dari masa kanak-kanak awal hingga usia dewasa pertengahan. Penelitian lain dari Lord dan Eccles 1994, menemukan bahwa konsep diri berhubungan erat dengan ketertarikan fisik merupakan faktor terkuat dalam meningkatkan rasa percaya diri remaja (Santrock 2003).

Percaya diri bagi remaja merupakan suatu kebutuhan yang harus terpenuhi, sehingga apa yang dilakukan remaja karena termotivasi untuk memenuhi

kebutuhan tersebut, baik kebutuhan fisik maupun kebutuhan psikis. Seperti yang dikemukakan oleh teoritis psikologi Abraham H. Maslow tentang hierarki kebutuhan, berasumsi bahwa kebutuhan yang lebih rendah tingkatnya harus dipenuhi atau minimal terpenuhi secara relatif sebelum kebutuhan yang lebih tinggi tingkatnya menjadi motivator tindakan. Selanjutnya Maslow menyusun tingkat kebutuhan dari yang paling rendah sampai yang tertinggi yaitu ; (1) kebutuhan fisiologis, (2) kebutuhan rasa aman, (3) kebutuhan rasa memiliki dan kasih sayang, (4) kebutuhan penghargaan (5) kebutuhan rasa ingin tahu (6) kebutuhan estetik (7) kebutuhan pertumbuhan, dan (8) kebutuhan aktualisasi (Ali, 2011).

Dari uraian hierarki kebutuhan di atas dapat dijelaskan bahwa kebutuhan-kebutuhan fisiologis ini telah terpenuhi, maka kebutuhan-kebutuhan berikutnya akan mendesak begitu seterusnya. Namun setiap proses kehidupan manusia itu berbeda-beda dan tidak selalu mengikuti garis lurus yang meningkat, begitu pula dengan proses kehidupan remaja. Jika remaja memiliki percaya diri yang kuat maka dia akan mengaktualisasikan dirinya dengan baik. Karena pada dasarnya percaya diri bukan saja kebutuhan orang dewasa tetapi kebutuhan hampir semua tingkatan usia termasuk remaja dan anak-anak. Banyak remaja yang terhambat perkembangannya karena tidak memiliki percaya diri.

Dalam keadaan yang demikian remaja memerlukan bantuan dan bimbingan untuk mengarahkan remaja ke arah yang lebih baik, dalam mencapai perkembangan yang optimal.

Fenomena yang ada banyak remaja yang kehilangan percaya dalam mengaktualisasikan dirinya, untuk itu perlunya bimbingan dan konseling di sekolah untuk membantu para siswa yang mengalami masalah di sekolah. Hakekat bimbingan dan konseling adalah bantuan dalam rangka memfasilitasi siswa agar mencapai tugas-tugas perkembangan yang optimal dan memandirikan.

Havighurst (1961) sekolah mempunyai peranan atau tanggung jawab penting dalam membantu para siswa mencapai tugas perkembangannya, dan sekolah seyogyanya berupaya untuk menciptakan iklim yang kondusif atau kondisi yang dapat memfasilitasi siswa mencapai tugas perkembangannya yang menyangkut aspek-aspek kematangan dalam berinteraksi sosial, kematangan personal dalam mencapai filsafat hidup, dan kematangan dalam beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Untuk mencapai aspek perkembangan, maka siswa itu harus dapat menyelesaikan tugas-tugas perkembangannya seperti : menerima keadaan fisiknya dan memanfaatkannya secara efektif, mencapai kemandirian emosional, mengembangkan konsep dan ketrampilan intelektual yang perlu bagi kompetensinya.

Kebutuhan siswa dalam perlakuan sosial disebabkan karena para siswa dituntut untuk berinteraksi dengan orang lain dalam situasi tertentu. Kemampuan siswa dalam berinteraksi yang dinamis dan harmonis dapat membawa siswa mengembangkan dirinya secara optimal. Dengan demikian sekolah sebagai suatu lingkungan pendidikan harus dapat menerapkan, menciptakan, dan memberikan suasana psikologi yang dapat mendorong perilaku sosial yang memadai sehingga kebutuhan sosial yang diharapkan dapat terpenuhi.

Bergaul merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh remaja untuk memperoleh kesenangan, bersosialisasi tanpa pertimbangan akhir. Hubungan sosial dengan teman bermain dapat menimbulkan dampak positif dan negatif. Untuk itu peran guru bimbingan dan konseling (BK), menjadi sangat penting karena dalam upaya mencapai tujuan bimbingan dan konseling yaitu agar siswa menemukan pribadi, mengenal lingkungan dan merencanakan masa depannya, biasanya siswa mengalami hambatan-hambatan yang tidak mampu diatasinya sendiri, mereka butuh orang lain yang bisa membantu dan mau mengerti keadaan dirinya serta masalah-masalah yang dihadapinya, seperti kesulitan dalam mengungkapkan pendapat di depan guru dan teman-temanya, karena malu, takut dan sungkan atau dengan kata lain siswa tidak mempunyai percaya diri.

Dalam konsep layanan bimbingan dan konseling manusia dipandang sebagai suatu kesatuan. Pengaruh terhadap satu aspek pada seorang individu akan mempengaruhi keseluruhan pribadinya.

Menurut Robert J. Havighust (Hurlock, 1990) bahwa tugas perkembangan adalah tugas yang muncul pada saat atau sekitar satu periode tertentu dari kehidupan individu dan jika berhasil akan menimbulkan fase bahagia dan membawa keberhasilan dalam melaksanakan tugas-tugas berikutnya. Akan tetapi, kalau gagal akan menimbulkan rasa tidak bahagia dan kesulitan dalam menghadapi tugas-tugas berikutnya.

Perlunya layanan Bimbingan dan Konseling adalah untuk memfasilitasi pengetahuan dan perubahan perilaku percaya diri siswa, untuk mencapai perkembangan tersebut. Pemberian layanan bimbingan dan konseling dapat

diberikan dengan berbagai strategi antara lain bimbingan kelompok dan konseling kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok dapat di setting dengan beberapa strategi termasuk di dalamnya adalah permainan atau games, antara lain sosiodrama, yang bertujuan agar dengan permainan sosiodrama ini diharapkan dapat meningkatkan percaya diri siswa. Karena dalam permainan sosiodrama siswa diberi tugas untuk mendramatisasikan suatu topik tertentu, jadi dapat dikatakan sebagai sarana untuk melatih mental siswa.

Selain itu dalam permainan sosiodrama siswa dapat mengenal peran dari setiap sosok manusia, menambah kemampuan berimajinasi, bersosialisasi, siswa dapat mengekspresikan peran yang diinginkan melalui tingkah laku dan bahasa. Permainan sosiodrama melibatkan beberapa siswa sehingga memungkinkan terjadinya interaksi sosial dan emosi di antara para pemainnya.

Menurut Garvey (Fernie, 2000) permainan sosiodrama merupakan tipe permainan yang kompleks, siswa mulai merencanakan perbuatan yang akan dilakukan, mentransformasikan ke suatu objek dengan mengekspresikan ide dan perasaan tentang dunia sosial dan tentang apa yang dipikirkan dan dirasakan. Permainan dilakukan dengan teman satu kelas atau satu kelompok.

Peranan sosiodrama dalam bimbingan kelompok dan dapat digunakan bila :

- 1) Topik yang dimaksudkan untuk melatih dan menanamkan pengertian dan perasaan seseorang
- 2) Topik yang dimaksudkan untuk menumbuhkan kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan
- 3) Jika mengharapkan partisipasi kolektif dalam mengambil suatu keputusan

- 4) Apabila dimaksudkan untuk mendapatkan keterampilan tertentu sehingga diharapkan siswa mendapatkan bekal pengalaman yang berharga, setelah mereka terjun dalam masyarakat kelak
- 5) Dapat menghilangkan rasa malu, dimana bagi siswa yang tadinya mempunyai sifat malu dan kurang percaya diri serta takut dalam berhadapan dengan sesamanya dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
- 6) Untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki siswa .
(Muthoharoh, 2010).

Nurihsan (2005), menyatakan bahwa bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan dalam diri konseli atau siswa. informasi yang diberikan dalam bimbingan kelompok itu terutama dimaksudkan untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahaman diri dan pemahaman mengenai orang lain, sedangkan perubahan sikap merupakan tujuan yang tidak langsung. Sedangkan menurut pandangan *group therapy*, sebuah kegiatan kelompok biasanya digunakan untuk meningkatkan pengetahuan tentang diri dan orang lain, membantu mengklarifikasi perubahan yang diperlukan untuk kehidupan, dan memberikan '*tools*' yang diperlukan untuk mewujudkan harapan. Dalam pandangan *Group therapy ini*, partisipan kelompok adalah populasi yang berbeda yang mengalami gejala atau simptom depresi, masalah seksual, kecemasan, dan psikosomatis, dengan fokus perhatian pada faktor ketaksadaran dan masa lalu individu melalui penciptaan iklim yang baik sehingga menjadi lebih sehat.

Fenomena yang terjadi menunjukkan semakin kompleksnya masalah yang dihadapi siswa, sekolah merupakan tempat yang diharapkan dapat melakukan upaya preventif, kuratif dan pengembangan dengan cara memberikan bimbingan agar siswa dapat menghadapi masalah yang dihadapinya. Oleh karena itu diperlukan teknik bimbingan yang terstruktur, sistematis dan terintegrasi dalam program bimbingan dan konseling yang tertuang dalam layanan dasar sebagai upaya untuk mengatasi setiap masalah tersebut, salah satu strateginya adalah melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan sosiodrama. Melalui teknik permainan sosiodrama ini siswa diharapkan dapat memiliki keberanian untuk mengaktualisasikan dirinya melalui dinamika kelompok.

Berdasarkan pengamatan para guru SMA Negeri 1 Pagelaran Kabupaten Pringsewu Lampung, masih ditemukan adanya anak-anak yang mengalami kesulitan mengungkapkan pendapat saat Proses Belajar Mengajar di kelas maupun di luar jam pelajaran. Hasil studi pendahuluan yang penulis lakukan, menunjukkan bahwa pada umumnya siswa mengalami rasa kurang percaya diri dalam bertanya maupun mengajukan pendapat dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya siswa yang tidak berani bertanya dengan guru mata pelajaran dikelas.

B. Rumusan Masalah

Percaya diri merupakan hal yang penting pada remaja, fenomena yang ada ternyata siswa SMA Negeri 1 Pagelaran Kabupaten Pringsewu Lampung masih banyak yang kurang percaya diri. Gejala yang nampak antara lain banyak siswa mengalami hambatan dalam proses pembelajaran terutama dalam hal keaktifan

siswa di kelas baik dalam bertanya maupun dalam menjawab pertanyaan serta diskusi. Hal ini banyak dikeluhkan oleh guru mata pelajaran yang mengajar dikelas.

Fenomena yang kedua, guru pembimbing kurang dapat memberikan layanan yang maksimal kepada siswa yang menjadi tanggung jawab binaannya, hal ini disebabkan oleh banyak faktor antara lain dari sumber daya manusianya sendiri, keterampilan dan kemampuan guru pembimbing dalam memberikan layanan kurang memahami teknik- teknik layanan bimbingan baik secara individual maupun kelompok, serta kurangnya daya dukung ruang bimbingan yang tidak representatif, sehingga tidak dapat digunakan untuk memberikan layanan bimbingan secara kelompok. Dalam situasi seperti ini maka diperlukan suatu teknik layanan yang dapat diberikan secara kelompok di dalam kelas yaitu salah satunya dengan teknik permainan sosiodrama.

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah pokok dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana profil percaya diri siswa kelas X SMA Negeri 1 Pagelaran Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2010/2011?
- b. Seberapa besar tingkat efektivitas teknik sosiodrama untuk meningkatkan percaya diri siswa ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah mengetahui keefektifan teknik sosiodrama untuk meningkatkan percaya diri siswa.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah mengkaji secara empiris tentang hal berikut:

- c. Percaya diri siswa SMA Negeri 1 Pagelaran Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2010/2011.
- d. Efektivitas teknik sosiodrama untuk meningkatkan percaya diri siswa.

C. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dalam bidang bimbingan dan konseling, khususnya yang berkenaan dengan penerapan teknik sosiodrama dalam kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa.

2. Manfaat praktis,

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan bahan pertimbangan bagi pihak-pihak sebagai berikut:

- a. Memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam pemecahan masalah yang dihadapi dengan setting kelompok.
- b. Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan kepada konselor sekolah dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dalam penerapan teknik sosiodrama untuk meningkatkan percaya diri siswa. Teknik sosiodrama ini tidak hanya dapat diterapkan di SMA Negeri 1 Pagelaran Pringsewu Lampung tetapi juga dapat dipergunakan untuk

sekolah lain dengan memperhatikan karakteristik dan kekhasan masing-masing sekolah.

- c. Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan program bimbingan dan konseling dan permainan yang sesuai untuk meningkatkan percaya diri siswa.

D. Asumsi

1. Meningkatkan percaya diri siswa dapat dilakukan dengan bimbingan kelompok dan berbagai teknik, seperti yang disebutkan oleh Romlah (2001 : 87) beberapa teknik yang biasa digunakan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu, antara lain : pemberian informasi, diskusi kelompok, pemecahan masalah, permainan.
2. Permainan merupakan teknik atau cara untuk memudahkan penyelesaian masalah atau kasus yang dialami agar dapat segera terentaskan. Corey (2007 ; 132) Permainan bisa berguna sebagai alat untuk membantu klien guna memperoleh kesadaran yang lebih penuh, mengalami konflik-konflik internal, menyelesaikan inkonsistensi- inkonsistensi dan dikotomi- dikotomi, dan menembus jalan buntu yang menghambat penyelesaian urusan yang tak selesai. Permainan dalam bimbingan kelompok antara lain, sosiodrama, permainan simulasi, karyawisata, penciptaan keluarga dan sebagainya.
3. Permainan sosiodrama adalah permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman-teman sebaya, yang aktif terhadap perilaku dan bahasa. Melalui interaksi-interaksi dan komunikasi interpersonal yang terjadi

antar pemeran maka akan meningkatkan percaya diri siswa dan meningkatkan keterampilan-keterampilan komunikasi antar pemeran dapat di latihkan. Proses penugasan pemeran diserahkan kepada siswa untuk memilih anggota kelompoknya dan tokoh yang akan diperankan. Melalui cara-cara yang demikian maka percaya diri siswa dapat ditingkatkan.

Dengan demikian diasumsikan bahwa percaya diri siswa dapat ditingkatkan dengan permainan sosiodrama. Karena dalam permainan sosiodrama tersebut anggota kelompok dapat mengekspresikan perasaannya sesuai dengan peran yang diperankan dan secara tidak langsung tingkah laku siswa akan terbentuk melalui permainan tersebut.

E. Hipotesis

Sesuai dengan asumsi maka hipotesis penelitian adalah Teknik sosiodrama efektif untuk meningkatkan percaya diri siswa SMA Negeri 1 Pagelaran Kabupaten Pringsewu Lampung.

F. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen,, karena metode ini sebagai bagian dari pendekatan kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri terutama dengan adanya kelompok yang dikontrol. Desain yang digunakan adalah pre-test dan post-test dengan kelompok kontrol. Dalam pengumpulan data, teknik yang digunakan adalah angket dan pengamatan.

G. Populasi dan Sampel

Lokasi penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Pagelaran Kabupaten Pringsewu Lampung. Dengan populasi penelitian adalah siswa kelas X yang berjumlah 7 kelas, sampel diambil sebanyak 2 kelas dengan jumlah siswa masing-masing 30 siswa, kelas X 7 kelas eksperimen atau subyek penelitian dan kelas X 2 ditetapkan sebagai kelompok kontrol.

