

**PENGARUH KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
AKTUALISASI DIRI SISWA
(Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Kota Magelang)**

SKRIPSI



Oleh :

Rahmat Fauzi Ramadhan
12.0301.0028

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENGARUH KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATAN
AKTUALISASI DIRI SISWA
(Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Kota Magelang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi pada Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Rahmat Fauzi Ramadhan
12.0301.0028

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

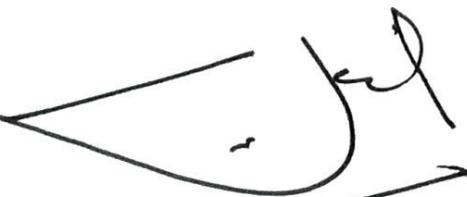
SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATAN
AKTUALISASI DIRI SISWA
(Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Kota Magelang)**



Magelang, 30 November 2016

Dosen Pembimbing I


Dr. Purwati, MS., Kons
NIP. 19600802 198503 2 003

Dosen Pembimbing II


Sugiyadi, M. Pd., Kons
NIDN. 0627057501

PENGESAHAN

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi dalam Rangka Menyelesaikan Studi pada Program Studi BK Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diajukan Oleh :

Nama : Rahmat Fauzi Ramadhan

NPM : 12.0301.0028

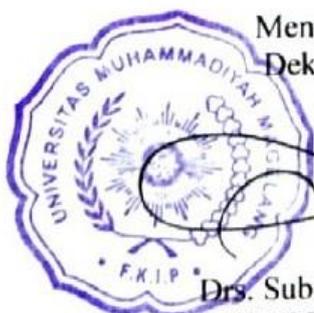
Diterima dan disahkan oleh penguji

Hari : Kamis

Tanggal : 19 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi :

1. Dr. Purwati, MS., Kons : Ketua / Anggota
2. Sugiyadi, M.Pd., Kons : Sekretaris / Anggota
3. Drs. Tawil, M.Pd., Kons : Penguji 1
4. Drs. Arie Supriyatna, M.Si : Penguji 2



Mengesahkan
Dekan FKIP

Drs. Subiyanto, M.Pd.
NIP. 19570807 198303 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahmat Fauzi Ramadhan
NPM : 12.0301.0028
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Konseling Kelompok dengan Teknik
Role Playing Untuk Meningkatkan Aktualisasi
Diri Siswa

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya sendiri, apabila ternyata di kemudian hari merupakan hasil penjiplakan (plagiat) terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan dan menerima sanksi berdasarkan aturan di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 30 November 2016
Yang Menyatakan



Rahmat Fauzi Ramadhan
NPM. 12.0301.0028

MOTTO

Kita tidak punya hak untuk mengekspresikan pendapat sampai kita
tahu semua jawabannya (Kurt Cobain)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT,
skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Ayah dan Ibu tercinta, Bibit dan Suyati yang selalu mendukung dan mendoakan dalam setiap langkah perjalananku.
2. Almamaterku Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bimbingan Konseling Universitas Muhammadiyah Magelang
3. Keluarga Besar Unit Kegiatan Mahasiswa Teater Fajar Universitas Muhammadiyah Magelang yang selalu memberi motivasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Aktualisasi Diri Siswa”. Penyusun skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu diucapkan terimakasih kepada :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang,
2. Drs. Subiyanto, M.Pd., Dekan FKIP UMMagelang yang telah memfasilitasi peneliti selama di FKIP UMMagelang ,
3. Sugiyadi, M.Pd. Kons, selaku Kaprodi BK FKIP UMMagelang yang telah mengizinkan penelitian,
4. Dr. Purwati, MS.,Kons dan Sugiyadi, M.Pd.,Kons, selaku Dosen Pembimbing I dan II yang membimbing selama pembuatan skripsi dari awal sampai akhir hingga terselesaikan,
5. Dosen dan Staff Tata Usaha FKIP UMMagelang
6. Budi Wahyono, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 7 Kota Magelang yang telah memberikan ijin pada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Sahabat-sahabatku yang selalu mendampingi dan memberikan semangat dalam setiap perjalanan pembuatan skripsi ini, dan
8. Teman seperjuangan yang selama ini memberikan semangat selama studi di Prodi BK dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Masukan dan saran untuk perbaikan penulisan ini diterima dengan senang hati. Akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua, Amin.

Magelang, November 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Aktualisasi Diri	7
B. Konseling Kelompok dengan Teknik <i>Role Playing</i>	17

	C. Pengaruh Konseling Kelompok dengan Teknik <i>Role Playing</i>	
	untuk Meningkatkan Aktualisasi diri siswa	31
	D. Kerangka Berfikir	33
	E. Hipotesis	34
BAB III	METODE PENELITIAN	35
	A. Identifikasi Variable Penelitian	35
	B. Definisi Operasional Variabel	35
	C. Subjek Penelitian	36
	D. Desain Penelitian	36
	E. Metode Pengumpulan Data	37
	F. Prosedur Penelitian	39
	G. Metode Analisis Data	41
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
	A. Hasil Penelitian	44
	B. Pembahasan	51
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
	A. Kesimpulan	54
	B. Saran	55
	DAFTAR PUSTAKA	56
	LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penilaian skor angket aktualisasi diri	38
2. Kategori skor angket aktualisasi diri	44
3. Hasil <i>pre test</i> yang dijadikan anggota kelompok	45
4. Hasil <i>pre test</i> yang dijadikan anggota kelompok	46
5. Hasil <i>statistic descriptive variable</i> penelitian	47
6. Hasil analisis <i>pre test</i> dan <i>post test</i> angket aktualisasi diri	49
7. Peningkatan skor <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berfikir	33
2. <i>One group pre test - post test</i>	37
3. Grafik hasil <i>pre test</i> yang dijadikan anggota kelompok	46
4. Grafik hasil <i>post test</i> yang dijadikan anggota kelompok	47
5. Grafik peningkatan skor <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian dan Keterangan Penelitian	59
2. Kisi-kisi angket aktualisasi diri	63
3. Angket aktualisasi diri	67
4. Hasil <i>Try Out</i> angket aktualisasi diri	73
5. Hasil uji validitas dan reliabilitas Instrumen	75
6. Data <i>Pre Test</i> angket aktualisasi diri	81
7. Kisi-Kisi Modul Konseling Kelompok dengan aktualisasi diri.....	83
8. Rencana Pelaksanaan Layanan, Laporan Pelaksanaan, Hasil Pelaksanaan Konseling Kelompok dengan Teknik <i>Role Playing</i> dan modul aktualisasi diri	86
9. Jadwal pelaksanaan konseling kelompok teknik <i>role playing</i>	166
10. Data <i>post test</i> angket aktualisasi diri	168
11. Hasil analisis non parametrik.....	170
12. Daftar hadir konseling kelompok teknik <i>role playing</i>	172
13. Dokumentasi kegiatan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i>	174

**PENGARUH KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATAN
AKTUALISASI DIRI SISWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Kota Magelang)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh konseling kelompok dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan aktualisasi diri siswa. Penelitian dilakukan pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Kota Magelang Tahun Ajaran 2016/2017.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian dipilih secara *purposive sampling*. Sampel yang diambil sebanyak 10 siswa dengan diberikan perlakuan berupa konseling kelompok melalui teknik *role playing*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket aktualisasi diri dan dokumentasi. Hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode *statistic non parametric* dari program *SPSS versi 16.0 for windows* dengan menggunakan uji *wilcoxon match pairs test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan peningkatan aktualisasi diri siswa sebelum dan setelah mengikuti konseling kelompok teknik *role playing* dibuktikan dengan skor rata-rata *pretest* sebesar 116,1 dan *posttest* sebesar 131,0 yang memiliki selisih rata-rata skor *pretest* dan *posttest* sebesar 14,1 dengan peningkatan rata-rata 14%. Peningkatan aktualisasi diri ditunjukkan dengan siswa yang semula merasa kurang mampu untuk menyesuaikan diri dengan keadaan suasana kelas menjadi mulai mampu untuk menerima keadaan dan membiasakan untuk menyesuaikan diri.

Kata kunci : **Konseling Kelompok, Role Playing, Aktualisasi Dir**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aktualisasi diri merupakan kebutuhan penting yang selalu ada pada setiap individu untuk mengimplementasikan diri menjadi yang diinginkan. Aktualisasi diri yang rendah sering dialami siswa di tingkat satuan pendidikan karena pemahaman tentang potensi atau kemampuan yang dimiliki dalam diri siswa masih rendah, sehingga siswa lebih banyak meniru apa yang dilihat. Apabila siswa semakin banyak meniru, maka siswa akan semakin bergantung pada orang lain, selalu mengandalkan orang lain dan tidak percaya dengan kemampuan yang dimiliki. Siswa akan mengalami hambatan tidak hanya menyangkut aspek perkembangan pribadi, tetapi juga menyangkut perkembangan akademis. Aktualisasi diri yang rendah bisa terjadi pada siapa saja, kapan saja dan dimana saja tergantung dari individu sendiri baik karena pengaruh lingkungan maupun faktor bawaan.

Supriyatna (2010: 57) Aktualisasi diri (*self-actualitation*) merujuk kepada arti kecenderungan untuk mengembangkan kemampuan atau pemenuhan potensi dari individu. Pendapat yang hampir sama disampaikan Asmadi (dalam Syafitri, 2008: 294) menyatakan aktualisasi diri adalah kemampuan seseorang untuk mengatur diri sendiri sehingga bebas dari berbagai tekanan, baik yang berasal dari dalam diri maupun di luar diri.

Mencermati pendapat Supriyatna dan Asmadi, dipahami bahwa aktualisasi diri merupakan usaha mengembangkan kemampuan untuk mengatur diri sendiri agar bebas dari berbagai tekanan, baik yang berasal dari dalam diri maupun di luar diri. Aktualisasi berarti bahwa setiap siswa mempunyai keinginan dalam pemenuhan aktualisasi diri yang baik untuk menjadi dirinya sendiri, apabila siswa tidak mampu menempatkan diri sesuai dengan harapannya siswa termasuk mengalami aktualisasi diri rendah. Aktualisasi diri yang rendah ditunjukkan dengan siswa yang tidak mampu menjalin hubungan pertemanan yang baik, siswa yang tidak menerima dirinya sendiri, tidak konsisten dengan ucapannya, tidak mengetahui potensinya, tidak mampu menempatkan diri dan menjadi diri sendiri.

Penelitian terkait aktualisasi diri pernah dilakukan oleh Purwoningsih untuk meningkatkan aktualisasi diri melalui konseling kelompok pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kota Magelang. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara aktualisasi diri siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan, dimana terjadi peningkatan aktualisasi diri siswa setelah diberikan perlakuan dengan layanan konseling kelompok

Berdasarkan penelitian diatas menunjukkan bahwa aktualisasi diri sangat penting dimiliki siswa terutama dalam kegiatan belajar pembelajaran. Hal itu juga memperkuat penulis untuk melakukan penelitian tentang aktualisasi diri siswa, agar siswa mampu mengembangkan kemampuan untuk mengatur diri sendiri agar bebas dari berbagai tekanan. Perbedaan dari penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu terletak pada teknik yang

digunakan dan subyek penelitian. Penulis disini menggunakan konseling kelompok teknik *role playing* dengan subyek penelitian siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Kota Magelang

Kenyataan yang ada di lapangan menunjukkan bahwa masih ada siswa yang aktualisasi diri masih rendah, seperti yang terjadi di SMP Negeri 7 Kota Magelang yang beralamat Jalan Sunan Gunung Jati Magelang Selatan. Jumlah siswa kelas VIII ada 192 siswa, dari jumlah tersebut ditemukan 10 siswa (5%) yang rendah. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan penulis dengan Guru BK Kelas VIII SMP Negeri 7 Kota Magelang. Fenomena ini sudah terjadi dalam kurun waktu yang cukup lama sudah banyak usaha yang telah dilakukan SMP N 7 Kota Magelang untuk mengatasi aktualisasi diri rendah seperti pemberian layanan konseling kelompok pada siswa. Namun demikian usaha- usaha yang telah dilakukan tersebut belum mencapai hasil yang maksimal, karena masih banyak dari mereka yang kurang mampu mengaktualisasikan diri, dikarenakan cara guru dalam memberikan materi masih menggunakan metode yang konvensional. Maka perlu dilakukan dengan solusi lain untuk membantu meningkatkan pemahamana aktualisasi diri siswa, salah satu solusi yang menurut penulis perlu dilakukan adalah dengan memberikan konseling kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan aktualisasi diri siswa.

Konseling kelompok menurut Tohirin (2009: 179) merupakan proses dimana pembimbing atau konselor membantu memecahkan masalah- masalah pribadi yang dialami oleh masing-masing anggota kelompok melalui kegiatan

kelompok agar tercapai perkembangan yang optimal. Adhiputro (2015: 24) melengapi bahwa konseling adalah upaya bantuan kepada individu yang dilakukan dalam suasana kelompok yang bersifat pencegahan dan pengembangan, dan diarahkan kepada pemberian kemudahan dalam rangka perkembangan dan pertumbuhannya.

Pendapat diatas dapat dipahami bahwa konseling kelompok merupakan layanan yang dilakukan secara berkelompok guna memecahkan masalah yang dialami oleh anggota kelompok sehingga siswa mendapatkan kemudahan agar tercapai perkembangan yang optimal dalam hidupnya. Berdasarkan pengertian tersebut, maka penulis melakukan penelitian ini menggunakan konseling kelompok dengan teknik *role playing*.

Teknik *role playing* menurut Hamdani (2011: 87) adalah cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Zuhairini (dalam Selviana, 2015: 4) menambahkan bahwa *role playing* merupakan metode yang tepat untuk memacu motivasi, kreatifitas dan sikap kritis siswa

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa *role playing* merupakan salah satu metode yang menekankan penguasaan bahan ajar pada siswa dengan memanfaatkan imajinasi dan penghayatan untuk memerankan tokoh hidup maupun benda mati, disisi lain *role playing* juga dapat memacu motivasi, kreatifitas dan sikap kritis siswa

Penelitian yang menggunakan teknik *role playing* pernah dilakukan oleh Selviana tahun 2015 untuk mengetahui pengaruh teknik *role playing* terhadap keaktifan dan hasil belajar IPA biologi siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Berbau. Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa teknik *role playing* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar terhadap siswa kelas VII IPA Biologi SMP Negeri 1 Berbau.

Penelitian di atas dapat membuktikan bahwa teknik *role playing* dapat mengubah maupun memunculkan tingkah laku siswa. Hal tersebut juga memperkuat penulis untuk melakukan penelitian dengan, teknik *role playing* dengan harapan dapat meningkatkan aktualisasi diri siswa. Perbedaan dari penelitian di atas dengan penelitian penulis terletak pada variabel penelitian dan subyek penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud mengkaji semua variabel diatas dari aktualisasi diri, konseling kelompok, dan teknik *role playing*. Ketiga variable tersebut perlu dilakukan penelitian lanjut, oleh karena itu peneliti mengadakan penelitian tentang pengaruh konseling kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan aktualisasi diri pada siswa SMP Negeri 7 Kota Magelang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian ini yaitu, adakah pengaruh konseling kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan aktualisasi diri siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh konseling kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan aktualisasi diri siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah khazanah keilmuan mengenai pengaruh konseling kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan aktualisasi diri siswa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai salah satu rujukan guru BK SMP N 7 Kota Magelang dalam membantu siswa meningkatkan aktualisasi diri.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Aktualisasi Diri

1. Pengertian Aktualisasi Diri

Aktualisasi diri merupakan dorongan menjadi lebih baik dengan mengembangkan kecerdasan, ketangkasan dan bakat yang dimilikinya. Artinya siswa yang mampu mengaktualisasikan diri dengan baik, merupakan siswa yang mengetahui kemampuan yang dimiliki sehingga dapat menempatkan dan mengembangkan sesuai apa yang dimiliki.

Aktualisasi diri atau biasa disebut *self actualitation* dalam psikologi humanistic yaitu kecenderunagn untuk berjuang menjadi apapun yang mampu kita raih, motif yang mendorong kita mencapai potensi secara penuh dan mengekspresikan kemampuan kita yang unik (Nevid &Greene, 2005: 294).Teori yang hampir sama disampaikan Maslow aktualisasi diri adalah keinginan untuk memperoleh kepuasan dengan dirinya sendiri (*self fulfillment*), untuk menyadari semua potensi dirinya, untuk menjadi apa yang dia dapat melakukannya, untuk menjadi kreatif dan bebas mencapai puncak prestasinya potensinya

Pendapat di atas dapat dipahami bahwa aktualisasi diri merupakan kebutuhan yang dimiliki setiap siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki untuk menjadi kreatif dan dengan tujuan untuk memperoleh kepuasan dalam dirinya. Aktualisasi diri yang rendah menimbulkan

hambatan diantaranya kurangnya percaya diri, kesulitan menempatkan diri dan merasa kurang penghargaan.

Uno (Dalam Fitri, 2014: 294) aktualisasi diri merupakan suatu proses perjuangan berkesinambungan yang dinamis, dengan tujuan mengembangkan kemampuan dan bakat kita secara maksimal, serta berusaha dengan gigih dan sebaik mungkin untuk memperbaiki diri secara menyeluruh. Hal serupa diperkuat oleh Asrori dan Ali (2009: 294) bahwa aktualisasi diri adalah kebutuhan psikologis untuk menumbuhkan, mengembangkan dan menggunakan kemampuannya secara penuh.

Berdasarkan uraian di atas dipahami bahwa aktualisasi diri merupakan kemampuan untuk mengenali potensi atau kemampuan yang dimiliki, kemudian mengembangkan dan menumbuhkan untuk menjadi apa saja yang dirinya inginkan. Hal ini juga bersangkutan dengan bagaimana kemampuan siswa untuk menempatkan diri di lingkungan sesuai dengan potensi yang dimiliki sehingga mampu berkembang ke arah yang baik menuju perkembangan kepribadian

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktualisasi diri

Aktualisasi tiap siswa tentu berbeda karena setiap kemampuan yang dimiliki dari tiap siswa berbeda-beda, namun banyak ditemui bahwa siswa mengalami kendala dalam menempatkan diri atau malah siswa seringkali mengikuti temanya karena siswa tersebut tidak memahami kemampuannya. Kejadian seperti ini dapat terjadi karena beberapa faktor yang tentunya juga faktor yang dialami dari tiap siswa berbeda.

Ika (2013: 9) menjelaskan bahwa faktor orang yang mampu mengaktualisasikan dirinya sangat memahami bahwa ada eksistensi atau hambatan lain tinggal (*indwelling*)

a. Faktor Internal, merupakan faktor bentuk hambatan yang muncul dari diri sendiri, seperti ;

- 1) Ketidaktahuan akan potensi
- 2) Perasaan ragu dan takut mengungkapkan potensi yang dimiliki sehingga potensi tidak terus berkembang.

Potensi diri merupakan modal yang perlu diketahui, digali dan dimaksimalkan. Perubahan terjadi apabila siswa mengetahui potensi dalam dirinya kemudian mengarahkan ke tindakan yang tepat.

b. Faktor Eksternal, merupakan hambatan yang berasal dari luar, seperti:

- 1) Budaya masyarakat yang tidak mendukung upaya aktualisasi diri karena perbedaan karakter. Pada kenyataannya upaya lingkungan tidak mendukung sepenuhnya dalam menunjang aktualisasi diri sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- 2) Faktor lingkungan masyarakat berpengaruh terhadap aktualisasi diri. Aktualisasi diri dapat dilakukan apabila lingkungan yang mengizinkan. Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terhadap pembentukan dan perkembangan perilaku individu, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosio- psikologis.
- 3) Pola asuh seperti pengaruh keluarga sangatlah besar, artinya dalam keluarga proses perkembangan di pengaruhi pola asuh yang terjadi

dalam keluarga tersebut. Salah satu faktor dalam keluarga yang mempunyai peranan penting dalam pengaktualisasikan diri adalah praktik pengasuhan anak.

Faktor aktualisasi diri muncul dibagi menjadi dua, dari dalam (*internal*) dan dari luar (*eksternal*). Faktor dari dalam (*internal*) seperti kemampuan siswa dalam memahami potensi yang dimiliki atau tidak yakin dengan apa yang ada dalam pikirannya, faktor dari luar (*eksternal*) seperti budaya, lingkungan masyarakat dan pola asuh. Siswa aktualisasi diri rendah tentunya akan menemui hambatan dalam dalam proses perkembangannya.

3. Cara Meningkatkan Aktualisasi Diri

Maslow (dalam Alwisol, 2008: 209) Ada delapan model tingkah laku yang harus dipelajari dan dilakukan agar orang dapat mencapai aktualisasi diri melalui jalur belajar - pengembangan diri, sebagai berikut :

- a. Alami sesuatu dengan utuh, gamblang, tanpa pamrih. Masukan diri kedalam pengalaman mengenai sesuatu, berkonsentrasi mengenainya seutuhnya, biarkan sesuatu itu menyerapmu.
- b. Hidup adalah perjalanan proses memilih antara keamanan (jauh dari rasa sakit dan kebutuhan bertahan) dengan resiko (demi kemajuan dan perkembangan) buat pilihan pertumbuhan”sesering mungkin tiap hari”
- c. Biarkan self tegak. Usahakan untuk mengabaikan tuntutan eksternal mengenai apa yang seharusnya kamu pikirkan, rasakan, dan ucapkan. Bisakah pengalaman membuatmu dapat mengatakan apa yang sesungguhnya kamu rasakan?

- d. Apabila ragu,jujurlah. Jika kamu melihat kedalam dirimu dan jujur, kamu akan mengambil tanggung jawab karena bertanggung jawab merupakan aktualisasi diri.
- e. Dengar dengan selera mu sendiri, bersiaplah untuk tidak populer.
- f. Gunakan kecerdasanmu, kerjakan sebaik mungkin apa yang ingin kamu kerjakan, apakah itu latihan jari di atas tuas piano, mengingat nama setiap tulang-otot-hormon, atau belajar bagaimana memelitur kayu sehingga halus menjadi sutera.
- g. Buatlah pengalaman puncak (*peak experience*) seperti terjadi, buang ilusi dan pandangan salah, pelajari apa yang membuat tidak bagus dan kamu tidak potensial atau berpeluang.
- h. Temukan siapa dirimu, apa pekerjaanmu, apa yang kamu senangi dan kamu tidak senangi, apa yang baik dan buruk bagimu, kemana kamu pergi, apa misimu. Bukalah dirimu sampai kamu dapat mengenali pertahanan dirimu dan usahakan mendapat keberanian untuk menyerah.

Perkembangan yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki sangat diharapkan, siswa dituntut mempelajari potensi yang dimiliki agar menjadi diri sendiri dan berusaha apa adanya sesuai yang dimiliki. Siswa berani mengemukakan fikiran, rasakan, ucapan dan mampu memilah tindakan yang baik untuk dirinya dan kurang baik untuk dirinya.

4. Aspek- aspek Aktualisasi Diri

Siswa yang mampu mengaktualisasikan diri tentunya mampu menyesuaikan, spontanitas dan mandiri terhadap lingkungan dimana siswa berada, misalnya ketika di lingkungan sekolah. Siswa di berikan kesempatan oleh guru untuk menyampaikan pendapat dalam suatu mata pelajaran, siswa yang mampu menyampaikan ide atau gagasannya tanpa terpengaruh jawaban dari siswa lainnya tentunya menunjukkan bahwa siswa tersebut mampu mengaktualisasikan dirinya sesuai dengan keadaanya.

Ika (2013: 11) menyatakan bahwa seseorang yang telah mencapai aktualisasi diri secara optimal akan memiliki kepribadian yang berbeda dengan manusia umumnya. Sejalan dengan pendapat Maslow pada tahun 1970 (dalam Ika, 2013), mengemukakan sejumlah aspek aktualisasi diri berdasarkan karakteristik orang yang mengaktualisasikan dirinya. Aspek – aspek tersebut antara lain :

- a. Mampu melihat realitas secara lebih efisien
- b. Penerimaan terhadap diri sendiri dan orang lain apa adanya
- c. Spontanitas, kesederhanaan dan kewajaran
- d. Terpusat pada persoalan
- e. Membutuhkan kesendirian
- f. Resistensi terhadap inkulturisasi
- g. Kesegaran dan apresiasi yang berkelanjutan
- h. Kesadaran sosial
- i. Hubungan interpersonal yang kuat

- j. Demokratis
- k. Membedakan antara sarana dan tujuan, antara baik dan buruk.
- l. Rasa humor yang bermakna dan etis
- m. Kreativitas
- n. Independensi
- o. Pengalaman puncak (*peak experience*)

Pendapat di atas senada dengan pendapat Rogers (dalam Alwisol, 2008: 275) bahwa tujuan hidup manusia adalah mencapai aktualisasi diri atau membuat kehidupan menjadi sebaik–baiknya (*good life*), berfungsi penuh (*fully functioning person*) adalah istilah yang digunakan Rogers untuk menggambarkan individu yang menggunakan kapasitas dan bakatnya, merealisasikan potensinya dan bergerak menuju pemahaman yang lengkap mengenai dirinya sendiri dan seluruh rentang pengalamannya. Berikut 5 aspek aktualisasi diri menurut Rogers :

1. Terbuka untuk pengalamannya (*open to experience*) dan keluar dari kebiasaan bertahan (*defensiveness*). Orang yang terbuka mampu mendengar dirinya sendiri, merasakan secara mendalam pengalaman visual, sensori, emosional dan kognitif dirinya tanpa merasa terancam.
2. Hidup menjadi (*Existential living*) kecenderungan untuk hidup sepenuhnya dan seberisi mungkin pada setiap eksistensinya. Setiap pengalaman dipandang baru dan unik, berkembang diawali prasangka dari harapan selanjutnya, orang menjadi fleksibel, adaptable, toleran dan spontan.

3. Keyakinan organismik (*organismic trusting*) percaya pada keyakinan diri sendiri yang dirasa benar sebagai bukti kompetensi dan keyakinannya untuk mengarahkan tingkah laku yang memuaskan, mampu memakai perasaan terdalam untuk mengambil keputusan.
4. Pengalaman kebebasan (*experiential freedom*) pengalaman hidup bebas dengan cara yang diinginkan/dipilih sendiri tanpa perasaan tertekan atau terhambat untuk mengembangkan diri. Akan melihat banyak pilihan hidup dan merasa mampu mengerjakan yang ingin dikerjakan.
5. Kreatifitas (*creativity*), orang yang kreatif cenderung akan memunculkan ide, hidup konstruktif dan adaptif dalam kulturnya (memuaskan lingkungan)

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dipahami bahwa siswa yang mampu mengaktualisasikan dirinya akan berbeda dengan siswa lainnya, ini disebabkan karena berbagai hal mulai dari keberanian siswa keluar dari kebiasaannya, yakin dengan kemampuan yang dimiliki, mampu mengerjakan satu tugas tanpa merasa menjadi hambatan dan kemampuan untuk memunculkan ide di lingkungannya. Tetapi berbanding terbalik dengan siswa aktualisasi diri yang rendah, dimana siswa mencari jalan aman dikarenakan kemampuan untuk memahami dirinya masih kurang.

5. Indikator Aktualisasi Diri

Robbins dan Coulter (dalam Dianintyas, 2014: 28) menyebutkan bahwa siswa yang telah mencapai aktualisasi diri indikator kebutuhan aktualisasi diri terdiri dari beberapa indikator, sebagai berikut :

a. Kebutuhan Pertumbuhan (*growth need*)

Kebutuhan pertumbuhan merupakan kebutuhan untuk mengetahui dan memahami sesuatu, untuk tumbuh dan berkembang dengan dihargai orang lain.

b. Kebutuhan pencapaian potensi seseorang (*achieving one's potential*)

yaitu kebutuhan seseorang untuk mengembangkan potensi, kemampuan, dan bakat yang ada dalam dirinya secara maksimal.

c. Kebutuhan pemenuhan diri (*self-fulfillment*)

Yaitu kebutuhan memenuhi keberadaan diri dengan memaksimalkan penggunaan kemampuan dan potensi yang ada dalam dirinya.

d. Kebutuhan dorongan

Yaitu dorongan dalam diri individu untuk mempertahankan keberadaan dirinya sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Melengkapi pendapat di atas, Dominique (2011) mengatakan indikator orang yang telah mengaktualisasikan diri, menuntun pola pikir dan tindakanya bijak dalam beraktifitas. Orang yang mencapai level aktualisasi diri mencakup pemenuhan diri, antara lain :

a. Menjalni dan menikmati hubungan berkualitas dengan banyak orang.

Relasi dan hubungan yang berkualitas ini menjadi nilai lebih dalam menumbuhkan keberhasilan mereka.

b. Orang yang menerima diri dan orang lain apa adanya. Tidak

memandang orang lain dari status, profesi, gelar, tingkat sosial dan

sebagainya. Siapa saja diterima tanpa melihat latar belakang kehidupannya

- c. Rendah hati dan hormat terhadap orang lain, nilai ini disebut Maslow sebagai nilai demokratis yaitu keterbukaan terhadap perbedaan etnis, perbedaan individu dan bahkan menjadikan perbedaan tersebut sebagai kekayaan dan mempertahankan.
- d. Konsisten antara ucapan dan perbuatan, menjadi diri sendiri tanpa berpura-pura
- e. Cepat bertindak dan berani untuk mengambil resiko. Aktualisasi ditunjukkan dengan bekerja profesional, efektif dan efisien.
- f. Ketahanan mental, dibutuhkan untuk menepis anggapan orang yang dianggap tidak bermakna dan tidak memuaskan.
- g. Memelihara semangat sebagai seorang pembelajar dan tidak mudah menyerah terhadap kegagalan.
- h. Peka terhadap sosial dan tidak mudah terpengaruh tekanan sosial sehingga mampu menyesuaikan diri.
- i. Pengalaman-pengalaman yang dialami mengubahnya menjadi orang yang lebih baik dan bijak.

Indikator sebagai batas mengaktualisasikan diri dengan baik yaitu siswa yang bebas tanpa mengalami hambatan dalam proses perkembangannya. Siswa mampu mengaktualisasikan diri mencakup kemampuan menjalin hubungan baik dengan di lingkungan dimana dia

berada, peka terhadap sosial, tidak mudah terpengaruh, menerima diri dengan baik dan konsisten dengan ucapannya.

B. Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

1. Pengertian Konseling Kelompok

Konseling Kelompok dapat diartikan sebagai suatu upaya pemecahan masalah yang dilakukan melalui situasi, proses dan kegiatan kelompok agar individu mendapatkan pemahaman diri, penerimaan diri, pengarahan diri dan perwujudan diri menuju perkembangan yang optimal. Dalam konseling kelompok pengentasan masalah mencakup berupa bidang pribadi, bidang sosial, bidang belajar, dan bidang karier.

Kurnanto (2013: 9) Konseling kelompok adalah proses konseling yang dilakukan dalam situasi kelompok, dimana konselor berinteraksi dengan konseli dalam bentuk kelompok yang dinamis untuk memfasilitasi perkembangan individu dan atau membantu individu dalam mengatasi masalah yang dihadapinya secara bersama-sama. Pendapat tersebut sejalan dengan Prayitno (2008: 311) menyampaikan bahwa konseling kelompok pada dasarnya adalah konseling perorangan yang dilaksanakan dalam suasana kelompok yang terdiri dari konselor dan ada klien, yaitu para anggota kelompok yang jumlahnya lebih dari 2 orang.

Pendapat di atas dapat dipahami bahwa konseling kelompok merupakan salah satu layanan yang diselenggarakan dalam suasana kelompok untuk membahas masalah yang dialami anggota kelompok.

Pembahasan dilakukan dengan melibatkan peserta didik melalui dinamika kelompok, diharapkan masalah yang dialami oleh anggota kelompok dapat terentaskan kemudian terwujud pengembangan perasaan, pikiran, persepsi dan wawasan pembaharuan kearah lebih baik.

2. Tujuan Konseling Kelompok

Tohirin (2009: 181) Secara umum tujuan konseling kelompok adalah berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa, khususnya kemampuan berkomunikasinya. Melalui layanan konseling kelompok hal-hal dapat menghambat sosialisasi dan komunikasi siswa dapat diungkap dan didinamikan melalui berbagai teknik, sehingga kemampuan dapat berkembang secara optimal. Pendapat yang hampir sama disampaikan Kurnanto (2013: 10) Menjelaskan bahwa konseling kelompok merupakan media untuk meningkatkan kepercayaan diri konseli, kepercayaan diri dapat ditinjau dalam kepercayaan diri lahir dan batin yang diimplementasikan ke dalam tujuh ciri yaitu, cinta diri dengan gaya hidup dan perilaku untuk memelihara diri, sadar akan potensi dan kekurangan yang dimiliki, memiliki tujuan hidup yang jelas, berfikir positif dengan apa yang dikerjakan dan bagaimana hasilnya, dapat berkomunikasi dengan orang lain, memiliki ketegasan, penampilan diri yang baik dan pengendalian perasaan.

Suhesti (2012: 21) Tujuan dasar konseling kelompok adalah terselesaikanya masalah yang dialami individu, dalam konseling kelompok membahas masalah-masalah yang sifatnya homogen maupun heterogen dengan anggota kelompok 5-10 orang

Pernyataan di atas dapat dipahami bahwa tujuan konseling kelompok secara umum yaitu berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa seperti kemampuan berkomunikasi, secara khusus konseling kelompok mempunyai dasar tujuan yaitu terselesaikannya masalah yang dialami siswa anggota kelompok disisi lain juga konseling kelompok merupakan wadah untuk meningkatkan kepercayaan diri sehingga dapat menjadi lebih baik

3. Langkah- Langkah Konseling Kelompok

Penyelenggaraan konseling kelompok memerlukan persiapan dan praktik pelaksanaan kegiatan yang memadai, dari langkah awal sampai dengan evaluasi dan tindak lanjutnya (Supriyatna, 2010: 98). Langkah-langkah dalam konseling kelompok sendiri yaitu :

a. Langkah awal

Langkah atau tahap awal di selenggarakan dalam rangka penentuan kelompok sampai dengan mengumpulkan para peserta yang siap melaksanakan kegiatan kelompok. Langkah awal ini dimulai dengan penjelasan tentang adanya layanan konseling kelompok bagi para peserta didik, pengertian, tujuan, dan kegunaan konseling kelompok. Setelah penjelasan ini, langkah selanjutnya mengumpulkan kelompok yang langsung merencanakan waktu dan tempat menyelenggarakan konseling kelompok.

b. Perencanaan kegiatan

Perencanaan kegiatan konseling kelompok meliputi perencanaan :

1) Sumber masalah untuk konseling kelompok

- 2) Tujuan yang ingin dicapai
- 3) Sasaran kegiatan
- 4) Rencana lainnya
- 5) Waktu dan tempat

c. Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan yang telah direncanakan itu selanjutnya dilaksanakan melalui kegiatan sebagai berikut:

- 1) Persiapan menyeluruh yang meliputi persiapan fisik (tempat dan kelengkapannya), persiapan bahan, persiapan keterampilan, dan persiapan administrasi. Mengensai persiapan keterampilan, untuk penyelenggaraan konseling kelompok, guru pembimbing diharapkan mampu melaksanakan teknik- teknik berikut ini:
 - a. Teknik umum yaitu “3M”, mendengar dengan baik, memahami secara penuh, merespon secara jelas dan positif.
 - b. Keterampilan memberikan tanggapan, mengenal perasaan peserta, mengungkapkan perasaan sendiri, merefleksikan diri, keterampilan memberikan pengarahan, memberikan nasihat, memberikan informasi, bertanya secara langsung, mempengaruhi dan mengajak, mengonfrontasi, memberikan penafsiran, menegaskan masalah dan menyimpulkan.
- 2) Pelaksanaan tahap-tahap kegiatan.
 - a. Tahap 1 yaitu pembentukan:
 - 1) Mengungkapkan pengertian dan tujuan konseling kelompok

- 2) Menjelaskan cara-cara dan asas- asas konseling kelompok.
 - 3) Saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri.
 - 4) Permainan penghangatan atau pengakraban.
- b. Tahap 2 adalah peralihan:
- 1) Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
 - 2) Menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya.
 - 3) Membahas suasana yang terjadi.
 - 4) Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota.
 - 5) Jika perlu kembali kebeberapa aspek pada tahap pertama/pembentukan.
- c. Tahap 3 adalah kegiatan:
- 1) Pemimpin kelompok mengemukakan masalah yang akan dibahas.
 - 2) Menunjuk anggota yang mempunyai masalah untuk menyampaikan secara lebih rinci permasalahannya.
 - 3) Tanya jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang masalah yang dibahas.
 - 4) Anggota membahas permasalahan tersebut secara mendalam dan tuntas.
 - 5) Kegiatan selingan.

d. Tahap 4 adalah pengakhiran

- 1) Pemimpin kelompok menginformasikan bahwa kegiatan konseling kelompok akan segera diakhiri.
- 2) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membahas kegiatan untuk pertemuan selanjutnya.
- 3) Pemimpin kelompok mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota kelompok atas partisipasinya dalam kegiatan kelompok.
- 4) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membentuk posisi melingkar dan kemudian berdoa bersama.
- 5) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok saling berjabat tangan (bersalaman) sebagai tanda kegiatan bimbingan kelompok telah berakhir.

c. Evaluasi kegiatan

Penilaian kegiatan konseling kelompok difokuskan pada pengambilan keputusan oleh peserta didik dalam menyikapi permasalahannya dan hal-hal yang dirasakan berguna. Isi kesan-kesan yang diungkapkan oleh para peserta merupakan isi penilaian sebenarnya.

d. Analisis dan tindak lanjut

Hasil penilaian kegiatan konseling kelompok perlu dianalisis untuk mengetahui lebih lanjut seluk beluk kemajuan peserta didik, dan perlu dikaji apakah hasil-hasil pembahasan dalam pemecahan masalah sudah dilakukan sedalam atau setuntas mungkin atau sebenarnya masih

ada aspek-aspek penting yang belum dijangkau. Dalam analisis tersebut, satu hal yang menarik ialah analisis tentang kemungkinan dilanjutkannya pembahasan masalah yang telah dibahas sebelumnya. Usaha tindak lanjut mengikuti arah dan hasil analisis tersebut. Tindak lanjut tersebut dapat dilakukan melalui konseling kelompok selanjutnya.

Pendapat di atas dapat dipahami bahwa langkah-langkah dalam konseling kelompok ada 5 langkah, yaitu :

- 1) Langkah awal
- 2) Perencanaan kegiatan
- 3) Pelaksanaan kegiatan
- 4) Evaluasi kegiatan
- 5) Analisis dan tindak lanjut

Konseling kelompok akan berjalan baik apabila ke lima langkah diatas dapat dilaksanakan secara berurutan.

4. Elemen- Elemen Konseling Kelompok

Konsep konseling kelompok sebagai suatu sistem di dalamnya tersirat makna tujuan, sasaran dan sifat hubungan yang perlu dibangun oleh konselor dan klien konseling kelompok. Adapun elemen-elemen konseling kelompok (Adhiputro, 2015: 25), sebagai berikut:

- a. Individu, kesadaran akan pengakuan terhadap individu yang memiliki keunikan dan sebagai manusia dengan harapan, nilai-nilai, dan permasalahan yang dihadapinya.

- b. Suasana kelompok, kebutuhan individu untuk diterima, bertukar pengalaman, dan bekerjasama dengan orang lain, sehingga mendorong mereka mampu memahami dirinya dan memberikan sumbangan pemikiran bagi anggota yang lainnya.
- c. Pencegahan, konseling kelompok mampu mencegah munculnya permasalahan yang akan mengganggu kehidupan klien sebagai individu maupun anggota masyarakat.
- d. Pertumbuhan dan perkembangan, mampu mendorong klien memahami kelebihan dan kelemahan dirinya serta bagaimana potensi yang mereka miliki menjadi modal bagi perwujudan diri dalam kehidupan selanjutnya.
- e. Penyembuhan, berusaha mengubah persepsi individu melalui tukar pengalaman dengan individu lain sehingga perilaku yang cenderung melemahkan, bahkan menyalahkan diri sendiri segera bisa diubah dan tidak terlalu parah.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat dipahami bahwa ada 5 hal yang harus ada dalam proses pelaksanaan konseling kelompok, atau yang sering disebut dengan elemen konseling kelompok. Elemen konseling kelompok tersebut adalah individu, suasana kelompok, pencegahan, pertumbuhan dan perkembangan, serta penyembuhan. Kelima elemen ini memiliki fungsi yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya

5. Kelebihan konseling kelompok

Astuti (2012: 8) Konseling kelompok memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya, yaitu;

- a. Bersifat praktis
- b. Anggota belajar berlatih perilakunya yang baru
- c. Kelompok dapat digunakan untuk belajar
- d. Anggota belajar ketrampilan sosial dan belajar berhubungan antarpribadi secara lebih mendalam
- e. Mendapatkan kesempatan diterima dan menerima dalam kelompok

Sejalan dengan pendapat di atas, Jacobs, Harvill dan Marson (dalam Adhiputro, 2015: 27) mengemukakan bahwa keuntungan konseling kelompok adalah sebagai berikut :

- a. Perasaan membagi keadaan bersama
- b. Rasa memiliki
- c. Kesempatan untuk berpraktek dengan orang lain
- d. Kesempatan untuk menerima berbagai umpan balik
- e. Belajar seolah-olah mengalami berdasarkan kepedulian orang lain
- f. Perkiraan untuk menghadapi kenyataan hidup
- g. Dorongan teman guna memelihara komitmen

Pendapat mengenai keuntungan konseling kelompok di atas, dapat dipahami bahwa dengan mengikuti konseling dalam bentuk kelompok dapat memberikan beberapa keuntungan untuk setiap anggota yang mengikutinya. Keuntungan tersebut dapat dilihat dari segi keefektifannya, kebersamaan anggota, umpan balik dalam proses pelaksanaannya, keakrabannya, kepeduliannya, serta manfaat dari mengikuti konseling kelompok tersebut

6. Pengertian Teknik *Role Playing*

Djamarah dan Zain (2010: 88) *role playing* pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan dengan masalah sosial sejalan dengan pendapat Roestiyah (2008: 90) suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan metode *role playing* dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial.

Role playing adalah sintak dari model pembelajaran ini adalah guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok, bimbingan dan memberikan kesimpulan (Ngalimun, 2012: 174)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dicermati bahwa teknik *role playing* merupakan teknik yang berguna untuk mendorong siswa berperan atau memainkan peranan dalam mendramatisir masalah sosial melalui tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia yang diperankan.

7. Manfaat *Role Playing*

Inskipp (2012: 48) menjelaskan bahwa terdapat manfaat dalam penggunaan teknik *role playing*, yaitu :

- a. Dapat menghasilkan isu-isu untuk menampilkan ketrampilan-ketrampilan yang sedang dipraktikan.
- b. Jika konselinya buruk, klien tidak merasa terluka
- c. Memberikan kesempatan bagi konselor untuk berhenti dan mendiskusikan berbagai taktik.
- d. Memberikan kesempatan ,mahasiswa untuk memberikan masukan ke klien “rill” atau orang-orang yang mungkin akan jadi kliennya.
- e. Memberikan kesempatan pada partisipanya untuk memperlihatkan berbagai emosi di dalam klien dengan control lebih kecil dan ini dapat membantu.
- f. Menjadi sebuah cara yang kurang mengancam untuk mengintroduksi video-mahasiswa dapat memainkan peran klien yang”mengerikan”yang bisa menyenangkan.

Hal serupa diungkapkan Hamdani (2011: 87) menjelaskan bahwa terdapat manfaat dari *role playing* adalah sebagai berikut :

- a. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Keputusan tersebut diambil berdasarkan hasil analisis terhadap permasalahan yang sedang dihadapi siswa, berekspresi secara utuh dalam memerankan peran yang telah ditentukan.
- b. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan

dalam situasi dan waktu yang berbeda. Permainan peran ini dapat dilaksanakan dengan mudah dan dapat digunakan di pertemuan yang akan datang atau pertemuan berikutnya.

- c. Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan. Pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh guru pada saat siswa memainkan perannya, yaitu dinilai dari cara memainkan perannya.
- d. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Memberi permainan dalam pembelajaran akan memberi suasana yang berbeda kepada siswa, mereka akan lebih tertarik untuk memahami materi yang diberikan melalui bermain peran.

Role playing merupakan teknik yang digunakan untuk melatih siswa mengamati berbagai macam cara yang muncul seperti ketrampilan-ketrampilan hubungan antar pribadi, melalui gerak tubuh, ekspresi wajah serta komunikasi antar anggota sehingga pesan mudah disampaikan dengan baik, selain itu *role playing* dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, sebagai pengalaman belajar yang menarik bagi siswa dan evaluasi pembimbing berkaitan dengan materi yang dibahas.

8. Langkah-langkah Pelaksanaan *Role Playing*

Tangdilintin (2008: 156) menyampaikan bahwa dalam teknik *role playing* terdapat langkah-langkah teknik yang bisa ditempuh, yaitu :

- a. Memilih topik
- b. Mintalah peserta untuk melukiskan suatu situasi problematik

(konflikual) yang paling sering mereka hadapi dan diinginkan untuk dibahas.

- c. Menyiapkan sketsa
- d. Menentukan peran atau lakon-lakon dengan pameran-pameran, siapa melakoni apa dan bagaimana. Kemudian sketsa dalam garis besar disusun berdasarkan lakon atau perwatakan yang telah di pilih.
- e. Memainkan peran
- f. Set-up atau pengaturan lakon di tempatkan secara konfrontatif.
- g. Evaluasi dan Refleksi
- h. Tiap pembawa lakon atau pameran diminta mengutarakan pesan dan perasaan terhadap lakon yang diperankan.
- i. Kesimpulan dan Pengarahan
- j. Apabila *role playing* dan evaluasi atau refleksi berjalan baik inilah yang kita harapkan dari *role playing* atau sosiodrama.

Keberhasilan dalam teknik *role playing* dipengaruhi persiapan sebelum melakukannya, persiapan yang dimaksud yaitu langkah-langkah seperti memilih topik yang akan di bahas, pemilihan peran, persiapan sketsa atau panggung, memainkan peran, diskusi serta evaluasi dan terakhir adalah kesimpulan dari anggota proses yang telah dilaksanakan.

9. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing*

Djamarah dan Zain (2010: 89) *role playing* mempunyai kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan dari *role playing* adalah sebagai berikut:

- a. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankan. Dengan demikian daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama.
- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
- d. Kerjasama antar pemain dapat ditimbulkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. Jika kerjasama mereka dibina dengan baik, hal ini akan menjadi bekal mereka dalam bekerjasama dengan orang lain atau kelak di dunia kerja.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab sesamanya. Melalui *role playing*, dilatih akan tanggung jawab dalam bersikap dan tingkah laku seperti apa yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain. Tutur kata yang baik dan sopan akan dibina melalui teknik ini, hal ini akan bermanfaat jika diterapkan di kehidupan sehari-hari dalam bertutur kata dengan orang lain.

Sedangkan kelemahan dari teknik *role playing* adalah :

- 1) Banyak memakan waktu
- 2) Memerlukan tempat yang cukup luas
- 3) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Teknik yang dapat digunakan dalam layanan konseling kelompok tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti halnya teknik *role playing* yaitu kelebihanya melatih siswa untuk mengungkapkan materi yang dibahas, melatih kerjasama anatar siswa, berkreasi, kebiasaan untuk tanggung jawab dan juga komunikasi. Sedangkan kelemahanya dalam teknik *role playing* akan memakan banyak waktu, memerlukan tempat yang cukup luas dalam prosesnya dan lingkungan yang membuat suasana tidak menajadi kondusif.

C. Pengaruh Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktualisasi Diri Siswa .

Chaplin (dalam Irmawati, 2013: 22) menyatakan bahwa aktualisasi diri adalah adanya kecenderungan individu untuk mengembangkan bakat dan kapasitas sendiri. Mengembangkan bakat dan kapasitas tersebut tertuju pada kemampuan seorang siswa dalam memahami kemampuan yang dimiliki, sehingga kemampuan yang dimiliki dapat tersalurkan dengan baik dan siswa mampu menjadi diri sendiri sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Kenyataan di lapangan masih banyak individu yang memiliki aktualisasi diri rendah. Untuk itu diperlukanya upaya untuk meningkatkan aktualisasi diri siswa, salah satunya dengan memberikan konseling kelompok dengan teknik *role playing*.

Nurihsan (2009: 24) Konseling kelompok merupakan bantuan kepada individu dalam situasi kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan, serta diarahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhanya. Layanan konseling kelompok diberikan dalam suasana kelompok selain itu juga bisa dijadikan media penyampaian informasi sekaligus membantu mengentaskan masalah siswa menyusun rencana dalam membuat keputusan yang tepat sehingga berdampak positif bagi siswa nantinya. Untuk dapat membantu siswa dalam meningkatkan aktualisasi diri, maka penulis melakukan konseling kelompok dengan teknik *role playing*.

Aqib (dalam Sitepu, 2015: 55) menyampaikan bahwa teknik *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi, daya ekspresi dan penghayatan dilakukan dengan cara memerankan seseorang tokoh dari sejarah, dunia pengetahuan dan lain-lain. Kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya. Hal itu mendorong penulis untuk melakukan penelitian melalui konseling kelompok dengan teknik *role playing*.

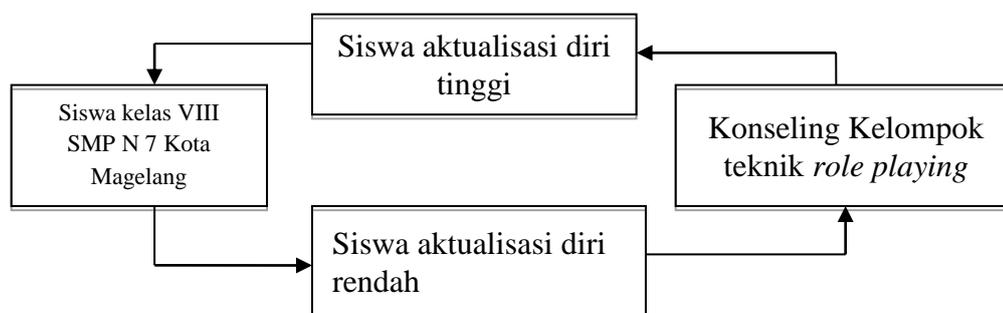
Penelitian yang selaras dengan penelitian penulis adalah penelitian yang dilakukan oleh Chadijah dan Agustin (2012) yang menunjukkan bahwa

konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan kedisiplinan pada siswa kelas VIII SMP N 26 Surakarta.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Chadijah dan Agustin, memantapkan penulis untuk melakukan penelitian tentang pengaruh konseling kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan aktualisasi diri terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Kota Magelang.

D. Kerangka Berfikir

Siswa SMP Negeri 7 Kota Magelang ada yang memiliki aktualisasi diri tinggi dan aktualisasi diri rendah. Siswa yang memiliki aktualisasi diri tinggi tidak akan menjadi masalah pada perkembangan diri sesuai potensi yang dimilikinya. Sedangkan siswa yang memiliki aktualisasi diri rendah sangat sulit untuk dapat memahami potensi atau kemampuan dalam dirinya, meliputi keluar dari kebiasaan bertahan, menjaga eksistensi, percaya diri, bebas dan kreatifitas sehingga akan berdampak pada proses perkembangannya sesuai yang diharapkan. Karena hal tersebut, maka akan dilakukan konseling kelompok dengan *role playing* agar siswa mampu memahami, memperbaiki, meningkatkan dan mempertahankan aktualisasi diri yang pada akhirnya siswa mampu mencapai hasil yang diharapkan. Seperti bagan dibawah ini:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu teknik *role playing* melalui konseling kelompok berpengaruh terhadap peningkatan aktualisasi diri siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variable Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* (X).
2. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu aktualisasi diri (Y).

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional adalah definisi yang disusun berdasarkan apa yang diamati dan diukur tentang variabel itu. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Aktualisasi diri yang dibahas dalam penelitian ini adalah kemampuan untuk mengembangkan diri menjadi yang diinginkan meliputi keluar dari kebiasaan bertahan, menjaga eksistensi, percaya diri, bebas dan kreatifitas
2. Konseling kelompok teknik *role playing* merupakan suatu layanan yang bertujuan untuk membahas atau mengentaskan masalah yang dialami oleh anggota dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Konseling kelompok dalam penelitian ini menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan aktualisasi diri siswa

C. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII E di SMP Negeri 7 Kota Magelang.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa anggota populasi dengan aktualisasi rendah. Sampel berjumlah 10 siswa.

3. Sampling

Penentuan Sampel ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan tujuan atau karakteristik yang telah ditentukan. Karakteristik yang dimaksud adalah siswa Kelas VIII E SMP N 7 Kota Magelang yang mengalami aktualisasi diri rendah berdasarkan skala aktualisasi diri.

D. Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian pra eskperimen, penelitian pra eskperimen adalah penelitian eksperimen yang hanya menggunakan kelompok studi tanpa menggunakan kelompok kontrol, serta pengambilan responden tidak dilakukan randomisasi. Rancangan penelitian pra eskperimen ini menggunakan desain *Pre test-Pos test* dengan satu kelompok (*One Group Pre test-Post test*).

Gambar 2

Disain *Pretest-postet* dengan Satu Kelompok (*One Group Pretest-Posttest*)

	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Kelompok Eksperimen	O1	X	O2

(Creswell, 2014: 204)

Keterangan :

O1 : Pengukuran (*Pre test*) untuk mengukur aktualisasi diri siswa sebelum diberikan konseling kelompok teknik *role playing*.

X : Pemberian perlakuan (*Treatment*), yaitu konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan aktualisasi diri siswa

O2 : Pengukuran (*Pos test*) untuk mengukur tingkat aktualisasi diri siswa setelah diberikan konseling kelompok dengan teknik *role playing*.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data seperti buku induk, nilai siswa, peraturan sekolah dan data riwayat siswa. Sifat utama data ini tak terbatas pada ruang dan waktu sehingga memberikan peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam.

2. Angket

Angket adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan mengajukan beberapa pertanyaan tertulis yang telah disusun oleh peneliti,

yang kemudian dijawab secara tertulis pula oleh responden atau subyek penelitian. Angket ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap mengenai permasalahan dan responden tanpa merasa khawatir memberikan jawaban dalam pengisian daftar pertanyaan angket.

Angket yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan metode Skala Likert yang dikembangkan Rensis Likert. Skala ini merupakan teknik mengukur sikap dimana subyek diminta untuk mengindikasikan tingkat kesetujuan atau ketidak setujuan mereka terhadap masing-masing pernyataan. Jawaban yang menggunakan Skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif atau skor paling tertinggi sampai negatif atau skor paling rendah. Ukuran gradasi dapat berupa kata-kata sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Berdasarkan ketentuan skala likert, peneliti menilai jawaban angket yaitu jawaban opsi sangat sesuai (SS) = 4, opsi sesuai (S) = 3, opsi tidak sesuai (TS) = 2, opsi sangat tidak sesuai (STS) = 1 (Azwar, 2012: 64)

Tabel: 1

Penilaian Skor Angket Aktualisasi Diri Siswa

Jawaban	Item positif	Item Negatif
SS	4	1
S	3	2
TS	2	3
STS	1	4

Angket penelitian ini dikembangkan dalam kisi-kisi yang memuat tentang aktualisasi diri. Kisi-kisi angket aktualisasi diri dalam lampiran 2.

F. Prosedur Penelitian

Berikut ini adalah proses atau tahapan dalam penelitian *Pra Eskperimental One Group Pre test-Pos test Design*, yang dijabarkan menjadi langkah, yaitu:

1. Persiapan Penelitian

a. Pengajuan judul dan rancangan penelitian (proposal penelitian).

Penulis mengajukan judul penelitian yang dilanjutkan dengan rancangan penelitian kepada pihak pembimbing bulan Juni 2016.

b. Pengajuan Kerja Sama

Penulis mengajukan surat izin untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 7 Kota Magelang pada tanggal 27 Agustus 2016.

c. Penyusunan Instrumen Penelitian

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dokumentasi data angket aktualisasi diri.

d. Try out instrument

Sebelum angket digunakan untuk *pre test* dan *pos test*, terlebih dahulu peneliti melakukan *try out* angket. Pelaksanaan *try out* angket tentang aktualisasi diri dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. *Try out* dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2016. Siswa yang hadir pada *try out* berjumlah 32 siswa. Angket yang digunakan berisi 80 butir item pernyataan.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan *pre test*

- 1) Penulis menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan *pre test*.

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan tes awal (*pre test*) untuk mengukur kondisi awal subyek penelitian sebelum diberikan perlakuan.

- 2) Penulis membagi angket *pre test* kepada sampel penelitian.
- 3) Penulis mengoreksi hasil pengisian angket *pre test*
- 4) Penulis menganalisis hasil *pre test* untuk menentukan tindak lanjut.
- 5) Setelah itu melaksanakan konseling kelompok dengan teknik *role playing*. Sebelum melakukan konseling kelompok, penulis menyusun modul konseling kelompok

b. Pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik *role playing*

- 1) Penulis mengoreksi daftar hadir siswa yang mengikuti kegiatan konseling kelompok sesuai dengan jumlah siswa yang telah ditentukan.
- 2) Menyampaikan maksud dan tujuan dari pelaksanaan kegiatan. Memberikan perlakuan pada subyek penelitian dengan konseling kelompok melalui teknik *role playing*.
- 3) Evaluasi kegiatan Konseling Kelompok

c. Pelaksanaan *postest*

- 1) Penulis menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan *pos test*.
- 2) Penulis membagikan angket *pos test* kepada 10 siswa yang menjadi sampel penelitian.
- 3) Penulis mengoreksi hasil pengisian angket *post test*.
- 4) Penulis menganalisis hasil *pos test* dan memberikan hasil interpretasi pada analisis tersebut dalam rangka penentuan perubahan aktualisasi diri siswa sebelum dan sesudah diberikan konseling kelompok dengan *role playing*. Untuk membandingkan dan mengetahui seberapa besar pengaruh yang timbul setelah diadakan konseling kelompok dengan *role playing*

3. Penyusunan hasil penelitian

G. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan bagian terpenting dalam sebuah penelitian. Analisis data dilakukan untuk mengetahui jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan.

1) Teknik Analisis Instrumen

Instrumen merupakan alat ukur yang mampu memberikan informasi secara jelas dan akurat dalam proses penelitian. Suatu alat ukur dapat dinyatakan sebagai alat ukur yang jelas dan akurat dalam memberikan informasi apabila telah memenuhi beberapa kriteria yang telah ditentukan oleh para ahli psikometri yaitu kriteria valid dan *reliable*. Oleh karena itu agar simpulan tidak keliru dari keadaan yang sebenarnya, diperlukan uji validitas dan reliabilitas dari alat ukur yang digunakan penelitian.

a) Uji validitas instrument

Analisis butir menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for windows*. Jumlah item pada angket adalah 80 item pernyataan dengan N jumlah 30 (jumlah sample *try out*). Kriteria item yang dinyatakan valid adalah item dengan nilai r_{hitung} lebih dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil *try out* yang terdiri dari 70 item pernyataan, diperoleh 46 item pernyataan valid dan 34 item pernyataan dinyatakan gugur.

b) Uji reliabilitas instrument

Instrumen dikatakan reliabel apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan N 30 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for windows*, diperoleh koefisien *alpha* pada variabel tentang aktualisasi diri sebesar 0,856. Karena hasil koefisien *alpha* pada variabel tentang aktualisasi diri lebih besar dari r_{tabel} ($0,856 > 0,361$), sehingga item dalam angket tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan

2) Teknik Analisis Data

a) Angket

Data hasil penelitian ini akan dianalisis dengan uji wilcoxon, uji ini merupakan teknik analisis data kuantitatif. Analisis data ini digunakan untuk menguji hipotesis utama. Dalam penelitian ini, uji hipotesis yang digunakan adalah analisis non parametrik. Hal ini

dikarenakan data yang diperoleh dalam penelitian ini berbentuk ordinal. Data ordinal adalah data yang memiliki ranking dan jarak antara keduanya tidak diketahui. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode statistik non parametrik dengan menggunakan uji *Wilcoxon Match Pairs* atau *Wilcoxon signed rank test*, untuk mengetahui perbedaan signifikan *pre test* dan *pos test* dengan jumlah sampel dibawah 30. Perhitungan dalam uji wilcoxon untuk sampel dibawah 30 dengan menyusun tabel perhitungan.

b) Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan sebagai penguat narasi dari angket

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan *Pre test*

Pre test dilaksanakan pada tanggal 8 September 2016 dengan menyebarkan angket aktualisasi diri kepada responden yang berjumlah 34 siswa kelas VIII E SMP N 7 Magelang. Hasil *pre test* dapat dilihat pada lampiran. Setelah itu hasil *pre test* dianalisis dan diperoleh kategori aktualisasi diri, yaitu:

Tabel 2
Kategori Skor Angket Aktualisasi Diri

Frekuensi	Kategori	Jumlah	Presentase
>151	Tinggi	2	5,89%
116-150	Sedang	28	82,35%
81-115	Rendah	4	11,76%
46-80	Sangat Rendah	-	-
Jumlah		34	100%

Berdasarkan tabel diatas akan diambil 10 siswa yang mendapatkan skor sedang dan terendah untuk dijadikan anggota kelompok untuk mendapatkan treatment. Pertimbangan jumlah anggota 10 karena dipandang lebih efisien dan efektif. Adapun anggota kelompok yang telah ditentukan oleh peneliti secara keseluruhan yang akan mendapatkan treatment adalah sebagai berikut :

Tabel 3

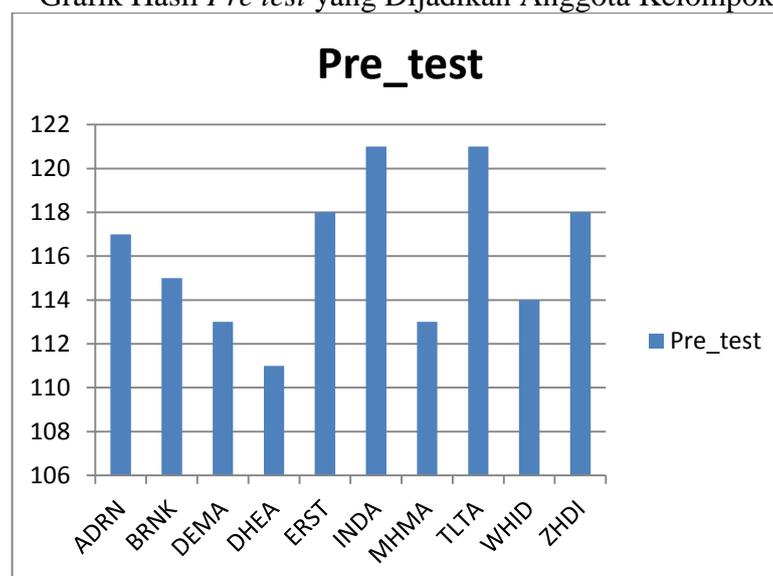
Hasil *Pre test* yang Dijadikan Anggota Kelompok

No	Subyek Penelitian (*)	Skor	Kriteria
1.	ADRN	117	Sedang
2.	BRNK	115	Sedang
3.	DEMA	113	Rendah
4.	DHEA	111	Rendah
5.	ERST	118	Sedang
6.	INDA	121	Sedang
7.	MHMA	113	Rendah
8.	TLTA	121	Sedang
9.	WHID	114	Rendah
10.	ZHDI	118	Sedang

Keterangan:

(*) : Nama subjek penelitian diinisial untuk menjaga kerahasiaan

Gambar 3

Grafik Hasil *Pre test* yang Dijadikan Anggota Kelompok

Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat dijelaskan bahwa yang menjadi anggota kelompok terdiri dari 6 siswa dalam kategori aktualisasi diri sedang dan 4 siswa dengan aktualisasi diri rendah.

b. Pemberian Perlakuan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing*

Kegiatan konseling kelompok dengan teknik *role playing* didiskusikan dengan semua anggota kelompok sesuai dengan waktu yang dapat disediakan oleh siswa. Kegiatan dilaksanakan selama 8 hari yaitu pada tanggal 29 September 2016 dan 3, 6, 7, 10, 13, 17 Oktober 2016. Jadwal dan hasil pelaksanaan terdapat dalam lampiran 9.

c. Pelaksanaan *Post test*

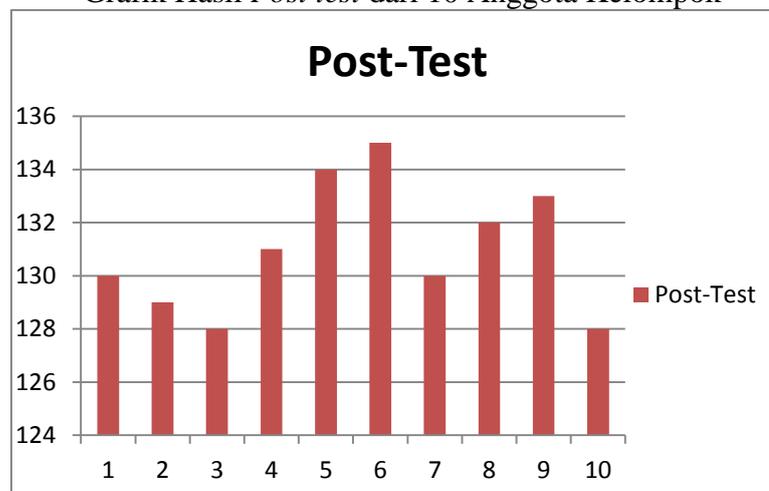
Penelitian diakhiri dengan pengukuran akhir (*post test*). *Post test* dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2016 pada semua sampel penelitian. *Post test* dilakukan dengan menyebarkan angket aktualisasi diri yang sama dengan *pre test*. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data terhadap hasil *post test* termasuk di dalamnya uji hipotesis dan menyusun laporan hasil penelitian ke dalam bentuk yang sistematis. Adapun hasil *post test* dari 10 anggota kelompok, yaitu

Tabel 4
Hasil *Post test* dari 10 Anggota Kelompok

No	Subyek Penelitian (*)	Skor	Kriteria
1.	ADRN	130	Sedang
2.	BRNK	129	Sedang
3.	DEMA	128	Sedang
4.	DHEA	131	Sedang
5.	ERST	134	Sedang

6.	INDA	135	Sedang
7.	MHMA	130	Sedang
8.	TLTA	132	Sedang
9.	WHID	133	Sedang
10.	ZHDI	128	Sedang

Gambar 4
Grafik Hasil *Post test* dari 10 Anggota Kelompok



2). Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Pengolahan data hasil tabulasi jawaban responden diolah dengan bantuan program *SPSS 16.0 for windows*. Pengolahan tersebut menghasilkan *statistic descriptive variable* penelitian sebagai berikut.

Tabel 5
Hasil *Statistic Descriptive Variable* Penelitian

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre_test	10	10	111	121	116.1	3.446
post_test	10	7	128	135	131.0	2.449
Valid N	10					

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa sampel penelitian berjumlah 10 siswa. Nilai minimum *pre test* sebesar 111, nilai

maksimumnya sebesar 121 dengan rata-rata 116 dan standar deviasi sebesar 3,446. Nilai minimum *post test* sebesar 128 nilai maksimumnya sebesar 135 dengan rata-rata 131 dan standar deviasi sebesar 2,449. Artinya setelah diberi perlakuan berupa konseling kelompok dengan teknik *role playing* skor angket aktualisasi diri mengalami kenaikan. Semakin banyak peningkatan skor angket aktualisasi diri maka aktualisasi diri siswa semakin meningkat.

3) Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan aktualisasi diri siswa Kelas VIII di SMP N 7 Magelang. Untuk membuktikan hipotesis tersebut digunakan model analisis *statistic non parametric*. Dua kondisi yang biasanya dipertimbangkan adalah:

- a. Jumlah sampel yang dianalisis sedikit yaitu kurang dari 30
- b. Skor yang dianalisis termasuk dalam skala jenjang (ordinal) atau bahkan skala pilah (nominal)

Berdasarkan kondisi tersebut, maka asumsi yang mendasari statistik parametrik tidak terpenuhi. Data penelitian yang terdiri dari *pre test* dan *post test* dianalisis melalui model *statistic non parametric* yaitu dengan uji *wicolxon*. Pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis ini menggunakan perbandingan nilai jumlah yang paling kecil (W_{hitung}) dengan tabel nilai kritis *wicolxon* (W_{tabel}) yang taraf signifikannya 5% atau 0,05. Hasil analisis data kelompok sebagai berikut :

Tabel 6
Hasil Analisis *Pre Test* dan *Post Test* Angket Aktualisasi Diri

n	Subyek Penelitian *	X (PRE)	Y (POST)	d (Y-X)	Rank (Y-X)	Tanda +	Tanda -
1	ADRN	117	130	13	8	8	0
2	BRNK	115	129	14	6,5	6,5	0
3	DEMA	113	128	15	5	5	0
4	DHEA	111	131	20	1	1	0
5	ERST	118	134	16	4	4	0
6	INDA	121	135	14	6,5	6,5	0
7	MHMA	113	130	17	3	3	0
8	TLTA	121	132	11	9	9	0
9	WHID	114	133	19	2	2	0
10	ZHDI	118	128	10	10	10	0
Jumlah					55	55	0

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat diketahui bahwa jumlah yang bertanda positif = 55 sedangkan jumlah yang bertanda negatif = 0, dengan demikian nomor urut dengan jumlah terkecil atau *Whitung* = 0. Berdasarkan tabel nilai kritis (W_{tabel}) untuk uji jenjang Wilcoxon dengan taraf signifikan 5 % dan $N = 10$ diperoleh $W_{tabel} = 8$ sehingga *Whitung* lebih kecil W_{tabel} ($0 < 8$) berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, maka hipotesis yang diajukan dapat diterima yaitu terdapat perbedaan skor yang signifikan antara aktualisasi diri pada siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Kota Magelang sebelum dan sesudah pelaksanaan konseling kelompok teknik *role playing*

Selanjutnya data dianalisis menggunakan model *statistic non parametric* dari program *SPSS versi 16.0 for window* dengan teknik *two related sample* untuk memperkuat H_a . Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai W_{hitung} oleh jumlah rank terkecil adalah 0, sedangkan nilai

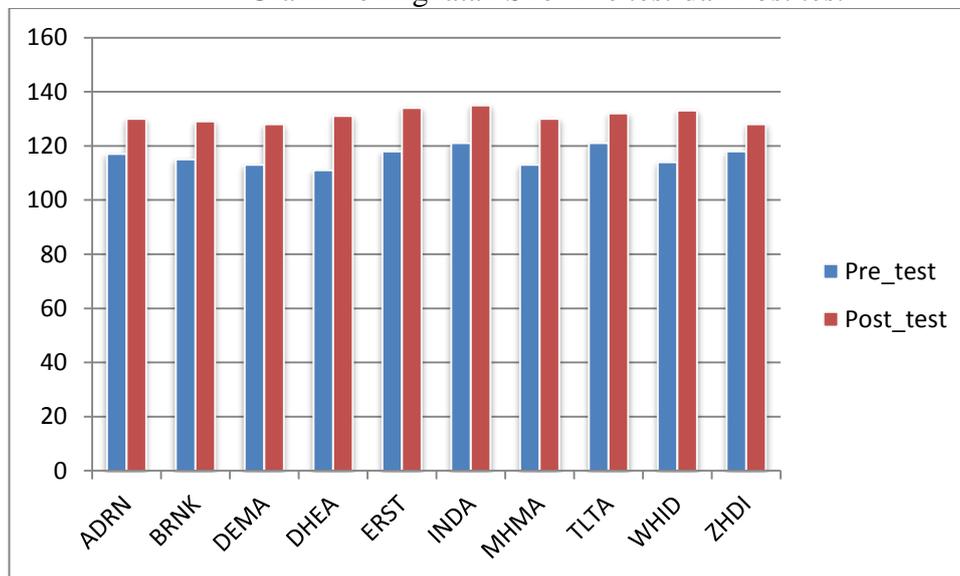
Z_{hitung} adalah -2,805 dengan Asymp.Sig.(2-tailed) adalah 0,005. Adapun kriteria pengujian hipotesis yaitu jika nilai Asymp. Sig.(2-tailed) $> \alpha$ maka H_0 diterima. Dilihat dari hasil analisis, nilai Asymp.Sig.(2-tailed) = 0,005 $< \alpha = 5\%$ (0,05) maka H_0 ditolak, artinya hasil tersebut menunjukkan bahwa pemberian perlakuan berupa konseling kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan aktualisasi diri siswa.

Peningkatan aktualisasi diri terhadap siswa dapat dilihat dari hasil pengurangan skor *posttest* dengan skor *prê test*. Adapun peningkatan skor tersebut selengkapnya disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 7
Peningkatan Skor *Pre test* dan *Post test*

NAMA	PRE TEST	POST TEST	Peningkatan	
			Nilai	%
ADRN	117	130	13	11%
BRNK	115	129	14	12%
DEMA	113	128	15	13%
DHEA	111	131	20	18%
ERST	118	134	16	13%
INDA	121	135	14	11%
MHMA	113	130	17	15%
TLTA	121	132	11	9%
WHID	114	133	19	17%
ZHDI	118	128	10	8%
Rata-rata			14,1	14%
Minimum			10	8%
Maksimum			20	18%

Gambar 5
Grafik Peningkatan Skor *Pre test* dan *Post test*



Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa peningkatan skor tertinggi sebesar 20 atau 18% dan terendah sebesar 8 atau 17%. Rata-rata peningkatan skor sebesar 14,1 atau 14%. Adanya peningkatan skor *pre test* dan *post test* sehingga dapat disimpulkan bahwa aktualisasi diri siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konseling kelompok dengan teknik *role playing* terbukti dapat meningkatkan aktualisasi diri siswa yang rendah. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan peningkatan skor *post test* yang signifikan lebih tinggi dibanding dengan skor *pre test* sebelum diberikan konseling kelompok teknik *role playing*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktualisasi diri setelah diberikan konseling kelompok teknik *role playing* yaitu adanya

perubahan perilaku siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, contohnya seperti ADRN yang semula selalu menutup diri dan merasa tidak lepas dalam berteman menjadi mulai untuk terbuka dan yakin dengan diri sendiri, BRNK yang merasa sering tidak terbuka dan sulit menerima masukan dari teman sekarang mulai untuk menerima pendapat dan menjadi terbuka, TLTA yang merasa kurang mampu untuk menyesuaikan diri dengan keadaan suasana kelas menjadi mulai mampu untuk menerima keadaan dan membiasakan untuk menyesuaikan diri di kelas maupun di lingkungan sosialnya dan ZHDI yang merasa dirinya sering tergiur oleh apa yang dimiliki temanya dan tidak yakin dengan kemampuan sendiri sekarang yakin setiap melakukan tindakan selalu dari diri sendiri. Begitu juga dengan siswa lainya yang mengalami peningkatan aktualisasi diri dalam indikator aktualisasi diri.

Hasil Penelitian ini didukung oleh penelitian yang pernah dilakukan oleh Fitri (2014) yang menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara aktualisasi diri sebelum dan setelah diberikan perlakuan, dimana terjadi peningkatan aktualisasi diri pada siswa setelah diberikan perlakuan dengan layanan bimbingan teknik *role playing* kelompok.

Penelitian di atas menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan aktualisasi diri siswa. Layanan bimbingan kelompok dan layanan konseling kelompok merupakan salah satu bentuk layanan dalam bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan kelompok membahas aktualisasi diri siswa yang rendah tanpa

mengentaskan masalah dapat meningkatkan aktualisasi diri siswa, hal ini tidak menutup kemungkinan layanan konseling kelompok dapat meningkatkan aktualisasi diri karena memiliki fungsi pengentasan masalah.

Berdasarkan hal di atas terbukti bahwa konseling kelompok dengan teknik *role playing* pada siswa Kelas VIII di SMP N 7 Kota Magelang Tahun Ajaran 2016/2017 dapat meningkatkan aktualisasi diri siswa

Teknik *role playing* dalam layanan konseling kelompok bukan satu-satunya metode untuk meningkatkan aktualisasi diri siswa, oleh sebab itu peneliti dapat menggunakan teknik lain atau layanan bimbingan dan konseling yang lain untuk meningkatkan aktualisasi diri siswa yang rendah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

Aktualisasi diri adalah kemampuan untuk mengenali potensi atau kemampuan yang dimiliki, kemudian mengembangkan dan menumbuhkan untuk menjadi apa saja yang dirinya inginkan.

Konseling kelompok dengan teknik *role playing* merupakan salah satu layanan yang diselenggarakan dalam suasana kelompok untuk mengentaskan masalah yang dianggap penting oleh semua anggota dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Dalam hal ini diberikan teknik *role playing* agar ada perubahan perilaku dari siswa yang mengalami aktualisasi diri rendah dengan praktek memainkan peran secara langsung pada siswa untuk mengaktualisasikan diri. Layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat berpengaruh terhadap aktualisasi diri.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah konseling kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh secara *positif* dan signifikan terhadap peningkatan aktualisasi diri siswa.

B. Saran

1. Bagi guru pembimbing

Ketika menemukan siswa yang memiliki aktualisasi diri rendah maka guru pembimbing dapat menerapkan konseling kelompok teknik *role playing* sebagai upaya meningkatkan aktualisasi diri siswa.

2. Bagi sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam menangani siswa yang memiliki aktualisasi diri rendah.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Teknik *role playing* dalam layanan konseling kelompok bukan satu-satunya metode untuk meningkatkan aktualisasi diri siswa, peneliti dapat menggunakan teknik lain atau layanan bimbingan dan konseling yang lain untuk meningkatkan aktualisasi diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiputro, A.A.Ngurah. 2015. *Konseling Kelompok Perspektif Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Media Akademi
- Alwisol. 2008. *Psikologi Kepribadian* . Malang: UMM Press
- Asrori & Ali. 2009. Psikologi Remaja Pengembangan Peserta Didik. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Astuti, Budi. 2012. *Modul Konseling Individu*. Yogyakarta: UNY.
- Chadijah, Agustin. 2012. Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa di Sekolah Kelas VIII. UNS: Tidak diterbitkan.
- Cresweel, John.W. 2014. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* Edisi Ketiga. Diterjemahkan oleh Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dianintyas, Azizah. 2014. *Pengaruh Penghargaan dan Kebutuhan Aktualisasi diri terhadap prestasi kerja karyawan PT Telkom. Kotabaru Yogyakarta*. UNY: Tidak diterbitkan
- Djamarah, Aswan dan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Dominicque. 2011. *Aktualisasi diri dalam media sosial. Berbau*. UIN Sunan Kalijaga: Tidak diterbitkan.
- Fitri, Nurul Hani. 2014. *Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Palyaing terhadap peningkatan Kemampuan Aktualisasi Diri Kelas X SMA Negeri 1 Binjai*. UNM : Tidak diterbitkan
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV. Pustaka Setia
- Ika, Cahya. 2013. *Ekstraulikuler dan aktualisasi diri*. Magelang : Tidak diterbitkan
- Inskipp, Francesca. 2012. *Pelatihan Ketrampilan Konseling*. Jogjakarta:Pustaka Pelajar.
- Irmawati, Novoiarini. 2013. Motivasi Aktualisasi Diri dan Penyandang Tunanetra. UNY: Tidak diterbitkan.

- Kurnanto, Edi. 2013. *KonselingKelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Nevid, Jeffrey S, Spencer A. Rathus dan Beverly Greene. 2005. *Abnormal Pshychology in a Changing World*, terj. Tim Fakultas Psikologi UI dengan judul : Psikologi Abnormal. Jakarta: Erlangga.
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Nurihsan, Achmad Juntika. 2009. *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Prayitno. 2008. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Roestiyah, N.K . 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Selviana, Wahidatul Rizki. 2015. *Pengaruh Teknik Role Playing terhadap keaktifan dan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1*
- Sitepu, Melyani Sari. 2015. *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Yogyakarta* .Jurnal Ilmiah Inkoma, volume 26 Nomor 1 Februari 2015.
- Suhesti, Endang Ertiati. 2012. *Bagaimana Konselor Sekolah Bersikap*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supriyatna, Mamat. 2010. *Bimbingan dan Konseling Berbasis Kompetensi (Orientasi Dasar Pengembangan Konselor)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Syafitri, Selviana. 2008. *Pengaruh Harga Diri dan Kepercayaan dengan Aktualisasi Diri pada Komunitas Modern Dance di Samarinda*. eJournal Psikologi Volume 2 Nomor 2. 2014.
- Tangdilintin, Philips. 2008. *Pembinaan Generasi Muda*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tohirin, A.M. 2009. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- .

LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Ijin Penelitian dan Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KOTA MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 7 MAGELANG

Alamat : Jl. Sunan Gunung Jati No.40, Telp. (0293) 363473 Kota Magelang 56123

SURAT KETERANGAN

Nomor : 072 / III / 230 / SMP. 07 / 2016

Berdasarkan surat dari Universitas Muhammadiyah Magelang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nomor : 287/FKIP/IL.3.AU/F/2016, tanggal 14 Juni 2016 Perihal : Ijin Penelitian Skripsi, dengan ini Kepala SMP Negeri 7 Magelang menerangkan bahwa :

Nama : Rahmat Fauzi Ramadhan
NPM : 12.0301.0028
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Benar-benar telah melaksanakan penelitian untuk penyusunan skripsi dengan judul "Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Aktualisasi Diri Siswa" pada tanggal 27 Agustus sampai dengan 30 November 2016.

Demikian Surat Keterangan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 29 Oktober 2016
Kepala SMP Negeri 7 Magelang

BUDI WAHYONO, S.Pd
NIP. 19671111 199412 1 002



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata I
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 003/BAN-PT/Ak-XIV/S1/V/2011)
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata I
 (Terakreditasi "C" SK BAN-PT No: 024/BAN-PT/Ak-XV S1/VIII/2012)
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata I
 (Terakreditasi "C" SK BAN-PT No: 403/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2014)

Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 psw 119 Fax. 361004

Nomor : 287/FKIP/II.3.AU/F/2015
 Lampiran : 1 bendel
 Perihal : IIJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI

Kepada
 Yth. Kepala SMP Negeri 7 Kota Magelang
 Di
Kota Magelang

Assalamu'alaikum wr wb

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak/ Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa : Rahmat Fauzi Ramadhan
 N P M : 12.0301.0028
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling
 Judul Skripsi : Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Aktualisasi diri Siswa
 Lokasi / Obyek : SMP Negeri 7 Kota Magelang
 Waktu Pelaksanaan : 27 Agustus 2016 – 30 November 2016

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb

Magelang, 14 Juni 2016
 Dekan,

 Drs. H. Subiyanto, M.Pd.
 NIP. 19570807 198303 1 002

Lampiran 2

Kisi-kisi Angket Aktualisasi Diri

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item		Jumlah	
				+	-	Valid	Gugur
Aktualisasi diri	Terbuka dan Keluar dari kebiasaan bertahan	Menerima keadaan diri dengan lingkungannya	Bersikap lapang dada dengan kelemahan dan kelebihan yang dimiliki	1,3	2,4	3	1
		Menghargai dan menerima pendapat dari orang lain	Menghormati pendapat orang lain walaupun tidak sependapat dengan kita	5,7	6,8	3	1
		Menerima kenyataan yang terjadi	Mampu menganalisis secara kritis, logis dan mendalam terhadap fenomena yang terjadi	9,11	10,12	3	1
		Tidak memaksakan kehendak	Tidak menuntut keinginan diri sendiri tanpa memperhatikan orang lain	13,15	14,16	2	2
	Menjaga Eksistensi	Fleksibel terhadap lingkungan	Mampu menyesuaikan diri dengan keadaan yang terjadi dengan cepat	17,19	18,20	2	2
		Mudah beradaptasi	Mampu menerima lingkungan dan menyesuaikannya	21,23	22,24	3	1
		Toleransi	Tidak membedakan kepada sesama	25,27	26,28	2	2
		Spontanitas	Mampu melakukan tindakan secara spontan dan tidak dibuat-buat	29,31	30,32	1	3
	Percaya diri	Mengembangkan potensi	Menyalurkan potensi dan	33,35	34,36	3	1

			mengikuti kegiatan untuk mengembangkan potensi				
		Tidak selalu bergantung dengan orang lain	Mampu hidup mandiri tanpa merepotkan orang lain	37,39	38,40	3	1
		Siap dengan segala resiko	Mampu Bertanggung jawab atas dirinya sendiri	41,43	42,44	2	2
		Mampu merencanakan, mengevaluasi dan menindak lanjuti	Mempersiapkan dengan baik sebelum melakukan tindakan agar dapat berjalan dengan matang	45,47	46,48	0	4
	Bebas	Tidak mudah terintervensi	Memiliki prinsip dan tidak mudah terpengaruh dengan lingkungannya	49,51	50,52	2	2
		Memilih sesuai dengan kompetensinya	Mampu menempatkan diri sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya	53,55	54,56	3	1
		Mengerjakan sesuai dengan prioritas	Mampu memilah dan menanganatur kepentingan yang harus di dahulukan	57,59	58,60	3	1
		Tidak membandingkan dengan orang lain	Menjalani sesuai dengan yang di inginkan atau dipilih sendiri	61,63	62,64	1	3
	Kreativitas	Inovatif	Mampu memperkenalkan sesuatu yang baru dari hasil pemikirannya	65,67	66,68	3	1
		Konstruktif	enyampaikan gagasan yang membangun dan menjadikan	69,71	70,72	2	2

			lebih baik				
		Inspiratif	Mampu menjadi ssk yang ditiru dalam kebaikan	73,75	74,76	3	1
		Imajinatif	Mampu menggunakan imajinasinya dalam kehidupannya	77,79	78,80	2	2
Jumlah				40	40	46	34

Lampiran 3
Angket Aktualisasi Diri

ANGKET AKTUALISASI DIRI

A. Pengantar

Angket ini tidak berisi hal-hal yang membenarkan atau menyalahkan suatu perilaku. Angket ini tidak akan menilai benar atau salah atas jawaban Anda dan tidak mempengaruhi penilaian prestasi belajar Anda.

B. Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah setiap pernyataan dibawah ini dengan seksama dan teliti, urut dari nomor satu sampai dengan akhir.
2. Setiap pernyataan dalam angket dilengkapi empat pilihan jawaban : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS).
3. Jawablah dengan memberi tanda cek (√) pada salah satu kolom jawaban yang yang tersedia sesuai dengan diri Anda.

Contoh:

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS
1.	Saya merasa percaya diri ketika mengerjakan ujian.		√		

Apabila Anda ingin mengganti jawaban, berilah tanda silang (X) pada jawaban pertama, kemudian beri tanda centang pada jawaban kedua Anda dengan cara:

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS
1.	Saya merasa percaya diri ketika mengerjakan ujian.		√X	√	

C. Identitas Pribadi

1. Nama	:
2. No	:
3. Kelas		

D. Item Angket

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS
1	Nyaman dengan keadaan yang dimiliki sekarang				
2	Ketika teman mempunyai barang baru,, terkadang ingin memiliki				
3	Mensyukuri dan tidak menuntut dengan orang tua apabila merasa kurang				
4	Terkadang malu dengan keadaan karena berbeda dengan teman lainnya				
5	Ketika orang lain memberikan masukan, selalu terima dengan baik tanpa harus bertanya				
6	Pendapat orang lain tidak selalu benar, maka tidak perlu tanggap dengan baik				
7	Ketika orang lain berkomentar dengan penampilan, saya selalu berterimakasih,				
8	Masukan orang lain terkadang membuat tidak nyaman				
9	Kegagalan merupakan motivasi untuk kedepan				
10	Ketika mendapatkan nilai yang kurang baik, terkadang membuat marah				
11	Ketika ada barang yang ingin dibeli, lebih baik menabung sendiri dari pada meminta orangtua				
12	Selalu ada jalan dalam mengerjakan tugas ketika ujian, walaupun tidak belajar				
13	Ketika berpendapat, saya yakin pendapat saya benar karena telah saya pikirkan dengan matang				
14	Pemikiran setiap siswa berbeda- beda				
15	Adil tidak diperlukan, yang terpenting adalah gagasan atau ide bisa dijalankan atau diterima				
16	Dalam mengambil keputusan harus dilakukan bersama walaupun menyita waktu				
17	Ketika berada di kelas, kewajiban siswa membahas materi yang sesuai dengan pelajaran				
18	Ketika ada masalah dirumah, terkadang mengganggu konsentrasi dalam belajar di sekolah				
19	Tata tertib sekolah melatih siswa disiplin				
20	Di sekolah merupakan tempat yang cocok untuk bercanda dengan teman				
21	Sebagai makhluk sosial, saling menyapa perlu dilakukan walaupun belum mengenalnya				
22	Ketika menemukan teman yang tidak sepaham/ yang tidak sejalan dengan pikiran, lebih baik mencari teman lain yang lebih cocok.				

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS
23	Ketika berada di rumah ,membantu pekerjaan rumah merupakan kegiatan sehari- hari				
24	Ketika berada di lingkungan baru terkadang muncul perasaan canggung dan merasa kesulitan untuk beradaptasi				
25	Ketika jam istirahat dilingkungan sekolah, bermain dengan siswa kelas lain sangat diperlukan agar menambah kenalan				
26	Bergaul dengan siswa satu kelas sudah lebih dari cukup				
27	Lawan jenis tidak membatasi untuk belajar bersama				
28	Ketika diajak bermain teman yang tidak di sukai lebih baik mencari alasan				
29	Ketika bertindak di dalam diri sudah menanamkan keyakinan yang baik dan sikap berpikir positif, karena keduanya akan mengarahkan tingkah laku yang optimal				
30	Karena merasa belum memahami potensi, hal tersebut membuat ragu – ragu muncul dan menghalangi ketika akan melakukan sesuatu				
31	Mengeluarkan pendapat adalah ajang untuk membentuk sikap berani dan hal tersebut sudah dilakukan dalam sekolah/ lingkungan umum				
32	Perlu pemikiran yang matang sebelum melakukan suatu tindakan				
33	Ketika ada lomba yang sesuai dengan bakat, saya sangat antusias untuk mengikutinya				
34	Bakat tidak selalu membuat lebih baik, terkadang hanya membuang waktu untuk mengembangkannya				
35	Hobi merupakan kegiatan positif, maka selalu rutin dikerjakan				
36	Bakat muncul tanpa kita latih, karena pembawaan dari lahir				
37	Ketika diberi pertanyaan oleh guru selaludi jawab dengan jujur dan apa adanya sesuai dengan pemikiran sendiri				
38	Terkadang mencontek, untuk mengetahui salah atau benar jawaban dalam ujian bukan menirunya				

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS
39	Lebih baik mengerjakan tugas sendiri, meminta bantuan akan merepotkan orang lain				
40	Penilaian orang lain terkadang membuat tidak mandiri dan pesimis				
41	Kegagalan merupakan kesuksesan yang tertunda				
42	Ketika mendapatkan nilai kurang baik, memang seperti itu kemampuannya				
43	Setiap tindakan pasti ada resiko, yang terpenting action dulu				
44	Karena gengsi, ketika berbuat kesalahan lebih baik pergi				
45	Setiap tindakan yang di lakukan harus pelajari terlebih dahulu sebelum melakukannya				
46	Kemampuan bisa terlatih dilapangan tanpa belajar				
47	Rencana merupakan jadwal yang sudah tersusun, maka selalu lakukan dengan urut				
48	Tujuan bisa saja berubah apabila ada masukan dari orang lain				
49	Kegiatan luar sekolah tidak mempengaruhi tujuan saya untuk belajar				
50	Terkadang tugas tertunda, ketika di ajak temau utuk bermain				
51	Pendapat orang lain tidak berpengaruh dengan keputusan yang di ambil				
52	Prinsip merupakan hal fleksibel sehingga dapat berubah sesuai dengan lingkungannya				
53	Ekstrakulikuler yang diikuti sesuai dengan bakat, bukan pengaruh teman				
54	Pelajaran lebih penting, karena Ekstrakulikuler tidak mempengaruhi nilai				
55	Setiap ada lomba yang sesuai dengan bakat selalu berpartisipasi mengikutinya				
56	Kebanyakan siswa bingung menempatkan diri karena tidak mampu menyesuaikan lingkungannya				
57	Pelajaran yang sulit selalu berusaha selesaikan, walaupun menyita waktu.				
58	Terkadang PR dikerjakan di sekolah karena lupa				
59	PR selalu diselesaikan terlebih dahulu, sebelum bermaun dengan teman- teman di rumah				

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS
60	Yang terpenting adalah tugas sekolah di selesaikan, di rumah waktunya istirahat				
61	Kemampuan diri yang menjadi potensi tidak harus diketahui orang lain				
62	Terkadang yang di cita-citakan orang lain membuat mempengaruhi saya				
63	Cita- cita dapat dikejar tanpa pengaruh dari pihak luar seperti teman dan keluarga				
64	Keinginan orangtua selalu dituruti, karena itu yang terbaik				
65	Ketika guru memberikan kesempatan, selalu memanfaatkan untuk menyampaikan pendapat				
66	Kadang ingin berpendapat tapi takut tidak berpengaruh				
67	Selalu mempunyai ide atau gagasan ketika belajar dalam kelas				
68	Yang terpenting adalah belajar dalam kelas dengan baik, tidak usah banyak berpendapat				
69	Pendapat sangat diperlukan agar menjadikan lebih baik, walaupun terkadang tidak berpengaruh				
70	Setiap diberikan kesempatan untuk berpendapat selalu menjawab “ngikut aja”				
71	Dalam kehidupan sehari- hari selalu melakukan kegiatan positif, karena pasti ada manfaatnya				
72	Kehidupan sudah ditentukan oleh takdir, usaha tidak terlalu berpengaruh				
73	Ketika ada kesulitan, saya berusaha mencari ide untuk membantu memecahkan masalah				
74	Setiap siswa mempunyai pendapat sendiri, yang penting kita ikut mengamati				
75	Terkadang muncul ide atau gagasan ketika mengikuti pelajaran dalam kelas				
76	Yang terpenting adalah belajar dalam kelas dengan baik, tidak usah banyak berpendapat				
77	Hasil dari pemikiran harus selalu dikerjakan				
78	Dalam setiap kegiatan terkadang merasa tidak mampu menyelesaikanya				
79	Ketika guru menjelaskan materi, terkadang sering muncul angan- angan dengan materi tersebut				
80	Terkadang merasa sulit untuk menggunakan imajinasi ketika dimintai pendapat				

Lampiran 4

Hasil *Try Out*
Angket Aktualisasi Diri

Lampiran 5

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation
Item_1	32	2.94	.435
Item_2	32	2.91	.641
Item_3	32	3.06	.801
Item_4	32	3.16	.847
Item_5	32	2.69	.644
Item_6	32	2.62	1.070
Item_7	32	2.94	.840
Item_8	32	2.59	.712
Item_9	32	3.84	.448
Item_10	32	2.72	.958
Item_11	32	3.47	.621
Item_12	32	3.09	1.058
Item_13	32	2.31	.693
Item_14	32	1.47	.718
Item_15	32	2.78	.751
Item_16	32	2.91	.777
Item_17	32	2.22	.751
Item_18	32	1.53	.567
Item_19	32	3.78	.420
Item_20	32	2.75	.842
Item_21	32	3.38	.554
Item_22	32	3.06	.759
Item_23	32	3.22	.659
Item_24	32	2.06	.669
Item_25	32	3.41	.560
Item_26	32	2.94	.669
Item_27	32	3.12	.793
Item_28	32	3.03	.740
Item_29	32	3.31	.471
Item_30	32	2.25	.568
Item_31	32	3.47	.671

Item_32	32	1.41	.560
Item_33	32	3.25	.672
Item_34	32	3.16	.884
Item_35	32	2.59	.712
Item_36	32	3.28	.581
Item_37	32	3.03	.822
Item_38	32	2.88	.942
Item_39	32	2.59	.798
Item_40	32	2.59	.665
Item_41	32	3.44	.759
Item_42	32	2.97	.647
Item_43	32	2.56	.840
Item_44	32	3.31	.693
Item_45	32	3.22	.491
Item_46	32	2.91	.856
Item_47	32	3.06	.759
Item_48	32	2.12	.793
Item_49	32	3.09	.818
Item_50	32	2.47	.842
Item_51	32	2.22	.608
Item_52	32	2.47	.718
Item_53	32	3.31	.859
Item_54	32	2.37	.833
Item_55	32	3.06	.716
Item_56	32	2.19	.592
Item_57	32	3.22	.706
Item_58	32	2.53	.983
Item_59	32	3.16	.847
Item_60	32	2.22	.906
Item_61	32	2.62	.707
Item_62	32	2.62	.833
Item_63	32	2.72	.924
Item_64	32	1.78	.706

Item_65	32	3.34	.602
Item_66	32	2.31	.859
Item_67	32	3.06	.619
Item_68	32	3.03	.647
Item_69	32	3.09	.641
Item_70	32	3.31	.693
Item_71	32	3.50	.622
Item_72	32	3.34	.653
Item_73	32	3.47	.567
Item_74	32	2.28	.851
Item_75	32	3.25	.622
Item_76	32	3.06	.619
Item_77	32	2.81	.693
Item_78	32	2.38	.707
Item_79	32	2.88	.660
Item_80	32	2.25	.842
Valid N (listwise)	32		

VALIDITAS ANGKET

No	R tabel	R hitung	Keterangan	No	R tabel	R hitung	Keterangan
1	0.361	0.374	VALID	41	0.361	0.032	GUGUR
2	0.361	0.154	GUGUR	42	0.361	0.415	VALID
3	0.361	0.479	VALID	43	0.361	0.023	GUGUR
4	0.361	0.449	VALID	44	0.361	0.44	VALID
5	0.361	0.24	GUGUR	45	0.361	0.067	GUGUR
6	0.361	0.375	VALID	46	0.361	0.014	GUGUR
7	0.361	0.449	VALID	47	0.361	0.274	GUGUR
8	0.361	0.376	VALID	48	0.361	0.278	GUGUR
9	0.361	-0.057	GUGUR	49	0.361	0.497	VALID
10	0.361	0.454	VALID	50	0.361	0.439	VALID
11	0.361	0.41	VALID	51	0.361	-0.32	GUGUR
12	0.361	0.416	VALID	52	0.361	0.294	GUGUR
13	0.361	-0.095	GUGUR	53	0.361	0.414	VALID
14	0.361	0.429	VALID	54	0.361	-0.049	GUGUR
15	0.361	0.42	VALID	55	0.361	0.448	VALID
16	0.361	0.415	VALID	56	0.361	0.466	VALID
17	0.361	0.366	VALID	57	0.361	0.366	VALID
18	0.361	0.022	GUGUR	58	0.361	0.432	VALID
19	0.361	0.473	VALID	59	0.361	0.503	VALID
20	0.361	0.108	GUGUR	60	0.361	-0.053	GUGUR
21	0.361	0.392	VALID	61	0.361	-0.267	GUGUR
22	0.361	-0.006	GUGUR	62	0.361	0.367	VALID
23	0.361	0.071	GUGUR	63	0.361	0.261	GUGUR
24	0.361	0.44	VALID	64	0.361	-0.016	GUGUR
25	0.361	0.456	VALID	65	0.361	0.445	VALID
26	0.361	0.403	VALID	66	0.361	0.571	VALID
27	0.361	0.066	GUGUR	67	0.361	0.482	VALID
28	0.361	0.408	VALID	68	0.361	0.157	GUGUR
29	0.361	0.424	VALID	69	0.361	0.444	VALID
30	0.361	0.296	GUGUR	70	0.361	0.42	VALID
31	0.361	0.403	VALID	71	0.361	0.299	GUGUR
32	0.361	0.183	GUGUR	72	0.361	-0.069	GUGUR
33	0.361	0.309	GUGUR	73	0.361	0.425	VALID
34	0.361	0.295	GUGUR	74	0.361	0.095	GUGUR
35	0.361	-0.025	GUGUR	75	0.361	0.388	VALID
36	0.361	0.38	VALID	76	0.361	0.444	VALID
37	0.361	0.432	VALID	77	0.361	0.114	GUGUR
38	0.361	0.472	VALID	78	0.361	0.38	VALID
39	0.361	0.09	GUGUR	79	0.361	0.395	VALID
40	0.361	0.399	VALID	80	0.361	0.051	GUGUR

RELIABILITY

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	32	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.856	80

ITEM STATISTIC

	Mean	Std. Deviation	N
item_1	2.94	0.435	32
item_2	2.91	0.641	32
item_3	3.06	0.801	32
item_4	3.16	0.847	32
item_5	2.69	0.644	32
item_6	2.62	1.07	32
item_7	2.94	0.84	32
item_8	2.59	0.712	32
item_9	3.84	0.448	32
item_10	2.72	0.958	32
item_11	3.47	0.621	32
item_12	3.09	1.058	32
item_13	2.31	0.693	32
item_14	1.47	0.718	32
item_15	2.78	0.751	32
item_16	2.91	0.777	32
item_17	2.22	0.751	32
item_18	1.53	0.567	32
item_19	3.78	0.42	32
item_20	2.75	0.842	32
item_21	3.38	0.554	32
item_22	3.06	0.759	32
item_23	3.22	0.659	32
item_24	2.06	0.669	32
item_25	3.41	0.56	32
item_26	2.94	0.669	32
item_27	3.12	0.793	32
item_28	3.03	0.74	32
item_29	3.31	0.471	32
item_30	2.25	0.568	32
item_31	3.47	0.671	32
item_32	1.41	0.56	32
item_33	3.25	0.672	32
item_34	3.16	0.884	32
item_35	2.59	0.712	32
item_36	3.28	0.581	32
item_37	3.03	0.822	32
item_38	2.88	0.942	32
item_39	2.59	0.798	32
item_40	2.59	0.665	32

	Mean	Std. Deviation	N
item_41	3.44	0.759	32
item_42	2.97	0.647	32
item_43	2.56	0.84	32
item_44	3.31	0.693	32
item_45	3.22	0.491	32
item_46	2.91	0.856	32
item_47	3.06	0.759	32
item_48	2.12	0.793	32
item_49	3.09	0.818	32
item_50	2.47	0.842	32
item_51	2.22	0.608	32
item_52	2.47	0.718	32
item_53	3.31	0.859	32
item_54	2.38	0.833	32
item_55	3.06	0.716	32
item_56	2.19	0.592	32
item_57	3.22	0.706	32
item_58	2.53	0.983	32
item_59	3.16	0.847	32
item_60	2.22	0.906	32
item_61	2.62	0.707	32
item_62	2.62	0.833	32
item_63	2.72	0.924	32
item_64	1.78	0.706	32
item_65	3.34	0.602	32
item_66	2.31	0.859	32
item_67	3.06	0.619	32
item_68	3.03	0.647	32
item_69	3.09	0.641	32
item_70	3.31	0.693	32
item_71	3.5	0.622	32
item_72	3.34	0.653	32
item_73	3.47	0.567	32
item_74	2.28	0.851	32
item_75	3.25	0.622	32
item_76	3.06	0.619	32
item_77	2.81	0.693	32
item_78	2.38	0.707	32
item_79	2.88	0.66	32
item_80	2.25	0.842	32

Item-Total Statistics

no item	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_1	223.68750	260.15700	0.35100	.	0.847
Item_2	223.71880	262.46700	0.11600	.	0.849
Item_3	223.56250	253.41500	0.44000	.	0.844
Item_4	223.46880	253.61200	0.40600	.	0.845
Item_5	223.93750	260.64100	0.20300	.	0.848
Item_6	224.00000	253.35500	0.31600	.	0.846
Item_7	223.68750	253.70600	0.40600	.	0.845
Item_8	224.03120	257.06400	0.33700	.	0.846
Item_9	222.78120	266.30500	-0.08400	.	0.851
Item_10	223.90620	252.02300	0.40500	.	0.844
Item_11	223.15620	257.36200	0.37800	.	0.846
Item_12	223.53120	252.06400	0.36000	.	0.845
Item_13	224.31250	267.89900	-0.13700	.	0.853
Item_14	225.15620	255.74900	0.39200	.	0.845
Item_15	223.84380	255.55500	0.38100	.	0.845
Item_16	223.71880	255.37000	0.37400	.	0.845
Item_17	224.40620	256.89400	0.32500	.	0.846
Item_18	225.09380	265.18400	-0.01300	.	0.851
Item_19	222.84380	258.97500	0.45300	.	0.846
Item_20	223.87500	263.01600	0.05700	.	0.851
Item_21	223.25000	258.51600	0.36200	.	0.846
Item_22	223.56250	265.99600	-0.05200	.	0.852
Item_23	223.40620	264.18400	0.03100	.	0.85
Item_24	224.56250	256.12500	0.40600	.	0.845
Item_25	223.21880	257.27300	0.42800	.	0.846
Item_26	223.68750	256.93100	0.36800	.	0.846
Item_27	223.50000	264.19400	0.01800	.	0.851
Item_28	223.59380	255.99100	0.36900	.	0.846
Item_29	223.31250	258.99600	0.40000	.	0.846
Item_30	224.37500	260.11300	0.26400	.	0.847
Item_31	223.15620	256.91000	0.36800	.	0.846
Item_32	225.21880	262.24100	0.15000	.	0.849
Item_33	223.37500	258.95200	0.27100	.	0.847
Item_34	223.46880	257.54700	0.24500	.	0.848
Item_35	224.03120	266.35400	-0.06800	.	0.852
Item_36	223.34380	258.42600	0.34800	.	0.846
Item_37	223.59380	254.37800	0.39000	.	0.845
Item_38	223.75000	251.67700	0.42500	.	0.844
Item_39	224.03120	263.58000	0.04100	.	0.851
Item_40	224.03120	257.06400	0.36400	.	0.846
Item_41	223.18750	265.06000	-0.01500	.	0.851
Item_42	223.65620	256.94300	0.38200	.	0.846
Item_43	224.06250	265.35100	-0.02900	.	0.852
Item_44	223.31250	255.83500	0.40400	.	0.845
Item_45	223.40620	264.44300	0.03700	.	0.85
Item_46	223.71880	265.62800	-0.03900	.	0.852
Item_47	223.56250	259.73800	0.20300	.	0.848
Item_48	224.50000	258.71000	0.23300	.	0.848
Item_49	223.53120	252.70900	0.45800	.	0.844
Item_50	224.15620	253.94300	0.39600	.	0.845
Item_51	224.40620	271.99100	-0.35300	.	0.855
Item_52	224.15620	258.91000	0.25300	.	0.847
Item_53	223.31250	254.41500	0.36900	.	0.845
Item_54	224.25000	267.29000	-0.10000	.	0.853
Item_55	223.56250	255.35100	0.41200	.	0.845
Item_56	224.43750	256.64100	0.43600	.	0.845
Item_57	223.40620	257.34600	0.32800	.	0.846
Item_58	224.09380	252.41000	0.38100	.	0.845
Item_59	223.46880	252.12800	0.46200	.	0.844

Lampiran 6

Data Pre Test

Angket Aktualisasi Diri

DATA PRE TEST

no	Nama	ITEM																																																						
1	ADRN	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	4	3	3	2	3	2	3	3	4	2	3	2	3	2	3	3	4	2	3	2	3	3	4	2	2	2	3	2	3										
2	AFHH	3	3	4	2	4	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4							
3	ALEF	3	3	3	3	3	2	2	4	3	1	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4						
4	AMNT	2	2	3	3	4	3	3	3	4	2	3	4	4	4	1	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3						
5	ANNS	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	2	4	3	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4						
6	ARYA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	4	2	4	4	2	4	1	2	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3							
7	ARLA	3	3	3	2	3	2	2	4	3	4	3	4	3	1	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4						
8	BRNK	3	2	2	2	1	3	2	4	2	2	2	3	1	3	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	2	4	3	2	4	3	3	2	3	4	3	4	3	2	4	1	3	2	2	3	3	2	2	2	4	4					
9	BNTG	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	2	2	3	3	2	2	4	2	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	4	1	3	3	3	3	4	2	3	4					
10	CLRN	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	1	1	3	3	2	2	4	2	4	1	3	3	3	4	4	2	4	2	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4					
11	DEBI	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	2	4	4	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4				
12	DEMA	3	2	4	3	3	1	2	4	3	3	1	2	1	1	1	2	1	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	1	3	1	3	3	1	3	3	1	4	4	2	3	2	2	4	2	2	2	2	4	2	2					
13	DHEA	3	3	2	4	3	3	1	2	4	3	3	1	2	1	1	2	1	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	1	3	1	3	1	3	3	1	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2				
14	ERST	3	3	2	3	3	2	3	2	4	2	3	2	3	1	3	3	2	1	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	1	4	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3					
15	IDRT	3	3	3	3	4	2	3	4	4	2	2	2	1	2	2	2	2	4	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3			
16	INDA	2	3	2	2	2	3	2	4	2	3	3	2	1	3	3	2	2	4	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3				
17	IVAN	3	3	3	2	3	2	2	4	3	4	3	4	3	1	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4			
18	JSCA	3	3	3	2	3	2	2	4	3	1	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4			
19	KRTK	2	2	3	3	4	3	2	3	4	2	3	4	2	1	1	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
20	KSTI	3	3	4	3	3	3	2	3	4	2	3	3	2	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
21	MRSA	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	4	1	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
22	MLNA	4	4	4	4	4	3	2	4	3	2	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
23	MHMA	2	2	2	2	2	1	2	4	1	4	4	2	1	2	2	2	1	3	2	3	4	4	2	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
24	MHMD	3	3	4	2	3	2	2	3	4	4	4	4	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
25	PTRI	2	2	3	3	4	3	2	3	4	2	3	4	2	1	1	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
26	RVLA	3	3	4	3	3	3	2	3	4	2	3	3	2	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
27	RSDA	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	4	1	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	1	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
28	RIZA	3	3	3	3	3	2	2	4	3	1	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
29	RDKA	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	4	4	4	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
30	SLSA	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
31	TLTA	2	3	4	2	4	1	1	2	4	2	3	4	2	1	3	2	1	2	4	2	3	4	4	1	3	2	3	3	3	2	4	1	3	3	2	4	1	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
32	WHID	3	2	4	3	3	1	2	4	3	3	1	2	1	1	1	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
33	YNAR	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	1	3	3	2	1	4	4	4	3	4	2	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	1	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
34	ZHDI	3	2	3	3	2	3	2	4	2	3	2	3	1	3	3	2	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
No Item		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41														

KATEGORI			
TINGGI	SEDANG	RENDAH	SANGAT RENDAH
2	28	4	0

NILAI MAX	NILAI MIN
46X4=184	46X1=46

Nilai Max - Nilai Min
184 - 46 = 138

138 ; 4 = 34,5 (34)

Jadi, Kategori
Sangat Rendah = 46-80
Rendah = 81-115
Sedang = 116-150
Tinggi = 151-185

Lampiran 7

Kisi-kisi Modul Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

Kisi-kisi Modul Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

No	Tema	Tujuan	Tahapan Kegiatan	Waktu
1	Aktualisasi diri dengan teknik <i>role playing</i>	Agar memahami arti aktualisasi diri teknik <i>role playing</i>	Tahap 1 : Pembentukan Tahap 2 : Peralihan Tahap 3 : Kegiatan (Teknik <i>Role Playing</i>) Tahap 4 : Pengakhiran	70 Menit
2	Terbuka dan Keluar dari kebiasaan bertahan dalam mengaktualisasi diri ,teknik <i>role playing</i>	Agar memahami Terbuka dan Keluar dari kebiasaan bertahan dalam aktualisasi diri Teknik <i>role playing</i>	Tahap 1: Pembentukan Tahap 2 : Peralihan Tahap 3 : Kegiatan (Teknik <i>Role Playing</i>) Tahap 4 : Pengakhiran	70 Menit
3	Menjaga Eksistensi dan teknik <i>role playing</i>	Agar memahami arti menjaga eksistensi dan teknik <i>role playing</i> , serta dapat mengentaskan masalah yang menghambat eksistensi dalam aktualisasi diri	Tahap 1 : Pembentukan Tahap 2 : Peralihan Tahap 3 : Kegiatan (Teknik <i>Role Playing</i>) Tahap 4 : Pengakhiran	70 Menit
4	Percaya diri dan <i>role playing</i>	Agar memahami arti percaya diri dalam aktualisasi diri dan <i>role playing</i> , dan dapat mengentaskan masalah yang menghambat percaya diri dalam aktualisasi diri	Tahap 1 : Pembentukan Tahap 2 : Peralihan Tahap 3 : Kegiatan (Teknik <i>Role Playing</i>) Tahap 4 : Pengakhiran	70 Menit

5	Bebas dan teknik <i>role playing</i>	Agar memahami arti bebas dalam aktualisasi diri dan teknik <i>role playing</i> , dan dapat mengentaskan masalah yang menghambat bebas untuk berperilaku dalam aktualisasi diri.	Tahap 1 : Pembentukan Tahap 2 : Peralihan Tahap 3 : Kegiatan (Teknik <i>Role Playing</i>) Tahap 4 : Pengakhiran	70 Menit
6	Kreatifitas dan teknik <i>role playing</i>	Agar memahami arti kreatifitas dalam aktualisasi diri dan teknik <i>role playing</i> dalam kreatifitas untuk mengaktulisasikan diri	Tahap 1 : Pembentukan Tahap 2 : Peralihan Tahap 3 : Kegiatan (Teknik <i>Role Playing</i>) Tahap 4 : Pengakhiran	70 Menit

Lampiran 8

**Rencana Pelaksanaan Layanan, Laporan
Pelaksanaan, Hasil Pelaksanaan Konseling
Kelompok dengan Teknik *Role Playing*
Dan Modul Aktualisasi Diri**

RENCANA PEMBERIAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING
Layanan Konseling Kelompok

- A. Tema : Eksplorasi Masalah
- B. Topik bahasan : Tugas (Aktualisasi Diri)
- C. Bidang bimbingan : Pribadi, sosial, dan belajar
- D. Fungsi layanan : Pengentasan dan pengembangan
- E. Sasaran layanan : 10 siswa Kelas VIII E
- F. Tempat penyelenggaraan : Aula
- G. Tanggal penyelenggaraan : Kamis, 29 September 2016
- H. Waktu penyelenggaraan : 70 menit
- I. Tujuan layanan :
1. *Understanding* (pemahaman baru)
 - a. Anggota kelompok dapat memahami permasalahan yang dibahas
 - b. Anggota kelompok dapat mengemukakan permasalahan yang dialaminya
 2. *Comfortable* (sikap positif)
 - a. Anggota kelompok dapat secara mandiri mengambil keputusan secara tepat
 - b. Anggota kelompok dapat mengidentifikasi diri dampak alternatif penyelesaian masalah
 3. *Action* (Unjuk kerja/ rencana kegiatan)
 Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah
- J. Materi : Terlampir
- K. Kegiatan layanan :
1. Tahap 1 yaitu pembentukan: :
 - a. Tujuan : Membangun Hubungan akrab antara pemimpin kelompok dengan anggota kelompok
 - b. Metode : Menjelaskan dan permainan
 - c. Uraian Kegiatan :
 - 1) Mengungkapkan pengertian dan tujuan konseling kelompok

- 2) Menjelaskan cara-cara dan asas-asas konseling kelompok
 - 3) Saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri
 - 4) Permainan penghangatan atau pengakraban
2. Tahap 2 adalah peralihan:
- a. Tujuan : Mengetahui kesiapan agar anggota kelompok kegiatan konseling berjalan lancar
 - b. Metode : Mengajukan pertanyaan pada anggota konseling kelompok
 - c. Uraian Kegiatan :
 - 1) Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
 - 2) Menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya.
 - 3) Membahas suasana yang terjadi
 - 4) Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota
 - 5) Jika perlu kembali kebeberapa aspek pada tahap pertama/pembentukan
3. Tahap 3 adalah kegiatan:
- a. Tujuan : Membantu anggota kelompok dalam mengemukakan permasalahan yang dihadapi terkait aktualisasi diri
 - b. Metode : Diskusi
 - c. Uraian Kegiatan :
 - 1) Pemimpin kelompok mengemukakan masalah yang akan dibahas.
 - 2) Menunjuk anggota yang mempunyai masalah untuk menyampaikan secara lebih rinci permasalahannya.
 - 3) Tanya jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang masalah yang dibahas
 - 4) Anggota membahas permasalahan tersebut secara mendalam dan tuntas
 - 5) Melakukan Teknik *Role Playing*

4. Tahap Pengakhiran

- a. Tujuan : Menyimpulkan seluruh kegiatan dalam pertemuan
- b. Metode : Ceramah
- c. Uraian Kegiatan
 - 1) Pemimpin kelompok menginformasikan bahwa kegiatan konseling kelompok akan segera diakhiri.
 - 2) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membahas kegiatan untuk pertemuan selanjutnya.
 - 3) Pemimpin kelompok mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota kelompok atas partisipasinya dalam kegiatan kelompok.
 - 4) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membentuk posisi melingkar dan kemudian berdoa bersama.
 - 5) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok saling berjabat tangan (bersalaman) sebagai tanda kegiatan konseling kelompok telah berakhir.

L. Sumber / bahan dan alat : Kertas dan pulpen

M. Penilaian :

1. Laiseg

- a. Melakukan penilaian hasil secara tertulis untuk mengungkap
 - 1) Pemahaman baru anggota kelompok (*Understanding*)
 - 2) Sikap positif anggota kelompok (*comfortable*)
 - 3) Rencana kegiatan anggota kelompok (*action*)
- b. Melakuakan penilaian proses mengungkap
 - 1) Pendapat, ide atau gagasan anggota kelompok
 - 2) Antusiasme anggota kelompok

2. Laijapen

Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok dalam kaitannya dengan permasalahan terkait dengan aktualisasi diri.

3. Laijapan

Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok dalam aktualisasi diri

N. Catatan khusus : -

Mengetahui,
Guru BK Kelas VIII E

Magelang, 29 September 2016
Peneliti

Siti Djubaidah, S. Pd
NIP. 19590608 198103 2 005

Rahmat Fauzi Ramadhan
NPM. 12.0301.0028

**LAPORAN LAYANAN
KONSELING KELOMPOK**

- A. Bentuk Layanan : Konseling Kelompok
- B. Penyelenggara Layanan : Rahmat Fauzi Ramadhan
- C. Sasaran : 10 orang siswa kelas VIII E (Anggota terlampir)
- D. Waktu : 1x 70 menit
- E. Tempat : Ruang Multimedia
- F. Lingkup Pembicaraan :
1. Sifat topic : Pribadi
 2. Masalah yang terkait dengan pelaksanaan konseling kelompok
 3. Masalah yang dialami terkait aktualisasi diri
 - a. ADRN : Merasa dirinya selalu menutupi diri dan tidak lepas dalam sosialisasi di lingkungan
 - b. BRNK : Kurang mampu bekerja sama dengan orang lain dan sulit untuk menerima pendapat orang lain kurang terbuka dan juga merasa sering tergoda dengan pendapat teman dan ajakan teman
 - c. DEMA : Selalu menuruti perkataan teman, ajakan teman dan merasa bahwa tidak bebas dalam menjadi dirinya sendiri ataupun keinginannya
 - d. DHEA : Sering mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri apabila di lingkungan baru
 - e. ERST : Sering mengalami kesulitan apabila dalam forum dimintai pendapat, sehingga sering kali ikut pendapat teman
 - f. INDA : Merasa bahwa dirinya ingin beradaptasi, namun sering tidak mampu untuk menjalaninya
 - g. MHMA : Sering merasa tidak yakin dengan kemampuannya, dalam hal sosial maupun pemecahan masalah
 - h. TLTA : Bergantung kepada teman, karena merasa hasil dari pemikirannya sering kurang sehingga tidak yakin

- i. WHID : Merasa dirinya selalu menutupi diri dan tidak terbuka dalam sosialisasi di lingkungan
 - j. ZHDI : Merasa dirinya tidak inovatif dan kreatif dalam melakukan tindakan
4. Topik yang dibahas : Aktualisasi Diri
 5. Isi bahasan
 - a. Masalah yang dialami oleh ADRN, BRNK dan WHID hampir sama permasalahan yang dialami, Mereka kurang bisa terbuka dalam mengemukakan pendapat dan kurang mampu menerima masukan dari orang lain, tidak terbuka karena merasa bahwa percuma menyampaikan pendapat apabila tidak berpengaruh. Sedangkan permasalahan ERST dan INDA hampir sama, yaitu kurang mampu menyesuaikan diri atau beradaptasi dalam lingkungan, permasalahan lain berkaitan dengan percaya diri yang rendah dialami oleh MHMA dan TLTA, merasa baha tidak yakin dengan kemampuan yang dimiliki. Masalah yang hampir sama juga disampaikan BRNK dan DEMA yaitu merasa tidak bebas dan mudah terpengaruh dengan teman, masalah kreatifitas berkaitan dengan aktualisasi diri juga dialami oleh ERST dan ZHDI yaitu merasa behwa dalam melakukan tindakan sering tidak berasal dari pemikiranya atau tidak mampu menyampaikan hasil pemikiranya untuk dijadikan pendapat ataupun masukan.
 - b. Teknik *Role Playing*

Anggota Konseling kelompok yang memainkan peran , Anggota dipersilahkan bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Keputusan tersebut diambil berdasarkan hasil analisis terhadap permasalahan yang sedang dihadapi siswa, berekspresi secara utuh dalam memerankan peran yang telah ditentukan.

6. Pesan dan Kesan

- a. Kegiatan konseling kelompok seru dan mengasyikkan
- b. Membantu menyelesaikan masalah dalam kelompok

Magelang, 29 September 2016

Penulis

Rahmat Fauzi Ramadhan

NPM. 12.0301.0028

HASIL PELAKSANAAN

KONSELING KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING*

- A. Sasaran : 10 siswa Kelas VIII E (anggota terlampir)
- B. Waktu : 1 X 70 menit
- C. Tempat : Kelas VIII E SMP N 7 Kota Magelang
- D. Pertemuan : Pertemuan 1 (Kamis, 29 September 2016)
- E. Lingkup Pembicaraan :
1. Sifat topik : Pribadi
 2. Masalah yang dialami terkait Aktualisasi Diri
- F. Tahapan Hasil Konseling Kelompok

1. Tahap Pembentukan

KK: Assalamualaikum wr.wb

AK: Walaikumsalam wr.wb

KK :Terima kasih atas kesediaan dan kehadiran anak-anak untuk mengikuti kegiatan hari ini. Alangkah lebih baik jika kita semua memulai kegiatan ini dengan berdoa. Marilah kita berdoa bersama-sama untuk memulai kegiatan.

Semua : (Berdoa)

KK : Anak-anak hari ini kita akan melakukan kegiatan yang merupakan salah satu dari layanan bimbingan konseling, yaitu konseling kelompok. Tahukah anak-anak konseling kelompok itu?

AK : Belum Pak.

KK : (Menjelaskan pengertian, tujuan, asas-asas dalam konseling kelompok, dan kontrak waktu konseling kelompok serta melakukan permainan lanjutan laguku untuk menambah semangat anggota kelompok dalam mengikuti konseling kelompok)

2. Tahap Peralihan

KK : Sebelum kita memulai konseling kelompok ini, apakah ada yang merasa sakit atau belum siap mengikuti?

AK : Tidak, Pak. Sudah siap semua.

KK : (Menegaskan kembali asas kerahasiaan dalam konseling kelompok dengan mengucapkan janji bersama-sama, serta menyampaikan prosedur kegiatan)

3. Tahap Kegiatan

KK : Dari pertemuan konseling kelompok, Ketua kelompok berusaha mengeksplorasi masalah yang terjadi pada anggota kelompok terkait aktualisasi diri

AK : (Mengungkap permasalahan masing-masing)

KK : Dari semua yang telah disampaikan, apa penyebabnya kalian sulit untuk melakukannya?

AK : (Mengungkapkan penyebabnya masing-masing)

KK : ADRN, BRNK, DEMA, DHEA, ERST, INDA, MHMA, TLTA WHID dan ZHDI menyampaikan permasalahannya dan penyebabnya.

AK : (Menyimpulkan permasalahan dan alternatif penyelesaiannya)

4. Tahap Pengakhiran

KK : (Menyampaikan kegiatan akan diakhiri dan menanyakan kesan pesan dalam mengikuti konseling kelompok)

AK : (Menyampaikan kesan dan pesan)

KK : (Menyepakati kegiatan selanjutnya). Terima kasih dapat berpartisipasi dalam kegiatan hari ini, Wassalamualaikum wr.wb

AK : Walaikumsalam wr.wb

RENCANA PEMBERIAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING
Layanan Konseling Kelompok

- A. Tema : Pengentasan Masalah
- B. Topik bahasan : Tugas (Terbuka dan keluar dari kebiasaan bertahan dalam aktualisasi diri)
- C. Bidang bimbingan : Pribadi, sosial, dan belajar
- D. Fungsi layanan : Pengentasan dan pengembangan
- E. Sasaran layanan : 10 siswa Kelas VIII E
- F. Tempat penyelenggaraan : Aula
- G. Tanggal penyelenggaraan : Senin, 3 Oktober 2016
- H. Waktu penyelenggaraan : 70 menit
- I. Tujuan layanan :
1. *Understanding* (pemahaman baru)
 - a. Anggota kelompok dapat memahami permasalahan yang dibahas
 - b. Anggota kelompok dapat mengemukakan permasalahan yang dialaminya
 2. *Comfortable* (sikap positif)
 - a. Anggota kelompok dapat secara mandiri mengambil keputusan secara tepat
 - b. Anggota kelompok dapat mengidentifikasi diri dampak alternatif penyelesaian masalah
 3. *Action* (Unjuk kerja/ rencana kegiatan)
 Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah
- J. Materi : Terlampir
- K. Kegiatan layanan :
1. Tahap 1 yaitu pembentukan: :
 - A. Tujuan : Membangun Hubungan akrab antara pemimpin kelompok dengan anggota kelompok
 - B. Metode : Menjelaskan dan permainan
 - C. Uraian Kegiatan :
 - 1) Mengungkapkan pengertian dan tujuan konseling kelompok

- 2) Menjelaskan cara-cara dan asas-asas konseling kelompok
 - 3) Saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri
 - 4) Permainan penghangatan atau pengakraban
2. Tahap 2 adalah peralihan:
- a. Tujuan : Mengetahui kesiapan agar anggota kelompok kegiatan konseling berjalan lancar
 - b. Metode : Mengajukan pertanyaan pada anggota konseling kelompok
 - c. Uraian Kegiatan :
 - 1) Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
 - 2) Menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya.
 - 3) Membahas suasana yang terjadi
 - 4) Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota
 - 5) Jika perlu kembali kebeberapa aspek pada tahap pertama/pembentukan
3. Tahap 3 adalah kegiatan:
- a. Tujuan : Membantu anggota kelompok dalam mengemukakan permasalahan yang dihadapi terkait terbuka dan keluar dari kebiasaan bertahan
 - b. Metode : Diskusi
 - c. Uraian Kegiatan :
 - 1) Pemimpin kelompok mengemukakan masalah yang akan dibahas.
 - 2) Menunjuk anggota yang mempunyai masalah untuk menyampaikan secara lebih rinci permasalahannya.
 - 3) Tanya jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang masalah yang dibahas
 - 4) Anggota membahas permasalahan tersebut secara mendalam dan tuntas

5) Melakukan Teknik *Role Playing*

4. Tahap Pengakhiran

- a. Tujuan : Menyimpulkan seluruh kegiatan dalam pertemuan
- b. Metode : Ceramah
- c. Uraian Kegiatan
 - 1) Pemimpin kelompok menginformasikan bahwa kegiatan konseling kelompok akan segera diakhiri.
 - 2) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membahas kegiatan untuk pertemuan selanjutnya.
 - 3) Pemimpin kelompok mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota kelompok atas partisipasinya dalam kegiatan kelompok.
 - 4) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membentuk posisi melingkar dan kemudian berdoa bersama.
 - 5) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok saling berjabat tangan (bersalaman) sebagai tanda kegiatan konseling kelompok telah berakhir.

L. Sumber / bahan dan alat : Kertas dan pulpen

M. Penilaian :

1. Laiseg

- a. Melakukan penilaian hasil secara tertulis untuk mengungkap
 - 1) Pemahaman baru anggota kelompok (*Understanding*)
 - 2) Sikap positif anggota kelompok (*comfortable*)
 - 3) Rencana kegiatan anggota kelompok (*action*)
- b. Melakukan penilaian proses mengungkap
 - 3) Pendapat, ide atau gagasan anggota kelompok
 - 4) Antusiasme anggota kelompok

2. Laijapen

Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok dalam kaitannya dengan permasalahan terkait dengan aktualisasi diri.

3. Laijapan

Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok dalam aktualisasi diri

N. Catatan khusus : -

Mengetahui
Guru BK Kelas VIII E

Magelang, 3 Oktober 2016
Peneliti

Siti Djubaidah, S. Pd
NIP. 19590608 198103 2 005

Rahmat Fauzi Ramadhan
NPM. 12.0301.0028

LAPORAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK

- A. Bentuk Layanan : Konseling Kelompok
- B. Penyelenggara Layanan : Rahmat Fauzi Ramadhan
- C. Sasaran : 10 orang siswa kelas VIII E (Anggota terlampir)
- D. Waktu : 1x 70 menit
- E. Tempat : Ruang Multimedia
- F. Lingkup Pembicaraan :
 - 1. Sifat topik : Pribadi
 - 2. Masalah yang terkait dengan pelaksanaan konseling kelompok
 - 3. Masalah yang dialami terkait terbuka dan keluar dari kebiasaan bertahan
 - a. ADRN : Merasa dirinya selalu menutupi diri dan tidak lepas dalam sosialisasi di lingkungan
 - b. BRNK : Kurang mampu bekerja sama dengan orang lain dan sulit untuk menerima pendapat orang lain
 - c. WHID : Merasa bahwa dirinya benar, masukan dari teman tidak Nyaman namun tidak mau menanggapi masukan atau saran dari teman
 - 4. Topik yang dibahas : Terbuka dan keluar dari kebiasaan bertahan
 - 5. Isi bahasan
 - a. Masalah yang dialami oleh ADRN, BRNK dan WHID hampir sama permasalahan yang dialami, Mereka kurang bisa terbuka dalam mengemukakan pendapat dan kurang mampu menerima masukan dari orang lain, tidak terbuka karena merasa bahwa percuma menyampaikan pendapat apabila tidak berpengaruh. Contohnya seperti ketika di kelas, hanya murid yang berani saja yang mau terbuka dalam berpendapat karena merasa bahwa dirinya percumah apabila berpendapat, sisi lain mereka ingin menyampaikan gagasannya namun tidak berani.

b. Teknik *Role Playing*

Anggota Konseling kelompok yang memainkan peran , Anggota dipersilahkan bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Keputusan tersebut diambil berdasarkan hasil analisis terhadap permasalahan yang sedang dihadapi siswa, berekspresi secara utuh dalam memerankan peran yang telah ditentukan.

c. Alternatif pemecahan masalah :

Setelah melakukan proses konseling kelompok dan saling menyampaikan pendapat, diperoleh beberapa alternatif pemecahan masalah dari anggota kelompok untuk ADRN, BRNK, dan WHID yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Membiasakan menyampaikan pendapat, walaupun kurang tepat namun akan bermanfaat.
- 2) Menerima masukan, karena tindakan yang kita lakukan belum tentu terbaik dan manusia butuh masukan agar menjadi lebih baik.
- 3) Berusaha terbuka apabila berada di lingkungan sosial gar tidak ada beban dalam diri.

d. Kesimpulan :

Kesimpulan yang diungkapkan oleh ADRN, BRNK, dan WHID di akhir proses konseling kelompok ini adalah mereka akan introspeksi diri dan memperbaiki sikapnya terkait dengan keterbukaan, menerima pendapat agar mampu menjadi lebih baik. Mereka juga menerima seluruh masukan dari teman-teman dan akan mencobanya dalam kehidupan sehari-hari. ADRN, BRNK dan WHID juga merasa cukup terbantu oleh teman-teman.

6. Pesan dan Kesan

- a. Kegiatan konseling kelompok menarik
- b. Membantu menyelesaikan masalah dalam kelompok
- c. Menambah pengalaman

Magelang, 3 Oktober 2016

Penulis

Rahmat Fauzi Ramadhan

NPM. 12.0301.0028

HASIL PELAKSANAAN

KONSELING KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING*

- A. Sasaran : 10 siswa Kelas VIII E (anggota terlampir)
- B. Waktu : 1 X 70 menit
- C. Tempat : Kelas VIII E SMP N 7 Kota Magelang
- D. Pertemuan : Pertemuan 2 (Senin, 3 Oktober 2016)
- E. Lingkup Pembicaraan :
1. Sifat topik : Pribadi
 2. Masalah yang dialami terkait terbuka dan keluar dari kebiasaan bertahan
- F. Tahapan Hasil Konseling Kelompok

a. Tahap Pembentukan

KK: Assalamualaikum wr.wb

AK: Walaikumsalam wr.wb

KK :Terima kasih atas kesediaan dan kehadiran anak-anak untuk mengikuti kegiatan hari ini. Alangkah lebih baik jika kita semua memulai kegiatan ini dengan berdoa. Marilah kita berdoa bersama-sama untuk memulai kegiatan.

Semua : (Berdoa)

KK : Anak-anak hari ini kita akan melakukan kegiatan yang merupakan salah satu dari layanan bimbingan konseling, yaitu konseling kelompok. Tahukah anak-anak konseling kelompok itu?

AK : Belum Pak.

KK : (Menjelaskan pengertian, tujuan, asas-asas dalam konseling kelompok, dan kontrak waktu konseling kelompok serta melakukan permainan lanjutan laguku untuk menambah semangat anggota kelompok dalam mengikuti konseling kelompok)

b. Tahap Peralihan

KK : Sebelum kita memulai konseling kelompok ini, apakah ada yang merasa sakit atau belum siap mengikuti?

AK : Tidak, Pak. Sudah siap semua.

KK : (Menegaskan kembali asas kerahasiaan dalam konseling kelompok dengan mengucapkan janji bersama-sama, serta menyampaikan prosedur kegiatan)

c. Tahap Kegiatan

KK : Dari pertemuan konseling kelompok kemarin, kita sudah tahu bagaimana menyikapi permasalahan tersebut. Apakah ADRN, BRNK, dan WHID sudah mencoba untuk melakukannya?

AK : Belum sepenuhnya

KK : Apa sajakah yang membuat kalian sulit untuk melakukannya?

Ak : (Mengungkap permasalahan masing-masing)

KK : Dari semua yang telah disampaikan, apa penyebabnya kalian sulit untuk melakukannya?

AK : (Mengungkapkan penyebabnya masing-masing)

KK : ADRN, BRNK, dan WHID menyampaikan permasalahannya dan penyebabnya. Menurut kalian alternatif permasalahan yang seperti apa untuk menghilangkan kesulitan kalian?

AK : (ADRN, BRNK dan WHID sedangkan anggota lain aktif mengikuti kegiatan serta memberikan alternative penyelesaiannya)

KK : Memberikan kesempatan melaksanakan Permainan Peran (*Role Playing*), anggota kelompok yang tidak bermain peran untuk memberi tanggapan terhadap topik yang sedang dibahas yaitu Contoh Terbuka dan keluar dari kebiasaan bertahan dalam mengaktualisasikan diri.

AK : Melaksanakan Permainan Peran (*Role Playing*)

KK : Baiklah, mari kita menyimpulkan dari apa yang telah kita bahas dalam konseling kelompok ini.

AK : (Menyimpulkan permasalahan dan alternatif penyelesaiannya)

d. Tahap Pengakhiran

KK : (Menyampaikan kegiatan akan diakhiri dan menanyakan kesan pesan dalam mengikuti konseling kelompok)

AK : (Menyampaikan kesan dan pesan)

KK : (Menyepakati kegiatan selanjutnya). Terima kasih dapat berpartisipasi dalam kegiatan hari ini, Wassalamualaikum wr.wb

AK : Walaikumsalam wr.wb

RENCANA PEMBERIAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING
Layanan Konseling Kelompok

- A. Tema : Pengentasan Masalah
- B. Topik bahasan : Tugas (Menjaga Eksistensi)
- C. Bidang bimbingan : Pribadi, sosial, dan belajar
- D. Fungsi layanan : Pengentasan dan pengembangan
- E. Sasaran layanan : 10 siswa Kelas VIII E
- F. Tempat penyelenggaraan : Aula
- G. Tanggal penyelenggaraan : Kamis, 6 Oktober 2016
- H. Waktu penyelenggaraan : 70 menit
- I. Tujuan layanan :
1. *Understanding* (pemahaman baru)
 - a. Anggota kelompok dapat memahami permasalahan yang dibahas
 - b. Anggota kelompok dapat mengemukakan permasalahan yang dialaminya
 2. *Confortable* (sikap positif)
 - a. Anggota kelompok dapat secara mandiri mengambil keputusan secara tepat
 - b. Anggota kelompok dapat mengidentifikasi diri dampak alternatif penyelesaian masalah
 3. *Action* (Unjuk kerja/ rencana kegiatan)
 Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah
- J. Materi : Terlampir
- K. Kegiatan layanan :
1. Tahap 1 yaitu pembentukan: :
 - a. Tujuan : Membangun Hubungan akrab antara pemimpin kelompok dengan anggota kelompok
 - b. Metode : Menjelaskan dan permainan
 - c. Uraian Kegiatan :
 - 1) Mengungkapkan pengertian dan tujuan konseling kelompok

- 2) Menjelaskan cara-cara dan asas-asas konseling kelompok
 - 3) Saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri
 - 4) Permainan penghangatan atau pengakraban
2. Tahap 2 adalah peralihan:
- a. Tujuan : Mengetahui kesiapan agar anggota kelompok kegiatan konseling berjalan lancar
 - b. Metode : Mengajukan pertanyaan pada anggota konseling kelompok
 - c. Uraian Kegiatan :
 - 1) Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
 - 2) Menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya.
 - 3) Membahas suasana yang terjadi
 - 4) Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota
 - 5) Jika perlu kembali kebeberapa aspek pada tahap pertama/pembentukan
3. Tahap 3 adalah kegiatan:
- a. Tujuan : Membantu anggota kelompok dalam mengemukakan permasalahan yang dihadapi terkait eksistensi
 - b. Metode : Diskusi
 - c. Uraian Kegiatan :
 - 1) Pemimpin kelompok mengemukakan masalah yang akan dibahas.
 - 2) Menunjuk anggota yang mempunyai masalah untuk menyampaikan secara lebih rinci permasalahannya.
 - 3) Tanya jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang masalah yang dibahas
 - 4) Anggota membahas permasalahan tersebut secara mendalam dan tuntas
 - 5) Melakukan Teknik *Role Playing*

4. Tahap Pengakhiran

- a. Tujuan : Menyimpulkan seluruh kegiatan dalam pertemuan
- b. Metode : Ceramah
- c. Uraian Kegiatan
 - 1) Pemimpin kelompok menginformasikan bahwa kegiatan konseling kelompok akan segera diakhiri.
 - 2) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membahas kegiatan untuk pertemuan selanjutnya.
 - 3) Pemimpin kelompok mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota kelompok atas partisipasinya dalam kegiatan kelompok.
 - 4) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membentuk posisi melingkar dan kemudian berdoa bersama.
 - 5) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok saling berjabat tangan (bersalaman) sebagai tanda kegiatan bimbingan kelompok telah berakhir.

L. Sumber / bahan dan alat : Kertas dan pulpen

M. Penilaian :

1. Laiseg

- a. Melakukan penilaian hasil secara tertulis untuk mengungkap
 - 1) Pemahaman baru anggota kelompok (*Understanding*)
 - 2) Sikap positif anggota kelompok (*comfortable*)
 - 3) Rencana kegiatan anggota kelompok (*action*)
- b. Melakukan penilaian proses mengungkap
 - 1) Pendapat, ide atau gagasan anggota kelompok
 - 2) Antusiasme anggota kelompok

2. Laijapen

Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok dalam kaitannya dengan permasalahan terkait dengan aktualisasi diri.

3. Laijapan

Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok dalam aktualisasi diri

N. Catatan khusus : -

Mengetahui
Guru BK Kelas VIII E

Magelang, 6 Oktober 2016
Peneliti

Siti Djubaidah, S. Pd
NIP. 19590608 198103 2 005

Rahmat Fauzi Ramadhan
NPM. 12.0301.0028

LAPORAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK

- A. Bentuk Layanan : Konseling Kelompok
- B. Penyelenggara Layanan : Rahmat Fauzi Ramadhan
- C. Sasaran : 10 orang siswa kelas VIII E (Anggota terlampir)
- D. Waktu : 1x 70 menit
- E. Tempat : Ruang Multimedia
- F. Lingkup Pembicaraan :
 - 1. Sifat topic : Topik Tugas
 - 2. Masalah yang terkait dengan pelaksanaan konseling kelompok
 - 3. Masalah yang dialami terkait menjaga eksistensi
 - a. ERST : Tidak mampu fleksibel dengan keadaan yang ada
 - b. INDA : Kurang mampu menyesuaikan keadaan
 - 4. Topik yang dibahas : Menjaga Eksistensi
 - 5. Isi bahasan
 - a. Masalah yang dialami oleh ERST dan INDA hampir sama permasalahan yang dialami, Mereka kurang bisa menyesuaikan keadaan atau fleksibel dengan keadaan yang terjadi di lingkungannya Contohnya seperti ketika di berada di lingkungan baru, mereka sulit untuk beradaptasi dan menyesuaikan keadaanya sehingga terlihat kaku dan tidak nyaman..
 - b. Teknik *Role Playing*

Anggota Konseling kelompok yang memainkan peran , Anggota dipersilahkan bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Keputusan tersebut diambil berdasarkan hasil analisis terhadap permasalahan yang sedang dihadapi siswa, berekspresi secara utuh dalam memerankan peran yang telah ditentukan.

c. Alternatif pemecahan masalah :

Setelah melakukan proses konseling kelompok dan saling menyampaikan pendapat, diperoleh beberapa alternatif pemecahan masalah dari anggota kelompok untuk ERST dan INDA yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Berusaha untuk toleransi dan melakukan tindakan secara spontan.
- 2) Membiasakan untuk toleransi dengan keadaan yang ada dan menerimanya
- 3) Membiasakan bergaul dengan orang lain seperti membuka pembicaraan terlebih dahulu.

d. Kesimpulan :

Kesimpulan yang diungkapkan oleh ERST dan INDA di akhir proses konseling kelompok ini adalah mereka akan mencoba membiasakan untuk toleransi dengan keadaan yang ada, membiasakan bergaul dengan cara komunikasi yang baik dan tidak canggung untuk menyesuaikan diri terlebih dahulu introspeksi diri dan memperbaiki sikapnya terkait dengan keterbukaan, menerima pendapat agar mampu menjadi lebih baik.

6. Pesan dan Kesan

- a. Kegiatan konseling kelompok seru dan mengasyikkan
- b. Membantu menyelesaikan masalah dalam kelompok

Magelang, 6 Oktober 2016

Penulis

Rahmat Fauzi Ramadhan

NPM. 12.0301.0028

HASIL PELAKSANAAN

KONSELING KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING*

- A. Sasaran : 10 siswa Kelas VIII E (anggota terlampir)
- B. Waktu : 1 X 70 menit
- C. Tempat : Kelas VIII E SMP N 7 Kota Magelang
- D. Pertemuan : Pertemuan 3 (Rabu, 6 Oktober 2016)
- E. Lingkup Pembicaraan :
1. Sifat topik : Topik Tugas
 2. Masalah yang dialami terkait menjaga eksistensi
- F. Tahapan Hasil Konseling Kelompok

a. Tahap Pembentukan

KK: Assalamualaikum wr.wb

AK: Walaikumsalam wr.wb

KK :Terima kasih atas kesediaan dan kehadiran anak-anak untuk mengikuti kegiatan hari ini. Alangkah lebih baik jika kita semua memulai kegiatan ini dengan berdoa. Marilah kita berdoa bersama-sama untuk memulai kegiatan.

Semua : (Berdoa)

KK : Anak-anak hari ini kita akan melakukan kegiatan yang merupakan salah satu dari layanan bimbingan konseling, yaitu konseling kelompok. Tahukah anak-anak konseling kelompok itu?

AK : Belum Pak.

KK : (Menjelaskan pengertian, tujuan, asas-asas dalam konseling kelompok, dan kontrak waktu konseling kelompok serta melakukan permainan lanjutan laguku untuk menambah semangat anggota kelompok dalam mengikuti konseling kelompok)

b. Tahap Peralihan

KK : Sebelum kita memulai konseling kelompok ini, apakah ada yang merasa sakit atau belum siap mengikuti?

AK : Tidak, Pak. Sudah siap semua.

KK : (Menegaskan kembali asas kerahasiaan dalam konseling kelompok dengan mengucapkan janji bersama-sama, serta menyampaikan prosedur kegiatan)

c. Tahap Kegiatan

KK : Dari pertemuan konseling kelompok kemarin, kita sudah tahu bagaimana menyikapi permasalahan tersebut. Apakah ERST dan INDA sudah mencoba untuk melakukannya?

AK : Belum sepenuhnya

KK : Apa sajakah yang membuat kalian sulit untuk melakukannya?

Ak : (Mengungkap permasalahan masing-masing)

KK : Dari semua yang telah disampaikan, apa penyebabnya kalian sulit untuk melakukannya?

AK : (Mengungkapkan penyebabnya masing-masing)

KK : ERST dan INDA menyampaikan permasalahannya dan penyebabnya. Menurut kalian alternatif permasalahan yang seperti apa untuk menghilangkan kesulitan kalian?

AK : (ERST dan INDA dan anggota lain aktif mengikuti kegiatan serta memberikan alternatif penyelesaiannya)

KK : Memberikan kesempatan melaksanakan Permainan Peran (*Role Playing*), anggota kelompok yang tidak bermain peran untuk memberi tanggapan terhadap topik yang sedang dibahas yaitu Contoh Menjaga Eksistensi dalam mengaktualisasikan diri.

AK : Melaksanakan Permainan Peran (*Role Playing*)

KK : Baiklah, mari kita menyimpulkan dari apa yang telah kita bahas dalam konseling kelompok ini.

AK : (Menyimpulkan permasalahan dan alternatif penyelesaiannya)

4. Tahap Pengakhiran

KK : (Menyampaikan kegiatan akan diakhiri dan menanyakan kesan pesan dalam mengikuti konseling kelompok)

AK : (Menyampaikan kesan dan pesan)

KK : (Menyepakati kegiatan selanjutnya). Terima kasih dapat berpartisipasi dalam kegiatan hari ini, Wassalamualaikum wr.wb

AK : Walaikumsalam wr.wb

RENCANA PEMBERIAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING
Layanan Konseling Kelompok

- A. Tema : Pengentasaan Masalah
- B. Topik bahasan : Tugas (Percaya diri)
- C. Bidang bimbingan : Pribadi, sosial, dan belajar
- D. Fungsi layanan : Pengentasaan dan pengembangan
- E. Sasaran layanan : 10 siswa Kelas VIII E
- F. Tempat penyelenggaraan : Aula
- G. Tanggal penyelenggaraan : Senin, 10 Oktober 2016
- H. Waktu penyelenggaraan : 70 menit
- I. Tujuan layanan :
1. *Understanding* (pemahaman baru)
 - a. Anggota kelompok dapat memahami permasalahan yang dibahas
 - b. Anggota kelompok dapat mengemukakan permasalahan yang dialaminya
 2. *Comfortable* (sikap positif)
 - a. Anggota kelompok dapat secara mandiri mengambil keputusan secara tepat
 - b. Anggota kelompok dapat mengidentifikasi diri dampak alternatif penyelesaian masalah
 3. *Action* (Unjuk kerja/ rencana kegiatan)
 Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah
- J. Materi : Terlampir
- K. Kegiatan layanan :
1. Tahap 1 yaitu pembentukan: :
 - a. Tujuan : Membangun Hubungan akrab antara pemimpin kelompok dengan anggota kelompok
 - b. Metode : Menjelaskan dan permainan
 - c. Uraian Kegiatan :
 - 1) Mengungkapkan pengertian dan tujuan konseling kelompok
 - 2) Menjelaskan cara-cara dan asas-asas konseling kelompok

- 3) Saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri
 - 4) Permainan penghangatan atau pengakraban
2. Tahap 2 adalah peralihan:
- a. Tujuan : Mengetahui kesiapan agar anggota kelompok kegiatan konseling berjalan lancar
 - b. Metode : Mengajukan pertanyaan pada anggota konseling kelompok
 - c. Uraian Kegiatan :
 - 1) Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
 - 2) Menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya.
 - 3) Membahas suasana yang terjadi
 - 4) Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota
 - 5) Jika perlu kembali kebeberapa aspek pada tahap pertama/pembentukan
3. Tahap 3 adalah kegiatan:
- a. Tujuan : Membantu anggota kelompok dalam mengemukakan permasalahan yang dihadapi terkait percaya diri
 - b. Metode : Diskusi
 - c. Uraian Kegiatan :
 - 1) Pemimpin kelompok mengemukakan masalah yang akan dibahas.
 - 2) Menunjuk anggota yang mempunyai masalah untuk menyampaikan secara lebih rinci permasalahannya.
 - 3) Tanya jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang masalah yang dibahas
 - 4) Anggota membahas permasalahan tersebut secara mendalam dan tuntas
 - 5) Melakukan Teknik *Role Playing*

4. Tahap Pengakhiran

- a. Tujuan : Menyimpulkan seluruh kegiatan dalam pertemuan
- b. Metode : Ceramah
- c. Uraian Kegiatan
 - 1) Pemimpin kelompok menginformasikan bahwa kegiatan konseling kelompok akan segera diakhiri.
 - 2) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membahas kegiatan untuk pertemuan selanjutnya.
 - 3) Pemimpin kelompok mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota kelompok atas partisipasinya dalam kegiatan kelompok.
 - 4) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membentuk posisi melingkar dan kemudian berdoa bersama.
 - 5) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok saling berjabat tangan (bersalaman) sebagai tanda kegiatan bimbingan kelompok telah berakhir.

L. Sumber / bahan dan alat : Kertas dan pulpen

M. Penilaian :

1. Laiseg

- a. Melakukan penilaian hasil secara tertulis untuk mengungkap
 - 1) Pemahaman baru anggota kelompok (*Understanding*)
 - 2) Sikap positif anggota kelompok (*comfortable*)
 - 3) Rencana kegiatan anggota kelompok (*action*)
- b. Melakukan penilaian proses mengungkap
 - 1) Pendapat, ide atau gagasan anggota kelompok
 - 2) Antusiasme anggota kelompok

2. Laijapen

Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok dalam kaitannya dengan permasalahan terkait dengan aktualisasi diri.

3. Laijapan

Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok dalam aktualisasi diri

N. Catatan khusus : -

Mengetahui
Guru BK Kelas VIII E

Magelang, 10 Oktober 2016
Peneliti

Siti Djubaidah, S. Pd
NIP. 19590608 198103 2 005

Rahmat Fauzi Ramadhan
NPM. 12.0301.0028

LAPORAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK

- A. Bentuk Layanan : Konseling Kelompok
- B. Penyelenggara Layanan : Rahmat Fauzi Ramadhan
- C. Sasaran : 10 orang siswa kelas VIII E (Anggota terlampir)
- D. Waktu : 1x 70 menit
- E. Tempat : Ruang Multimedia
- F. Lingkup Pembicaraan :
 - A. Sifat topik : Topik Tugas
 - B. Masalah yang terkait dengan pelaksanaan konseling kelompok
 - C. Masalah yang dialami terkait per.aya diri
 - a. MHMA : Merasa tidak yakin dengan kemampuan yang dimiliki
 - b. TLTA : Kurang yakin dengan diri sendiri dan tidak yakin dengan kemampuannya
 - D. Topik yang dibahas : Percaya Diri
 - E. Isi bahasan
 - a. Masalah yang dialami oleh MHMA dan TLTA hampir sama permasalahan yang dialami, Mereka tidak yakin dengan kemampuan dan potensinya, selalu merasa ragu dengan kemampuannya sehingga bergantung dengan orang lain. Contohnya seperti ketika dimintai pendapat, mereka cenderung menjawab mengikuti temanya dan tidak yakin dengan jawabanya sendiri.
 - b. Teknik *Role Playing*
 Anggota Konseling kelompok yang memainkan peran , Anggota dipersilahkan bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Keputusan tersebut diambil berdasarkan hasil analisis terhadap

permasalahan yang sedang dihadapi siswa, berekspresi secara utuh dalam memerankan peran yang telah ditentukan.

c. Alternatif pemecahan masalah :

Setelah melakukan proses konseling kelompok dan saling menyampaikan pendapat, diperoleh beberapa alternatif pemecahan masalah dari anggota kelompok untuk ERST, MHMA dan TLTA yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Berusaha untuk toleransi dan melakukan tindakan secara spontan.
- 2) Membiasakan untuk toleransi dengan keadaan yang ada dan menerimanya
- 3) MEMbiasakan bergaul dengan orang lain seperti membuka pembicaraan terlebih dahulu.

d. Kesimpulan :

Kesimpulan yang diungkapkan oleh MHMA dan TLTA di akhir proses konseling kelompok ini adalah mereka akan mencoba membiasakan untuk toleransi dengan keadaan yang ada, membiasakan bergaul dengan cara komunikasi yang baik dan tidak canggung untuk menyesuaikan diri terlebih dahulu introspeksi diri dan memperbaiki sikapnya terkait dengan keterbukaan, menerima pendapat agar mampu menjadi lebih baik.

G. Pesan dan Kesan

1. Kegiatan konseling kelompok seru dan mengasyikkan
2. Membantu menyelesaikan masalah dalam kelompok

Magelang, 10 Oktober 2016

Penulis

Rahmat Fauzi Ramadhan

NPM. 12.0301.0028

**HASIL PELAKSANAAN
KONSELING KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING***

- A. Sasaran : 10 siswa Kelas VIII E (anggota terlampir)
- B. Waktu : 1 X 70 menit
- C. Tempat : Kelas VIII E SMP N 7 Kota Magelang
- D. Pertemuan : Pertemuan 4 (Senin, 10 Oktober 2016)
- E. Lingkup Pembicaraan :
1. Sifat topik : Topik Tugas
 2. Masalah yang dialami terkait percaya diri
- F. Tahapan Hasil Konseling Kelompok
- a. Tahap Pembentukan

KK: Assalamualaikum wr.wb

AK: Walaikumsalam wr.wb

KK :Terima kasih atas kesediaan dan kehadiran anak-anak untuk mengikuti kegiatan hari ini. Alangkah lebih baik jika kita semua memulai kegiatan ini dengan berdoa. Marilah kita berdoa bersama-sama untuk memulai kegiatan.

Semua : (Berdoa)

KK : Anak-anak hari ini kita akan melakukan kegiatan yang merupakan salah satu dari layanan bimbingan konseling, yaitu konseling kelompok. Tahukah anak-anak konseling kelompok itu?

AK : Belum Pak.

KK : (Menjelaskan pengertian, tujuan, asas-asas dalam konseling kelompok, dan kontrak waktu konseling kelompok serta melakukan permainan lanjutan laguku untuk menambah

semangat anggota kelompok dalam mengikuti konseling kelompok)

b. Tahap Peralihan

KK : Sebelum kita memulai konseling kelompok ini, apakah ada yang merasa sakit atau belum siap mengikuti?

AK : Tidak, Pak. Sudah siap semua.

KK : (Menegaskan kembali asas kerahasiaan dalam konseling kelompok dengan mengucapkan janji bersama-sama, serta menyampaikan prosedur kegiatan)

c. Tahap Kegiatan

KK : Dari pertemuan konseling kelompok kemarin, kita sudah tahu bagaimana menyikapi permasalahan tersebut. Apakah MHMA dan TLTA sudah mencoba untuk melakukannya?

AK : Belum sepenuhnya

KK : Apa sajakah yang membuat kalian sulit untuk melakukannya?

Ak : (Mengungkap permasalahan masing-masing)

KK : Dari semua yang telah disampaikan, apa penyebabnya kalian sulit untuk melakukannya?

AK : (Mengungkapkan penyebabnya masing-masing)

KK : MHMA dan TLTA menyampaikan permasalahannya dan penyebabnya. Menurut kalian alternatif permasalahan yang seperti apa untuk menghilangkan kesulitan kalian?

AK : (MHMA dan TLTA dan anggota lain aktif mengikuti kegiatan serta memberikan alternatif penyelesaiannya)

KK : Memberikan kesempatan melaksanakan Permainan Peran (*Role Playing*), anggota kelompok yang tidak bermain peran untuk memberi tanggapan terhadap topik yang sedang dibahas yaitu Contoh Percaya diri dalam mengaktualisasikan diri.

AK : Melaksanakan Permainan Peran (*Role Playing*)

KK : Baiklah, mari kita menyimpulkan dari apa yang telah kita bahas dalam konseling kelompok ini.

AK : (Menyimpulkan permasalahan dan alternatif penyelesaiannya)

4. Tahap Pengakhiran

KK : (Menyampaikan kegiatan akan diakhiri dan menanyakan kesan pesan dalam mengikuti konseling kelompok)

AK : (Menyampaikan kesan dan pesan)

KK : (Menyepakati kegiatan selanjutnya). Terima kasih dapat berpartisipasi dalam kegiatan hari ini, Wassalamualaikum wr.wb

AK : Walaikumsalam wr.wb

RENCANA PEMBERIAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING
Layanan Konseling Kelompok

- A. Tema : Pengentasan Masalah
- B. Topik bahasan : Tugas (Perilaku Bebas)
- C. Bidang bimbingan : Pribadi, sosial, dan belajar
- D. Fungsi layanan : Pengentasan dan pengembangan
- E. Sasaran layanan : 10 siswa Kelas VIII E
- F. Tempat penyelenggaraan : Taman Sekolah
- G. Tanggal penyelenggaraan : Kamis, 13 Oktober 2016
- H. Waktu penyelenggaraan : 70 menit
- I. Tujuan layanan :
1. *Understanding* (pemahaman baru)
 - a. Anggota kelompok dapat memahami permasalahan yang dibahas
 - b. Anggota kelompok dapat mengemukakan permasalahan yang dialaminya
 2. *Comfortable* (sikap positif)
 - a. Anggota kelompok dapat secara mandiri mengambil keputusan secara tepat
 - b. Anggota kelompok dapat mengidentifikasi diri dampak alternatif penyelesaian masalah
 3. *Action* (Unjuk kerja/ rencana kegiatan)
 Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah
- J. Materi : Terlampir
- K. Kegiatan layanan :
1. Tahap 1 yaitu pembentukan: :
 - A. Tujuan : Membangun Hubungan akrab antara pemimpin kelompok dengan anggota kelompok
 - B. Metode : Menjelaskan dan permainan
 - C. Uraian Kegiatan :
 - 1) Mengungkapkan pengertian dan tujuan konseling kelompok

- 2) Menjelaskan cara-cara dan asas-asas konseling kelompok
 - 3) Saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri
 - 4) Permainan penghangatan atau pengakraban
2. Tahap 2 adalah peralihan:
- a. Tujuan : Mengetahui kesiapan agar anggota kelompok kegiatan konseling berjalan lancar
 - b. Metode : Mengajukan pertanyaan pada anggota konseling kelompok
 - c. Uraian Kegiatan :
 - 1) Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
 - 2) Menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya.
 - 3) Membahas suasana yang terjadi
 - 4) Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota
 - 5) Jika perlu kembali kebeberapa aspek pada tahap pertama/pembentukan
3. Tahap 3 adalah kegiatan:
- a. Tujuan : Membantu anggota kelompok dalam mengemukakan permasalahan yang dihadapi terkait perilaku bebas
 - b. Metode : Diskusi
 - c. Uraian Kegiatan :
 - 1) Pemimpin kelompok mengemukakan masalah yang akan dibahas.
 - 2) Menunjuk anggota yang mempunyai masalah untuk menyampaikan secara lebih rinci permasalahannya.
 - 3) Tanya jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang masalah yang dibahas
 - 4) Anggota membahas permasalahan tersebut secara mendalam dan tuntas
 - 5) Melakukan Teknik *Role Playing*

4. Tahap Pengakhiran

- a. Tujuan : Menyimpulkan seluruh kegiatan dalam pertemuan
- b. Metode : Ceramah
- c. Uraian Kegiatan
 - 1) Pemimpin kelompok menginformasikan bahwa kegiatan konseling kelompok akan segera diakhiri.
 - 2) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membahas kegiatan untuk pertemuan selanjutnya.
 - 3) Pemimpin kelompok mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota kelompok atas partisipasinya dalam kegiatan kelompok.
 - 4) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membentuk posisi melingkar dan kemudian berdoa bersama.
 - 5) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok saling berjabat tangan (bersalaman) sebagai tanda kegiatan konseling kelompok telah berakhir.

K. Sumber / bahan dan alat : Kertas dan pulpen

L. Penilaian :

1. Laiseg

- a. Melakukan penilaian hasil secara tertulis untuk mengungkap
 - 1) Pemahaman baru anggota kelompok (*Understanding*)
 - 2) Sikap positif anggota kelompok (*comfortable*)
 - 3) Rencana kegiatan anggota kelompok (*action*)
- b. Melakukan penilaian proses mengungkap
 - 1) Pendapat, ide atau gagasan anggota kelompok
 - 2) Antusiasme anggota kelompok

2. Laijapen

Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok dalam kaitannya dengan permasalahan terkait dengan aktualisasi diri.

3. Laijapan

Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok dalam aktualisasi diri

M. Catatan khusus : -

Mengetahui,
Guru BK Kelas VIII E

Magelang, 13 Oktober 2016
Peneliti

Siti Djubaidah, S. Pd
NIP. 19590608 198103 2 005

Rahmat Fauzi Ramadhan
NPM. 12.0301.0028

LAPORAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK

- A. Bentuk Layanan : Konseling Kelompok
- B. Penyelenggara Layanan : Rahmat Fauzi Ramadhan
- C. Sasaran : 10 orang siswa kelas VIII E (Anggota terlampir)
- D. Waktu : 1x 70 menit
- E. Tempat : Ruang Multimedia
- F. Lingkup Pembicaraan :
- A. Sifat topic : Topik Tugas
 - B. Masalah yang terkait dengan pelaksanaan konseling kelompok
 - C. Masalah yang dialami terkait bebas dalam berperilaku
 - a. BRNK : Selalu menuruti keinginan orang tua, walaupun terpaksa
 - b. DEMA : Orang tua selalu ikut campur dengan pilihanya
 - D. Topik yang dibahas : Perilaku Bebas
 - E. Isi bahasan
 - a. Masalah yang dialami oleh BRNK dan DEMA hampir sama permasalahan yang dialami, Mereka kurang bebas dalam melakukan kegiatan dan merasa bahwa orangtua selalu embatasi dalam aktifitasnya. Contohnya seperti pemilihan ekstrakulikuler di sekolah, orangtua mengarahkan untuk ekstrakulikuler wajib yang diikuti sedangkan terkadang ada keinginan untuk mengikuti lainnya, sehingga merasa bahwa kurang bebas dalam pikihan yang di ikuti untuk mengembangkan potensinya.
 - b. Teknik *Role Playing*
 Anggota Konseling kelompok yang memainkan peran , Anggota dipersilahkan bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Keputusan tersebut diambil berdasarkan hasil analisis terhadap permasalahan yang sedang dihadapi siswa, berekspresi secara utuh dalam memerankan peran yang telah ditentukan.

c. Alternatif pemecahan masalah :

Setelah melakukan proses konseling kelompok dan saling menyampaikan pendapat, diperoleh beberapa alternatif pemecahan masalah dari anggota kelompok untuk BRNK dan DEMA yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Berusaha untuk memahami bahwa mungkin orangtua khawatir apabila mengikuti kegiatan terlalu banyak mempengaruhi prestasinya
- 2) Berusaha untuk menjelaskan dengan baik apabila meminta izin untuk mengikuti ekstrakurikuler agar orangtua yakin dengan pilihannya.
- 3) Berusaha untuk berperilaku bebas agar tidak mudah terpengaruh dengan teman.
- 4) orang lain seperti membuka pembicaraan terlebih dahulu.

d. Kesimpulan :

Kesimpulan yang diungkapkan oleh BRNK dan DEMA di akhir proses konseling kelompok ini adalah mereka akan mencoba membiasakan untuk menjelaskan dengan baik apabila melakukan kegiatan tambahan, Membiasakan memahami pendapat orangtua bahwa itu merupakan perwujudan dari perhatian orangtua kepada anaknya dan melatih untuk bebas dalam melakukan pilihan kegiatan agar mampu mandiri dan tidak mudah terpengaruh sehingga mampu bebas dalam aktifitasnya.

G. Pesan dan Kesan

1. Kegiatan konseling kelompok seru dan mengasyikkan
2. Membantu menyelesaikan masalah dalam kelompok
3. Sangat menarik dan sangat membantu
4. Memberikan pengalaman baru

Magelang, 13 Oktober 2016

Penulis

Rahmat Fauzi Ramadhan

NPM. 12.0301.0028

HASIL PELAKSANAAN

KONSELING KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING*

- A. Sasaran : 10 siswa Kelas VIII E (anggota terlampir)
- B. Waktu : 1 X 70 menit
- C. Tempat : Kelas VIII E SMP N 7 Kota Magelang
- D. Pertemuan : Pertemuan 5 (Kamis, 13 Oktober 2016)
- E. Lingkup Pembicaraan :
1. Sifat topik : Topik Tugas
 2. Masalah yang dialami terkait perilaku bebas
- F. Tahapan Hasil Konseling Kelompok

1. Tahap Pembentukan

KK: Assalamualaikum wr.wb

AK: Walaikumsalam wr.wb

KK :Terima kasih atas kesediaan dan kehadiran anak-anak untuk mengikuti kegiatan hari ini. Alangkah lebih baik jika kita semua memulai kegiatan ini dengan berdoa. Marilah kita berdoa bersama-sama untuk memulai kegiatan.

Semua : (Berdoa)

KK : Anak-anak hari ini kita akan melakukan kegiatan yang merupakan salah satu dari layanan bimbingan konseling, yaitu konseling kelompok. Tahukah anak-anak konseling kelompok itu?

AK : Belum Pak.

KK : (Menjelaskan pengertian, tujuan, asas-asas dalam konseling kelompok, dan kontrak waktu konseling kelompok serta melakukan permainan lanjutan laguku untuk menambah semangat anggota kelompok dalam mengikuti konseling kelompok

2. Tahap Peralihan

KK : Sebelum kita memulai konseling kelompok ini, apakah ada yang merasa sakit atau belum siap mengikuti?

AK : Tidak, Pak. Sudah siap semua.

KK : (Menegaskan kembali asas kerahasiaan dalam konseling kelompok dengan mengucapkan janji bersama-sama, serta menyampaikan prosedur kegiatan)

3. Tahap Kegiatan

KK : Dari pertemuan konseling kelompok kemarin, kita sudah tahu bagaimana menyikapi permasalahan tersebut. Apakah BRNK dan DEMA sudah mencoba untuk melakukannya?

AK : Belum sepenuhnya

KK : Apa sajakah yang membuat kalian sulit untuk melakukannya?

Ak : (Mengungkap permasalahan masing-masing)

KK : Dari semua yang telah disampaikan, apa penyebabnya kalian sulit untuk melakukannya?

AK : (Mengungkapkan penyebabnya masing-masing)

KK : BRNK dan DEMA menyampaikan Permasalahannya dan penyebabnya. Menurut kalian alternatif permasalahan yang seperti apa untuk menghilangkan kesulitan kalian?

AK : (BRNK dan DEMA dan anggota lain aktif mengikuti kegiatan serta memberikan alternative penyelesaiannya)

KK : Memberikan kesempatan melaksanakan Permainan Peran (*Role Playing*), anggota kelompok yang tidak bermain peran untuk memberi tanggapan terhadap topik yang sedang dibahas yaitu Contoh Perilaku bebas dalam mengaktualisasikan diri.

AK : Melaksanakan Permainan Peran (*Role Playing*)

KK : Baiklah, mari kita menyimpulkan dari apa yang telah kita bahas dalam konseling kelompok ini.

AK : (Menyimpulkan permasalahan dan alternatif penyelesaiannya)

4. Tahap Pengakhiran

KK : (Menyampaikan kegiatan akan diakhiri dan menanyakan kesan pesan dalam mengikuti konseling kelompok)

AK : (Menyampaikan kesan dan pesan)

KK : (Menyepakati kegiatan selanjutnya). Terima kasih dapat berpartisipasi dalam kegiatan hari ini, Wassalamualaikum wr.wb

AK : Walaikumsalam wr.wb

RENCANA PEMBERIAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING
Layanan Konseling Kelompok

- A. Tema : Pengentasan Masalah
- B. Topik bahasan : Tugas (Kreatifitas dalam aktualisasi diri)
- C. Bidang bimbingan : Pribadi, sosial, dan belajar
- D. Fungsi layanan : Pengentasan dan pengembangan
- E. Sasaran layanan : 10 siswa Kelas VIII E
- F. Tempat penyelenggaraan : Aula
- G. Tanggal penyelenggaraan : Senin, 17 Oktober 2016
- H. Waktu penyelenggaraan : 70 menit
- I. Tujuan layanan :
1. *Understanding* (pemahaman baru)
 - a. Anggota kelompok dapat memahami permasalahan yang dibahas
 - b. Anggota kelompok dapat mengemukakan permasalahan yang dialaminya
 2. *Comfortable* (sikap positif)
 - a. Anggota kelompok dapat secara mandiri mengambil keputusan secara tepat
 - b. Anggota kelompok dapat mengidentifikasi diri dampak alternatif penyelesaian masalah
 3. *Action* (Unjuk kerja/ rencana kegiatan)
 Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah
- J. Materi : Terlampir
- K. Kegiatan layanan :
1. Tahap 1 yaitu pembentukan: :
 - a. Tujuan : Membangun Hubungan akrab antara pemimpin kelompok dengan anggota kelompok
 - b. Metode : Menjelaskan dan permainan
 - c. Uraian Kegiatan :
 - 1) Mengungkapkan pengertian dan tujuan konseling kelompok

- 2) Menjelaskan cara-cara dan asas-asas konseling kelompok
 - 3) Saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri
 - 4) Permainan penghangatan atau pengakraban
2. Tahap 2 adalah peralihan:
- a. Tujuan : Mengetahui kesiapan agar anggota kelompok kegiatan konseling berjalan lancar
 - b. Metode : Mengajukan pertanyaan pada anggota konseling kelompok
 - c. Uraian Kegiatan :
 - 1) Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
 - 2) Menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya.
 - 3) Membahas suasana yang terjadi
 - 4) Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota
 - 5) Jika perlu kembali kebeberapa aspek pada tahap pertama/pembentukan
3. Tahap 3 adalah kegiatan:
- a. Tujuan : Membantu anggota kelompok dalam mengemukakan permasalahan yang dihadapi terkait kreatifitas
 - b. Metode : Diskusi
 - c. Uraian Kegiatan :
 - 1) Pemimpin kelompok mengemukakan masalah yang akan dibahas.
 - 2) Menunjuk anggota yang mempunyai masalah untuk menyampaikan secara lebih rinci permasalahannya.
 - 3) Tanya jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang masalah yang dibahas
 - 4) Anggota membahas permasalahan tersebut secara mendalam dan tuntas
 - 5) Melakukan Teknik *Role Playing*

4. Tahap Pengakhiran

- a. Tujuan : Menyimpulkan seluruh kegiatan dalam pertemuan
- b. Metode : Ceramah
- c. Uraian Kegiatan
 - 1) Pemimpin kelompok menginformasikan bahwa kegiatan konseling kelompok akan segera diakhiri.
 - 2) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membahas kegiatan untuk pertemuan selanjutnya.
 - 3) Pemimpin kelompok mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota kelompok atas partisipasinya dalam kegiatan kelompok.
 - 4) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membentuk posisi melingkar dan kemudian berdoa bersama.
 - 5) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok saling berjabat tangan (bersalaman) sebagai tanda kegiatan bimbingan kelompok telah berakhir.

L. Sumber / bahan dan alat : Kertas dan pulpen

M. Penilaian :

4. Laiseg

- c. Melakukan penilaian hasil secara tertulis untuk mengungkap
 - 4) Pemahaman baru anggota kelompok (*Understanding*)
 - 5) Sikap positif anggota kelompok (*comfortable*)
 - 6) Rencana kegiatan anggota kelompok (*action*)
- d. Melakukan penilaian proses mengungkap
 - 1) Pendapat, ide atau gagasan anggota kelompok
 - 2) Antusiasme anggota kelompok

5. Laijapen

Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok dalam kaitannya dengan permasalahan terkait dengan aktualisasi diri.

6. Laijapan

Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok dalam aktualisasi diri

N. Catatan khusus : -

Mengetahui,
Guru BK Kelas VIII E

Magelang, 17 Oktober 2016
Peneliti

Siti Djubaidah, S. Pd
NIP. 19590608 198103 2 005

Rahmat Fauzi Ramadhan
NPM. 12.0301.0028

LAPORAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK

- A. Bentuk Layanan : Konseling Kelompok
- B. Penyelenggara Layanan : Rahmat Fauzi Ramadhan
- C. Sasaran : 10 orang siswa kelas VIII E (Anggota terlampir)
- D. Waktu : 1x 70 menit
- E. Tempat : Ruang Multimedia
- F. Lingkup Pembicaraan :
1. Sifat topik : Topik Tugas
 2. Masalah yang terkait dengan pelaksanaan konseling kelompok
 3. Masalah yang dialami terkait bebas dalam berperilaku
 - a. ERST : Ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya, Sering muncul ide tau pemikiran namun tidak digunakan
 - b. ZHDI : Jarang menyampaikan gagasan hasil dari pemikirannya walaupun diberikan kesempatan
 4. Topik yang dibahas : Bebas
 5. Isi bahasan
 - a. Masalah yang dialami oleh ERST dan ZHDI hampir sama permasalahan yang dialami, Mereka selalu mempunyai ide, gagasan namun jarang di sampaikan atau di ungkapkan. Contohnya seperti Ketika guru menyampaikan materi, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk bertanya apabila ada yang kurang jelas maupun ada pendapat lain, mereka selalu merasa bahwa mempunyai ide yang ingin di ungkapkan namun tidak di sampaikan karena malu dan khawatir apabila apa yang ditanyakan menjadi nahan tertawa teman lainnya maupun tidak bersangkutan dengan materi apa yang sedang dibahas.
 - b. Teknik *Role Playing*
Anggota Konseling kelompok yang memainkan peran , Anggota dipersilahkan bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara

utuh. Keputusan tersebut diambil berdasarkan hasil analisis terhadap permasalahan yang sedang dihadapi siswa, berekspresi secara utuh dalam memerankan peran yang telah ditentukan.

c. Alternatif pemecahan masalah :

Setelah melakukan proses konseling kelompok dan saling menyampaikan pendapat, diperoleh beberapa alternatif pemecahan masalah dari anggota kelompok untuk ERST dan ZHDI yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 4) Melatih untuk berpendapat, karena merupakan keberanian yang akan membuat dirinya percaya diri.
- 5) Berusaha untuk yakin dengan pemikirannya, karena semua pendapat berbeda- beda
- 6) Melatih memanfaatkan kesempatan agar digunakan dengan baik dan aktif dimana dia berada

d. Kesimpulan :

Kesimpulan yang diungkapkan oleh ERST dan ZHDI di akhir proses konseling kelompok ini adalah mereka akan mencoba membiasakan untuk yakin dengan apa yang menjadi pendapatnya, memanfaatkan kesempatan dengan baik dan berusaha untuk membiasakan untuk menyampaikan pendapat apabila itu untuk kebaikan diri sendiri maupun bersama di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah.

6. Pesan dan Kesan

- a. Kegiatan konseling kelompok seru dan menarik
- b. Membantu menyelesaikan masalah dalam kelompok
- c. Kegiatan ini dapat dilakukan kembali dilain waktu

Magelang, 17 Oktober 2016

Penulis

Rahmat Fauzi Ramadhan

NPM. 12.0301.0028

HASIL PELAKSANAAN

KONSELING KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING*

- A. Sasaran : 10 siswa Kelas VIII E (anggota terlampir)
- B. Waktu : 1 X 70 menit
- C. Tempat : Kelas VIII E SMP N 7 Kota Magelang
- D. Pertemuan : Pertemuan 6 (Senin, 17 Oktober 2016)
- E. Lingkup Pembicaraan :
1. Sifat topik : Topik Tugas
 2. Masalah yang dialami terkait kreatifitas dalam aktualisasi diri
- F. Tahapan Hasil Konseling Kelompok

1. Tahap Pembentukan

KK: Assalamualaikum wr.wb

AK: Walaikumsalam wr.wb

KK :Terima kasih atas kesediaan dan kehadiran anak-anak untuk mengikuti kegiatan hari ini. Alangkah lebih baik jika kita semua memulai kegiatan ini dengan berdoa. Marilah kita berdoa bersama-sama untuk memulai kegiatan.

Semua : (Berdoa)

KK : Anak-anak hari ini kita akan melakukan kegiatan yang merupakan salah satu dari layanan bimbingan konseling, yaitu konseling kelompok. Tahukah anak-anak konseling kelompok itu?

AK : Belum Pak.

KK : (Menjelaskan pengertian, tujuan, asas-asas dalam konseling kelompok, dan kontrak waktu konseling kelompok serta melakukan permainan lanjutan laguku untuk menambah semangat anggota kelompok dalam mengikuti konseling kelompok)

2. Tahap Peralihan

KK : Sebelum kita memulai konseling kelompok ini, apakah ada

Yang merasa sakit atau belum siap mengikuti?

AK : Tidak, Pak. Sudah siap semua.

KK : (Menegaskan kembali asas kerahasiaan dalam konseling kelompok dengan mengucapkan janji bersama-sama, serta menyampaikan prosedur kegiatan)

3. Tahap Kegiatan

KK : Dari pertemuan konseling kelompok kemarin, kita sudah tahu bagaimana menyikapi permasalahan tersebut. Apakah ERST dan ZHDI sudah mencoba untuk melakukannya?

AK : Belum sepenuhnya

KK : Apa sajakah yang membuat kalian sulit untuk melakukannya?

Ak : (Mengungkap permasalahan masing-masing)

KK : Dari semua yang telah disampaikan, apa penyebabnya kalian sulit untuk melakukannya?

AK : (Mengungkapkan penyebabnya masing-masing)

KK : ERST dan ZHDI menyampaikan permasalahannya dan penyebabnya. Menurut kalian alternatif permasalahan yang seperti apa untuk menghilangkan kesulitan kalian?

AK : (ERST dan ZHDI dan anggota lain aktif mengikuti kegiatan serta memberikan alternatif penyelesaiannya)

KK : Memberikan kesempatan melaksanakan Permainan Peran (*Role Playing*), anggota kelompok yang tidak bermain peran untuk memberi tanggapan terhadap topik yang sedang dibahas yaitu Contoh kreatifitas dalam mengaktualisasikan diri.

AK : Melaksanakan Permainan Peran (*Role Playing*)

KK : Baiklah, mari kita menyimpulkan dari apa yang telah kita bahas dalam konseling kelompok ini.

AK : (Menyimpulkan permasalahan dan alternatif penyelesaiannya)

4. Tahap Pengakhiran

KK : (Menyampaikan kegiatan akan diakhiri dan menanyakan kesan pesan dalam mengikuti konseling kelompok)

AK : (Menyampaikan kesan dan pesan)

KK : (Menyepakati kegiatan selanjutnya). Terima kasih dapat berpartisipasi dalam kegiatan hari ini, Wassalamualaikum wr.wb

AK : Walaikumsalam wr.wb

**MODUL
AKTUALISASI DIRI**



**Disusun Oleh :
Rahmat Fauzi Ramadhan**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2016**

“AKTUALISASI DIRI”

A. Tema

“Aktualisasi Diri”

B. Tujuan

Agar memahami arti aktualisasi diri teknik *role playing*, dan mengentaskan masalah yang menghambat aktualisasi diri.

C. Materi : Terlampir

D. Referensi :

1. Alwisol. 2008. *psikologi kepribadian* . Malang: UMM Press
2. Cahya, Ika. 2013. *Ekstraulikuler dan aktualisasi diri*. Magelang : Tidak diterbitkan
3. Syafitri, Selviana. 2014. *Pengaruh Harga Diri dan Kepercayaan Diri dengan Aktualisasi Diri pada Komunitas Modern Dance di Samarinda*. eJournal Psikologi Volume 2 Nomor 2 2014

E. Metode : Diskusi

F. Uraian Kegiatan

1. Siswa memahami pentingnya mengaktualisasikan diri
2. Siswa memahami cara mengatualisasikan diri sesuai dengan potensinya
3. Siswa dapat mencapai aktualisasi diri sesuai tujuan
4. Siswa dapat memiliki pengalaman melalui *role playing* untuk meningkatkan aktualisasi diri melalui “Kreativitas”

G. Saran/ alat yang digunakan : Kertas dan alat tulis

H. Waktu Pelaksanaan : 70 menit

I. Prosedur Pelaksanaan

1. Peneliti melakukan pembentukan
2. Peneliti memberikan materi
3. Peneliti melakukan *role playing*
4. Membuat kesepakatan, memberikan saran, kritik dan merumuskan kegiatan selanjutnya

MATERI 1

“AKTUALISASI DIRI”

A. Pengertian Aktualisasi Diri

Aktualisasi diri merupakan dorongan menjadi lebih baik dengan mengembangkan kecerdasan, ketangkasan dan bakat yang dimilikinya. Artinya siswa yang mampu mengaktualisasikan diri dengan baik, merupakan siswa yang mengetahui kemampuan yang dimiliki sehingga dapat menempatkan dan mengembangkan sesuai apa yang dimiliki.

Uno (Dalam Syafitri, 2014: 294) aktualisasi diri merupakan suatu proses perjuangan berkesinambungan yang dinamis, dengan tujuan mengembangkan kemampuan dan bakat kita secara maksimal, serta berusaha dengan gigih dan sebaik mungkin untuk memperbaiki diri secara menyeluruh.

B. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktualisasi diri

Ika (2013: 9) menjelaskan bahwa faktor orang yang mampu mengaktualisasikan dirinya sangat memahami bahwa ada eksistensi atau hambatan lain tinggal (*indwelling*)

1. Faktor Internal, yaitu merupakan faktor bentuk hambatan yang muncul dari diri sendiri, yang meliputi ;
 - a. Ketidaktahuan akan potensi
 - b. Perasaan ragu dan takut mengungkapkan potensi yang dimiliki sehingga potensi tidak terus berkembang.
2. Faktor Eksternal, yaitu merupakan hambatan yang berasal dari luar, seperti:
 - a. Budaya masyarakat yang tidak mendukung upaya aktualisasi diri karena perbedaan karakter. Pada kenyataannya upaya lingkungan tidak mendukung sepenuhnya dalam menunjang aktualisasi diri sesuai dengan potensi yang dimiliki.
 - b. Faktor lingkungan masyarakat berpengaruh terhadap aktualisasi diri. Aktualisasi diri dapat dilakukan apabila lingkungan yang mengizinkan.

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terhadap pembentukan dan perkembangan perilaku individu, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosio-psikologis.

- c. Pola asuh seperti pengaruh keluarga sangatlah besar, artinya dalam keluarga proses perkembangan diengaruhi pola asuh yang terjadi dalam keluarga tersebut. Salah satu faktor dalam keluarga yang mempunyai peranan penting dalam pengaktualisasikan diri adalah praktik pengasuhan anak.

C. Cara Meningkatkan Aktualisasi Diri

Maslow (dalam Alwisol, 2008: 209) Ada delapan model tingkahlaku yang harus dipelajari dan dilakukan agar orang dapat mencapai aktualisasi diri melalui jalur belajar-pengembangan diri, sebagai berikut :

1. Alami sesuatu dengan utuh, gamblang, tanpa pamrih. Masukkan diri kedalam pengalaman mengenai sesuatu, berkonsentrasi mengenainya seutuhnya, biarkan sesuatu itu menyerapmu.
2. Hidup adalah perjalanan proses memilih antara keamanan (jauh dari rasa sakit dan kebutuhan bertahan) dengan resiko (demi kemajuan dan perkembangan): buat pilihan pertumbuhan "sesering mungkin tiap hari"
3. Biarkan self tegak. Usahakan untuk mengabaikan tuntutan eksternal mengenai apa yang seharusnya kamu pikirkan, rasakan, dan ucapkan. Bisakah pengalaman membuatmu dapat mengatakan apa yang sesungguhnya kamu rasakan.
4. Apabila ragu, jujurlah. Jika kamu melihat kedalam dirimu dan jujur, kamu akan mengambil tanggung jawab karena bertanggung jawab merupakan aktualisasi diri.
5. Dengar dengan selera mu sendiri, bersiaplah untuk tidak populer.
6. Gunakan kecerdasanmu, kerjakan sebaik mungkin apa yang ingin kamu kerjakan, apakah itu latihan jari diatas tuas piano, mengingat nama setiap tulang-otot-hormon, atau belajar bagaimana memelitur kayu sehingga halus menjadi sutera.

7. Buatlah pengalaman puncak (peak experience) seperti terjadi, buang ilusi dan pandangan salah, pelajari apa yang kamu tidak bagus dan kamu tidak potensial.
8. Temukan siapa dirimu, apa pekerjaanmu, apa yang kamu senangi dan kamu tidak senangi, apa yang baik dan buruk bagimu, kemana kamu pergi, apa misimu. Bukalah dirimu sampai kamu dapat mengenali pertahanan dirimu dan usahakan mendapat keberanian untuk menyerah.

D. Aspek – aspek aktualisasi diri

Rogers (dalam Alwisol, , 2008: 275) bahwa tujuan hidup manusia adalah mencapai aktualisasi diri atau membuat kehidupan menjadi sebaik – baiknya (*good life*), berfungsi penuh (*fully functioning person*) adalah istilah yang digunakan Rogers untuk menggambarkan individu yang menggunakan kapasitas dan bakatnya, merealisasikan potensinya dan bergerak menuju pemahaman yang lengkap mengenai dirinya sendiri dan seluruh rentang pengalamannya. Berikut 5 aspek aktualisasi diri menurut Rogers :

1. Terbuka untuk pengalamannya (*open to experience*) dan keluar dari kebiasaan bertahan (*defensiveness*). Orang yang terbuka mampu mendengar dirinya sendiri, merasakan secara mendalam pengalaman visceral, sensori, emosional dan kognitif dirinya tanpa merasa terancam.
2. Hidup menjadi (*Existential living*) kecenderungan untuk hidup sepenuhnya dan seberisi mungkin pada setiap eksistensinya. Setiap pengalaman dipandang baru dan unik, berkembang diawali prasangka dari harapan selanjutnya, Orang menjadi fleksibel, adaptable, toleran dan spontan
3. Keyakinan organismik (*organismic trusting*) percaya pada keyakinan diri sendiri yang dirasa benar sebagai bukti kompetensi dan keyakinannya untuk mengarahkan tingkah laku yang memuaskan., mampu memakai perasaan terdalam untuk mengambil keputusan..
4. Pengalaman kebebasan (*experiential freedom*) pengalaman hidup bebas dengan cara yang diinginkan / dipilih sendiri tanpa perasaan tertekan atau

terhambat untuk mengembangkan diri. Akan melihat banyak pilihan hidup dan merasa mampu mengerjakan yang ingin dikerjakan.

5. Kreatifitas (*creativity*), Orang yang kreatif cenderung akan memunculkan ide, hidup konstruktif dan adaptif dalam kulturnya (memuaskan lingkungan)

TRI BUMP

1. Tujuan : Melatih kerjasama, konsentrasi dan kekompakan
2. Jumlah : 3-10 orang
3. Sasaran : Remaja
4. Aturan Main :

Anggota menghitung sebanyak- banyaknya secara berurutan, kemudian untuk kelipatan angka 3 mengatakan bump secara keras. Apabila mengalami kegagalan maka anggota menampilkan potensinya seperti menyanyi, menari atau bercerita

TERBUKA DAN KELUAR DARI KEBIASAAN BERTAHAN

A. Tema

“Terbuka dan keluar dari kebiasaan bertahan”

B. Tujuan

Agar memahami arti terbuka dan keluar dari kebiasaan bertahan teknik *role playing*, dan mengentaskan masalah yang menghambat aktualisasi diri.

C. Materi : Terlampir

D. Referensi :

1. <http://www.g-excess.com/contoh-sikap-terbuka-dalam-kehidupan.html>
2. <http://www.entrepreneurmuslim.com/hati-hati-bahaya-comfort-zone-untuk-hidup-anda>
3. <https://novira08.wordpress.com/2010/05/29/teori-humanistik-carl-rogers/>
4. Alwisol. 2008. *psikologi kepribadian* . Malang: UMM Press

E. Uraian Kegiatan

1. Siswa memahami pentingnya mengaktualisasikan diri
2. Siswa memahami cara mengaktualisasikan diri sesuai dengan potensinya
3. Siswa dapat mencapai aktualisasi diri sesuai tujuan
4. Siswa dapat memiliki pengalaman melalui *role playing* untuk meningkatkan aktualisasi diri melalui “Kreativitas”

F. Metode : Diskusi

G. Saran/ alat yang digunakan : Kertas dan alat tulis

H. Waktu Pelaksanaan : 70 menit

I. Prosedur Pelaksanaan

1. Peneliti melakukan pembentukan
2. Peneliti memberikan materi
3. Peneliti melakukan *role playing*
4. Membuat kesepakatan, memberikan saran, kritik dan merumuskan kegiatan selanjutnya

MATERI

“TERBUKA DAN KELUAR DARI KEBIASAAN BERTAHAN”

A. Terbuka dan keluar dari kebiasaan bertahan

1. Pengertian Terbuka

Terbuka merupakan keadaan dimana tidak ditutupi, keadaan yang rahasia sehingga semua orang dapat mengetahui, terbuka berarti jujur, mampu mendengar dirinya secara emosi dan kognitif.

2. Cara agar Terbuka

- a. Saling menghargai dan menghormati serta menjamin hak-hak orang lain,
- b. Setiap Individu mampu hidup menyatu dengan anggota lainnya,
- c. Setiap individu harus mampu bekerja sama dengan orang lain secara terbuka.

3. Contoh Terbuka

- a. Menerima kritik dan saran orang lain,
- b. Saling mengingatkan apabila ada yang berbuat salah,
- c. Memberi kesempatan kepada orang lain untuk berpendapat dan menyampaikan aspirasi secara terbuka,
- d. Tidak bergunjing, apabila ada yang salah ditegur secara terbuka,
- e. Mengajukan usulan, pendapat, dan saran dalam rapat desa secara terbuka.

4. Ciri – Ciri Keterbukaan

- a. Terbuka (transparan) dalam proses maupun pelaksanaan kebijakan publik.
- b. Menjadi dasar atau pedoman dalam dialog maupun berkomunikasi.
- c. Berterus terang dan tidak menutup-nutupi kesalahan dirinya maupun yg dilakukan orang lain.
- d. Tidak merahasiakan sesuatu yang berdampak pada kecurigaan orang lain.

- e. Bersikap hati-hati dan selektif (check and recheck) dalam menerima dan mengolah informasi dari manapun sumbernya.
- f. Toleransi dan tenggang rasa terhadap orang lain.
- g. Mau mengakui kelemahan atau kekurangan dirinya atas segala yang dilakukan.
- h. Mau bekerja sama dan menghargai orang lain.
- i. Mau dan mampu menyesuaikan dengan berbagai perubahan yang terjadi.

B. Keluar dari kebiasaan bertahan

1. Pengertian

Keluar dari kebiasaan bertahan berarti bahwa seseorang tidak bersifat kaku dan defensif melainkan bersifat fleksibel, tidak hanya menerima pengalaman yang diberikan oleh kehidupan, tapi juga dapat menggunakannya dalam membuka kesempatan lahirnya persepsi dan ungkapan-ungkapan baru

2. Cara keluar dari kebiasaan bertahan

a. Bertemulah Dengan Orang- Orang Baru

Cobalah untuk membuka diri untuk bertemu orang-orang baru yang jalan hidupnya berbeda dengan anda. Temukan orang-orang yang dalam hidupnya biasa menghadapi ketidakpastian. Dan hindari bertemu orang-orang yang juga berada pada zona nyaman seperti anda.

b. Jauhkan Harapan Yang Terlalu Tinggi

Keluar dari zona nyaman akan membuat anda menemukan kendala-kendala baru yang cenderung tidak enak bagi anda. Namun anda tetap harus menghadapi kendala-kendala ini. Agar anda tidak merasakan tidak enak yang berlebihan, maka sebelumnya jauhkanlah harapan-harapan anda yang terlalu tinggi dan mulailah mengambil resiko.

c. Perhatikan Kekurangan Anda

Hampir setiap orang merasa dirinya tidak ada kekurangan. Disaat orang mengatakan sesuatu tentang anda, anda takut membuatnya kecewa dengan anda. Pada saat itulah anda masih berada pada zona nyaman.

d. Lawan Rasa Takut Anda

Coba pikirkan apa saja yang anda takutkan. Entah itu binatang, suasana, atau sesuatu yang anda takut kerjakan. Tulis daftar ketakutan anda, lalu cobalah tantang diri anda untuk bisa menghadapi rasa takut tersebut. Ini akan membuat anda lebih percaya diri untuk menghadapi masa depan yang lebih baik.

e. Imajinasikan Mimpi-Mimpi Yang Akan Anda Dapatkan

Coba tulis daftar mimpi yang akan anda kejar. Dan bayangkan anda akan mencapainya tidak lama lagi. Namun mimpikan mimpi-mimpi yang realistis agar anda bisa menuliskan sebuah rencana dan resiko apa saja yang akan anda lalui nanti.

GAJAH SEMUT

5. Tujuan : Melatih kreatifitas, konsentrasi dan psikomotorik

6. Jumlah : 3-10 orang

7. Sasaran : Remaja

8. Aturan Main :

Fasilitator menjelaskan prosedurn kepada anggota. Apabila Fasilitator menyebutkan “Gajah” maka anggota harus menjawab besar namun tangannya membentuk lingkaran kecil. Apabila fasilitator menyebutkan kata”Semut” maka anggota harus menjawab kecil namun tangannya membentuk lingkaran besar. Fasilitator akan menunjuk salah satu anggota untuk menjawab kata fasilitator tersebut.

“MENJAGA EKSISTENSI “

A. Tema

“Menjaga Eksistensi”

B. Tujuan

1. Siswa mampu memahami makna menjaga eksistensi
2. Siswa mampu mengaktualisasikan diri
3. Siswa memiliki pengalaman melalui *role playing* untuk meningkatkan aktualisasi diri setelah mendapatkan materi “Menjaga Eksistensi”

C. Materi Terlampir

D. Refrensi :

1. www. Pengertian menurut ahli. Net.com
2. Alwisol. 2008. *psikologi kepribadian* . Malang: UMM Press

E. Uraian Kegiatan

1. Siswa memahami pentingnya mengaktualisasikan diri
2. Siswa memahami cara mengaktualisasikan diri sesuai dengan potensinya
3. Siswa dapat mencapai aktualisasi diri sesuai tujuan

Siswa dapat memiliki pengalaman melalui *role playing* untuk meningkatkan aktualisasi diri melalui Menjaga Eksistensi.

F. Materi : Terlampir

G. Metode : Diskusi

H. Saran/ alat yang digunakan : Kertas dan alat tulis

I. Waktu Pelaksanaan : 70 menit

J. Prosedur Pelaksanaan

1. Peneliti menyiapkan alat yang digunakan
2. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan
3. Peneliti memberikan contoh tujuan yang ingin dicapai

MATERI

“ MENJAGA EKSISTENSI”

A. Pengertian Eksistensi

Eksistensi adalah kata yang berasal dari bahasa latin yaitu *exitere* yang memiliki arti muncul, ada, timbul dan berada sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia, Eksistensi berartikeberadaan, Pendapat lain di sampaikan oleh Rogers, menyampaikan bahwa Menjaga ekistensi (*Existential living*) kecenderungan untuk hidup sepenuhnya dan seberisi mungkin pada setiap eksistensinya. Setiap pengalaman dipandang baru dan unik, berkembang diawali prasangka dari harapan selanjutnya, Orang menjadi fleksibel, adaptable, toleran dan spontan

B. Ciri Orang yang mampu menjaga eksistensi

1. Mampu menerima keadaan dan tidak menuntut untuk sempurna, melainkan sesuai dengan kamampuannya
2. Diterima oleh sosial dengan baik
3. Mempunyai kemampuan untuk komunikasi dan membaur dengan lingkungannya
4. Pendapatnya selalu diterima karena bentuk pemikirannya sendiri
5. Bebas dalam bertindak dan selalu berfikir optimis dengan apa yang dikerjakan
6. Selalu berusaha untuk mencari pengalaman secara bebas dan tidak terikat

C. Cara meningkatkan Menjaga Eksistensi diri

1. Membiasakan Mampu melakukan tindakan secara spontan dan tidak dibuat- buat
2. Membiasakan utuk mampu menyesuaikan diri dengan keadaan yang terjadi dengan cepat
3. Bersikap adil dan tidak membeda- bedakan kepada sesama
4. Membiasakan untuk menyesuaikan diri danmampu menerima lingkungan

BUAH WARNA

1. Tujuan : Melatih kerjasama dan kekompakan
2. Jumlah : 3-10 orang
3. Sasaran : Remaja
4. Aturan Main :
Berbaris menjadi 2 kelompok, menyebutkan warna buah, kemudian dilempar ke anggota lain sebagai lawanya dan wajib menyebutkan 3 nama buah dengan warna tersebut dengan waktu 15 detik, setelah bisa menjawab dilempar sebaliknya.

“PERCAYA DIRI “

A. Tema

“Percaya Diri”

B. Tujuan

1. Siswa mampu memahami makna percaya diri
2. Siswa mampu mengaktualisasikan diri
3. Siswa memiliki pengalaman melalui *role playing* iuntuk meningkatkan aktualisasi diri setelah mendapatkan materi Percaya Diri”

C. Materi Terlampir

D. Refrensi :

1. Alwisol. 2008. *psikologi kepribadian* . Malang: UMM Press
2. Hakim, Thursan. 2005. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara
3. Marwati. 2001. Kepercayaan diri dan Kecemasan dalam Komunikasi Interpersolnal. Yogyakarta: UGM
4. Yesi, Yuiarti dan Titin. 2010. *Penggunaan konseling Rasional Emotif untukmeningkatkan rasa percaya diri peserta didik*, Jurnal BK Unesa volume 03 No. 01

E. Uraian Kegiatan

1. Siswa memahami pentingnya mengaktualisasikan diri
2. Siswa memahami cara mengatualisasikan diri sesuai dengan potensinya
3. Siswa dapat mencapai aktualisasi diri sesuai tujuan

Siswa dapat memiliki pengalaman melalui *role playing* untuk meningkatkan aktualisasi diri melalui Percaya diri

F. Materi : Terlampir

G. Metode : Diskusi

H. Saran/ alat yang digunakan : Kertas dan alat tulis

I. Waktu Pelaksanaan : 70 menit

J. Prosedur Pelaksanaan

1. Peneliti menyiapkan alat yang digunakan
2. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan
3. Peneliti memberikan contoh tujuan yang ingin dicapai

MATERI

“PERCAYA DIRI”

A. Pengertian

Keyakinan organismik(*organismic trusting*) percaya pada keyakinan diri sendiri yang dirasa benar sebagai bukti kompetensi dan keyakinannya untuk mengarahkan tingkah laku yang memuaskan., mampu memakai perasaan terdalam untuk mengambil keputusan

Hakim (Dalam Yesi 2010, 3) Percaya diri adalah sebagai suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan yang membuat mamou untuk bisa mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya. Seseorang yang mempunyai keyakinan akan dirinyamembawa kearah sesuatu yang dapat membuatnya berhasil dalam melakukan suatu tindakan.

B. Ciri Percaya diri

Hakim (2005: 5) cirri-ciri orang yang mempunyai percaya diri tinggi antara lain :

1. Selalu bersikap tenang dalam mengerjakan sesuatu
2. Mempunyai potensi dan kemampuan yang memadai
3. Mampu menetralisasi ketegangan yang muncul sebagai situasi
4. Mampu menyesuaikan diri dan komunikasi diberbagai situasi
5. Memiliki kondisi mental dan fisik yang menunjang penampilanya
6. Memiliki kemampuan mengemukakan pendapat
7. Memiliki tingkat pendidikan formal yang cukup
8. Memiliki keahlian atau ketrampilan lain yang menunnjang kehidupanya, misalnya ketrampilan berbahasa asing
9. Memiliki kemampuan bersosialisasi
10. Memiliki latar belakangpendidikan yang baik
11. Memiliki pengalaman hidup yang menempa mentalnya menjadi kuat dan tahan di dalam menghadapi cobaan hidup

12. Selalu berinteraksi positif dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar dalam menghadapi persoalan hidup.

C. Aspek Kepercayaan diri

Marwati (2004; 34) Beberapa aspek kepercayaan diri dapat diungkapkan :

1. Mandiri, merupakan sikap yang tidak bergantung pada orang lain dan merasa tidak perlu dukungan orang lain.
2. Tidak mementingkan diri sendiri atau toleransi, dapat kesukarn yang ada pada diri sendiri dan dapat menerima pandangan dari orang lain.

PUNGGUNG HURUF

1. Tujuan : Melatih kerjasama dan kekompakan
2. Jumlah : 3-5 orang
3. Sasaran : Remaja
4. Aturan Main :

Berbaris menjadi 2 kelompok, menyebutkan huruf yang di tuliskan di punggung anggotanya. Kemudian anggota paling ujung mengartikan huruf yang telah di rasakan dan menyusun menjadi sebuah kalimat. Yang mampu menyebutkan lebih cepat sebagai pemenang

“PENGALAMAN KEBEBASAN “

A. Tema

“Pengalaman Kebebasan”

B. Tujuan

1. Siswa mampu memahami makna terbuka dan keluar dari kebiasaan bertahan.
2. Siswa mampu mengaktualisasikan diri
3. Siswa memiliki pengalaman melalui *role playing* iuntuk meningkatkan aktualisasi diri setelah mendapatkan materi “Pengalaman Kebebasan”

C. Materi Terlampir

D. Refrensi :

1. [www. Rahayu imoet10.blogspot.com](http://www.Rahayuimoet10.blogspot.com)
2. John Dewey.1998.Budaya dan kebebasan. Jakarta:Obor Indonesia

E. Uraian Kegiatan

1. Siswa memahami pentingnya mengaktualisasikan diri
2. Siswa memahami cara mengatualisasikan diri sesuai dengan potensinya
3. Siswa dapat mencapai aktualisasi diri sesuai tujuan
4. Siswa dapat memiliki pengalaman melalui *role playing* untuk meningkatkan aktualisasi diri melalui Pengalaman Kebebasan.

F. Materi : Terlampir

G. Metode : Diskusi

H. Saran/ alat yang digunakan : Kertas dan alat tulis

I. Waktu Pelaksanaan : 45 menit

J. Prosedur Pelaksanaan

1. Peneliti menyiapkan alat yang digunakan
2. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan
3. Peneliti memberikan contoh tujuan yang ingin dicapai

MATERI

‘PENGALAMAN KEBEBASAN’

A. Pengertian

Kebebasan menurut John Dewey, pengalaman kebebasan merupakan sebuah kondisi dimana manusia mampu memerintahkan dirinya sendiri tanpa desakan dari orang lain, terlepas dari kekangan yang mengikat, serta selalu menjadi apa adanya sesuai dengan bakat dan kemampuannya. Pendapat hampir sama di sampaikan Rogers menyampaikan Pengalaman kebebasan (*experiential freedom*) pengalaman hidup bebas dengan cara yang diinginkan / dipilih sendiri tanpa perasaan tertekan atau terhambat untuk mengembangkan diri. Akan melihat banyak pilihan hidup dan merasa mampu mengerjakan yang ingin dikerjakan

B. Ciri- ciri Pengalaman kebebasan

1. Tidak terikat dengan orang lain atau kekangan
2. Selalu menjadi apa adanya dan mampu memerintahkan dirinya sendiri
3. Tidak ada perasaan tetekan untuk mengemmbangkan dirinya
4. Merasa mampu mengerjakan apa yang ingin dikerjakan
5. Memiliki prinsip dan tidak mudah terpengaruh dengan lingkunganya
6. Menjalani sesuai dengan yang di inginkan atau dipilih sendiri

C. Macam-macam Pengalaman Kebebasan

1. Kebebasan jasmaniah yaitu kebebasan dalam menggerakkan dan menggunakan anggota badan yang kita miliki
2. Kebebasan Kehendak (rohaniah) yaitu kebebasan untuk menghendaki sesuatu, kebebasan kehendak adalah sejauh mana kemungkinan jangkauan untuk berfikir
3. Kebebasan moral yaitu dalam arti luas berarti adanya macam- macam ancaman, tekanan, larangan dan desakan yang tidak sampai dengan ancaman fisik.

D. Cara meningkatkan pengalaman Kebebasan

1. Tidak bergantung dengan orang lain atau terniasa melakukan tugas dengan sendiri sesuai dengan kemampuannya
2. Berusaha untuk mandiri dan yakin akan hasilnya sesuai dengan apa yang dikerjakan
3. Selalu mencoba hal baru dan tidak mudah terintervensi dengan yang lain
4. Membiasakan apa adanya sesuai dengan apa yang dimilikinya
5. Mampu menempatkan diri sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya

PANJANGMU PANJANGKU PEMENANGNYA

1. Tujuan : Melatih kerjasama ,kekompakan dan kreatifitas
2. Jumlah : 3-5 orang
3. Sasaran : Remaja
4. Aturan Main :
Berbaris menjadi 2 kelompok, Mengeluarkan semua barang yang bersifat alat tulis (Contohnya pensil, buku, penggaris), waktu 60 detik, barang yang di susun memanjang dan yang paling panjang merupakan pemenang.

“KREATIVITAS “

A. Tema

“Kreativitas”

B. Tujuan

1. Siswa mampu memahami makna Kreativitas
2. Siswa mampu mengaktualisasikan diri
3. Siswa memiliki pengalaman melalui *role playing* iuntuk meningkatkan aktualisasi diri setelah mendapatkan materi “Kreatif”

C. Materi Terlampir

D. Refrensi :

1. Hurlock Elizabeth B. 2005,Perkembangan Anak. Jakarta:Erlangga
2. Aviv, Rahman. 2014. Sekripsi analisi faktor-faktor yang mempengaruhi Kreatifitas Akuntan UNDIP;Semarang
3. Alwisol. 2008. *psikologi kepribadian* . Malang: UMM Press

E. Uraian Kegiatan

1. Siswa memahami pentingnya mengaktualisasikan diri
2. Siswa memahami cara mengatualisasikan diri sesuai dengan potensinya
3. Siswa dapat mencapai aktualisasi diri sesuai tujuan
4. Siswa dapat memiliki pengalaman melalui *role playing* untuk meningkatkan aktualisasi diri melalui “Kreativitas”

F. Materi : Terlampir

G. Metode : Diskusi

H. Saran/ alat yang digunakan : Kertas dan alat tulis

I. Waktu Pelaksanaan : 70 menit

J. Prosedur Pelaksanaan

1. Peneliti menyiapkan alat yang digunakan
2. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan

MATERI

“KREATIVITAS”

A. Pengertian

Kreatifitas (*creativity*), Orang yang kreatif cenderung akan memunculkan ide, hidup konstruktif dan adaptif dalam kulturnya (memuaskan lingkungan)

B. Ciri- ciri kreatif

Ada beberapa cirri kreatif seorang siswa menurut Guilford, yaitu

1. Kelancaran berfikir, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat.
2. Keluwesan berfikir, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban yang bervariasi dapat dilihat dari sudut pandang yang berbeda dalam mencari alternative.
3. Elaborasi, yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dengan menambahkan atau merinci secara detail suatu objek sehingga lebih menarik.
4. Originalis yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan atau mencetuska gagasan yang asli

C. Faktor- faktor yang menghambat kreatif

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kreatifitas menurut Hurlock, yaitu :

1. Membatasi eksplorasi apabila orantua membatasi atau pertanyaan merekajuga membatasi untuk mengembangkan kreatifitas
2. Dorongan kebersamaan keluarga, anak diatur sehingga hanya sedikit tersisa waktu untuk bebas berbuat sesuka hati, mereka akan kehilangan kreatifitas mereka
3. Dorongan kebersamaan keluarga, harapan bahwa semua anggota keluarga melakukan berbagai hal bersama tanpa memperduikann minat pilihan pribadi masing- masing

4. Peralatan bermain yang sangat terstruktur, anak yang diberi peralatan bermain seperti boneka yang berpakaian lengkap atau buku berwarna dengan gambar yang harus diwarnai
5. Membatasi khayalan, orang tua yakin bahwa khayalan hanya membuang waktu dan menjadi sumber gagasan yang tidak realistis, berupaya keras menjadikan anaknya realistis
6. Orang tua konservatif, yang takut anak menyimpang dari pola yang direstui sering bersikeras anaknya mengikuti keinginan mereka
7. Orang tua yang terlalu melindungi anaknya sehingga mengurangi kesempatan untuk mengerjakan sesuatu
8. Disiplin yang otoriter, membuat sulit atau tidak mungkin ada penyimpangan dari perilaku yang disetujui orangtua.

D. Cara meningkatkan kreatifitas

1. Membisakan Menyampaikan gagasan yang membangun dan menjadikan lebih baik dalam kelompok ataupun forum
2. Mampu menggunakan imajinasinya dalam kehidupannya atau imajinatif
3. Mampu memperkenalkan sesuatu yang baru dari hasil pemikirannya atau inovatif dalam hidupnya
4. Mampu menjadi sosok yang ditiru dalam kebaikan sehingga membawa dampak yang positif atau dengan kata lain inspiratif.

TEPUK SINGGAH BERURUTAN

1. Tujuan : Melatih Konsentrasi
2. Jumlah : 3-10 orang
3. Sasaran : Remaja
4. Aturan Main :
Pemain melingkar, kemudian Tepuk tangan secara bebas (Boleh 3 kali atau lebih) berurutan dimulai dari absen paling kecil kemudian menunjuk anggota lain (tepuh tangan kurangi 2). Anggota yang salah akan mendapat hukuman yang telah disepakati.

Lampiran 9

Jadwal Pelaksanaan Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

JADWAL PELAKSANAAN
KONSELING KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING*

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan/Materi	Keterangan
1.	Sabtu, 27 Agustus 2016	45 Menit	<i>Try out</i>	Kelas VIII C
2.	Kamis, 8 September 2016	45 Menit	<i>Pre Test</i>	Kelas VIII E
3	Kamis, 29 September 2016	70 Menit	Konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> masalah Aktualisasi Diri	10 siswa Kelas VIII E
4	Senin, 3 Oktober 2016	70 Menit	Konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> masalah terbuka dan keluar dari kebiasaan bertahan	10 siswa Kelas VIII E
5	Kamis, 6 Oktober 2016	70 Menit	Konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> masalah menjaga eksistensi diri	10 siswa Kelas VIII E
6	Senin, 10 Oktober 2016	70 Menit	Konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> masalah percaya diri	10 siswa Kelas VIII E
7	Kamis, 13 Oktober 2016	70 Menit	Konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> masalah perilaku bebas	10 siswa Kelas VIII E
8	Senin, 17 Oktober 2016	70 Menit	Konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> masalah kreativitas dalam aktualisasi diri	10 siswa Kelas VIII E
9	Kamis, 20 Oktober 2016	45 Menit	<i>Post Test</i>	10 siswa Kelas VIII E

Lampiran 10

Data Post Test

Angket Aktualisasi Diri

No	NAMA	ITEM																																JUMLAH	KRITERIA														
1	ADRN	3	3	2	3	2	2	2	2	3	4	3	2	2	3	2	2	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	4	2	2	2	3	4	3	4	3	4	4	3	130	Sedang
2	BRNK	3	2	2	3	2	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	4	3	2	2	3	4	129	Sedang
3	DEMA	3	3	4	4	3	3	2	4	3	3	3	2	2	2	1	4	2	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	1	3	1	3	3	1	4	4	2	3	3	4	2	3	4	3	2	4	128	Sedang
4	DHEA	3	3	2	4	3	3	4	2	4	4	3	2	2	2	2	2	1	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	1	3	1	3	3	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	3	3	131	Sedang
5	ERST	3	4	3	3	3	2	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	4	4	3	2	3	4	134	Sedang
6	INDA	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	2	4	2	3	3	4	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	135	Sedang
7	MHMA	2	4	2	3	3	3	2	4	4	1	4	4	2	1	2	2	2	1	3	2	3	4	4	2	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	4	4	2	4	3	4	4	4	3	3	130	Sedang	
8	TLTA	2	3	4	2	1	3	4	2	4	2	3	4	4	1	3	2	3	2	4	2	3	4	4	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	4	4	2	2	2	3	2	2	4	3	3	132	Sedang	
9	WHID	4	2	4	3	3	3	2	4	3	3	3	2	1	3	1	2	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	4	2	2	4	4	2	3	133	Sedang
10	ZHDI	3	4	3	3	2	3	2	4	2	3	2	3	4	3	3	2	1	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	1	4	1	4	3	3	2	3	3	4	2	3	2	3	4	4	128	Sedang

Lampiran 11

Hasil Analisis Non parametrik

Descriptives**Descriptive Statistics**

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest	10	10	111	121	116.10	3.446
posttest	10	7	128	135	131.00	2.449
Valid N (listwise)	10					

NPar Tests**Descriptive Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pre_test	10	116.10	3.446	111	121
Post_test	10	131.00	2.449	128	135

Wilcoxon Signed Ranks Test**Ranks**

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post_test - Pre_test Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
Ties	0 ^c		
Total	10		

a. Post_test < Pre_test

b. Post_test > Pre_test

c. Post_test = Pre_test

Test Statistics^b

	Post_test - Pre_test
Z	-2.805 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Lampiran 12

Daftar Hadir Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

DAFTAR HADIR
KONSELING KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING

KELAS : VIII E

NO	NAMA	TANDA TANGAN		
		10 oktober 2016	16 oktober 2016	17 oktober 2016
1	ADRN			
2	BRNK			
3	DEMA			
4	DHEA			
5	ERST			
6	INDA			
7	MHMA			
8	TLTA			
9	WHID			
10	ZHDI			

DAFTAR HADIR
KONSELING KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING

KELAS : VIII E

NO	NAMA	TANDA TANGAN		
		29 September 2016	3 oktober 2016	6 oktober 2016
1	ADRN			
2	BRNK			
3	DEMA			
4	DHEA			
5	ERST			
6	INDA			
7	MHMA			
8	TLTA			
9	WHID			
10	ZHDI			

DAFTAR HADIR
KONSELING KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING

KELAS : VIII E

NO	NAMA	TANDA TANGAN
		20 oktober 2016
1	ADRN	
2	BRNK	
3	DEMA	
4	DHEA	
5	ERST	
6	INDA	
7	MHMA	
8	TLTA	
9	WHID	
10	ZHDI	

Lampiran 13

Dokumentasi Kegiatan Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

Dokumentasi Kegiatan Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing*



Try Out Angket Aktualisasi Diri





Konseling Kelompok Teknik *Role Playing*



Konseling Kelompok Teknik *Role Playing*



Post Test Angket Aktualisasi Diri



Foto Bersama Anggota Konseling Kelompok teknik *Role Playing*