

Pengaruh Konseling Rasional Emotif Behavior dengan Teknik Role Playing Terhadap Self Succorance

Putu Devi Ari Utari^{1*)}, I Ketut Gading², I Wayan Tirka³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Ganesha

*Corresponding author, e-mail: devi.utari28@gmail.com

Received 01, 11, 2018;
Revised 02 02, 2018;
Accepted 04, 15, 2018;
Published Online 05, 2018

Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

Abstract: This research is aimed to find out the effect of rational emotif behavior concealing role playing technique toward X grade students' self-succorance at SMA Laboratorium Singaraja. This is quasi experimental research and the design is "Nonequivalent pretest-posttest control group". Collecting sample in this research is done by purposive sampling. The members of this research sample are 12 students of SMA Laboratorium Undiksha Singaraja which have high self-succorance. Six students were chosen randomly as the experimental group and the other six students as control group. The method that is used in collecting data is questionnaire of self-succorance. The result of this research shows there is an effect of rational concealing emotif behavior role playing technique toward X grade students' self-succorance at SMA Laboratorium Undiksha Singaraja.

Keywords: Rational Emotif Behavior Concealing, Role Playing Technique, Self Succorance



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author

How to Cite: Utari, P., D., A., Gading, I., K., Tirka, I., W., 2018. Pengaruh Konseling Rasional Emotif Behavior dengan Teknik Role Playing Terhadap Self Succorance. *JIBK Undiksha*, V9 (N1): pp. 36-45, DOI: 10.24036/XXXXXXXXXX-X

Introduction

Pendidikan merupakan suatu proses yang berupaya membudayan subjek didik untuk menjadi sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Sumber daya berkualitas sangat berpengaruh bagi kelangsungan hidup manusia. Melalui pendidikan manusia akan dapat memaknai hidupnya dan bersaing dalam era globalisasi. Tujuan Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Upaya untuk mencerdaskan bangsa berarti meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang pada dasarnya dapat direalisasikan melalui kegiatan pendidikan termasuk proses belajar mengajar di sekolah. Salah satu keberhasilan siswa dalam pendidikan ditunjukkan dengan tumbuhnya kepribadian yang mantap dan mandiri serta memiliki rasa tanggung jawab. Ada bermacam-macam pandangan mengenai cara menilai perilaku manusia. Para ahli sosiologi mempelajari perilaku individu dalam hubungannya dengan individu lain dan dalam peranan-peranan yang dilakukannya dalam masyarakat. Dengan kata lain kepribadian seseorang adalah keseluruhan peranan yang diperankannya dalam kehidupan sehari-hari dalam lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah.

Pengamatan peneliti terhadap Self Succorance siswa kelas X SMA Laboratorium Undiksha Singaraja, peneliti melihat sebagian siswa menunjukkan Self Souccorance terdapat siswa menunjukkan Self Succorance yang tinggi seperti kebiasaan membutuhkan bantuan orang lain, meminta perlindungan dari orang lain, kebiasaan tergantung pada orang lain, kebiasaan untuk diberikan dukungan dan kebiasaan untuk dipandu serta dimanjakan oleh orang lain. Disisi lain, ada pula siswa yang menunjukkan self souccorance yang rendah seperti mampu mengerjakan sesuatu dengan kemampuan dan usaha sendiri, mampu memotivasi diri sendiri, tidak tergantung pada orang lain dan mampu untuk memberikan perlindungan terhadap diri sendiri.

Berdasarkan gejala yang ditunjukkan siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa banyak yang memiliki self-succorance tinggi, maka dari itu peneliti berasumsi bahwa dengan menggunakan konseling rasional emotif behavior teknik role playing siswa mampu untuk mengilangkan pemikiran irasional siswa tentang self succorance.

Succorance adalah Kecenderungan untuk menangis, memohon, meminta bantuan, perlindungan, atau cinta. Menjadi tergantung, tidak berdaya, dan mungkin memanfaatkan kecelakaan seseorang. Untuk mendambakan kasih sayang atau kelembutan dan menerima bantuan tanpa ragu-ragu. Untuk menjadi dekat dan berbakti pelindung atau didukung. Mencari untuk dirawat, didukung, didukung, disarankan, dipandu, dimanjakan, dimaafkan, atau dihibur.

Menurut Murray (dalam Afifah, 2012) Succorance yaitu kecenderungan untuk mendapatkan bantuan dari orang lain. Menurut Dharsana (2016) Self succorance adalah kebutuhan untuk mendapatkan bantuan dari orang lain, meliputi dapat memberikan bantuan kepada orang lain apabila dalam keadaan susah, mencari dukungan dari orang lain, dan memiliki sifat simpati.

Menurut George & Cristiani (dalam Komalasari, 2016) Rasional emotif behavior adalah pendekatan yang bersifat direktif, yaitu pendekatan yang membelajarkan kembali konseli untuk memahami input kognitif yang menyebabkan gangguan emosional, mencoba mengubah pikiran konseli agar membiarkan pikiran irasionalnya atau belajar mengantisifasi manfaat atau konsekuensi dari tingkah laku.

Menurut Dryden (dalam, Mashudi, 2016) menyatakan bahwa konseling rasional emotif behavior merupakan pendekatan konseling yang dirancang untuk membantu individu meminimalisir gangguan emosi dan perilaku merusak diri serta mendorong mereka untuk hidup secara lebih bermakna dan bahagia.

Teori konseling rasional emotif behavior adalah pendekatan behavior kognitif yang menekankan pada keterkaitan antara perasaan, tingkah laku dan pikiran. Pendekatan Rasional Emotif Behavior awalnya disebut dengan Rational Therapy, kemudian Ellis mengubahnya menjadi Rational Emotive Therapy (RET) kemudian berkembang menjadi Rational Emotive Behavior Terapy (REBT) yang menekankan pada pentingnya peran pikiran pada tingkah laku, menurut Nelson-Jones (dalam Komalasari, 2016)

Pendekatan rasional emotif behavior memandang manusia sebagai individu yang didominasi oleh sistem berpikir dan sistem perasaan yang berkaitan dalam system psikis individu. Keberfungsian individu secara psikologis ditentukan oleh pikiran, perasaan dan tingkah laku. Tiga aspek ini saling berkaitan karena satu aspek mempengaruhi aspek lainnya. Menurut Walen (dalam Komalasari, 2016). Secara khusus pendekatan rasional emotif behavior berasumsi bahwa individu memiliki karakteristik yaitu individu memiliki potensi yang unik untuk berpikir rasional dan irasional. a) Pikiran irasional berasal dari proses belajar yang irasional yang didapat dari orang tua dan budayanya. b) Manusia adalah makhluk verbal dan berpikir melalui symbol dan bahasa. Dengan demikian, gangguan emosi yang dialami individu disebabkan oleh verbalisasi ide dan pemikiran irasional. c) Gangguan emosional yang disebabkan oleh verbalisasi diri (self verbalising) yang

terus menerus dan persepsi serta sikap terhadap kejadian merupakan akar permasalahan, bukan karena kejadian itu sendiri. d) Individu memiliki potensi untuk mengubah arah hidup personal dan sosialnya. e) Pikiran dan perasaan yang negatif dan merusak diri dapat diserang dengan mengorganisasikan kembali persepsi dan pemikiran, sehingga menjadi logis dan rasional, George & Cristiani (dalam Komalasari, 2016)

Tujuan utama konseling dengan pendekatan Rasional Emotif Behavior adalah membantu individu menyadari bahwa mereka dapat hidup dengan lebih rasional dan lebih produktif. Selain itu pendekatan ini membantu individu untuk mengubah kebiasaan berpikir dan tingkah laku yang merusak diri. Secara umum, rasional emotif behavior mendukung konseli untuk menjadi lebih toleran terhadap diri sendiri, orang lain dan lingkungannya. Menurut Gladding (dalam Komalasari, 2016).

Menurut Ellis dan Benard (dalam Komalasari, 2016) ada beberapa sub tujuan dalam pendekatan ini yang dapat membantu mencapai nilai untuk hidup (to survive) dan untuk menikmati hidup (to enjoy), antara lain : a. Memiliki minat diri (self interest) b. Memiliki minat sosial (social interest) c. Memiliki pengarahannya diri (self direction) d. Toleransi (tolerance) e. Fleksibel (flexibility) f. Memiliki penerimaan (acceptance) g. Dapat menerima ketidakpastian (acceptance of uncertainty) h. Dapat menerima diri sendiri (self acceptance) i. Dapat mengambil risiko (risk taking) j. Memiliki harapan yang realitas (realistic expectation) k. Memiliki toleransi terhadap frustrasi yang tinggi (high frustration tolerance) l. Memiliki tanggung jawab pribadi (self responsibility)

Metode bermain peran (role playing) dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati. Bermain peran dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, make believe, atau simbolik. Role playing merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Role playing memiliki keunggulan yaitu peserta didik dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas pada proses belajar. (Baroroh, 2011; Dief, 2011; Mulia, 2017; Nur, 2017; Supadmi, 2015)

Menurut Piaget, awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Ia menyatakan bahwa main peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya. Piaget menyatakan bahwa keterlibatan anak dalam main peran dan upaya anak mencapai tahap yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak lainnya disebut sebagai collective symbolism. Ia juga menerangkan percakapan lisan yang anak lakukan dengan diri sendiri sebagai idiosyncratic soliloquies. (Ibrahim, 2013; Maghifiroh, 2013; Santosa, 2014; Suminem, 2014; Syaifullah, 2016) Bermain peran (role play) biasanya digunakan dalam konseling kelompok dimana melibatkan orang lain. Anggota kelompok lain dapat berperan sebagai ego state yang bermasalah dengan konseli. Dalam kegiatan ini konseli dilatih dengan anggota kelompok untuk bertingkah laku sesuai dengan apa yang akan diuji coba di dunia nyata. Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan siswa untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik.

Tujuan bermain peran adalah menggambarkan suatu peristiwa masa lampau atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang kemudian ditunjuk beberapa siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita. Pemeran melakukan sendiri peranannya sesuai dengan daya imajinasi tentang pokok yang diperankannya.

Kelebihan 1) Dengan metode role playing peserta didik tidak bosan ketika mengikuti pembelajaran; 2) Sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias; 3) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik. Disamping merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan; 4) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan sendiri; 5) Metode role playing dapat meningkatkan nilai karakter peserta didik seperti kemampuan Berkreatifitas, kemampuan berkomunikasi, disiplin dan kerja keras; 6) Dengan bermain berkelompok peserta didik akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi

Kekurangan 1) Kebanyakan peserta didik hanya bergembira ketika ada yang lucu, kurang memperhatikan substansi materi yang sedang diprankan; 2) Masih ada yang memainkan peran dengan asal jadi, tidak kreatif dan menggunakan aksesoris sesuai dengan apa yang diprankan; 3) Adanya keterbatasan waktu sehingga penyampaian materi kurang maksimal memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak pendidik maupun peserta didik; 4) Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu; 5) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai; 6) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Tujuan yang ingin diperoleh dalam dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh konseling Rasional Emotif Behavior dengan teknik role playing terhadap self succorance siswa kelas X SMA Laboratorium Undiksha Singaraja.

Method

Metode ini digunakan untuk menguji pengaruh suatu konseling Rasional Emotif Behavior terhadap Self Succorance. Rancangan penelitiannya adalah: Nonequivalent Pree Test-Post Test Control Grup Design. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah kuesioener self succorance, wawancara dan buku harian. Penelitian eksperimen ini dilakukan di SMA Laboratorium Undiksha Singaraja, dengan subjek penelitian siswa kelas X yang berjumlah 110 orang yang terdiri dari 5 kelas yaitu (X Bahasa, X IPA 1, X IPA 2, X IPS 1, X IPS 2).

Dalam pengambilan sampel, teknik yang digunakan adalah purposive sampling. Menurut Dantes, (2012) menyatakan bahwa “purposive sampling” merupakan teknik penarikan sampel yang didasarkan pada ciri atau karakteristik (tujuan) yang ditetapkan oleh peneliti sebelumnya. Adapun alasan penggunaan teknik purposive sampling adalah pengumpulan data hanya dilakukan pada kelompok subjek yang memiliki karakteristik sesuai dengan tujuan penelitian yaitu siswa yang memiliki self succorance yang tinggi dan rendah.

Berdasarkan hasil dari pemberian tes awal semua siswa yang termasuk dalam populasi didapat sample berjumlah 12 orang. Yang selanjutnya ke 12 orang siswa tersebut akan dibagi ke dalam kelompok eksperimen sebanyak 6 orang siswa dan kelompok kontrol sebanyak 6 orang siswa.

Results and Discussion

Data hasil penelitian diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada kelompok eksperimen yang diberikan treatment konseling rasional emotif behavior teknik role playing dan kontrol yang hanya diberikan treatment dengan layanan BK yang ada di sekolah.

Tabel 1 Skor Pretest-Posttest

Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
Nama	Pretest	Posttest	Nama	Pretest	Posttest
ARB	121	94	BWVH	116	117
IGAAD	117	100	MACMY	119	120
IGAW	119	94	NKSA	115	117
KYTD	117	104	NLGSW	120	117
NLANM	123	103	NAPS	121	119

SMA	118	102	PBLP	112	118
Total	715	597	Total	706	708
Rata-Rata	119,16	99,5	Rata-Rata	117,66	118

Dari tabel diatas terlihat bahwa, hasil analisis pretest ke posttest 6 orang siswa yang memiliki self-succorance tinggi yang dijadikan kelompok eksperimen menunjukkan adanya penurunan rata-rata yaitu rata-rata pretest 119,16 ke rata-rata posttest 99,5. Sedangkan pada kelompok kontrol terdapat peningkatan, yaitu dengan rata-rata pretest 117,66 ke rata-rata posttest 118. Untuk mengkategorikan self-succorance siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol digunakan kriteria dan rentang skor disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Kategori Self Succorance

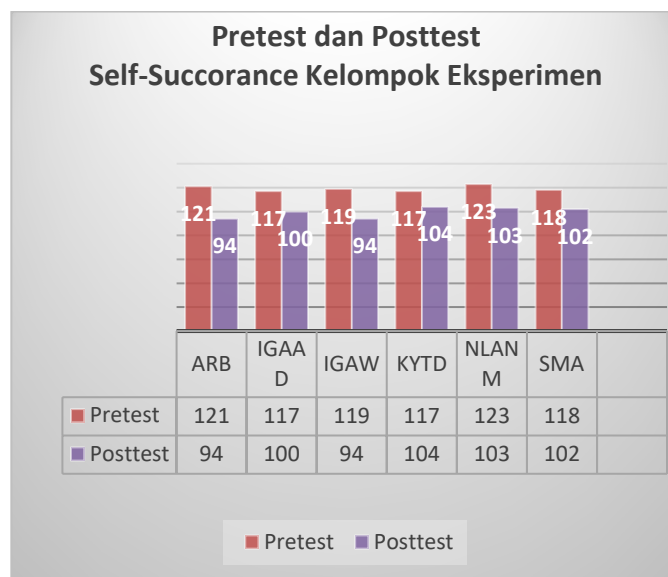
Kriteria	Rentang Skor	Kualifikasi
$M_i + 1,5 SD_i \leq M_i + 3,0 SD_i$	$135 \leq 169$	Sangat Tinggi
$M_i + 0,5 SD_i \leq M_i + 1,5 SD_i$	$113 \leq 135$	Tinggi
$M_i - 0,5 SD_i \leq M_i + 0,5 SD_i$	$90 \leq 113$	Sedang
$M_i - 1,5 SD_i \leq M_i - 0,5 SD_i$	$68 \leq 90$	Rendah
$M_i - 3 SD_i \leq M_i - 1,5 SD_i$	$34 \leq 68$	Sangat Rendah

Tabel 3 Kualifikasi Kelompok Eksperimen

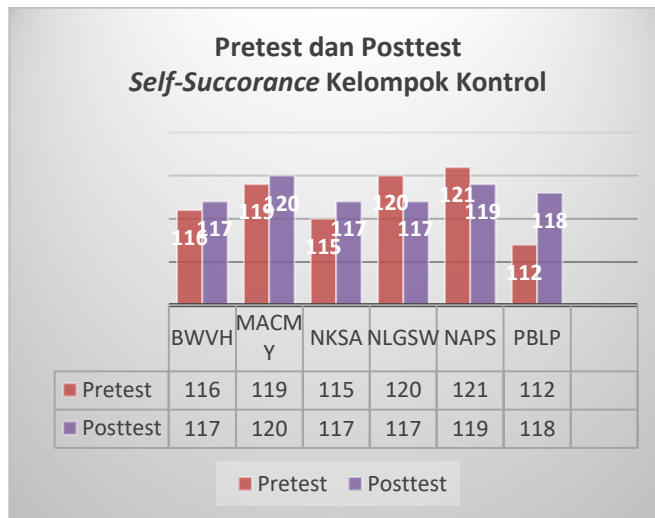
No	Nama	Skor Pretest	Kualifikasi	Skor Posttest	Kualifikasi
1	ARB	121	Tinggi	94	Sedang
2	IGAAD	117	Tinggi	100	Sedang
3	IGAW	119	Tinggi	94	Sedang
4	KYTD	117	Tinggi	104	Sedang
5	NLANM	123	Tinggi	103	Sedang
6	SMA	118	Tinggi	102	Sedang
Rata-Rata		119,16	Tinggi	99,5	Sedang

Tabel 4 Kualifikasi Kelompok Kontrol

No	Nama	Skor <i>Pretest</i>	Kualifikasi	Skor <i>Posttest</i>	Kualifikasi
1	BWVH	116	Tinggi	117	Tinggi
2	MACMY	119	Tinggi	120	Tinggi
3	NKSA	115	Tinggi	117	Tinggi
4	NLGSW	120	Tinggi	117	Tinggi
5	NAPS	121	Tinggi	119	Tinggi
6	PBLP	112	Tinggi	118	Tinggi
Rata-Rata		117,66	Tinggi	118	Tinggi

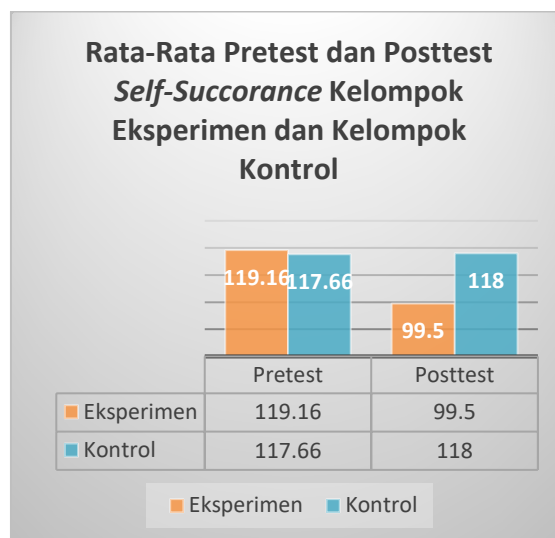
**Gambar 1 Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen**

Dilihat dari hasil yang dipaparkan dalam tabel dan grafik terlihat bahwa adanya penurunan skor self succorance siswa yang sebelumnya tinggi terjadi penurunan setelah diberikan tretamet konseling rasional emotif behavior teknik role playing menjadi sedang. Ini berarti terdapat pengaruh terhadap self succorance siswa yang diberikan treatment.



Gambar 2 Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol

Dilihat dari tabel dan grafik terlihat bahwa ada beberapa siswa yang mengalami peningkatan self succorance pada kelompok kontrol yang tidak diberikan treatment.



Gambar 3 Rata-rata Skor Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Dari hasil grafik terlihat bahwa pada kelompok eksperimen terjadi penurunan rerata posttest setelah diberikan treatment konseling rasional emotif behavior teknik role playing yaitu dari 119,16 menjadi 99,5 hal tersebut membuktikan bahwa adanya perubahan pada siswa self succorance yang diberikan treatment. Dan pada kelompok kontrol terlihat bahwa terjadi peningkatan self succorance yang hanya diberikan konseling sesuai dengan layanan BK yang ada disekolah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa konseling rasional emotif behavior teknik role playing berpengaruh terhadap self succorance siswa.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Sebaran Data

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
E	.225	6	.200*	.838	6	.126
K	.285	6	.138	.831	6	.110

Tabel diatas menunjukkan hasil uji Kolmogor-Smirnov pada kelompok eksperimen yang diberikan treatment konseling rasional emotif behavior teknik role playing mendapatkan nilai signifikansi -0,126. Sedangkan kelompok kontrol yang tidak diberikan treatment konseling rasional emotif behavior teknik role playing pada umumnya sebesar 0,110. Berdasarkan kedua hasil uji tersebut data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol seluruhnya memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dengan demikian dapat dikatakan bahwa data dari masing-masing kelompok berdistribusi secara normal.

Hasil uji Independent Samples t-Test yang diuji dengan SPSS 20.0 for windows, menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari nilai α yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$). Nilai signifikansi yang diperoleh dikatakan sudah signifikan, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh konseling rasional emotif behavior dengan teknik role playing terhadap self-succorance siswa kelas X di SMA Lab. Undiksha” diterima.

Dalam penelitian hasil akhir merupakan acuan dalam menentukan keberhasilan sebuah penelitian. Dalam melaksanakan sebuah penelitian tentunya memerlukan sebuah cara atau metode yang digunakan, pada uji hipotes telah didapatkan hasil analisis yang menyatakan pendekatan konseling rasional emotif behavior teknik role playing berpengaruh terhadap self succorance siswa. Konseling rasional emotif behavior mengusahakan agar klien keluar dari pemikiran-pemikiran yang irasional terkait dengan keyakinan dirinya.

Pendekatan konseling rasional emotif behavior bertujuan “membantu individu menyadari bahwa mereka dapat hidup dengan lebih rasional dan produktif. Secara lebih gamblang, rasional emotif behavior mengajarkan individu untuk mengoreksi kesalahan berpikir untuk mereduksi emosi yang tidak diharapkan. Selain itu, rasional emotif behavior membantu individu untuk mengubah kebiasaan berpikir dan tingkah laku yang merusak diri”. Secara umum rasional emotif behavior mendukung konseli untuk menjadi lebih toleran terhadap diri sendiri, orang lain dan lingkungannya. Gladibng (dalam Anggreni, 2017). Jadi pendekatan konseling rasional emotif behavior bertujuan untuk membantu mereka menyadari pemikiran-pemikiran irasional yang bisa mempengaruhi emosi dan tingkah laku mereka menjadi rasional.

Teknik role playing merupakan suatu strategi yang digunakan dalam bimbingan untuk mencapai pemahaman diri perilaku, dengan cara meningkatkan keterampilan-keterampilan, dan menganalisis perilaku, dengan cara memerankan situasi tertentu dalam rangka mencari penyelesaian dari suatu masalah yang sering dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Konseli diberi kesempatan untuk memerankan masing-masing peran terkait dengan self succorance siswa yang sudah disepakati. Dalam teknik ini siswa dapat memerankan self succorance yang tinggi dan rendah yang mungkin sering dilakukan oleh siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggreni (2017), penelitian tersebut tentang meningkatkan efikasi diri akademik. Penelitian tersebut dinyatakan berhasil dengan adanya perubahan subjek yang diberikan treatment, yang menunjukkan perilaku yakin dengan kemampuan dirinya melakukan aktivitas belajar dan kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas akademik yang didasarkan atas kesadaran diri tentang pentingnya pendidikan, nilai dan harapan pada hasil yang akan dicapai dalam kegiatan belajar. Penelitian tersebut menyatakan bahwa terjadi peningkatan efikasi diri akademik siswa.

Pemaparan tersebut diperkuat juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maynawati (2012), penelitian tersebut tentang penanganan kasus low self-esteem dalam berinteraksi sosial. Penelitian tersebut dinyatakan berhasil dengan adanya perubahan memiliki keyakinan yang rasional, ketika bertemu dengan teman-temannya tidak lagi menundukkan pandangan, intensitas siswa menyendiri di dalam kelas ketika jam istirahat pun juga berkurang, terlihat lebih percaya diri bila bergaul dengan teman-temanya, serta sikapnya yang sudah tidak malu dan takut lagi bila berkumpul bersama temanya.

Selain itu diperkuat juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Sartono (2014), penelitian tersebut tentang peningkatan tanggung jawab siswa. Penelitian tersebut dinyatakan berhasil dengan adanya perubahan perilaku siswa yang dulunya sering lalai dengan tanggung jawab khususnya dalam mengerjakan tugas, dengan diberikan treatment role playing rasa tanggung jawab siswa sudah meningkat.

Pemaran tersebut juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Devita (2016), penelitian tersebut tentang peningkatan percaya diri. Penelitian tersebut dinyatakan berhasil dengan adanya perubahan perilaku yaitu siswa dalam mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuan dirinya, siswa sudah mulai bertanya kepada gurunya, siswa berani menyatakan pendapat kepada temanya. Penelitian tersebut menyatakan bahwa terjadi peningkatan rasa percaya diri siswa.

Conclusion

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Terdapat pengaruh konseling rasional emotif behavior terhadap self succorance siswa kelas X SMA Laboratorium Undiksha Singaraja. Hasil penelitian ini kedepannya agar mampu untuk meningkatkan pelayanan pendidikan yang disesuaikan berdasarkan tuntutan kebutuhan siswa. Berkaitan dengan penelitian ini diharapkan nantinya dalam melaksanakan proses belajar dan mengajar selalu memberikan penghargaan kepada siswa yang beruaha dengan kemampuan sendiri tanpa tergantung dengan orang lain dan dapat mengerjakan tugas individu dengan mandiri sehingga nantinya self succorance siswa dapat berkembang secara optimal.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan kepada guru BK agar memiliki kompetensi yang menunjang dalam memberikan dalam memberikan bimbingan kepada siswa tentang bagaimana mengelalo pikiran yang rasional. Layanan konseling rasional emotif behavior teknik role playing merupakan salah satu pendekatan yang dapat membantu siswa terkait dengan self succorance. Diharapkan siswa dapat menumbuhkan pemikiran-pemikiran yang positif atau rasional terkait dengan self succorance yang dimilikinya sehingga mampu mengoptimalkan potensi yang dimiliki tanpa harus tergantung kepada orang lain

Acknowledgment

-

References

- Affiah, D. R. (2012). Profil Kecenderungan Kepribadian Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Ditinjau Melalui EPPS (Edward Personal Preference Schedule) Studi pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Angkatan 2012 IKIP PGRI MADIUN. *Prosiding Ilmu Pendidikan*, 1(1). Retrieved from <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pip/article/view/6898>
- Baroroh, K. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(2), 149–163.
- Dief, N. (2011). Pembelajaran Mengidentifikasi Nilai Moral Dalam Teks Drama Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas Xi Smkn 4 Bandung Tahun Pelajaran 2015/2016, 9–46. Retrieved from <http://repository.unpas.ac.id/12549/>
- Ibrahim, M. (2013). Penerapan model quantum learning melalui strategi role playing pada materi koperasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 sdn jatimulyo 3 malang. Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id/7218/1/09140086.pdf>
- Maghifiroh, Z. (2013). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Madya Dengan Menggunakan Metode Dialog Berpasangan Pada Siswa Kelas Iv Minu Wedoro Waru Sidoarjo, 10–53. Retrieved from <http://digilib.uinsby.ac.id/805/>
- Mulia, A. (2017). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Metode Role Playing(Main Peran), 1(1), 379–383. Retrieved from <http://semnastafis.unimed.ac.id/wp-content/uploads/2017/11/34.-Ana-Mulia.pdf>

-
- Nur, L. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Jerman Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/460>
- Santosa. (2014). Pengaruh Penerapan metode Role Playing Dengan Pendekatan Konsep Terhadap Hasil Belajar Koloid, 3(2252), 1–6.
- Suminem, S. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok B Tk Mojorejo 2 Kecamatan Karangmalang Kabupaten Sragen Tahun 2013/2014. Retrieved from http://eprints.ums.ac.id/29934/21/ARTIKEL_PUBLIKASI.pdf
- Supadmi, P. (2015). Implementasi Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berdialog Teks Drama Bagi Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Sribit Tahun Pelajaran 2014 / 2015, (94), 1–11.
- Syaifulah, S. (2016). Pengaruh Metode Pembelajaran Sebaya (Peer Learning) Terhadap Pembentukan Karakter Cerdas Holistik Siswa Jurusan Teknik Pemesinan Smk Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta. UNY. Retrieved from <http://eprints.uny.ac.id/34647/>

Article Information (Supplementary)

Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

Copyrights Holder: <Utari> <2018>

First Publication Right: JIBK Undiksha

<https://doi.org/10.xxxx/xxxxx>

Open Access Article | CC-BY Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Word Count: 3582

