

**KEEFEKTIFAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
KONSEP DIRI SISWA KELAS X AKUNTANSI
SMK NEGERI 4 KLATEN**



Oleh :
Rezky Rosalinda
K3109067

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2014**

commit to user

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rezky Rosalinda
Nim : K3109067
Jurusan/Program Studi : IP/ Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “KEEFEKTIFAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KONSEP DIRI SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 4 KLATEN TAHUN AJARAN 2013/2014” ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila ada kemudian hari terbukti atau dapat di buktikan skripsi ini, hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Januari 2014

Yang membuat pernyataan



Rezky Rosalinda

**KEEFEKTIFAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
KONSEP DIRI SISWA KELAS X AKUNTANSI
SMK NEGERI 4 KLATEN**



**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Bimbingan dan Konseling,
Jurusan Ilmu Pendidikan**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

*com*2014 *user*

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, Januari 2014

Pembimbing I,



Dra. Salmah Lilik, M.Si
NIP. 194904151981032001

Pembimbing II,



Drs. Wagimin, M.Pd
NIP. 195105171979031001

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Pada Hari : *Senin*
Tanggal : *13 Januari 2014*

Tim Penguji Skripsi

Nama Terang

Tanda Tangan

Ketua : Drs. Rusdiana Indianto, M.Pd
Sekretaris : Dra. Siti Mardiyati, M.Si
Anggota I : Dra. Salmah Lilik, M.Si
Anggota II : Drs. Wagimin, M.Pd



Disahkan oleh
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret Surakarta



Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd.
NIP. 19600727 198702 1 001

ABSTRAK

Rezky Rosalinda. **KEEFEKTIFAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KONSEP DIRI SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 4 KLATEN TAHUN AJARAN 2013/2014**. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Januari 2014.

Penelitian ini membahas tentang keefektifan teknik *role playing* untuk meningkatkan konsep diri siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan teknik *role playing* untuk meningkatkan konsep diri siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten Tahun ajaran 2012/1013.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah Teknik *Role Playing* efektif untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten. Penelitian ini merupakan Quasi Eksperimen atau eksperimen semu dengan menggunakan desain penelitian Rancangan Kelompok Kontrol Tidak Sepadan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten yang berjumlah 33 orang. Sumber data berasal dari siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Validasi data menggunakan korelasi *product moment*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket konsep diri yang dianalisis menggunakan uji t.

Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan $t_{hitung} 11,754 > t_{tabel} 1,998$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$, maka teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan konsep diri siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten. Rata-rata *pretest* sebesar 125,58 dan *posttest* sebesar 140,06. Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* naik sebesar 14,48. Ini berarti ada perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest*.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan konsep diri siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014.

Kata kunci: *role playing*, konsep diri

ABSTRACT

Rezky Rosalinda. **THE EFFECTIVENESS OF ROLE PLAYING TECHNIQUE TO IMPROVE STUDENTS' SELF-CONCEPT OF CLASS X ACCOUNTING OF SMK NEGERI 4 KLATEN IN THE ACADEMIC YEAR OF 2013/2014.** Thesis, Teacher Training and Education Faculty of Sebelas Maret University Surakarta. January 2014.

This study discusses the effectiveness of role playing technique to enhance students' self-concept of class X Accounting of SMK Negeri 4 Klaten in the academic year of 2013/2014. This study aims at determining the effectiveness of role playing technique to improve students' self-concept of class X Accounting of SMK Negeri 4 Klaten in the academic year of 2012/1013.

The hypothesis in this study is that Role Playing Technique is effective to improve students' self concept of class X Accounting of SMK Negeri 4 Klaten. This study is a Quasi-Experimental Design using Non-equivalent Control Group Design. The subjects are students of class X Accounting of SMK Negeri 4 Klaten, in total of 33 people. Source of data comes from the students. The sampling technique used is purposive sampling. The validity of data is tested through product moment correlation. The data are collected from the self-concept questionnaires which are analyzed using t-test.

The results of hypothesis testing in this research show that $t_{\text{count}} 11,754 > t_{\text{table}} 1,998$ and the significance value $0,000 < 0,05$, thus role playing technique is proven to be effective to improve students' self-concept of class X Accounting of SMK Negeri 4 Klaten. The mean of pretest score is 125,58 and posttest score is 140,06. The mean of pretest and posttest scores rose by 14,48. This means that there are differences in the mean of pretest and posttest scores.

This study suggests that role playing technique is effective to improve students' self-concept of class X Accounting of SMK Negeri 4 Klaten in the Academic Year of 2013/2014.

Keywords: role playing, self-concept

MOTTO

“Jika pikiran saya bisa membayangkannya, hati saya bisa meyakinkannya, saya tahu saya akan mampu menggapainya.”

(Jesse Jackson)

“Tanpa terus-menerus tumbuh dan berkembang, kata-kata seperti kemajuan, prestasi, dan sukses tak punya arti apa-apa.”

(Benjamin Franklin)

“Saya tidak ingin seperti lilin, walaupun cahayanya menerangi orang lain tetapi dia merusak dirinya sendiri. Saya ingin menjadi padi yang kian berisi kian merunduk”

(Penulis)

commit to user

PERSEMBAHAN

Mengucapkan syukur Alhamdulillah, saya persembahkan karya ini untuk:

❖ Bapak dan Ibu

Terima kasih atas do'a, cinta dan kasih sayang, semangat, dukungan, pengorbanan dan harapan yang selalu tercurah untukku

❖ Semua keluarga yang selalu mendukungku

Terima kasih atas perhatian yang diberikan, sehingga membuatku selalu bersemangat

❖ Siswanto, S.Pd

Terima kasih karena senantiasa mendorong langkahku dengan perhatian dan semangat, selalu ada di sampingku setiap waktu. Selalu sabar dalam membimbingku selama ini.

❖ Nafi'ah, Lina, Ita, Linda, Pinky, Iyut dan teman-teman Bimbingan dan Konseling 2009

❖ Almamater

commit to user

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“KEEFEKTIFAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KONSEP DIRI SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 4 KLATEN TAHUN AJARAN 2013/2014”**.

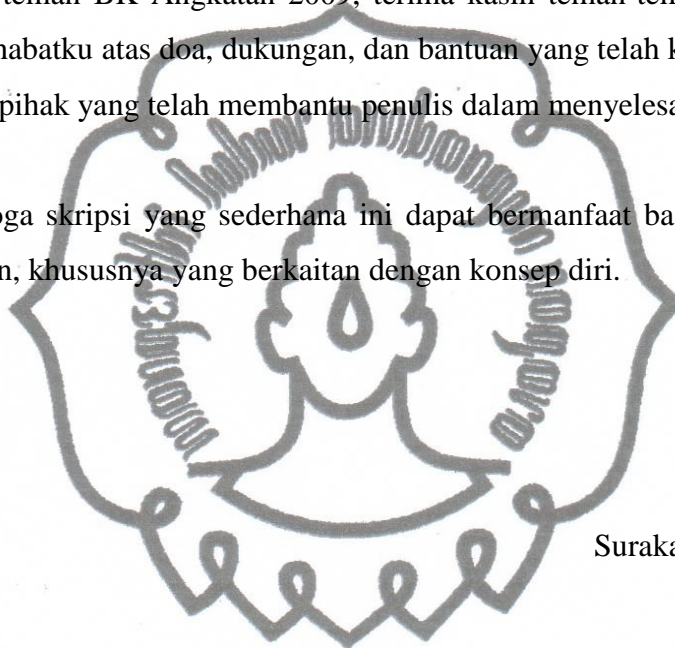
Skripsi ini disusun sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana di Program Studi Bimbingan dan Konseling, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini karena mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatulloh, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta yang telah memberikan ijin dalam penyusunan skripsi dan pelaksanaan penelitian.
2. Drs. R. Indianto, M. Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dra. Siti Mardiyati, M. Si., selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
4. Dra. Wardatul Djannah, M. Pd., selaku Sekertaris Program studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
5. Dra. Salmah Lilik, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan.
6. Drs. Wagimin, M.Pd.,selaku Dosen Pembimbing II yang telah berkenan memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan terhadap penulisan skripsi.
7. Drs. Budi Sasangka, M.M., selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 4 Klaten yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian.

commit to user

8. Dra. Wara Ari Cendani, selaku Guru BK SMK Negeri 4 Klaten yang telah memberikan bantuan dan bimbingan selama penelitian.
9. Siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten yang telah bersedia berpartisipasi selama penelitian.
10. Ayah dan Ibu, terima kasih telah mencurahkan doa, kasih sayang dan dukungannya selama ini.
11. Teman-teman BK Angkatan 2009, terima kasih teman-temanku, saudaraku, dan, sahabatku atas doa, dukungan, dan bantuan yang telah kalian berikan.
12. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi pengembangan pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan konsep diri.



Surakarta, Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vii
HALAMAN MOTTO.....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan tentang Konsep Diri	7
2. Tinjauan tentang Teknik <i>Role Playing</i>	16
3. Teknik <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa.....	23
4. Penelitian yang Relevan.....	24
B. Kerangka Berpikir.....	25
C. Hipotesis	26

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	27
B. Metode dan Rancangan Penelitian	28
C. Subjek Penelitian	30
D. Teknik Pengambilan Subjek	30
E. Pengumpulan Data	31
F. Validasi Instrumen Penelitian.....	33
G. Teknik Analisis Data.....	35
H. Prosedur Penelitian	37
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	39
B. Deskripsi Data.....	42
C. Uji Prasyarat Analisis.....	43
D. Pengujian Hipotesis.....	45
E. Pembahasan Hasil Analisis Data.....	48
BAB V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Simpulan.....	49
B. Implikasi.....	49
C. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Jadwal Penelitian.....	28
3.2 Rancangan Penelitian Kelompok Kontrol Tidak Sepadan (<i>Non Equivalent Control Group Design</i>).....	29
3.3 Tabel Interpretasi Nilai r	34
3.4 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Skor <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	36
3.5 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Skor <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	37
4.1 Distribusi Data Konsep Diri Siswa.....	42
4.2 Hasil Uji Normalitas Skor <i>Posttest</i> Konsep Diri Siswa.....	44
4.3 Hasil Uji Homogenitas Skor <i>Posttest</i> Konsep Diri Siswa.....	45
4.4 Distribusi Skor Rata-rata Konsep Diri Siswa.....	46
4.5 Hasil Uji T Konsep Diri Siswa.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir.....	26



commit to user

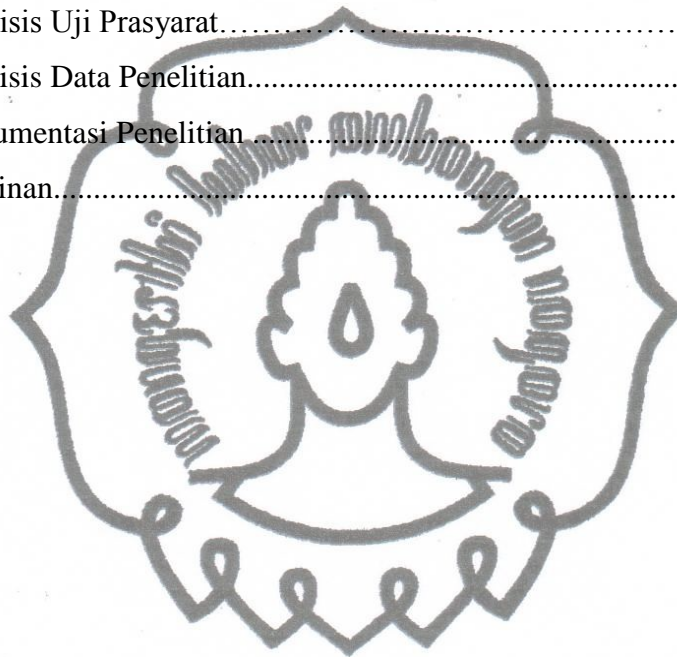
DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Histogram Perbandingan Rata-rata Skor <i>Posttest</i> Konsep Diri Siswa Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Instrumen Penelitian.....	55
2 Analisis Instrumen.....	111
3 Data Hasil Penelitian.....	116
4 Analisis Uji Prasyarat.....	123
5 Analisis Data Penelitian.....	127
6 Dokumentasi Penelitian.....	136
7 Perijinan.....	141



commit to user