



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SYIAH KUALA
UPT. PERPUSTAKAAN

Jalan T. Nyak Arief, Kampus UNSYIAH, Darussalam – Banda Aceh, Tlp. (0651) 8012380, Kode Pos 23111
Home Page : <http://library.unsyiah.ac.id> Email: helpdesk.lib@unsyiah.ac.id

ELECTRONIC THESIS AND DISSERTATION UNSYIAH

TITLE

EFEKTIVITAS METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN HARGA DIRI PADA SISWA (SUATU PENELITIAN PRA-EKSPERIMENTAL DI MTSN TUNGKOB ACEH BESAR)

ABSTRACT

ABSTRAK

Kata kunci: Harga diri, Metode Bermain Peran

Penelitian ini berjudul "Efektivitas Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Harga Diri Siswa". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat harga diri siswa sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan metode bermain peran dan untuk mengetahui keefektifan metode bermain peran dalam meningkatkan harga diri siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pre eksperimen dengan desain one grup pretest-posttest yang menggunakan pendekatan mixed methods (kualitatif dan kuantitatif). Sampel dalam penelitian ini adalah 10 siswa yang diambil dari 32 Siswa dengan menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen non tes berupa observasi, wawancara dan angket. Observasi dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan metode bermain peran. Sedangkan angket harga diri yang digunakan peneliti berupa angket tertutup dengan 4 pilihan jawaban (sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai, sangat tidak sesuai). Eksperimen dilakukan oleh peneliti sendiri selama 12 kali perlakuan dengan durasi waktu 45 menit. Teknik analisis data yang digunakan adalah Sign Test untuk dua kelompok yang berkorelasi. Hasil analisis data menunjukkan nilai probabilitas yang diperoleh $P = 0,5$ untuk $z > 10$ adalah (0,001) lebih kecil dari taraf signifikansi yang di kehendaki (0,05). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan atau perubahan rata-rata tingkat harga diri siswa sebelum perlakuan dengan sesudah perlakuan metode bermain peran maka dalam penelitian ini H_a diterima. Berarti hasil uji hipotesis ini berhasil dan sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa metode bermain peran efektif untuk meningkatkan harga diri pada siswa. Sedangkan untuk hasil data observasi menunjukkan perbedaan perilaku siswa sebelum dan sesudah perlakuan metode bermain peran yang terlihat adalah siswa sudah mengarah pada perilaku harga diri tinggi dengan kriteria mampu menghargai dirinya sendiri, percaya akan kemampuan, penerimaan diri serta percaya diri dan hasil wawancara dengan guru perubahan perilaku siswa menunjukkan ke arah positif dengan memiliki motivasi belajar yang baik dan aktif dalam belajar setelah perlakuan metode bermain peran

.