

## PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENGEMBANGAN *SELF ESTEEM* (HARGA DIRI) PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 32 SEMARANG

Dais Arich Sifiana<sup>1</sup>, Supardi<sup>2</sup>, Agus Setiawan<sup>3</sup>  
Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Semarang  
Email: [dais.sifiana21@gmail.com](mailto:dais.sifiana21@gmail.com)

**Abstrak.** Permasalahan yang diungkap dalam penelitian ini adalah kondisi *self esteem* siswa kelas VII SMP Negeri 32 Semarang yang rendah. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap pengembangan *self esteem* siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen melalui metode penelitian *True Experimental Design* dengan model *Pre-test Post-test Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah jumlah 271 siswa. Kelas VII G adalah kelas yang dipergunakan untuk *tryout* sebanyak 30 siswa. Sampel dalam penelitian yaitu 20 siswa kelas VII C yang diambil dengan menggunakan teknik *random sampling*. Alat pengumpul data yang dipergunakan adalah skala *self esteem*. Berdasarkan hasil analisis data uji t diperoleh  $t_{hitung} = 4,723$ . Selanjutnya dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% (0,05) yaitu 2,101. Hal tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 4,723 > t_{tabel} = 2,101$ . Atas dasar perhitungan tersebut maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi “ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap pengembangan *self esteem* siswa kelas VII SMP Negeri 32 Semarang” diterima kebenarannya pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian menunjukkan bahwa ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap *self esteem* siswa.

**Kata Kunci :** *Self esteem (harga diri), bimbingan kelompok, teknik role playing*

## A PENDAHULUAN

Masa Remaja merupakan masa perkembangan transisi antara masa anak-anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional (Sarwono, 2013: 81). Tahap awal masa remaja ini biasanya berkisar dari usia 11 hingga 14 tahun. Dari tahap ini, seorang anak muda secara bertahap akan bergerak menuju tahap akhir masa remaja, yang berlangsung umumnya dari usia 15 hingga 18 tahun (Kathryn dan David Geldard, 2011: 8). Pada masa ini, terjadi berbagai perubahan pada diri remaja, salah satunya adalah perubahan fisik. Terkait dengan perubahan fisik yang terjadi, para remaja harus dapat menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif, dimana hal tersebut merupakan salah satu tugas perkembangan remaja. Kebanyakan remaja memiliki rasa minder atau rendah diri dengan keadaan fisik yang dimilikinya, dan tak jarang hal ini membuat remaja sering menutup

diri dari orang lain, menjadi kurang bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya serta merasa kehilangan harga dirinya (kehilangan *self esteem*-nya).

Remaja yang memiliki harga diri positif erat kaitannya dengan kemampuan mengatasi masalah-masalah dan kesulitan dalam hidup. Sebaliknya harga diri yang negatif sering menimbulkan perasaan pesimistik dan mudah menyerah. *Self esteem* atau harga diri merupakan kecenderungan seseorang untuk merasa mampu didalam mengatasi suatu masalah dan merasa berharga. Harga diri positif untuk mengatasi kesulitan, harga diri negatif memicu pesimis, mudah menyerah.

Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Awlawi (2013: 187) dijelaskan bahwa siswa yang memiliki harga diri yang rendah mereka tidak percaya diri, siswa juga tidak saling menghargai dan cenderung mengeluarkan emosi-emosi negatif yang merugikan

dirinya sendiri, kurang bertanggung jawab sebagai pelajar, hal ini ditampilkan dengan tingkah laku siswa yang tidak membuat tugas, kurang memperhatikan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Irawati dan Nurahma (2012: 3) dijelaskan bahwa siswa yang memiliki harga diri yang tinggi mereka akan memperoleh pengakuan dalam lingkungan sosialnya, tampil dengan lebih percaya diri, dan merasa lebih bernilai dalam lingkungannya, sehingga menimbulkan prestasi belajar yang tinggi.

Kenyataan-kenyataan di lapangan tersebut sesuai dengan kondisi siswa kelas VII SMP Negeri 32 Semarang, berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada hari senin tanggal 10 Desember 2018 diketahui bahwa terdapat siswa yang mengalami kurang berkembangnya *self esteem* pada dirinya, hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan

9 orang siswa kelas VII menyatakan bahwa mereka memandang dirinya lemah dan tidak percaya diri, mereka merasa pesimis dengan kemampuan yang mereka miliki, mereka lebih banyak mengetahui kelemahan yang ada pada diri mereka dibandingkan dengan kelebihan yang mereka miliki. Bukti lain adalah melalui wawancara dengan guru BK di SMP Negeri 32 Semarang menyatakan bahwa siswa kelas VII adalah masa dimana mereka baru mengenal lingkungan sosialnya, mereka ingin diakui oleh lingkungannya. Kendala yang mereka hadapi adalah mereka merasa tidak percaya diri dengan apa yang mereka miliki baik itu dilihat dari fisik maupun secara akademik. Siswa melakukan aktifitas menyontek ketika mendapatkan tugas maupun saat ulangan demi mendapatkan nilai baik. Selain itu siswa juga keluar masuk ruang kelas serta mengikuti teman-teman yang lain untuk meninggalkan jam pelajaran dan

memilih ke kantin. Siswa juga saling mengejek antar teman sebagai bentuk mempertahankan harga diri mereka. Kesimpulan dari hasil wawancara tersebut adalah *self esteem* (harga diri) siswa akan tinggi ketika siswa mampu menunjukkan prestasinya saat disekolah serta mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan dengan baik. Sebaliknya, *self esteem* (harga diri) siswa rendah ketika mereka tidak mampu melaksanakan kewajibannya sebagai seorang pelajar, pengaruh dari teman sebaya serta lingkungan memiliki peran sangat besar bagi perkembangan harga diri remaja. Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan peserta didik (AKPD) yang disebar pada hari kamis tanggal 13 Desember 2018 dari kelas VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, VII F, VII G, VII H, dan VII I di SMP Negeri 32 Semarang diperoleh masalah yang muncul dalam bidang pribadi diantara 9 kelas tersebut rendah diantaranya yaitu siswa merasa kurang memiliki tanggung jawab

dengan persentase 9,99% dari 271 siswa, siswa belum memahami kelemahan dan kelebihan yang dimiliki dengan persentase 11,18% dari 271 siswa, siswa sering lupa waktu ketika bermain/ membuka media sosial (*facebook, whatsapp, dll*) dengan persentase 12,30% dari 271 siswa. Sedangkan masalah dengan kategori sedang diantaranya adalah siswa belum mengenal jati dirinya yang sebenarnya dengan persentase 5,42% dari 271 siswa, siswa merasa rendah diri dengan persentase 6,36% dari 271 siswa, siswa merasa belum banyak mengenal lingkungan baru dengan persentase 7,05% dari 271 siswa. Kesimpulannya adalah dari hasil analisis angket kebutuhan peserta didik dapat diketahui bahwa siswa belum memahami dengan baik tentang dirinya sehingga mereka belum bisa bertanggungjawab terhadap apa yang mereka lakukan, serta mereka belum mengenal lingkungan sekolah baru sehingga mereka merasa kurang

percaya diri dengan lingkungan barunya.

Dari hasil wawancara dan angket kebutuhan peserta didik (AKPD) tersebut dapat disimpulkan bahwa individu yang memiliki harga diri yang tinggi adalah individu yang memiliki sikap optimis, penuh percaya diri. Sebaliknya individu dikatakan memiliki harga diri yang kurang maka dia akan mengalami pesimis. Untuk meningkatkan efektivitas layanan Bimbingan dan Konseling (BK) di SMP Negeri 32 Semarang dalam rangka untuk mengembangkan *self esteem* siswa, yaitu salah satunya dengan menerapkan layanan bimbingan kelompok Menurut Prayitno dkk. (2017: 80), layanan bimbingan kelompok merupakan suatu upaya bimbingan kepada individu-individu melalui kegiatan kelompok. Pada umumnya, ada empat tahap perkembangan, yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap pelaksanaan kegiatan, dan tahap pengakhiran. Layanan bimbingan kelompok

selain sebagai sarana pemberian informasi sekaligus juga bisa membantu siswa menyusun rencana dalam membuat keputusan yang tepat sehingga diharapkan akan berdampak positif bagi siswa yang nantinya akan mengembangkan *self esteem* yang positif. Pelaksanaan dalam kegiatan bimbingan kelompok akan dibahas topik-topik yang berkaitan dengan aspek-aspek yang termasuk dalam *self esteem*. Dengan demikian selama beberapa kali diberikan layanan bimbingan kelompok diharapkan dapat membantu meningkatkan *self esteem* siswa. Sehingga apabila *self esteem* siswa sudah meningkat maka tidak ada lagi masalah-masalah yang muncul di sekolah yang berkaitan dengan kurang berkembangnya *self esteem* siswa. Pemberian layanan bimbingan kelompok akan lebih optimal dan dapat diterima oleh siswa dengan baik, bila didukung teknik yang menarik dan sesuai dengan permasalahan siswa. Teknik yang digunakan untuk layanan bimbingan kelompok dalam

penelitian ini yaitu dengan teknik *role playing*. Menurut Ramayulis (Istarani 2011: 70) *role playing* adalah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya. Melalui metode *role playing* siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Melalui *role playing* para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. *Role playing* merupakan sebuah permainan yang memberikan kesempatan kepada para pemeran untuk memerankan karakteristik pemain seperti yang mereka lakukan sehari-hari dan berkolaborasi dengan pemeran

yang lain untuk membentuk sebuah cerita bersama sesuai dengan tema yang telah ditentukan sebelumnya.

Pengembangan *self esteem* bisa dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* untuk mengetahui adanya pengaruh atau perubahan yang terjadi setelah diberikannya layanan bimbingan kelompok. Tujuan teknik *role playing* agar peserta didik mampu untuk menerima apapun keadaan dirinya serta tidak mengeluh. Melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* diharapkan akan membantu siswa dalam mengembangkan harga dirinya dengan baik, tanpa harus mengikuti pengaruh-pengaruh yang nantinya akan mengakibatkan harga diri siswa tidak berkembang secara optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti *self esteem* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 32

Semarang. Penelitian tersebut dengan judul “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* terhadap pengembangan *self esteem* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 32 Semarang”.

## B LANDASAN TEORI

### 1. *Self Esteem* (Harga Diri)

Mengikuti pendapat Rosenberg (Srisayekti dan David, 2015: 141-156), harga diri (*self-esteem*) merupakan suatu evaluasi positif ataupun negatif terhadap diri sendiri (*self*). Dengan kata lain harga diri (*self-esteem*) adalah bagaimana seseorang memandang dirinya sendiri. Aspek-aspek dari *self esteem* diungkap oleh Coopersmith (Khairat dan Adiyanti, 2015: 180-191) yaitu: *Power* (kekuatan), *significance* (keberartian), *virtue* (kebajikan), dan *competence* (kompetensi). Menurut Coopersmith (Azizah dan Rahayu, 2016: 42) ciri-ciri orang dengan harga diri tinggi, yaitu: Menunjukkan perilaku mandiri, menunjukkan perilaku aktif, menunjukkan perilaku berani

mengemukakan pendapat, dan menunjukkan perilaku percaya diri.

### 2. Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

Menurut Prayitno, dkk (2017: 53-78) pada umumnya ada 4 tahap perkembangan yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap pelaksanaan kegiatan, dan tahap pengakhiran. Menurut Sanjaya (Iskandar dan Reza, 2017: 141) langkah-langkah dalam pelaksanaan *role playing* sebagai berikut:

a) Tahap persiapan; Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh bermain peran (*role playing*); Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan; Guru menetapkan pemain yang terlibat bermain peran (*role playing*), peranan yang dimainkan oleh para pemeran, waktu yang disediakan, Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya khususnya pada peserta didik yang terlibat dalam pemeranan bermain peran (*role playing*).

b) Tahap pelaksanaan; Bermain peran (*role playing*) dimainkan oleh kelompok pemeran; Para peserta didik lainnya mengikuti jalannya bermain peran (*role playing*) dengan mengikuti jalan cerita yang diperankan dengan penuh perhatian; Guru bantuan kepada pemeran yang mengalami kesulitan; Bermain peran (*role playing*) hendaknya dihentikan pada saat puncak agar peserta didik berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang dimainkan perankan.

c) Tahap penutup; Melakukan diskusi baik tentang jalannya *role playing* maupun materi cerita yang dimainkan. Guru harus mendorong peserta didik untuk dapat memberikan kritik dan tanggapan. Proses diskusi digunakan untuk merumuskan kesimpulan.

### C METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *True Experimental Design*. Alasan peneliti

melakukan penelitian di SMP N 32 Semarang karena di sekolah tersebut terdapat permasalahan yang sesuai dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VII pada tanggal 16 April 2019 - 20 Mei 2019 pada sampel yang sudah ditentukan pada kelas VII semester genap tahun ajaran 2018/2019 dengan rincian menyusun proposal penelitian, penyusunan instrumen penelitian, melaksanakan penelitian, menyusun hasil penelitian, dan penyempurnaan. Desain dalam penelitian ini menggunakan bentuk pretest-posttest control group design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 32 Semarang. Dalam penelitian ini pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling, yaitu



pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) Wawancara digunakan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang permasalahan responden, 2) Observasi digunakan untuk mengamati siswa yang bermasalah, 3) Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) digunakan untuk menemukan permasalahan yang terjadi pada siswa sesuai dengan kebutuhan siswa, 5) Skala *self esteem* digunakan untuk membandingkan skor sebelum mendapat perlakuan dengan setelah mendapat perlakuan mengalami peningkatan atau tidak.

Instrumen yang digunakan adalah sebuah pernyataan, hasil uji coba dianalisis untuk mengetahui validitas, reliabilitas.

Dari 40 item pernyataan terdapat 29 item pernyataan yang valid.

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari data awal dan data akhir. Analisis data awal dilihat dari pretest sebelum diberi perlakuan dan analisis data akhir dilihat dari hasil *posttest* setelah diberi perlakuan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas dengan menggunakan uji *lilliefors*. Kemudian untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap pengembangan *self esteem* (harga diri) siswa digunakan uji-t.

## D HASIL PENELITIAN

### Data Awal

Dalam melakukan uji normalitas data distribusi sampel yang digunakan di awal diperoleh data *pre-test*. Uji normalitas pada penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan uji *lilliefors* dengan

kriteria  $L_0 > L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, artinya sampel berasal dari data yang berdistribusi tidak normal. Berdasarkan perhitungan dan olah data dari hasil *pre-test* yang dihitung dengan uji *lilliefors*, diperoleh hasil yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Uji Normalitas Data Awal**  
**(Pretest)**

Kelompok	$L_0$	$L_{tabel}$	Kesimpulan
Eksperimen	0,1578	0,258	Berdistribusi Normal
Kontrol	0,2019	0,258	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa  $L_0 < L_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dan  $n_1 = 10$  dan  $n_2 = 10$  baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol karena keduanya berdistribusi normal.

#### Data Akhir

Dalam melakukan uji normalitas data distribusi sampel yang digunakan di akhir diperoleh data *post-test*. Uji normalitas pada penelitian ini akan dilakukan dengan

menggunakan menggunakan uji *lilliefors* dengan kriteria  $L_0 > L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, artinya sampel berasal dari data yang berdistribusi tidak normal. Berdasarkan perhitungan dan olah data dari hasil *post-test* yang dihitung dengan uji *lilliefors*, diperoleh hasil yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Uji Normalitas Data Akhir**  
**(Posttest)**

Kelompok	$L_0$	$L_{tabel}$	Kesimpulan
Eksperimen	0,1480	0,258	Berdistribusi Normal
Kontrol	0,2517	0,258	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 4.42 dapat dilihat bahwa bahwa  $L_0 < L_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dan  $n_1 = 10$  dan  $n_2 = 10$  baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol karena keduanya berdistribusi normal.

## E PEMBAHASAN

Dari perhitungan di atas dapat diperoleh  $t_{hitung} = 4,723$ . Selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel  $dk = n_1 + n_2 - 2 =$

$10 + 10 - 2 = 18$  dan taraf signifikan 5 % dengan  $t_{tabel} = 2,101$ . Maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ,  $4,723 > 2,101$ . Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan keputusan uji hipotesis,  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu hipotesisnya berbunyi bahwa ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap *self esteem* (harga diri) siswa kelas VII SMP Negeri 32 Semarang.

#### F SIMPULAN

Analisis hasil data rata-rata perindikator dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan. Hasil yang diperoleh kelompok eksperimen perindikator adalah "tinggi" dengan skor rata-rata 20,75 karena pada kelompok eksperimen diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing*, sedangkan untuk kelompok kontrol adalah "rendah" dengan skor rata-rata 18,175 karena tidak menggunakan teknik *role playing*. Dari hasil tersebut dapat

disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan jumlah selisih keduanya sebesar 2,575

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dalam penelitian ini terlihat tingkat perubahan hasil data *pre-test* dan *post-test* dari kategori rendah menjadi tinggi kemudian hasil data evaluasi proses dan evaluasi hasil yang menunjukkan tingkat perubahan dari kategori baik hingga sangat baik. Dimana hasil pengujian uji hipotesis yang telah dilakukan dalam penelitian ini diketahui bahwa hasil  $t_{hitung}$  sebesar 4,723 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,101. Hal tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} (4,723) > t_{tabel} (2,101)$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi "ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap pengembangan *self esteem* (harga diri) siswa kelas VII SMP Negeri

32 Semarang” diterima kebenarannya. Dengan demikian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing dapat mengembangkan *self esteem* (harga diri) siswa.

## G DAFTAR PUSTAKA

- Awlawi, Addahri Hafidz. 2013. *Teknik Bermain Peran Pada Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Self-Esteem*. *Jurnal Ilmiah Konseling*. 2 (1), 182-190. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor/article/view/887>. Diunduh pada tanggal 2 Februari 2019
- Azizah, Aimmatu Nur dan Siti Azizah Rahayu. 2016. *Hubungan Self-Esteem Dengan Tingkat Kecenderungan Kesepian Pada Lansia*. *Jurnal Penelitian Psikologi*. 7 (2), 40-58. <http://jurnalfpk.uinsby.ac.id/index.php/JPP/article/view/55>. Diunduh pada tanggal 2 Februari 2019
- Srisayekti, Wilis dan David A. Setiady. 2015. *Harga Diri (Self-esteem) Terancam dan Perilaku Menghindar*. *Jurnal Psikologi*. 42 (2), 141-156. <https://journal.ugm.ac.id/jpsi/article/viewFile/7169/5613>. Diunduh pada tanggal 5 Februari 2019
- Geldard, Kathryn dan David Geldard. 2011. *Konseling Remaja: Pendekatan Proaktif untuk Anak Muda*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR
- Irawati, Neni dan Nurahma Hajat. 2012. *Hubungan Antara Harga Diri (Self Esteem) Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa SMKN 28 Di Jakarta Timur*. 10 (2), 193-210. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/econosains/article/view/633>. Diunduh pada tanggal 6 Februari 2019
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Pustaka
- Prayitno. dkk. 2017. *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok Yang Berhasil*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sarwono, Sarlito W. 2013. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali
- Sugiyono. 2017. Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Jempormasse, Enjel Amelia. 2015. *Hubungan Antara Harga Diri Dan Asertifitas Dengan Perilaku Seksual Pada Remaja Putri SMA Negeri 9 Lempake Samarinda*. *Journal Psikologi*. 3 (3), 634-647. [http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2015/08/ejournal%20Angel%20\(08-26-15-02-13-30\).pdf](http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2015/08/ejournal%20Angel%20(08-26-15-02-13-30).pdf). Diunduh pada tanggal 7 Februari 2019
- Khairat, Masnida dan MG Adiyanti. 2015. *Self-esteem dan Prestasi Akademik sebagai Prediktor Subjective Well-being Remaja Awal*. *Journal Of Psychology*. 1 (3), 180–191. 2407-7798. <https://journal.ugm.ac.id/gamajop/article/view/8815>. Diunduh pada tanggal 6 Februari 2019