



Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA DI SMP NEGERI 3 PALOPO

Vidiya Jayanti Jamaluddin¹⁾, Abdullah Pandang²⁾, Abdul Saman³⁾

¹⁾ Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
E-mail: vidiyajayanti09@gmail.com

²⁾ Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
E-mail: abdullahpandang@umm.ac.id

³⁾ Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
E-mail: abdulsaman72@gmail.com

Abstract. Penelitian ini bertujuan mengetahui 1) Gambaran kepercayaan diri sebelum dan sesudah pemberian teknik role playing siswa SMP Negeri 3 Palopo, 2) Pelaksanaan penerapan teknik role playing dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP Negeri 3 Palopo, 3) Apakah penerapan teknik role playing berpengaruh untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di SMP Negeri 3 Palopo. Penelitian ini menerapkan desain eksperimen true experimental design. Populasi yang diteliti adalah 40 siswa kelas VIII dengan rendahnya tingkat kepercayaan diri. Sampel berjumlah 20 siswa terbagi dalam kelompok eksperimen dan kontrol, masing-masing 10 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan proportional random sampling. Data dikumpulkan melalui skala kepercayaan diri dan panduan observasi. Analisis data melibatkan analisis statistik deskriptif dan inferensial dengan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Tingkat kepercayaan diri siswa sebelum intervensi (pretest) berada pada kategori rendah di kedua kelompok, namun setelah intervensi (posttest), tingkat kepercayaan diri siswa pada kelompok eksperimen meningkat menjadi tinggi sementara kelompok kontrol tetap rendah, 2) Implementasi bimbingan kelompok dengan teknik role playing dilaksanakan sesuai langkah-langkah yang telah direncanakan, dan 3) Penggunaan bimbingan kelompok dengan teknik role playing memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di SMP Negeri 3 Palopo.

Kata Kunci: Kepercayaan Diri; Teknik Role Playing; Bimbingan Kelompok

I. PENDAHULUAN

Tingkat keyakinan diri sangat berperan dalam mengaktifkan potensi siswa. Ini bisa ditingkatkan melalui pengalaman sehari-hari dan proses pembelajaran, termasuk interaksi sosial. Oleh karena itu, kepercayaan diri memiliki peranan krusial dalam perkembangan peserta didik. (Andayani & Zubaidah 2019). Sejalan dengan pendapat (Ningtiyas & Wahyudi 2020), dimana percaya diri merujuk pada keyakinan atas

kemampuan pribadi yang memadai dan kesadaran akan potensi yang dimiliki, kemampuan untuk memanfaatkannya secara efektif.

Dalam kehidupan sehari-hari, variasi dalam tingkat kepercayaan diri siswa tampak jelas melalui tanda-tanda seperti keraguan saat berbicara di depan kelas dan ketidakmampuan untuk berbicara ketika dipanggil oleh guru untuk tampil di depan kelas. Selain itu, ada juga indikasi lain seperti ketakutan untuk menyuarakan pendapat atau tanggapan saat

berpartisipasi dalam diskusi kelompok, di mana siswa cenderung menjadi diam dan kurang aktif (Handayani 2019).

Penelitian awal yang melibatkan wawancara dengan guru BK dan guru mata pelajaran di SMP Negeri 3 Palopo menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri siswa berada pada tingkat yang rendah. Bukti dari catatan kasus siswa menunjukkan gejala seperti penutupan diri, kecenderungan diam, dan ketidakmampuan menyampaikan pendapat. Salah satu guru matapelajaran juga menyebutkan bahwa siswa sering merasa malu dan cenderung takut saat diminta berbicara di depan kelas atau dalam kelompok. Hasil wawancara dan observasi dengan tiga siswa lainnya mengkonfirmasi hal ini, di mana mereka mengungkapkan rasa malu, ketakutan salah, dan keresahan dalam berbicara atau berpartisipasi dalam kelas.

Menurut Lauster (Puri dkk, (2021) terdapat tiga elemen yang memengaruhi kepercayaan diri individu. Pertama adalah "personal ability," yaitu kemampuan pribadi dalam mengembangkan diri dan melakukan aktivitas. Ini mengarah pada ketidakcemasan dalam bergantung pada orang lain serta pemahaman akan kemampuan diri sendiri. Faktor kedua adalah "interaksi sosial," di mana individu berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Ini melibatkan penilaian terhadap kemampuan individu dalam beradaptasi, toleransi, serta penghargaan terhadap orang lain. Faktor akhir yang harus dipertimbangkan adalah "pengertian diri" atau cara individu melihat dan mengevaluasi aspek positif dan negatif dalam diri mereka sendiri. Menurut Marlina dkk, (2022) sangat esensial bagi para pelajar untuk membangun rasa percaya diri karena ini memiliki dampak yang signifikan. Rasa percaya diri memungkinkan pertumbuhan positif dan pencapaian tujuan mereka. Karena itulah, setiap murid perlu memperoleh tingkat keyakinan diri yang kokoh untuk dapat mengaktifkan sepenuhnya potensi yang mereka miliki.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan mencari pendekatan yang sesuai. Di dalam bidang

bimbingan dan konseling, terdapat berbagai jenis layanan dan metode yang digunakan untuk membantu siswa mengatasi permasalahan mereka. Dalam konteks penelitian ini, metode role playing digunakan dalam sesi bimbingan kelompok sebagai upaya untuk meningkatkan tingkat kepercayaan diri siswa.

Menurut Anggrawati & Kasih (2022) pendekatan bimbingan kelompok, fokusnya adalah memberikan dukungan bersama kepada siswa. Layanan ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi mengenai berbagai permasalahan, dengan tujuan akhir membantu mereka merumuskan solusi. Selain itu, bimbingan kelompok juga bertujuan untuk membantu siswa mendapatkan informasi yang bermanfaat, terutama dari Guru Pembimbing. Selain itu, bimbingan kelompok juga bertujuan untuk membantu siswa mendapatkan informasi yang bermanfaat, terutama dari Guru Pembimbing. Informasi ini memiliki nilai besar dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu, pelajar, anggota keluarga, atau warga masyarakat. Pun dalam Romlah (Puri, dkk. 2021) menggambarkan bahwa bimbingan kelompok adalah bentuk dukungan yang disediakan oleh seorang konselor kepada sejumlah konseli dalam suatu kelompok, dengan tujuan untuk mencegah masalah dan meningkatkan keterampilan siswa saat berada dalam kelompok.

Dalam studi Rufaidah, dkk (2019), Pada awalnya, siswa memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah. Namun, setelah intervensi dengan metode role playing, terjadi perubahan yang signifikan dari tingkat kepercayaan diri yang sebelumnya rendah menjadi tinggi. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan teknik role playing berhasil meningkatkan tingkat kepercayaan diri siswa.

Zulaikah & Ismanto (2023) menguraikan teknik role playing sebagai sebuah pendekatan yang diterapkan dalam pembelajaran kelompok guna mengidentifikasi solusi bagi tantangan yang umumnya dihadapi siswa dalam rutinitas sehari-hari. Metode ini melibatkan penggunaan dramatisasi atau peran bermain untuk

memperkaya keterampilan inisiatif, kemampuan menyelesaikan masalah, kesadaran terhadap diri sendiri, dan kolaborasi dalam tim. Sejalan Rahman (2019) menguraikan bahwa metode role playing adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan tantangan dalam hubungan sosial, terutama yang relevan dengan siswa. Pendekatan ini mendorong kerja sama, komunikasi, dan keterampilan analitis melalui pembelajaran berbasis pengalaman.

Teknik *role playing* ialah sebuah strategi yang diterapkan dalam mendorong kreativitas siswa dengan melibatkan interaksi di dalam kelompok. Tujuannya adalah untuk mendorong siswa agar dapat mengambil peran tertentu sesuai dengan kemampuan mereka dalam dinamika kelompok (Imriani 2020). Sedangkan menurut Dewi, dkk (2021) teknik *role playing* ialah sebuah metode dalam konseling yang menggabungkan imajinasi dan pemahaman anggota kelompok. Dalam teknik ini, anggota kelompok akan memainkan peran sebagai karakter hidup atau objek mati untuk mengembangkan pemahaman dan perasaan terhadap situasi tertentu. Shoimin juga memaparkan (Rahayu & Naqiyah 2022) ,

Bermain peran adalah metode pembelajaran yang menginstruksikan peserta didik untuk memegang peran sesuai dengan posisinya, hingga pada akhirnya membantu peserta didik memahami nilai-nilai yang mereka yakini secara pribadi.

Role playing biasa dikonotasikan sebagai aktivitas individu yang terlibat dengan spontanitas dan suasana yang riang. Peserta didik yang mengambil bagian dalam aktivitas kelompok, siswa akan mengembangkan persepsi tentang kelebihan yang dimiliki oleh diri mereka, yang pada akhirnya dapat mendukung pembentukan pandangan positif tentang diri, pengaturan emosi yang efektif, pertumbuhan empati yang kuat, pengendalian diri yang baik, serta meningkatkan tingkat tanggung jawab (Astuti & Mustakim 2022).

Adapun terkait konsep *role playing* dengan jelas dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa sendiri memiliki sejumlah manfaat yaitu;

1. Memastikan pemahaman yang lebih baik: Saat konsep permainan peran didefinisikan dengan jelas, siswa akan lebih memahami peran mereka, tujuannya, dan kaitannya dengan pengembangan kepercayaan diri.
2. Membantu mempertahankan fokus yang benar: Definisi yang jelas membantu siswa tetap fokus pada tujuan utama permainan peran, yakni meningkatkan kepercayaan diri. Mereka akan memahami bahwa aktivitas tersebut dirancang untuk membangun keyakinan dan berusaha mencapainya.
3. Meningkatkan motivasi: Siswa akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam permainan peran ketika mereka memahami manfaat yang diharapkan. Definisi yang baik akan menjelaskan mengapa mereka harus berpartisipasi dan bagaimana itu akan membantu pertumbuhan mereka.
4. Memungkinkan evaluasi yang efektif: Dengan definisi yang jelas, penilaian dan evaluasi terkait pengembangan kepercayaan diri dapat dilakukan lebih efektif.
5. Mendorong keterlibatan maksimal: Saat siswa memiliki pemahaman yang jelas tentang permainan peran, mereka cenderung lebih terlibat dan aktif dalam kegiatan tersebut. Mereka merasa lebih percaya diri untuk berpartisipasi karena tahu apa yang diharapkan dari mereka.
6. Mendukung penerapan dalam kehidupan sehari-hari: Dengan definisi yang baik, siswa dapat menerapkan konsep permainan peran dengan lebih baik dalam kehidupan sehari-hari mereka. Mereka dapat menghubungkan pengalaman tersebut dengan situasi nyata dan menggunakannya untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam konteks kehidupan mereka.

Melalui penjelasan diatas maka tujuan dari penelitian inisendiri untuk memahami perbedaan tingkat kepercayaan diri sebelum dan setelah menerapkan teknik *role playing* pada siswa SMP Negeri 3 Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk

menilai apakah penerapan teknik *role playing* memiliki efek positif dalam meningkatkan tingkat kepercayaan diri siswa di SMP Negeri 3 Palopo.

II. METODE

Metode penelitian yang diterapkan adalah pendekatan kuantitatif true experimental, dengan fokus pada desain pretest-posttest control group.

TABEL.1
 DESAIN PENELITIAN

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Control	O ₃	-	O ₄

Dalam serangkaian penelitian yang melibatkan observasi terhadap dua variabel, yaitu bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* (X) dan tingkat kepercayaan diri (Y). Kepercayaan diri memegang peranan penting dalam aspek kepribadian individu. Seseorang yang memiliki keyakinan pada dirinya cenderung berupaya semaksimal mungkin dalam mengembangkan bakat-bakatnya. Teknik *role playing* adalah strategi yang mendukung individu dengan memberikan latihan dalam bentuk permainan peran yang dilaksanakan pada kelompok, di mana tiap peserta berperan khusus.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 3 Palopo dengan melibatkan kelompok siswa sebanyak 40 orang, yang teridentifikasi tingkat rasa percaya diri rendah. Menurut Roscoe (Pandang & Anas 2019), sekitar 10 hingga 20 orang dalam sampel bisa dianggap memadai. Begitu juga, menurut Gladding (Pandang & Anas 2019), jumlah anggota kelompok yang ideal adalah antara 8 hingga 12 orang, sehingga setiap anggota bisa berpartisipasi tanpa perlu membentuk sub-kelompok. Berdasarkan acuan tersebut sebanyak 20 orang siswa diambil sebagai sampel penelitian melalui pendekatan proportional random sampling, yang dipisahkan menjadi dua kelompok, kelompok eksperimen

juga kelompok kontrol, dengan tiap kelompok beranggotakan 10 orang siswa.

Metode pengumpulan data dalam studi ini meliputi penggunaan skala dan observasi. Data-data dikumpulkan melalui penggunaan skala yang mengukur tingkat kepercayaan diri, yang dirancang oleh peneliti sendiri. Sebelum digunakan dalam penelitian ini, skala tersebut telah mengalami proses validasi oleh dua pakar yang memiliki kompetensi dalam ranah bimbingan dan konseling. Setelah itu, skala tersebut diuji dalam lingkup terbatas untuk menilai validitas dan reliabilitasnya.

Dalam menganalisis data, metode yang diterapkan adalah analisis statistik deskriptif. Selain itu, penggunaan juga analisis statistik inferensial dilakukan dengan menerapkan uji independent sampel t-test, dan alat bantu yang digunakan adalah perangkat lunak SPSS versi 24.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan dua kelompok siswa, dengan masing-masing terdiri dari 20 siswa di SMP Negeri 3 Palopo. Tujuannya adalah untuk melihat apakah ada perbedaan dalam tingkat kepercayaan diri siswa sebelum dan setelah menerapkan teknik *role playing*. Teknik ini digunakan pada kelompok eksperimen dan terdiri dari tahap pretest, penerapan teknik *role playing*, dan posttest. Selama proses ini, kelompok eksperimen mengikuti 5 pertemuan. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menjelaskan perubahan tingkat kepercayaan diri siswa di kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Temuan dari analisis ini didasarkan pada data pretest dan posttest yang telah dicatat :

TABEL.2

DATA KEPERCAYAAN DIRI SISWA SMP NEGERI 3 PALOPO KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KELOMPOK KONTROL PADA PRETEST

Kepercayaan Diri	Interval	Kelompok Penelitian			
		Hasil Pretest			
		Eksperimen		kontrol	
		F	%	F	%
Tinggi	92 – 113	0	0%	0	0%
Sedang	68-92	0	0%	0	%
Rendah	39-67	10	100%	10	10%
Total		10	100%	10	100%

Tabel di atas menunjukkan tingkat kepercayaan diri siswa di SMP Negeri 3 Palopo pada kelompok eksperimen sebelum mereka mengikuti bimbingan kelompok dengan metode role playing. Dalam tabel ini, kita bisa melihat gambaran percaya diri siswa di SMP Negeri 3

Palopo yang termasuk dalam kelompok eksperimen sebelum mereka mengikuti sesi bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Tidak ada responden yang terkategori sebagai memiliki tingkat kepercayaan diri sedang atau tinggi. Sebaliknya, sebanyak 10 siswa (100%) tergolong dalam kategori rendah, yang mencakup skor antara 39-67. Hasil rata-rata yang tercatat adalah 58,10, juga jatuh dalam rentang 39-67, mengindikasikan bahwa hasil rata-rata tersebut berada pada tingkat kepercayaan diri yang rendah.

Pada kelompok kontrol, seperti yang terlihat dari tabel sebelumnya, data menunjukkan bahwa pada tahap pretest, tidak ada siswa di lingkungan SMP Negeri 3 Palopo yang termasuk dalam kategori tingkat kepercayaan diri sedang atau tinggi. Sebaliknya, sebanyak 10 siswa (100%) tergolong dalam kategori rendah dengan skor di rentang 39-67. Dalam hal nilai rata-rata, mencapai angka 61,10, yang juga berada dalam rentang 39-67, mengindikasikan interval kepercayaan diri yang rendah.

TABEL.3

DATA KEPERCAYAAN DIRI SISWA SMP NEGERI 3 PALOPO KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KELOMPOK KONTROL PADA POSTTEST

Kepercayaan Diri	Interval	Kelompok Penelitian			
		Hasil Posttest			
		Eksperimen		Kontrol	
		F	%	F	%
Tinggi	99 – 113	4	40%	0	0%
Sedang	68-98	6	60%	1	10%
Rendah	39-67	0	0%	9	90%
Total		10	100%	10	100%

Dari data yang tercantum dalam tabel, dapat dilihat bahwa terjadi perubahan yang signifikan setelah menerapkan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok pada kelompok eksperimen. Data menunjukkan bahwa terdapat empat siswa (40%) dalam kategori tinggi, enam siswa (60%) dalam interval sedang, serta tidak terdapat siswa yang termasuk kategori interval rendah (0%). Skor rata-rata yang diperoleh adalah 92,10, yang terletak dalam rentang 68-98 dan diklasifikasikan sebagai kategori sedang.

Sementara itu, pada kelompok kontrol dari hasil posttest, tidak terlihat adanya perubahan yang signifikan. Dalam kategori tinggi tidak terdapat peserta didik (0%), dalam kategori sedang hanya ada satu peserta didik (10%), sedangkan dalam kategori rendah terdapat sembilan peserta didik (90%). Nilai rata-rata yang dicapai ialah 64,00, yang berada dalam interval 39-67 dan masuk dalam kategori rendah.

Hasil diatas menunjukan bahwa tingkat kepercayaan pada diri sendiri memiliki dampak yang sangat penting pada berbagai aspek kepribadian peserta didik. Kepercayaan pada kemampuan diri serta memiliki ekspektasi yang realistis merupakan faktor yang signifikan bagi seorang siswa. Bahkan ketika ekspektasi tersebut tidak terpenuhi, individu yang memiliki kepercayaan cenderung tetap mempertahankan sikap positif dan memiliki rasa penerimaan terhadap diri sendiri

Penelitian Andayani & Zubaidah (2019) bahwa tingkat kepercayaan diri memainkan peran penting dalam membentuk karakter seseorang. Dengan memiliki tingkat kepercayaan diri yang kuat, siswa menjadi lebih mampu menggali potensi mereka.

Berdasarkan hasil analisis Nurlaela dkk, (2022), sebanyak siswa 2% di antaranya memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi, sedangkan 4% siswa menunjukkan tingkat rasa percaya diri yang rendah, yang mengindikasikan bahwa mereka cenderung merasa canggung dan malu. Sementara itu, 3% siswa berada pada tingkat kepercayaan diri yang sedang, menunjukkan sikap keterbukaan dan relaksasi. Pentingnya tingkat kepercayaan diri dalam proses pembelajaran sangatlah nyata. Maka dari itu, peserta didik dengan tingkat kepercayaan diri rendah perlu berupaya untuk meningkatkannya dengan cara seperti meningkatkan kesadaran diri dan mencari dukungan eksternal seperti dorongan dan bimbingan dari individu lain.

Selama penerapan teknik *role playing*, juga dilakukan pengamatan terhadap sepuluh siswa yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Pengamatan ini terdiri dari serangkaian tiga pertemuan, di mana hasil observasi telah dihimpun dan data terkait diperoleh ialah :

TABEL.4

DATA PARTISIPASI SISWA DALAM PELAKSANAAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING

Persentase	Kriteria	Pertemuan		
		II	III	IV
80% - 100%	Sangat Tinggi	2	9	10
60% - 79%	Tinggi	8	1	-
40% - 59%	Sedang	-	-	-
20% - 39%	Rendah	-	-	-
0% - 19 %	Sangat Rendah	-	-	-
Total		10	10	10

Dari data tabel di atas, kita bisa melihat bahwa saat sesi intervensi dimulai dengan metode *role playing* yang berjudul "be yourself," ada dua siswa yang sangat aktif, delapan siswa aktif, dan tidak ada siswa yang kurang aktif. Pada sesi

kedua dengan tema "Apakah Aku Bisa," dari sepuluh siswa yang berpartisipasi, sembilan siswa sangat aktif, satu siswa aktif, dan tidak ada yang kurang aktif. Pada sesi ketiga dengan tema "Berani," semua sepuluh siswa yang berpartisipasi memiliki tingkat kepercayaan diri yang sangat tinggi dan tidak ada yang kurang aktif.

Dari pengamatan selama tiga sesi intervensi dengan teknik *role playing* dapat dinyatakan bahwa partisipasi siswa selama kegiatan tersebut sangat aktif. Ini berarti bahwa selama bimbingan kelompok dengan metode *role playing* yang melibatkan sepuluh siswa, mereka secara aktif terlibat sepanjang proses kegiatan tersebut.

Untuk menilai pengaruh intervensi terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di SMP Negeri 3 Palopoyang telah dilakukan maka, saya melakukan analisis hipotesis dengan menggunakan uji t. Kami menggunakan analisis independent sample t-test dan perangkat lunak SPSS versi 24. Hasil dari pengujian t ini dijelaskan dalam tabel yang ada di bawah ini.

TABEL.5

HASIL HIPOTESIS MENGGUNAKAN UJI INDEPENDENT SAMPEL T-TES

Mean		T	Sig	Description	
Experiment	Control			H ₀	H ₁
34,00	3,00	10,900	,000	Ditolak	Diterima

Berdasarkan data dalam tabel di atas, ditemukan bahwa hasil pengukuran t hitung mencapai 10,900 dengan tingkat signifikansi (dua arah) sebesar 0,000. Temuan ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menggambarkan bahwa hipotesis nol (H₀) tidak terbukti benar dan hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam tingkat kepercayaan diri antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan data dalam tabel di atas, hasil pengukuran t hitung mencapai 10,900 dengan tingkat signifikansi (dua arah) sebesar 0,000. Hal

ini menunjukkan bahwa signifikansi (0,000) lebih rendah daripada batas (0,05), yang berarti bahwa hipotesis nol (H_0) tidak terbukti benar dan hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima. Kesimpulannya, terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat kepercayaan diri antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil yang terlihat secara jelas adalah bahwa hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan teknik bimbingan kelompok dengan *role playing* memberikan dampak positif pada peningkatan kepercayaan diri peserta didik. Pada awalnya, sebelum menerima perlakuan, tingkat kepercayaan diri siswa berada pada tingkat yang rendah. Namun, setelah menerapkan teknik tersebut, terjadi peningkatan yang signifikan dalam tingkat kepercayaan diri siswa hingga mencapai tingkat yang tinggi.

Dalam penelitian Zulaikah & Ismanto (2023) juga menguraikan bahwa teknik *role playing* sebagai sebuah pendekatan yang diterapkan dalam pembelajaran kelompok digunakan untuk mengidentifikasi solusi bagi tantangan yang umumnya dihadapi siswa dalam rutinitas sehari-hari. Metode ini melibatkan penggunaan dramatisasi atau peran bermain untuk memperkaya keterampilan inisiatif, kemampuan menyelesaikan masalah, kesadaran terhadap diri sendiri, dan kolaborasi dalam tim.

Sejalan dalam penelitian yang dilakukan oleh Rufaidah dkk. (2019) yang menyatakan bahwa teknik bermain peran efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa, dimana hasil dari penelitiannya menunjukkan, hasil pre-test siswa menunjukkan bahwa mereka berada dalam kategori rendah, dan setelah mendapatkan intervensi teknik permainan peran, terjadi perubahan yang signifikan dari tingkat awal yang rendah menjadi tingkat tinggi dalam hal kepercayaan diri.

Juga dalam hasil penelitian Khairun dkk, (2020), menyatakan bahwa pelaksanaan teknik *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa, dimana peningkatan kepercayaan diri 12 siswa dilihat dari

peningkatan skor yang meningkat yang sebelum pemberian teknik *role playing* tingkat kepercayaan diri siswa berada pada kategori rendah sebesar 12 orang (100%) dan setelah pemberian *role playing* meningkat sebanyak 7 (58,3%) orang pada kategori sedang dan sebanyak 5 orang (41,7%) pada kategori tinggi.

Dalam penelitian Miranda dkk, (2019) yang hasil penelitiannya menyatakan bahwa teknik *role playing* efektif meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII Tahun Ajaran 2019/2020 dari tingkat rendah menjadi sedang. Hasil uji t menunjukkan signifikansi ($p = 0.01 < 0.05$), menandakan efektivitasnya. Dalam pre-test, rata-rata kepercayaan diri siswa adalah 18.33, sedangkan pada post-test meningkat menjadi 29.50 di SMP Negeri 3 Kramatwatu Tahun Ajaran 2019/2020 setelah penerapan teknik *role playing*.

Hal ini terlihat dari sebuah perilaku peserta didik yang mampu mengerti tentang pentingnya membangun rasa percaya diri untuk diri sendiri agar mereka bisa menyelesaikan persoalan seperti berani tampil menyampaikan pendapatnya, berfikir positif, juga membangun kesadaran agar lebih percaya akan kemampuannya. Oleh sebab itu berdasarkan hasil penelitian, tampak sangat jelas teknik *role playing* ini merupakan alternatif yang mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Dalam penelitian ini juga, dengan tegas mengenali bahwa penggunaan teknik permainan peran secara terus-menerus dalam proses pembelajaran berdampak positif pada pertumbuhan kepercayaan diri siswa. Hasil temuan ini memberikan wawasan berharga bagi para pengajar dan pendidik untuk menggabungkan metode ini guna meningkatkan kepercayaan diri siswa pada berbagai tingkatan Pendidikan sendiri.

Adapun terkait keterbatasan dalam penelitian ini yaitu keterbatasan waktu yang diberikan oleh sekolah hanya memungkinkan saya menjalankan teknik *role playing* sebanyak 3 kali, padahal saya ingin melakukannya lebih sering. Kedua,

sebagian siswa merasa ragu untuk berpartisipasi dalam peran, sehingga saya perlu lebih tekun meyakinkan mereka bahwa penerapan teknik *role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka.

IV. KESIMPULAN

Dilandaskan pada hasil penelitian tentang efek dari intervensi teknik *role playing* terhadap peningkatan tingkat rasa percaya diri peserta didik di SMP Negeri 3 Palopo, maka ditarik sebuah kesimpulan ialah, 1) Pada fase pre-test, interval tingkat kepercayaan diri peserta didik di antara kelompok eksperimen serta kelompok kontrol tergolong dalam kategori rendah. Akan tetapi, setelah melalui tahap posttest, tingkat kepercayaan diri siswa dalam kelompok eksperimen terlihat meningkat dan masuk ke kategori sedang hingga tinggi. Sebaliknya, tingkat kepercayaan diri siswa dalam kelompok kontrol tetap rendah, 2) Penerapan metode *role playing* dalam bimbingan kelompok kepada kelompok eksperimen dilakukan sesuai dengan rencana langkah-langkah yang telah disiapkan oleh peneliti, dengan melakukan tiga kali perlakuan yang berbeda, yang masing-masing berkaitan dengan tiga tema yang dipilih. Treatment pertama mengangkat tema "*be your self*", treatment ke dua dengan tema "apakah aku bisa", dan treatment terakhir itu bertema "Berani", 3) Partisipasi dalam sesi kelompok bimbingan dengan menerapkan teknik *role playing* memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan tingkat kepercayaan diri para siswa.

Berdasarkan kesimpulan yang diambil, maka disarankan : 1) Pihak konseling di lingkungan sekolah bisa menggunakan metode permainan peran atau *role playing* sebagai salah satu bentuk pelayanan yang berfokus pada peningkatan rasa percaya diri siswa. Dengan mengembangkan teknik *role playing* ini, konselor dapat menjadikannya sebagai subjek penelitian tindakan konseling yang diterapkan pada berbagai masalah yang beragam, 2) Bagi Sekolah, diharapkan bahwa temuan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan pertimbangan

bagi pihak sekolah sebagai pedoman dalam mengembangkan pendekatan bimbingan pribadi untuk mengatasi berbagai permasalahan yang muncul di SMP Negeri 3 Palopo, terutama dalam upaya meningkatkan tingkat kepercayaan diri, 3) Bagi peneliti, metode *role playing* ini memiliki potensi untuk diperluas melalui penghubungan dengan variabel terikat tambahan.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, M. & Zubaidah, A. 2019. "Membangun Self-Confidence Siswa Melalui Pembelajaran Matematika." *Desimal: Jurnal Matematika* 2(2):147-53.
- Anggrawati, D., & Kasih, F. 2022. "Model Bimbingan Kelompok Dalam Menggunakan Metode *Role playing* Untuk Mengurangi Kecemasan Berkomunikasi Pada Peserta Didik." *Journal of Education Research* 2(4)
- Astuti, F. H., & Mustakim, I. 2022. "Keefektifan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6(2).
- Dewi, Y. S., Fatimah, S., & Pahlevi, R. 2021. "Penerapan Teknik *Role playing* Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku Prososial Siswa Di Masa Pandemi Covid-19." *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 4(4):269.
- Handayani, Y. 2019. "Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Bimbingan Konseling Kelompok Pada Siswa Kelas X Ips1 Sma Negeri 1 Weleri Semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018." *JCOSE Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 1(2):6-15.
- Imriani. 2020. "Upaya Meningkatkan Percaya Diri Peserta Didik Dengan Layanan Bimbingan Kelompok (*Role playing*) Di SMPN 4 Kota Bima." *Guiding World Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 03(02).
- Khairun, D. Y., Hakim, I. A., & Solihah, N. 2020. "Teknik *Role playing* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMP." *Indonesian Journal of Guidance and Counseling* 4(2):196-202.
- Marlina, L., Fatimah, S., & Siddik, R. R. 2022. "Profil Siswa Yang Mempunyai Kepercayaan Diri Rendah Di Sma Negeri 4 Cimahi." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 5(2):154.
- Miranda, Ira., Hakim, I. A., & Wibowo, B. Y. 2019. "Efektifitas Teknik *Role playing* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Sma." *Edusentris* 4(1):1.
- Ningtiyas, A., & Wahyudi. 2020. "Layanan Konseling Kelompok Dalam Upaya Meningkatkan Percaya Diri Peserta Didik." *IJoCE: Indonesian Journal of Counseling and Education* 1(1):13-16.

- Nurlaela, S., Hendriana, H., & Alawiyah, T. 2022. "Gambaran Kepercayaan Diri Siswa Smp Kelas Vii." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 5(4):277.
- Pandang, A., & Anas, M. 2019. *Penelitian Eksperimen Dalam Bimbingan Dan Konseling: Konsep Dasar Dan Aplikasinya Tahap Demi Tahap*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Puri, P. R., Samsudin, A., & Siddik, R. R. 2021. "Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Mi Muslimin Yang Memiliki Kepercayaan Diri Rendah." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 4(3):191.
- Rahayu, C. N., & Naqiyah, N. 2022. "Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application Studi Kepustakaan Teknik *Role playing* Untuk Komunikasi Interpersonal Peserta Didik." *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* 11(3):105–18
- Rahman, Abdu. 2019. "Pengaruh Teknik *Role playing* Pada Bimbingan Kelompok Terhadap Berkurangnya Perilaku Bullying Siswa Bermasalah Di Smk Negeri 1 Barru." *Bimbingan Dan Konseling* 6(2):55–65.
- Rufaidah, A., Renata, D., & Tobing, C. M. H. 2019. "Efektivitas Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa." *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3(2):41–46.
- Zulaikah, F., & Ismanto, S. H. 2023. "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing* Terhadap Resiliensi Pada Siswa." *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 7(1).