

**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK  
ROLE PLAYING TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS X SMK  
MA'ARIF 1 WATES TAHUN AJARAN 2023/2024**

**Elis Setianingrum**

**Drs. Wagiman, M.Pd.**

**Dr. H. M. Jumarin, M.Pd.**

*Bimbingan dan Konseling, IKIP PGRI Wates*

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap kepercayaan diri siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Ma'arif 1 Wates Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X TKRO 1 dan X TKRO 3 SMK Ma'arif 1 Wates Tahun Ajaran 2023/2024. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik simple random sampling dengan cara anggota sampel dipilih secara acak dari populasi tanpa mempertimbangkan strata dengan melakukan pengundian secara bertahap dari seluruh populasi yang ada kemudian mengambil 30 siswa dimana 15 siswa sebagai kelompok kontrol dan 15 siswa sebagai kelompok eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket. Hasil uji validitas angket kepercayaan diri menunjukkan bahwa dari 43 item kepercayaan diri terdapat 8 item yang tidak valid dan 35 item valid dan sudah mewakili indikator. Uji reliabilitas diperoleh 0,891. Teknik analisis data menggunakan Uji-t. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap kepercayaan diri siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Ma'arif 1 Wates Tahun Ajaran 2023/2024. Ditunjukkan dengan nilai rata-rata pre-test 96,13 dan rata-rata post-test meningkat menjadi 108,40 terdapat selisih antara nilai rata-rata pre-test dan post-test adalah sebesar 12,27. Sedangkan yang tidak diberikan perlakuan memiliki rata-rata pre-test 100,47 dan rata-rata post-test 102,27 terdapat selisih antara nilai rata-rata pre-test dan post-test adalah sebesar 1,80. Hal ini dapat dilihat dari hasil selisih antara nilai rata-rata pre-test dan post-test kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding hasil selisih antara nilai rata-rata pre-test dan post-test kelompok kontrol yaitu (dengan selisih nilai rata-rata atau mean  $12,27 > 1,80$ ). Sedangkan hasil uji independent sample t-test yaitu nilai thitung sebesar 11.796 dan  $df = 28$  yang berasal dari  $(n_1+n_2-2=15+15-2=28)$ . Dari tabel independent sample test diperoleh nilai thitung 11.796 lebih besar dari ttabel  $df = 28$  adalah 1.701 (thitung 11.796 > ttabel 1.701), maka ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara nilai rata-rata kepercayaan diri siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.*

**Kata kunci:** *Layanan Bimbingan Kelompok, Teknik Role playing, Kepercayaan diri.*

## PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan saat - saat yang dipenuhi dengan berbagai macam perubahan dan terkadang tampil sebagai masa yang tersulit dalam kehidupannya sebelum memasuki dunia kedewasaan. Begitu pula dengan perubahan yang dialami seseorang tidak saja menyangkut perubahan yang dapat teramati secara langsung, misalnya perubahan tinggi badan, berat badan, wajah ataupun tingkah laku tetapi juga menyangkut perubahan yang lebih halus yang tidak dapat terlihat secara langsung misalnya tentang kepercayaan diri.

Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat berperan dalam kehidupan manusia. Kepercayaan diri bukan merupakan sesuatu yang sifatnya bawaan, melainkan terbentuk dari hasil interaksi dengan lingkungannya. Lauster (dalam Ghufron, 2012) "mendefinisikan kepercayaan diri diperoleh dari pengalaman hidup". Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang berupa keyakinan akan kemampuan diri seseorang sehingga tidak terpengaruh oleh orang lain dan dapat bertindak sesuai kehendak, gembira, optimis, cukup toleran, dan bertanggung jawab. Mengacu pada saat pelaksanaan Magang III di Sekolah Menengah Kejuruan Ma'arif 1 Wates dari bulan Oktober - Desember 2023, ditemukan bahwa sebagian siswa memiliki kepercayaan diri yang rendah. Hal ini terbukti dari pengamatan yang dilakukan pada saat pelaksanaan Magang III. Dari hasil tersebut diperoleh gejala - gejala siswa yang memiliki kepercayaan diri yang rendah diantaranya; malu ketika disuruh presentasi, takut bertanya atau menjawab di kelas, tidak berani mengungkapkan pendapatnya sebab memiliki suatu pikiran negatif, tidak yakin, sulit mengambil keputusan, gugup ketika berbicara, cenderung menghindar, sering menyendiri, dan bergantung pada orang lain.

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* di Sekolah Kejuruan Ma'arif 1 Wates masih jarang digunakan dan belum dilaksanakan secara optimal dikarenakan sekolah tidak memiliki alokasi jam masuk kelas untuk guru BK, sehingga membuat guru BK kesulitan untuk mengatur pertemuan dengan siswa untuk memberikan layanan bimbingan kelompok. Sekolah yang BK-nya tidak memiliki alokasi jam masuk kelas, kebanyakan siswa tidak mengerti dan kurang bisa memahami makna dan manfaat alokasi jam masuk kelas BK bagi mereka, selain itu siswa juga kurang mendapatkan motivasi, pengarahan dan nasehat sehingga masih ditemukan sebagian siswa yang memiliki kepercayaan diri yang rendah.

Upaya untuk membantu pemecahan masalah, khususnya dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa, perlu adanya kegiatan layanan bimbingan dan konseling (BK) yang terorganisir, terprogram, dan terarah. Layanan bimbingan dan konseling merupakan bagian yang terpadu dan tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan Pendidikan di sekolah dan mencakup seluruh tujuan dan fungsi bimbingan dan konseling. Bimbingan dan konseling di sekolah berfungsi untuk memberikan pemahaman, pencegahan, perbaikan dan pemeliharaan. Salah satu bentuk layanan BK yang membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa adalah bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Teknik *role playing* dapat melatih seseorang untuk mampu berkomunikasi interpersonal dan melatih seseorang untuk mengatasi rasa malu. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Roemlah (Farida, 2014: 4) bahwa "teknik ini dapat digunakan sebagai media pengajaran, melalui proses modelling para anggota kelompok mempelajari keterampilan - keterampilan hubungan antar pribadi".

Layanan bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi atau aktivitas kelompok membahas masalah – masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan masalah sosial. Menurut Yusuf (2006) "bimbingan kelompok yaitu pemberian bantuan kepada siswa melalui situasi kelompok". Masalah yang dibahas dalam bimbingan kelompok adalah masalah yang dialami bersama dan tidak rahasia, baik menyangkut masalah pribadi, sosial, belajar, maupun karir. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* atau bermain peran. Peneliti menggunakan teknik *role playing* dengan alasan karena melalui teknik *role playing* memungkinkan siswa untuk menciptakan respons emosional yang diberikan oleh orang lain. Siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah akan menganalisis kelebihan dan kelemahan yang ada pada dirinya, dapat melakukan interaksi dengan orang lain dan belajar meningkatkan kepercayaan dirinya tanpa takut mendapat cemoohan dan hukuman dari orang lain. Dengan demikian setelah siswa melakukan teknik *role playing* diharapkan adanya perubahan perilaku pada siswa yaitu dapat mengatasi hambatan - hambatan yang membuat siswa kurang percaya diri. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang dikemukakan peneliti dalam penelitian ini adalah "Apakah ada Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Ma'arif 1 Wates Tahun Ajaran 2023/2024?". Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Ma'arif 1 Wates Tahun Ajaran 2023/2024.

Prayitno (2001: 87-89) menyatakan layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang memungkinkan sekelompok peserta didik dalam menggali dinamika kelompok secara bersama-sama untuk memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing) dan membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sebagai individu maupun sebagai pelajar untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan atau tindakan tertentu. Sedangkan Tohirin (2013: 164) mengemukakan bahwa layanan bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas dan dinamika kelompok diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan bagi masalah individu (siswa) yang menjadi peserta layanan.

Menurut Hakim (2002: 6) "kepercayaan diri adalah suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan di dalam hidupnya". Sedangkan menurut Fatimah (2010: 149) "kepercayaan diri adalah sikap positif seorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif, baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapinya". Dapat dilihat bahwa kepercayaan diri adalah suatu sikap yang dimiliki individu dimana individu tersebut yakin terhadap kemampuan diri sendiri, optimis, sehingga mampu menghadapi situasi dengan sebaik mungkin.

Dalam layanan bimbingan kelompok terdapat empat tahap yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran. Dengan tahapan-tahapan tersebut diharapkan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat berjalan

dengan baik dan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang kepercayaan diri. Untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa yaitu dengan teknik *role playing* (bermain peran). Dalam teknik *role playing* terdapat enam tahap yaitu tahap persiapan bermain peran, tahap memilih peran, tahap mempersiapkan penonton, tahap persiapan para pemain, tahap pelaksanaan, tahap diskusi dan evaluasi, pada tahap diskusi guru bersama siswa membahas kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan dan melakukan evaluasi terhadap peran masing-masing siswa dalam meningkatkan kepercayaan diri. Dengan menggunakan teknik *role playing* ini dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa, karena siswa dapat menghayati atau mengekspresikan berbagai peran yang didapat dengan penuh percaya diri.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Ma'arif 1 Wates. Waktu penelitian pada bulan Mei-Juni 2024. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Memberikan *pretest*, adalah pemberian tes kepada sampel penelitian sebelum diadakan *treatment* (perlakuan), yaitu bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.
2. Memberikan *treatment* (perlakuan) yaitu bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* kepada kelompok eksperimen dengan materi tentang kepercayaan diri selama empat kali pertemuan.
3. Memberikan *posttest* kepada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kemudian hasilnya dibandingkan.
4. Melakukan analisis data hasil di antara kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan analisis statistik (uji-t) untuk memperoleh kesimpulan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Ma'arif 1 Wates Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 179 siswa dengan jumlah sampel yang digunakan sebanyak 30 siswa dimana 15 siswa akan menjadi kelompok eksperimen dan 15 siswa akan menjadi kelompok kontrol, teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling*. Metode pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner (angket), dengan terlebih uji validitas instrumen menggunakan analisis butir dengan menggunakan rumus *product moment*. Dan uji reliabilitas angket dilakukan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan aplikasi SPSS 25, diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,891. Teknik analisis data menggunakan uji-t.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian yang dilakukan dengan Uji t-test menunjukkan siswa yang di beri layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menunjukkan adanya peningkatan dalam kepercayaan diri dilihat dari uji t yang dilakukan, diperoleh nilai *thitung* sebesar 11.796 dan  $df = 28$  yang berasal dari  $(n_1+n_2-2=15+15-2=28)$ . Dari tabel *independent sample test* diperoleh nilai *thitung* 11.796 yang lebih besar dari *t tabel*  $df$  28 adalah 1.701 (*thitung* 11.796 > *t tabel* 1.701) maka (**H<sub>0</sub>**) yang menyatakan "Tidak ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa kelas X

Sekolah Menengah Kejuruan Ma'arif 1 Wates Tahun Ajaran 2023/2024" **ditolak**. Sehingga hipotesis alternatif (**Ha**) yang menyatakan "Ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Ma'arif 1 Wates Tahun Ajaran 2023/2024" **diterima**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara nilai rata - rata kepercayaan diri siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil pengujian data di atas dapat dikatakan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* mempunyai pengaruh terhadap tinggi rendahnya kepercayaan diri siswa. Teknik bermain peran (*role playing*) merupakan teknik yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan. Menurut Huda (2013: 115), "*Role playing* (bermain peran) adalah sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi Pendidikan individu maupun sosial". Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Oemar Hamalik (2011: 178) menyatakan bahwa "Teknik bermain peran (*role playing*) adalah suatu teknik kegiatan belajar yang menekankan pada kemampuan penampilan warga belajar untuk memerankan suatu status atau fungsi suatu pihak-pihak lain yang terdapat pada dunia kehidupan". Sedangkan Bennet (2002: 48) mengemukakan bahwa "*role playing* (permainan peran) adalah suatu alat belajar yang menggambarkan keterampilan dan pemahaman mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang parallel (sejalan) dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya". Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *role playing* adalah model atau teknik pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan dengan bermain peran yang nyata dalam kehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan interpersonal yang dapat membantu meningkatkan pemahaman, empati, dan solusi terhadap masalah yang muncul. Berdasarkan teori tersebut, sejalan dengan hasil penelitian yang terlihat jelas adanya perbedaan antara kelompok yang diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik *role playing* dengan kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Hal itu terjadi karena dengan mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, maka siswa dapat bermain peran yang nyata dengan memanfaatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan personal yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, empati dan mencari solusi terhadap masalah yang muncul sehingga dapat membuat siswa lebih berani mengungkapkan pendapat secara bertanggung jawab, mampu menghargai pendapat antar individu, mendorong siswa untuk lebih meningkatkan kepercayaan diri dan dapat meningkatkan keberaniannya dalam berkomunikasi dengan orang lain dan salah satunya adalah dimilikinya kepercayaan diri yang baik pada diri siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan ditunjukkan pada kelompok yang diberi perlakuan dengan nilai rata - rata *pre-test* 96,13 dan rata - rata *post-test* meningkat menjadi 108,40 terdapat selisih antara nilai rata - rata *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 12,27. Sedangkan kelompok yang tidak diberikan perlakuan memiliki rata - rata *pre-test* 100,47 dan rata - rata *post-test* 102,27 terdapat selisih antara nilai rata - rata *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 1,80. Sedangkan hasil uji hitung aplikasi SPSS 25 for Windows

menyatakan bahwa nilai *t*hitung sebesar 11.796 dan  $df = 28$  yang berasal dari  $(n_1+n_2=15+15-2=28)$ . Dari tabel *independent sample test* diperoleh nilai *t*hitung 11.796 yang lebih besar dari *t*tabel  $df = 28$  adalah 1.701 (*t*hitung 11.796 > *t*tabel 1.701), maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role playing* terhadap kepercayaan diri siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Ma'arif 1 Wates Tahun Ajaran 2023/2024.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bennet & Ramlah. (2002). *Metode-metode Pembelajaran*. Jakarta: Refika Aditama.
- Farida, Nugrahani. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books, hal.185-190.
- Fatimah, E. (2010). *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hakim, Thursan. (2002). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Swara.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lauster, P. (2012). *Tes Kepribadian. Terjemahan D. H. Gulo*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Prayitno. (2001). *Panduan Kegiatan Pengawasan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Renika Cipta.
- Tohirin. (2013). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (berbasis integrasi)*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Yusuf, Syamsu. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.