

GUIDING WORLD JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING
Volume 09, Nomor 02
Tahun 2026
E-ISSN: 2614-3585

DOI: 1033627

Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMP

Group Guidance On Role Playing Techniques To Improve Self-Confidence Of Junior High School Students

Renha Rosari[1], Imam Ariffudin[2], Devi Permatasari[3]
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang
Email: rhenyarosary@gmail.com

Abstrak: Kepercayaan diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya sehingga mampu bertindak secara mandiri dan bertanggung jawab. Kepercayaan diri juga merupakan sikap positif yang mencerminkan keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam bertindak, berinteraksi, dan mengekspresikan diri pada berbagai situasi. Rendahnya kepercayaan diri dapat menyebabkan siswa merasa ragu terhadap kemampuannya sendiri, takut melakukan kesalahan, kurang berani menyampaikan pendapat, serta cenderung pasif dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Kondisi tersebut berpotensi menghambat perkembangan potensi akademik maupun sosial siswa di sekolah. Berdasarkan permasalahan tersebut, layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing menjadi salah satu alternatif upaya untuk membantu siswa melatih keberanian mengekspresikan diri dan membangun keyakinan terhadap kemampuan dirinya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah bimbingan kelompok dengan teknik role playing dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di SMP Negeri 12 Malang tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, dan desain yang digunakan adalah pra-eksperimen berupa One-Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian berjumlah 11 siswa yang dipilih berdasarkan hasil skala kepercayaan diri dengan kategori rendah, sedang, dan tinggi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kepercayaan diri, sedangkan analisis data menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil analisis menunjukkan nilai Z hitung sebesar -2,938 dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,003. Karena nilai Sig. 0,003 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa pemberian perlakuan layanan bimbingan kelompok teknik role playing efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menguji teknik role playing pada jenjang SMP dan SMA dengan jumlah subjek yang lebih luas serta memperhatikan kendala waktu dan ruang agar pelaksanaan layanan menjadi lebih optimal.
***Kata Kunci**: Bimbingan kelompok; Teknik Role Playing; Kepercayaan diri*

Abstract: *Self-confidence is an individual's belief in their own ability to act independently and responsibly. It also represents a positive attitude that reflects one's belief in the capacity to act, interact, and express oneself in various situations. Low self-confidence may make students doubt their own ability, fear making mistakes, hesitate to express opinions, and tend to be passive in interacting with their surroundings. This condition can hinder the development of students' academic and social potential at school. Therefore, group guidance services using the role-playing technique become an alternative effort to help students*

practice the courage to express themselves and build belief in their own capabilities. This study aims to examine whether group guidance with the role-playing technique can improve the self-confidence of students at SMP Negeri 12 Malang in the 2025/2026 academic year. This research employs a quantitative approach with an experimental method, using a pre-experimental design, namely the One-Group Pretest-Posttest Design. The subjects were 11 students selected based on self-confidence scale results, covering low, moderate, and high categories. A self-confidence scale was used as the research instrument, and the Wilcoxon Signed Rank Test was applied for data analysis. The analysis obtained a calculated Z value of −2.938 with a Sig. (2-tailed) value of 0.003. Since Sig. 0.003 < 0.05, it can be concluded that group guidance services using the role-playing technique are effective in improving students' self-confidence. Future researchers are suggested to test the role-playing technique at junior and senior high school levels with a larger number of subjects, while paying attention to time and space constraints so that the implementation of the service can run more optimally.
***Keywords**: : Group Guidance; Role Playing Techniques; Self-Confidence*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara optimal, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun sosial (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan intelektual, tetapi juga oleh kesiapan sikap dan keyakinan diri siswa dalam menampilkan kemampuan tersebut (Bandura, 1977). Salah satu aspek afektif yang berperan penting dalam menunjang keberhasilan belajar adalah kepercayaan diri. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif, enggan bertanya, dan kurang berani mengemukakan ide meskipun sebenarnya memiliki pemahaman yang cukup terhadap materi pembelajaran. Kurangnya rasa percaya diri dalam situasi akademik tersebut dapat menghambat perkembangan kemampuan komunikasi, berpikir kritis, serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penanaman dan pengembangan rasa percaya diri menjadi aspek penting yang perlu mendapat perhatian serius dalam dunia pendidikan.

Kepercayaan diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya sehingga mampu bertindak secara mandiri dan bertanggung jawab (Lauster, 1992). 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 (Jamaluddin et al., 2023). 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).

Ketika seseorang merasa percaya diri, mereka tidak merasa perlu membandingkan diri mereka dengan orang lain karena mereka tahu mereka memiliki apa yang diperlukan untuk berhasil dalam hidup dan puas dengan siapa mereka. Satu-satunya yang bisa merasa tidak aman tentang diri mereka sendiri adalah individu (siswa)(Lutfianah et al., 2024).

Dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah, pengembangan kepercayaan diri termasuk dalam ranah layanan perkembangan (developmental guidance). Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan bimbingan dan konseling yang ada di sekolah. Bimbingan kelompok merupakan proses pemberian informasi dan bantuan kepada sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok guna mencapai tujuan tertentu(Jamaluddin et al., 2023). Prayitno dan Amti (2015) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok merupakan layanan yang bersifat preventif dan pengembangan, yang bertujuan

membantu individu meningkatkan pemahaman diri serta keterampilan sosial melalui dinamika kelompok.

(Hamka et al., 2024) Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* merupakan cara untuk membantu individu melalui interaksi dalam kelompok dengan memanfaatkan permainan peran. Hal ini memungkinkan remaja untuk secara aktif mengeksplorasi berbagai peran dan situasi, yang kemudian dibahas bersama untuk mencari solusi atas masalah yang dihadapi dan mengungkapkan opsi alternatif serta konsekuensinya. *role playing* adalah metode yang dengan bermain peran. Individu akan memerankan suatu peran tertentu dari situasi masalah sosial. Karena siswa terlibat dalam peran mereka maka pembelajaran menjadi bersifat *holistic* melibatkan emosi, psikomotorik maupun kognitif mereka (Faqih & Kendari, 2024). Ketika siswa mendapatkan kesempatan merasakan keberhasilan dalam suasana kelompok yang saling mendukung, keyakinan diri siswa akan tumbuh secara bertahap (Pratiwi & Imami, 2022).

Kurangnya kepercayaan diri dapat dibahas dalam kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *Role playing* guna mengatasi masalah tersebut secara bersama-sama. Melalui teknik *Role Playing*, siswa dihadapkan pada situasi yang menyerupai kondisi nyata sehingga mereka dapat belajar menghadapi masalah, mengelola emosi, serta melatih keterampilan komunikasi secara langsung. Proses ini juga mendorong adanya umpan balik dari teman sebaya yang dapat memperkuat pemahaman diri dan rasa percaya diri siswa. Jadi dapat dikatakan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri karena dalam kegiatan tersebut seluruh siswa diwajibkan terlibat aktif, terbuka dan sukarela dalam menyampaikan pendapatnya. Sehingga masalah tersebut dapat di atasi oleh seluruh siswa yang terlibat. Peserta juga dapat memahami diri sendiri, berani mengambil sikap sendiri dan dapat mengatur diri sendiri menjadi lebih baik. Sehingga tujuan penelitian ini yaitu untuk mengungkapkan efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa (Silvia et al., 2022).

METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest*. Desain peneletian yang digunakan adalah *Pre-experimental design*, yaitu One Group *Pretest-Posttest Design* model penelitian semacam ini terdiri dari satu kelompok subjek yang diberi perlakuan (*treatment*). Pengukuran dilakukan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pre-test*/O1) untuk mengetahui kepercayaan diri siswa berbicara didepan kelas sebelum diberi teknik *Role Playing* dan sesudah perlakuan (*post-test*/O2) memberikan perlakuan atau treatment untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri siswa berbicara didepan kelasd setelah diberikan teknik *Role Playing*. Alasan menggunakan desain ini karena pada penelitian ini hanya terdapat 1 kelompok saja yakni kelompok eksperimen dan ingin mengetahui tingkat kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan.

Desain penelitian ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan kondisi subjek sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, sehingga perubahan yang terjadi dapat diamati secara lebih jelas. Adapun tahapan dalam pelaksanaan penelitian eksperimen ini meliputi: (a) pelaksanaan *pre-test* untuk mengukur tingkat kepercayaan diri siswa sebelum memperoleh perlakuan dengan menggunakan skala kepercayaan diri sebagai instrumen pengumpulan data; (b) pelaksanaan *treatment*, yaitu pemberian layanan bimbingan kelompok Teknik role playing oleh peneliti kepada kelompok siswa yang telah ditentukan berdasarkan hasil skala kepercayaan diri pada tahap awal; dan (c) pelaksanaan *post-test* setelah perlakuan diberikan untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri siswa serta perubahan yang terjadi setelah mengikuti layanan bimbingan.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 12 Kota Malang Tahun Ajaran 2025/2026. Sampel penelitian ditentukan berdasarkan hasil

pengukuran menggunakan Skala Kepercayaan Diri Siswa (SKDS) yang telah diberikan kepada peserta didik. Dengan mempertimbangkan persyaratan jumlah subjek untuk keperluan analisis statistik, penelitian ini melibatkan 11 siswa sebagai sampel. Pemilihan subjek dilakukan dengan menerapkan teknik *random sampling* sehingga setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai sampel penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan adalah Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan uji *Wilcoxon* yaitu dengan perbedaan mean *Pretest* dan *posttest*. Melalui analisis akan teridentifikasi sejauh mana keefektifan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP. Penelitian ini menguji *pretest* yang merupakan hasil siswa sebelum melakukan bimbingan kelompok teknik *role playing* dan *posttest* hasil setelah melakukan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Dengan adanya analisis data maka dari itu bisa membuktikan hipotesis penelitian (Sugiyono, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 1. menunjukan bahwa ada perbedaan skor sebelum perlakuan *(pre-test)* dan sesudah *(post-test)*, yaitu adanya perbedaan peningkatan kepercayaan diri dari siswa. Berdasarkan data di bawah disimpulkan bahwa sebelum pemberian treatment 11 siswa subjek penelitian hasil *pre-test* memperoleh rata-rata skor 44, setelah diberikan perlakuan dengan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa hasil *post-test* memperoleh rata-rata skor 64,8. Dapat dilihat dari tabel 1 setelah pemberian treatment dan berkomitmen untuk mengaplikasikan bimbingan kelompok teknik *role playing* kepada 11 siswa mengalami perubahan yaitu mampu meningkatkan kepercayaan diri.

Perbedaan rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 20,8 poin (44 – 64,8) menggambarkan adanya peningkatan yang konsisten pada seluruh subjek penelitian. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* memberikan dampak positif terhadap aspek-aspek kepercayaan diri siswa. Temuan ini juga sejalan dengan hasil uji statistik *wilcoxon* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 1. Data Hasil Skor Pre-test dan Post-test Kepercayaan Diri

No	Nama siswa	JK	Pretest	Kategori	Posttest	Kategori	Selisih skor
1	A P Z	P	29	Rendah	65	Tinggi	36
2	C P Z	P	46	Sedang	58	Tinggi	12
3	A B S	L	64	Tinggi	68	Tinggi	4
4	A S A	P	27	Rendah	65	Tinggi	38
5	M A R	L	50	Sedang	60	Tinggi	10
6	A W	P	26	Rendah	62	Tinggi	36
7	M D R	L	23	Rendah	61	Tinggi	38
8	A P W	P	65	Tinggi	71	Sangat Tinggi	6
9	M M A	L	52	Sedang	68	Tinggi	16
10	A C W	P	58	Tinggi	64	Tinggi	6
11	G R P	L	44	Sedang	71	Sangat Tinggi	27
Rata-Rata			**44**		**64,8**		**20,8**

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan nilai sig. pada uji Normalitas *Shapiro Wilk* pada *Gein score* yaitu 0,028 < 0.05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Dan pada uji Homogenitas menunjukkan nilai sig. *Levene* sebesar 0,001 < 0,05 maka data tersebut dinyatakan tidak homogen.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Gein Score	.836	11	.028*

Berdasarkan output tes statistik pada tabel 3 diketahui Sig (2-tailed) bernilai 0,003 karena nilai 0,003 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa "H1 diterima". Artinya ada perbedaan antara skor pretes dan posttest siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMPN 12 Malang.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

	Posttest – Pretest
Z	-2.938[b]
Asymp.Sig. (2-tailed)	**.003**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri siswa SMP Negeri 12 Malang sebelum memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* cenderung berada pada kategori rendah. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh keraguan siswa terhadap kemampuan diri, kurangnya keberanian untuk menyampaikan pendapat, serta kecenderungan menghindari berbicara di depan kelas karena takut melakukan kesalahan atau menerima penilaian negatif dari teman sebaya. Rendahnya kepercayaan diri ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, yang berdampak pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran maupun interaksi sosial di sekolah. Apabila kondisi tersebut tidak segera ditangani, siswa berpotensi mengalami hambatan dalam mengembangkan kemampuan akademik maupun sosialnya.

Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* selama lima kali pertemuan, diikuti satu kali pelaksanaan *posttest*, terjadi peningkatan kepercayaan diri pada seluruh peserta penelitian. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya keberanian siswa untuk tampil di depan kelompok, menyampaikan pendapat, berinteraksi dengan teman, serta berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan. Hasil analisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,003 (<0,05), sehingga terdapat perbedaan yang bermakna antara skor *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima dan dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP Negeri 12 Malang.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi selama pelaksanaan layanan. Pada awal kegiatan sebagian besar siswa masih menunjukkan sikap pasif, malu, dan enggan berpartisipasi. Namun, seiring berlangsungnya proses bimbingan kelompok, siswa mulai menunjukkan perubahan perilaku yang positif. Ketika beberapa anggota kelompok berhasil memerankan skenario yang telah disiapkan, siswa lain menjadi lebih terdorong untuk ikut tampil. Situasi tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar melalui bermain peran mampu menciptakan suasana kelompok yang aman dan suportif sehingga siswa lebih berani mengekspresikan diri tanpa rasa takut akan kesalahan.

Peningkatan kepercayaan diri yang dialami siswa menunjukkan bahwa teknik *role playing* tidak hanya memberikan pengalaman belajar secara teoritis, tetapi juga menghadirkan kesempatan bagi siswa untuk mempraktikkan kemampuan berkomunikasi, mengemukakan pendapat, dan berinteraksi secara langsung. Pengalaman tersebut membantu siswa mengenali potensi dirinya sekaligus membangun keyakinan bahwa mereka

mampu menyelesaikan tugas maupun menghadapi situasi sosial yang sebelumnya dianggap menantang. Selain itu, keberhasilan teman sebaya ketika memainkan peran turut menjadi sumber motivasi bagi anggota kelompok lain untuk mencoba dan menunjukkan kemampuannya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hidayat (2024) yang menyatakan bahwa penerapan teknik *role playing* mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui peningkatan keberanian berbicara, kemampuan mengemukakan pendapat, dan partisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Penelitian Nurhayati dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa teknik *role playing* efektif membantu siswa memperoleh pengalaman sosial secara langsung, mengurangi kecemasan ketika berinteraksi, serta meningkatkan kemampuan komunikasi. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain peran memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan aspek afektif maupun sosial secara bersamaan. Temuan penelitian ini juga selaras dengan teori kepercayaan diri yang dikemukakan oleh Lauster (1992), yang menjelaskan bahwa individu yang memiliki kepercayaan diri ditandai oleh keyakinan terhadap kemampuan diri, sikap optimis, objektif, bertanggung jawab, dan berpikir rasional. Selama pelaksanaan layanan, siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan karakteristik tersebut melalui pengalaman langsung dalam memerankan berbagai situasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Semakin sering siswa memperoleh pengalaman positif ketika tampil di depan kelompok, semakin kuat keyakinan mereka terhadap kemampuan diri sehingga kepercayaan diri berkembang secara bertahap.

Temuan tersebut juga dapat dijelaskan melalui teori kognitif sosial Bandura (1997) yang menyatakan bahwa kepercayaan diri berkembang melalui empat sumber utama, yaitu pengalaman keberhasilan (*mastery experience*), pengalaman mengamati keberhasilan orang lain (*vicarious experience*), persuasi sosial, serta kondisi emosional individu. Dalam penelitian ini, keempat aspek tersebut muncul selama pelaksanaan layanan. Siswa memperoleh pengalaman berhasil ketika mampu memainkan peran, belajar dari keberhasilan teman sebaya, menerima dukungan dan umpan balik positif dari konselor maupun anggota kelompok, serta secara bertahap mampu mengurangi kecemasan ketika tampil di depan kelas. Kombinasi pengalaman tersebut memberikan kontribusi terhadap peningkatan keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya.

Keberhasilan layanan juga didukung oleh karakteristik teknik *role playing* yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Fathurrohman (2017), teknik ini mampu menghubungkan konsep pembelajaran dengan pengalaman nyata sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, kemampuan bekerja sama, rasa tanggung jawab, serta keberanian mengambil keputusan. Melalui aktivitas tersebut siswa memperoleh kesempatan untuk belajar dalam suasana yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual sehingga perubahan perilaku menjadi lebih mudah terbentuk.

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya karena berfokus pada peningkatan kepercayaan diri siswa SMP, khususnya keberanian berbicara di depan kelas, melalui layanan bimbingan kelompok yang dilaksanakan secara sistematis mulai dari tahap pembentukan, peralihan, kegiatan inti, hingga pengakhiran. Selain itu, penelitian menggunakan desain *one-group pretest-posttest* sehingga perubahan tingkat kepercayaan diri dapat diukur secara objektif melalui perbandingan skor sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini memperkuat pentingnya layanan bimbingan dan konseling yang bersifat developmental dalam membantu siswa mengembangkan potensi dirinya pada masa remaja awal. Meskipun menunjukkan hasil yang positif, pelaksanaan penelitian masih menghadapi beberapa kendala. Hambatan utama adalah keterbatasan waktu pelaksanaan karena jadwal layanan sering bertepatan dengan kegiatan sekolah lainnya sehingga beberapa sesi tidak berlangsung sesuai alokasi yang direncanakan. Selain itu, ruang pelaksanaan memiliki kapasitas terbatas dan tingkat kebisingan yang cukup tinggi sehingga konsentrasi siswa

terkadang terganggu. Kondisi tersebut juga membatasi ruang gerak siswa ketika memainkan peran sehingga interaksi belum dapat berlangsung secara optimal. Temuan ini mendukung pendapat Lewin (1951) yang menjelaskan bahwa lingkungan fisik berpengaruh terhadap dinamika kelompok dan efektivitas interaksi antaranggota.

Kendala lain berkaitan dengan aspek teknis pelaksanaan. Beberapa skenario bermain peran relatif panjang sehingga tidak seluruh dialog dapat dihafalkan dengan baik oleh siswa. Akibatnya, sebagian peserta masih bergantung pada naskah ketika memerankan tokoh yang telah ditentukan. Selain itu, penggunaan berbagai media pendukung, seperti buku panduan, skenario, lembar observasi, lembar tugas, dan lembar refleksi, memerlukan pengelolaan waktu yang cermat agar seluruh tahapan layanan dapat berjalan secara efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Gysbers dan Henderson (2020) yang menekankan pentingnya penyesuaian media layanan dengan karakteristik peserta didik, tujuan layanan, dan alokasi waktu yang tersedia.

Penelitian ini memiliki beberapa kelebihan, di antaranya penggunaan teknik *role playing* yang mampu menciptakan suasana belajar lebih aktif, komunikatif, dan partisipatif, serta penggunaan instrumen yang disusun berdasarkan indikator kepercayaan diri menurut Lauster sehingga pengukuran dilakukan secara sistematis. Desain *pretest-posttest* juga memungkinkan perubahan kepercayaan diri siswa diukur secara objektif setelah perlakuan diberikan. Namun demikian, penelitian masih memiliki keterbatasan karena menggunakan desain pra-eksperimen tanpa kelompok kontrol, jumlah sampel yang relatif kecil dan hanya berasal dari satu sekolah, serta waktu pelaksanaan yang singkat. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dengan jumlah sampel yang lebih besar dan melibatkan beberapa sekolah agar hasil penelitian memiliki daya generalisasi yang lebih luas.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dilapangan maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kepercayaan diri siswa kelas VII SMP Negeri 12 Malang sebeum diberikan bimbingan kelompok teknik role playing berada pada kategori "tinggi,sedang dan rendah" dengan rata rata 44. Setelah diberikan treatmen atau penerapan bimbingan kelompok teknik role playing siswa SMP Negeri 12 Malang kepercayaan diri meningkat berada pada kategori "tinggi dan sangat tinggi" dengan rata rata 64,8. Hasil analisis uji wilxocon dari perhitungan dapat disimpulkan bahwa Zhitung sebesar -2.938b dan sig.(2-tailed) adalah 0,003 Jadi hasil uji wilxocon menunjukkan nilah sig (2-tailed) sebesar 0,003 < 0,05 maka HO ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik role playing efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP Negeri 12 Malang. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengujikan teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri pada jenjang SMP dan SMA secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Fatimah, N. (2024). Implementasi layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan self-confidence siswa. Guidena: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 10(2), 78–86. https://doi.org/10.24127/gdn.v10i2.11005

Fathurrohman, M. (2017). Strategi bimbingan dan konseling kelompok. Amzah.Faqih, A. M., & Kendari, S. (2024). No Title. 8, 47–58.

Jamaluddin, V. J., Pandang, A., & Saman, A. (2023). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa DI SMP NEGERI 3 PALOPO. 8(September), 118–126.

Lutfianah, W. A., Suharmawan, W., & Diri, P. (2024). Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Percaya Pendahuluan Syaifullah (2010).
Faqih, A. M., & Kendari, S. (2024). No Title. 8, 47–58.
Jamaluddin, V. J., Pandang, A., & Saman, A. (2023). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri SISWA DI SMP Negeri 3 Palopo. 8(September), 118–126.
Lutfianah, W. A., Suharmawan, W., & Diri, P. (2024). Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Percaya Pendahuluan Syaifullah (2010)
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.
Hamka, R., Suarja, S., & Pribadi, I. (2024). Implementasi layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan self confidence siswa SMA.
Hidayat, A., & Kurniawan, R. (2024). Efektivitas bimbingan kelompok teknik role playing untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Jurnal Bimbingan Konseling dan Pendidikan, 6(2), 45–53. https://doi.org/10.30998/jbkp.v6i2.1872
Gysbers, N. C., & Henderson, P. (2020). Developing and managing your school guidance and counseling program (6th ed.). American Counseling Association.
Kurt Lewin. (1951). Field Theory in Social Science.
Lauster, P. (1992). Personality Test. London: Pan Books Ltd.
Lauster, P. (2019). Tes kepribadian. Bumi Aksara. (Edisi terbaru, merujuk konsep 1992)
Nurhayati, N., Suryani, E., & Prasetyo, A. (2023). Efektivitas teknik role playing dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa pada layanan bimbingan kelompok. Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia, 8(2), 112–120
Prayitno, & Amti, E. (2015). Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling. PT Rineka Cipta
Pratiwi, L., & Imami, N. (2022). Faktor-faktor pembentuk self-efficacy siswa di lingkungan sekolah. Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia, 11(1), 19–27.
Silvia, T., Yandri, H., & Juliawati, D. (2022). Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda , Bermakna , Mulia Volume 8 Nomor 2 Tahun 2022 Tersedia Online : https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK SOSIODRAMA Dipublikasikan Oleh : UPT Publikasi dan Pengelolaan Ju. 8, 9–15.
Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.