



Efektivitas bimbingan kelompok teknik *roleplay* untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas 10 SMAN 2 Ngawi

Afif Dzulfiqar Rusydi (Universitas PGRI Madiun)
Dahlia Novarianing Asri (Universitas PGRI Madiun)
Beny Dwi Pratama (Universitas PGRI Madiun)

afif_1802103039@mhs.unipma.ac.id

Abstrak: percaya diri merupakan salah satu dari banyak aspek penting yang mempengaruhi perkembangan individu. Percaya diri ini sangatlah diperlukan bagi siswa terutama dalam masa perkembangannya. Perkembangan yang cepat tentu saja akan menimbulkan berbagai permasalahan bagi siswa dan salah satu permasalahan yang timbul adalah kepercayaan diri bagi siswa itu sendiri. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya efektivitas dari bimbingan kelompok Teknik *roleplay* peningkatan kepercayaan diri oleh siswa melalui bimbingan kelompok Teknik *roleplay*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* kepada siswa kelas X IPA 6 SMAN 2 tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini menggunakan subyek 10 siswa kelas X IPA 6 SMAN 2 Ngawi. Desain penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen *one group pre-test post-test* menggunakan teknik analisis data uji *wilcoxon*. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya perubahan kenaikan dalam kepercayaan diri siswa setelah eksperimen bimbingan kelompok dengan teknik *roleplay* dilakukan. Maka dapat diartikan bimbingan kelompok teknik *roleplay* efektif untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas X SMAN 2 Ngawi. Metode layanan bimbingan kelompok dengan Teknik *roleplay* dapat diberikan kepada siswa sebagai cara meningkatkan kepercayaan diri.

Kata kunci: Bimbingan Kelompok, *Roleplay*, Percaya diri



PENDAHULUAN

Dalam perkembangan hidupnya manusia tidak bisa lepas dari pendidikan, terutama dalam pendidikan di sekolah yang umumnya harus dilalui. Untuk menampung perkembangan individu sekolahpun senantiasa mengalami perkembangan, perubahan hingga perbaikan yang sesuai dengan perkembangan individu. Perkembangan ini senantiasa dirasakan oleh setiap individu dari anak – anak hingga remaja, perkembangan individu terutama pada masa remaja tercakup dalam kematangan emosional, fisik, kematangan mental, sosial, serta pola pola peralihan dari masa anak – anak menuju dewasa (Fitri, Zola, dan Ifdil 2018). Kematangan ini tercapai melalui seuruh kegiatan termasuk kegiatan di sekolah. Perkembangan dalam mencapai kematangan ini biasanya bersifat cepat baik dari segi fisik, psikis serta aspek sosial yang bisa menimbulkan berbagai persoalan serta tantangan. Persoalan dari banyak hal terutama untuk siswa SMA salah satunya adalah kepercayaan diri. Kepercayaan diri itu sendiri merupakan salah satu aspek yang penting dalam masa remaja. Percaya diri itu sendiri merupakan bentuk dari hasil interaksi dengan lingkungannya (Miranda, Hakim, dan Wibowo 2019).

Wenny Hulukati (Hulukati 2016) mengemukakan percaya diri atau *self confidence* itu sendiri memiliki peranan penting dalam keberhasilan individu dalam terutama dalam kehidupannya. Pada hal ini seseorang bisa melewati atau tidak kesempatan yang bernilai sehingga dapat membuat pribadi menjadi berkembang menuju kemarangan yang optiman atau sebaliknya menghambat diri seseorang dalam berkembang dengan salah satunya dalam bertindak. Lebih lanjut Wenny Hulukati memaparkan kepercayaan diri adalah sikap positif dari individu yang dapat menjadikan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif terhadap dirinya serta lingkungan yang dihadapinya. Patmono dewo (Tanjung dan Amelia 2017) juga menyatakan kepercayaan diri merupakan keyakinan individu yang dipunyainya dalam melakukan suatu hal atau menunjukkan penampilan tertentu.

Berkenaan dengan hal tersebut Peter Luster (dalam Hidayati dan Savira 2021) mengemukakan kepercayaan diri merupakan keyakinan terhadap kemampuan atau sikap yang ada dalam individu, sehingga individu tidak bertindak cemas, bebas melakukan hal yang digemari, bertanggung jawab terhadap setiap perbuatannya serta sopan dan hangat saat berinteraksi dengan individu lain serta mengetahui kelebihan dan kelemahan diri. Dariyo (dalam Syam dan Amri 2017) sendiri mengemukakan bahwa individu yang dalam dirinya terdapat kepercayaan diri memiliki ciri – ciri inisiatif, optimis terhadap masa depan dan kreatif serta mampu memahami kelebihan serta kelemahan dalam dirinya, berfikir positif terhadap diri individu dan sekitar dan beranggapan bahwa seluruh permasalahan terdapat jalan keluar untuk diselesaikan. Maka dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri merupakan hal yang tidak bisa lepas dari individu dalam menjalani kehidupannya serta kunci dari keberhasilan kehidupan individu itu sendiri. Dengan kepercayaan diri itu sendiri individu memiliki keyakinan positif akan berbagai aspek kelebihan yang dimiliki yang mana dalam hal ini membuat individu mampu mencapai tujuan serta mengembangkan penilaian positif baik kepada diri sendiri maupun lingkungannya.

Perkembangan individu terutama dalam masa remaja yang bersifat cepat ini terkadang membuat remaja mengalami kesusahan terutama pada kepercayaan diri. Remaja pada masa SMA ini memerlukan kepercayaan diri untuk berinteraksi hingga mencari jati diri agar pada masa depan remaja dapat berkembang dengan baik. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian oleh Akbari dan Sahibzada yang mana kepercayaan diri rendah yang dialami oleh murid mempengaruhi dalam pencarian karir, mengembangkan kegemaran atau minat dalam belajar, menangani kecemasan, perasaan nyaman dengan lingkungan hingga berbagi pendapat dengan teman sekelas (Akbari dan Sahibzada 2020). Dengan kondisi kepercayaan diri rendah sangat disayangkan jika siswa SMA

tidak bisa berkembang sesuai dengan tugas perkembangannya. Maka untuk dapat membantu siswa dalam memecahkan masalahnya terutama siswa yang mengalami permasalahan tersebut dapat menyelesaikan permasalahan dirinya sendiri secara mandiri, guru BK dapat membantu menggunakan berbagai layanan yang dapat diberikan kepada siswa baik bimbingan maupun konseling. Tindakan layanan yang dapat dilakukan oleh guru Bk salah satu diantaranya adalah bimbingan kelompok dengan teknik *roleplay*.

Bimbingan kelompok dengan teknik *roleplay* (Haolah, Rohaeti, dan Rosita 2020) merupakan pemberian bantuan kepada individu dalam suasana kelompok dengan menggunakan teknik bermain peran. Hal ini memungkinkan untuk siswa dapat berpartisipasi dan berperan aktif yang diiringi dengan diskusi terbimbing oleh guru. Harapan dilaksananya bimbingan kelompok teknik *roleplay* dapat memecahkan permasalahan dan mengungkapkan solusi alternatif beserta konsekuensinya. Bimbingan dengan teknik ini dilakukan dengan tujuan menurut Wicaksono dan Naqiya (Wicaksono dan Naqiyah 2013) yaitu 1) supaya individu dapat mengatur kehidupannya, 2) memiliki prinsip yang mandiri tidak sekedar ikut ikutan teman atau orang lain, 3) dapat mengambil sikap pilihan mandiri serta bertanggung jawab terhadap konsekuensi sikap pilihan yang diambilnya.

Lebih lanjut *roleplay* menurut Mahmud dan Sunarty (Mahmud dan Sunarty 2012) dapat meningkatkan keterampilan dan menambah makna mengenai hubungan antar manusia dengan cara memerankan situasi-situasi yang parallel atau *relate* dengan yang terjadi dalam kehidupan nyata. Permainan peranan dapat dilakukan dalam bentuk sosiodrama, psikodrama, permainan peran terstruktur, permainan peran tidak terstruktur, permainan simulasi, dan homeroom. Dalam kegiatan *roleplay* siswa atau individu yang bermain peran dapat mengekspresikan perasaannya melalui kata – kata tanpa dibatasi oleh ruang gerak. Maka dapat diartikan bahwa bimbingan kelompok teknik *roleplay* merupakan kegiatan bimbingan yang dilakukan dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang mana dalam kegiatan setiap kelompok akan saling berinteraksi melalui teknik *roleplay* atau bermain peran untuk mensimulasikan hal hal yang terjadi dalam kehidupannya dengan topik yang bermanfaat bagi setiap anggota kelompok. Dalam pelaksanaannya terdapat langkah – langkah pelaksanaannya yang mana menurut Shafel (Basri 2017) terdapat sembilan tahapan *roleplaying* yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran: 1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, 2) memilih peserta atau peran, 3) menyusun tahap-tahap peran, 4) menyiapkan pengamat, 5) pemeranan, 6) diskusi dan evaluasi, 7) pemeranan ulang, 8) diskusi dan evaluasi tahap dua, 9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Bimbingan kelompok menggunakan teknik ini merupakan bentuk pemanfaatan bimbingan itu sendiri dengan dinamika kelompok. Pada penyajiannya bimbingan kelompok Teknik *roleplay* melalui pemeragaan, permainan peran (Miranda et al. 2019). Bentuk ini pun diperkuat dengan penelitian Juvrianto yang mana dalam penelitiannya mendapat rata – rata skor *pre-test* 49.34 dan setelah diberikan layanan *roleplay* menjadi 71.304, dan nilai *t-test* pada *post test* mendapatkan 1.868 yang mana lebih tinggi dari nilai *t-table* 1.684. Pada penelitian ini disimpulkan bahwa metode *roleplay* berdampak lebih baik kepada siswa dari pada metode konvensional (Juvrianto 2018).

Kepercayaan diri siswa berperan penting dalam kehidupan perkembangannya. Kepercayaan diri hampir tidak bisa lepas dari kegiatan siswa baik di kelas maupun luar kelas. Disisi lain timbulnya masalah kepercayaan diri juga mempengaruhi perkembangannya sebagai individu dalam mencapai perkembangan yang optimal. Siswa SMA yang berumur antara 16 hingga 17 tahun yang mana dalam hal ini sedang mengalami peralihan dari masa kanak – kanak menuju

remaja. Dengan permasalahan tersebut sebagai konselor sekolah guru Bk bertugas membantu siswa agar siswa dapat menuntaskan permasalahannya dengan seluruh kemampuan yang dimilikinya melalui layanan – layanan yang diberikan. Maka diperlukannya penelitian yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik *roleplay* untuk mengetahui peningkatan kepercayaan diri siswa. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini berujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan subyek 10 siswa kelas X IPA 6 SMAN 2 Ngawi menggunakan metode *roleplay*. lebih lanjut tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok Teknik *roleplay* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Pada hal ini akan ada penjelasan terhadap efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik *roleplay* terhadap meingkatnya percaya diri pada siswa SMA.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen *one group pre-test post-test* yang mana dalam penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol dan menggunakan dua kali uji yaitu *pre-test* sebelum dilakukannya eksperimen pada subjek dan *post-test* setelah dilakukannya eksperimen pada subyek. Subyek penelitian ini adalah siswa dengan tingkat percaya diri relatif rendah di kelas X SMAN 2 Ngawi yang mana akan berjumlah 10 siswa yang diambil melalui *purposive sampling*. Menurut Mulyatiningsing (Mulyatiningsing 2011) sampel ini diambil karena kesesuaian dengan katarakteristiknya yang mana dalam hal ini dinamakan teknik sampling bertujuan atau *purposive sampling*. Setelah melalui wawancara dan rekomendasi oleh guru bk SMAN 2 Ngawi subyek pada penelitian ini adalah 10 siswa kelas X IPA 6.

Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah skala kepercayaan diri. Terdapat empat Indikator skala kepercayaan diri ini mencakup diantaranya 1) percaya pada kemampuan diri sendiri, 2) bertindak mandiri dalam mengambil suatu keputusan, 3) memiliki rasa positif terhadap diri sendiri dan 4) berani mengungkapkan pendapat. Skala percaya diri ini disusun dengan total item 32 dengan bentuk pernyataan positif dan negatif atau *favorable dan unfavorable*.

Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan metode statistik non parametris dengan uji *Wilcoxon* Melalui aplikasi *Statistical Product And Service Solution* (SPSS) 25. Teknik ini digunakan untuk mencari efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik *roleplay* dalam meningkatkan percaya diri siswa kelas X.

HASIL PENELITIAN

Setelah 2 kali dilakukannya siklus *roleplay* untuk meningkatkan kepercayaan diri, peneliti menemui bahwa siswa yang pada sebelum diberikannya bimbingan kelompok teknik *roleplay* merasa takut, berdebar, tidak berani untuk mengungkapkan pendapat hingga maju kepedepan, menjadi berani dalam mengungkapkan pendapat, bertindak mandiri dalam mengambil suatu keputusan hingga percaya kepada diri sendiri dan memiliki rasa positif terhadap diri. Hal ini dikarenakan tidak terbiasanya siswa untuk percaya dengan kemampuan dirinya baik dalam mengungkapkan pendapat ataupun memiliki rasa positif terhadap dirinya. Pada pretest sebelum siswa diberikan layanan, siswa merasa dirinya tidak mampu dan takut salah terhadap apa yang siswa lakukan, tetapi setelah dilakukannya layanan siswa dapat meningkatkan kepercayaan dirinya dengan pengalaman yang telah dilakukan melalui bimbingan kelompok teknik *roleplay*. Dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah dilakukannya bimbingan kelompok teknik *roleplay* dan proses dalam pelaksanaannya peneliti menyimpulkan bahwa kepercayaan diri meningkat dengan signifikan. Tabel berikut memperlihatkan perbedaan dari kepercayaan diri siswa.

TABEL 1 Hasil distribusi pre-test dan post-test

No	Skala	Skor interval	Pre-test		Post-test	
			F	%	F	%
1	Sangat Tinggi	121-140				
2	Tinggi	101-120			4	40%
3	Sedang	81-100	4	40%	4	40%
4	Rendah	61-80	6	60%	2	20%
5	Sangat rendah	40-60				
Total			10	100%	10	100%

Tabel di atas menjelaskan bahwasanya kepercayaan diri siswa dalam kelas eksperimen. Pada data pretest 6 (60%) siswa berada dalam tingkat percaya diri yang rendah sedangkan ada 4 (40%) anak yang berada dalam tingkat kepercayaan diri sedang. Sementara pada data post-test hanya ada 2 (20%) siswa pada klasifikasi percaya diri rendah sedangkan 4 (40%) siswa pada klasifikasi sedang dan 4 (40%) lainnya pada tingkat percaya diri sangat tinggi.

TABEL 2. Hasil perhitungan uji Wilcoxon

Test Statistics^a

	Post test - Pre test
Z	-2.803 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Tabel ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri dari siswa dengan total 10 siswa subyek eksperimen didapati signifikansi (*Asym. Sig 2-tailed*) sebesar 0,005 yang mana hal ini kurang dari batas kritis 0,05 berarti terdapat perbedaan antara sebelum dan setelah diberikannya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *roleplay*. Melalui layanan bimbingan kelompok teknik *roleplay* disimpulkan dengan efektif dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang didapat dari penelitian tersebut diketahui adanya perbedaan terhadap tingkat kepercayaan diri siswa pada siswa kelas X IPA 6 SMAN 2 Ngawi dari sebelum dan sesudah diberi layanan bimbingan kelompok teknik *roleplay*. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata – rata skor kepercayaan diri sebelum dan sesudah layanan yang mengalami kenaikan. Kenaikan ini didapatkan setelah bimbingan kelompok teknik *roleplay* dilakukan.

Menurut sukardi (Kurniawan and Pranowo 2018) bimbingan kelompok merupakan layanan yang memungkinkan peserta didik secara bersamaan memperoleh berbagai ilmu dari guru BK yang berguna dalam menunjang kehidupan sehari – hari serta berguna untuk mengambil keputusan. Lebih lanjut Prayitno menjelaskan bahwa tujuan layanan bimbingan kelompok adalah berkembangnya keahlian sosial dari kemampuan komunikasi anggota kelompok serta membahas topik yang meningkatkan perasaan, pemikiran, persepsi, wawasan hingga sikap yang menunjang

tingkahlaku yang efektif. *Roleplay* menurut Harmer merupakan aktifitas yang mana dalam hal ini murid memerlukan imajinasi dalam berbagai situasi untuk memerankannya. Hal ini didukung oleh pendapat Kodotchigova yang mana dalam permainan *roleplay* peserta memiliki peran yang akan diperankan dalam scenario (Juvrianto 2018).

Berdasarkan dari kenaikan skor tersebut dapat menunjukkan bahwa bimbingan kelompok teknik *roleplay* efektif sebagai jalan keluar dari permasalahan rendahnya percaya diri siswa kelas X SMAN 2 ngawi. Penelitian yang menggunakan 10 siswa sebagai sampel yang telah melalui sejumlah tahapan mulai dari pretest kemudian peneliti melakukan bimbingan kelompok dengan teknik *roleplay* selama 2 siklus. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Juvrianto dengan judul "*Improving the student speaking ability through roleplay method*" yang berkesimpulan bahwa dengan metode *roleplay* sebanyak 43 siswa memiliki kenaikan yang membuat metode *roleplay* efektif untuk dalam meningkatkan kemampuan berbicara para murid.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa bimbingan kelompok teknik *roleplay* efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri pada siswa kelas X SMAN 2 Ngawi. Hasil ini didapatkan melalui perbedaan sebelum dan sesudah diberikannya layanan bimbingan kelompok. Maka dari itu didapati hipotesis penelitian ini bisa dibuktikan kebenarannya

SIMPULAN

Bimbingan kelompok merupakan upaya bantuan yang diberikan oleh guru BK kepada siswa untuk meningkatkan perasaan, pemikiran, persepsi, wawasan hingga sikap yang menunjang tingkahlaku yang efektif. dengan adanya permasalahan pada siswa bimbingan ini diperlukan untuk membuka sudut pandang akan cara penyelesaian masalah serta menghindarkan masalah terjadi kepada siswa yang lain. Dengan dilakukannya penelitian ini bimbingan kelompok teknik *roleplay* dapat meningkatkan percaya diri siswa. Sesuai dengan analisis dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan melakukan pengujian dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *roleplay* efektif untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas X SMAN 2 Ngawi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbari, Omidullah, and Javed Sahibzada. 2020. "Students' Self-Confidence and Its Impacts on Their Learning Process." *American International Journal of Social Science Research* 5(1).
- Basri, Hasan. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran *Roleplaying* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau* 1(1):38–53.
- Fitri, Emria, Nilma Zola, and Ifdil Ifdil. 2018. "Profil Kepercayaan Diri Remaja Serta Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi." *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)* 4(1):1–5. doi: 10.29210/02017182.
- Haolah, Siti, Euis Eti Rohaeti, and Tita Rosita. 2020. "Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik *Roleplaying* Untuk Meningkatkan Kematangan Karier." *FOKUS* 3(1).
- Hidayati, Sif'atur Rif'ah Nur, and Siti Ina Savira. 2021. "Hubungan Antara Konsep Diri Dan Kepercayaan Diri Dengan Intensitas Penggunaan Media Sosial Sebagai Moderator Pada

Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Surabaya.” *Character: Jurnal Penelitian Psikologi* 8(3).

- Hulukati, Wenny. 2016. *Pengembangan Diri Siswa Sma*. Gorontalo: ideas publishing.
- Juvrianto. 2018. “Improving The Students’ Speaking Ability Through *Roleplay* Method.” *JET (Indonesian Journal of English Teaching)* 8(1).
- Kurniawan, Drajat Edy, and Taufik Agung Pranowo. 2018. “Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sociodrama Sebagai Upaya Mengatasi Perilaku Bullying Di Sekolah.” *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan* 02(1):50–60.
- Mahmud, Alimuddin, and Kustiah Sunarty. 2012. *Mengenal Teknik-Teknik Bimbingan Dan Konseling*. 1st ed. edited by I. Faisal. makassar.
- Miranda, Ira, Ibrahim al Hakim, and Bangun Yoga Wibowo. 2019. “Efektivitas Teknik *Roleplaying* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri.” *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling* 4(2). doi: <http://dx.doi.org/10.30870/jpbk.v4i2>.
- Mulyatiningsing, Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Teknik*.
- Syam, Asrullah, and Amri. 2017. “Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Kaderisasi Imm Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Di Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Parepare).” *Jurnal Biotek* 5(1):87–102.
- Tanjung, Zulfriadi, and Sinta Huri Amelia. 2017. “Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa.” 2(2):1–4.
- Wicaksono, Galih, and Najlatun Naqiyah. 2013. “Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia Smk Ikip Surabaya.” *Journal Mahasiswa Bimbingan Konseling* 1(1):61–78.