

Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan *Self Confidence* Siswa Sekolah Menengah Atas

Raoda Hamka^{1*}, Septya Suarja¹, Imam Pribadi¹

[1] Universitas Muhammadiyah Palopo, Indonesia.

Abstract

This research aims to increase self-confidence (self-confidence) students of SMA Negeri 10 Luwu through group guidance services with techniques role playing. The method used was classroom action research (PTK) which was carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection stages. The subjects of this research were 10 class XI students who were identified as having self-confidence low. The research results show that the implementation of group guidance services using techniques role playing effective in improving self-confidence student. Students begin to show courage in expressing opinions, active participation, and increased independence during the guidance process. Although there are several obstacles, overall the results of this study show a significant increase in self-confidence students after two cycles of implementation.

Keywords: Self-confidence; Group Guidance Service; Role Playing Technique

Article Info

Artikel History: Submitted: 2024-08-19 | Published: 2024-12-30

DOI: <http://dx.doi.org/10.24127/gdn.v14i4.11005>

Vol 14, No 4 (2024) Page: 791 – 801

(* Corresponding Author: Raoda Hamka, Universitas Muhammadiyah Palopo, Indonesia, Email: hamkaraoda@gmail.com



Ini adalah artikel akses terbuka yang disebarluaskan di bawah ketentuan [Lisensi Internasional Creative Commons Atribusi 4.0](#), yang mengizinkan penggunaan, penyebaran, dan reproduksi tanpa batasan di media mana pun dengan mencantumkan karya asli secara benar.

PENDAHULUAN

Bimbingan konseling adalah bentuk bantuan yang diberikan kepada peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, dengan tujuan agar mereka dapat mencapai kemandirian dan perkembangan optimal dalam berbagai aspek kehidupan, seperti hubungan pribadi, sosial, belajar, dan karier, dengan menggunakan berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku (Yusmaini et al., 2022). Salah satu layanan bimbingan konseling adalah layanan bimbingan kelompok, yang dianggap sebagai metode yang sesuai untuk membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri *self-confidence*. Layanan bimbingan kelompok

merupakan alat yang digunakan dalam usaha membimbing siswa dengan memanfaatkan dinamika dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Melalui layanan bimbingan kelompok ini, diharapkan siswa dapat berinteraksi satu sama lain, berbagi pengalaman, pengetahuan, dan gagasan mengenai pentingnya usaha-usaha dalam meningkatkan *self-confidence* (Saputra et al., 2017). Tujuan layanan bimbingan kelompok adalah untuk membantu memecahkan masalah-masalah umum yang sedang dihadapi siswa secara mandiri (Anggoro et al., 2019).

Self-confidence merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan dan perilaku yang sesuai dengan harapannya. Ini adalah bentuk keyakinan dalam tindakan yang mencakup sikap bertanggung jawab terhadap perbuatan mereka sendiri dan ketahanan terhadap pengaruh orang lain (Fardani & Surya, 2018). Dalam aktivitas sehari-hari, perbedaan dalam tingkat *self-confidence* siswa dapat dikenali dari gejala seperti kecemasan ketika berbicara di depan teman sekelas atau ketidakmampuan untuk mengungkapkan diri ketika diminta oleh guru untuk berbicara di depan kelas. Selain itu, terdapat juga tanda-tanda lainnya seperti rasa takut untuk menyatakan pendapat atau memberikan tanggapan saat berpartisipasi dalam diskusi kelompok, di mana siswa sering kali cenderung menjadi diam dan kurang aktif (Handayani, 2019).

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang melibatkan wawancara dengan guru Bimbingan Konseling (BK) di SMA Negeri 10 Luwu menunjukkan masih terdapat beberapa siswa yang memiliki tingkat *self-confidence* yang rendah, menyatakan bahwa siswa menunjukkan gejala seperti penutupan diri, kecenderungan diam, dan ketidakmampuan menyampaikan pendapat. Guru BK menyebutkan bahwa siswa sering merasa malu dan cenderung takut saat diminta berbicara di depan kelas. Hasil wawancara dan observasi dengan beberapa siswa lainnya mengkonfirmasi hal ini, dimana mereka mengungkapkan rasa malu ketakutan salah dan keresahan dalam berbicara di depan guru dan teman-temannya. Tingginya tingkat *self-confidence* pada individu tercermin dalam perilakunya, seperti merasa memiliki nilai diri yang tinggi, memiliki keberanian untuk meningkatkan prestasi, mampu mempertimbangkan berbagai pilihan, dan memiliki kemampuan untuk membuat keputusan sendiri dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan tahapan perkembangannya. Di sisi lain, individu dengan tingkat *self-confidence* yang rendah mungkin tidak dapat mengungkapkan potensi mereka dengan maksimal, sering merasa ragu-ragu, enggan berbicara atau berinteraksi, serta sulit berkerja sama dengan orang lain. Dengan demikian, pengembangan semua aspek kemampuan individu memerlukan *self-confidence* yang kuat. Namun kenyataannya, dalam realitasnya, masih banyak individu, terutama remaja, yang mengalami masalah dengan *self-confidence* yang rendah (A Halik, N Rakasiwi, 2020).

Imro'atun, (2017) menjelaskan bahwa salah satu layanan yang dilakukan oleh guru bimbingan konseling yaitu layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri. Layanan ini memberikan kesempatan kepada siswa dalam memperoleh solusi dari masalah yang dihadapinya. Layanan bimbingan kelompok ini diberikan kepada siswa untuk dapat menghadapi masa depan dengan percaya diri dan menghadapi tantangan – tantangan yang akan datang pada diri mereka nantinya. Kepercayaan diri bisa ditingkatkan dengan keyakinan dari individu itu sendiri, bahwa ia mampu untuk meningkatkan kepercayaan diri dan melewati krisis kepercayaan diri yang dialami. Penelitian yang dilakukan oleh Fatimah, (2015) berdasarkan analisis proses pelaksanaan model yang dikembangkan serta hasil yang dicapai oleh anggota kelompok membuktikan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Indikasi keberhasilan proses pelaksanaan layanan dapat dilihat

dari peran yang dilaksanakan oleh konselor dan anggota kelompok pada setiap tahapan, baik tahap pembentukan, peralihan, kegiatan dan pengakhiran.

Penelitian ini memiliki beberapa perbedaan penting dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fatimah, (2015). Pertama, penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus di SMA Negeri 10 Luwu, sementara penelitian Fatimah fokus pada pengembangan model bimbingan kelompok. Kedua, subjek penelitian ini adalah siswa SMA kelas XI, sedangkan penelitian Fatimah tidak spesifik menyebutkan tingkat pendidikan subjeknya. Ketiga, penelitian ini menggunakan kombinasi metode observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk pengumpulan data, sementara metode pengumpulan data dalam penelitian Fatimah tidak dijelaskan secara rinci. Terakhir, meskipun kedua penelitian sama-sama menggunakan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, penelitian ini lebih menekankan pada implementasi praktis di lingkungan sekolah tertentu, sementara penelitian Fatimah lebih berfokus pada pengembangan model secara umum.

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 meningkatkan *self-confidence* siswa. 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 (Haolah et al., 2020). Dengan menggunakan *role playing*, dapat diperluas interaksi sosial siswa dan meningkatkan keterampilan sosial, seperti belajar tentang berbagi, beradaptasi dalam kehidupan bersama, mengambil peran yang sesuai, serta memahami dinamika kehidupan dalam masyarakat umum (Tunggal et al., 2024).

Melalui penjelasan di atas maka tujuan dari penelitian ini untuk bagaimana mengimplementasikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan *self-confidence* siswa SMA Negeri 10 Luwu Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah implementasi teknik *role playing* memiliki efek positif dalam meningkatkan *self-confidence* siswa SMA Negeri 10 Luwu.

METODE

Desain Penelitian

Desain Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan *rasa percaya diri* siswa melalui implementasi layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing*. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk secara langsung mengamati dan memperbaiki praktik pembelajaran di kelas. Penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Partisipan

Peserta Subjek penelitian adalah 10 siswa kelas XI di SMA Negeri 10 Luwu yang teridentifikasi memiliki *rasa percaya diri* yang rendah. Sampel penelitian ini dipilih secara *purposive sampling*, yaitu berdasarkan hasil pengamatan awal dan wawancara dengan guru BK yang mengidentifikasi 5 siswa dari kelas XI IPS 1 dan 5 siswa dari kelas XI IPS 3 yang memiliki tingkat *kepercayaan diri* rendah.

Instrumen Penelitian

Instrumen Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi untuk mengamati perubahan perilaku siswa selama proses bimbingan kelompok, wawancara dengan siswa dan guru BK untuk mendapatkan informasi lebih mendalam, serta dokumentasi untuk melengkapi data penelitian.

Analisis Data

Analisis Data Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan perubahan tingkat *kepercayaan diri* siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing*. Keberhasilan tindakan diukur berdasarkan peningkatan indikator *kepercayaan diri* siswa, seperti kemandirian, ketegasan dalam menyatakan pendapat, dan kemampuan penyesuaian diri, yang diamati melalui perubahan perilaku selama proses bimbingan kelompok dan hasil wawancara dengan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus di SMA Negeri 10 Luwu. Fokus dari penelitian ini adalah penerapan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri (*self-confidence*) siswa. Subjek penelitian terdiri dari 10 siswa kelas XI yang diidentifikasi memiliki rasa percaya diri rendah, terdiri dari 5 siswa kelas XI IPS 1 dan 5 siswa kelas XI IPS 3.

Siklus I:

Perencanaan (*planning*)

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti menyusun perencanaan untuk memastikan kegiatan berjalan dengan baik dan tujuan tercapai. Rencana ini mencakup lima pertemuan yang difokuskan pada pengenalan konsep rasa percaya diri, identifikasi faktor penghambat, serta penerapan teknik *role playing*. Tabel 1 menunjukkan rencana pelaksanaan tindakan pada siklus I. Setiap pertemuan dirancang dengan tujuan spesifik yang diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan *self-confidence* melalui diskusi, ceramah, dan praktik *role playing*.

Tabel 1. Rencana Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Pertemuan	Tujuan Pembelajaran	Materi	Metode	Kegiatan
1	Mengenalkan konsep <i>self-confidence</i>	Pengertian <i>self-confidence</i>	Diskusi, Ceramah	<ul style="list-style-type: none"> - Pembukaan: Pengarahan tentang tujuan kegiatan - Inti: Diskusi tentang <i>self-confidence</i>, penjelasan teori dasar - Penutup: Refleksi kegiatan hari ini.
2	Mengidentifikasi faktor penghambat	Faktor penghambat <i>self-confidence</i>	Diskusi, mencurahkan pendapat	<ul style="list-style-type: none"> - Pembukaan: <i>Review</i> pertemuan sebelumnya - Inti: Diskusi dan mencurahkan pendapat tentang faktor penghambat <i>self-confidence</i>

Pertemuan	Tujuan Pembelajaran	Materi	Metode	Kegiatan
				- Penutup: Ringkasan hasil diskusi
3	Memahami teknik <i>role playing</i>	Teknik <i>role playing</i>	Ceramah, Demonstrasi	- Pembukaan: Review pertemuan sebelumnya - Inti: Penjelasan teknik <i>role playing</i> , demonstrasi - Penutup: Tanya jawab
4	Praktik <i>role playing</i> untuk masalah <i>self-confidence</i>	Simulasi masalah nyata	<i>Role playing</i>	- Pembukaan: Review pertemuan sebelumnya - Inti: Siswa mempraktikkan <i>role playing</i> dalam kelompok kecil - Penutup: Diskusi hasil <i>role playing</i>
5	Meningkatkan <i>sel- confidence</i> melalui <i>role playing</i>	Refleksi dan Evaluasi	Diskusi, <i>Role playing</i>	- Pembukaan: Review pertemuan sebelumnya - Inti: Praktik <i>role playing</i> dengan skenario berbeda, refleksi diri - Penutup: Evaluasi akhir, penutupan

Tindakan (*action*)

Pada siklus I, peneliti melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sesuai rencana. Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman tentang konsep kepercayaan diri dan mengajak siswa untuk lebih aktif dalam berpendapat, melatih komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain. Setiap pertemuan berlangsung selama 45 menit dan melibatkan aktivitas diskusi serta praktik *role playing*.

Pengamatan (*observation*)

Pengamatan dilakukan selama pelaksanaan layanan untuk memahami perkembangan siswa. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa secara bertahap mulai menunjukkan peningkatan dalam partisipasi dan pemahaman. Meskipun masih ada beberapa siswa yang ragu-ragu, secara umum antusiasme dan keterlibatan mereka dalam kegiatan semakin meningkat seiring berjalannya pertemuan.

Pengamatan Selama Proses Kegiatan Bimbingan Kelompok

Pada tahap ini, peneliti mengamati anggota selama pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok. Berikut ini disajikan tabel hasil pengamatan terhadap anggota selama berlangsungnya bimbingan kelompok:

Tabel 2. Pengamatan Proses Bimbingan Kelompok dengan Tehnik *Role playing* Siklus 1

Tindakan	Hasil Pengamatan
Pertemuan 1	Dari hasil observasi dan pengamatan siswa tampak antusias dan tertarik dengan tujuan kegiatan; beberapa siswa menunjukkan ketertarikan melalui pertanyaan dan komentar diskusi berjalan aktif dengan banyak siswa yang berpartisipasi; beberapa siswa masih membutuhkan pemahaman lebih lanjut tentang konsep <i>self confidence</i> Siswa menyampaikan pendapat positif mengenai kegiatan; ada beberapa siswa yang menyebutkan manfaat

	dari diskusi; beberapa siswa masih merasa kurang yakin tentang aplikasi konsep dalam kehidupan sehari-hari
Pertemuan 2	Dari hasil observasi dan pengamatan siswa tampak memahami dan mengingat materi dari pertemuan sebelumnya; beberapa siswa mengajukan pertanyaan untuk klarifikasi lebih lanjut diskusi berlangsung dinamis dengan berbagai pendapat; beberapa siswa aktif berbagi pengalaman pribadi, sedangkan yang lain lebih pendiam ringkasan disampaikan dengan jelas dan memadai; siswa tampak puas dengan hasil diskusi, meskipun beberapa siswa menunjukkan ketidakpastian mengenai langkah selanjutnya
Pertemuan 3	Dari hasil observasi dan pengamatan siswa menunjukkan pemahaman yang baik tentang materi sebelumnya; beberapa siswa mengungkapkan bagaimana materi tersebut berdampak pada mereka penjelasan tentang teknik <i>role playing</i> diterima dengan antusias; siswa tampak tertarik dan fokus selama unjuk rasa; beberapa siswa bertanya untuk pemahaman lebih lanjut, sesi tanya jawab berjalan baik dengan banyak pertanyaan yang relevan; beberapa siswa masih tampak ragu tentang bagaimana menerapkan teknik <i>role playing</i> dalam praktik
Pertemuan 4	Dari hasil observasi dan pengamatan siswa tampak siap dan paham dengan materi sebelumnya; beberapa siswa mengingat detail penting dari sesi sebelumnya siswa aktif berpartisipasi dalam <i>role playing</i> ; beberapa siswa menunjukkan kreativitas yang tinggi, sementara siswa lain memerlukan bimbingan lebih lanjut dalam penerapan teknik diskusi berlangsung dengan antusias; siswa berbagi pengalaman dan umpan balik; beberapa siswa menunjukkan pemahaman yang baik, sementara yang lain masih perlu klarifikasi
Pertemuan 5	Dari hasil observasi dan pengamatan siswa tampak mengingat dan memahami poin-poin penting dari pertemuan sebelumnya; beberapa siswa menunjukkan antusiasme untuk melanjutkan siswa berpartisipasi aktif dalam praktik <i>role playing</i> dengan skenario yang bervariasi; refleksi diri menunjukkan bahwa siswa mulai mengenali kekuatan dan area yang perlu diperbaiki; beberapa siswa memerlukan bimbingan lebih lanjut dalam penerapan teknik evaluasi akhir memberikan wawasan yang baik mengenai pemahaman dan penerapan teknik <i>role playing</i> oleh siswa; penutupan dilakukan dengan baik, dengan siswa merasa puas dan lebih percaya diri

Pengamatan Hasil Pemberian Tindakan Bimbingan Kelompok

Pengamatan hasil pemberian tindakan bimbingan kelompok dilaksanakan melalui observasi, dibantu oleh guru pembimbing, observasi dilakukan selama kegiatan pemberian tindakan bimbingan kelompok dengan tehnik *role playing* berlangsung.

Refleksi (*reflection*)

Setelah menyelesaikan 5 pertemuan pada siklus 1, peneliti melakukan refleksi dengan melaporkan hasil evaluasi. Peneliti menghentikan keseluruhan proses pemberian tindakan bimbingan kelompok dengan teknik role play. Meskipun pada awalnya siswa dengan tingkat kepercayaan diri rendah dan cenderung lebih pasif, pada akhirnya mereka mampu menjadi aktif seperti siswa dengan kepercayaan diri tinggi. Hal ini terjadi karena peneliti terus-menerus menciptakan lingkungan yang nyaman dan memberikan motivasi. Terjadi peningkatan kepercayaan diri dalam kelompok bimbingan, meskipun dengan persentase yang bervariasi dan belum sepenuhnya optimal. Beberapa siswa masih cenderung pasif, belum sepenuhnya terbuka, dan masih malu-malu dalam mengungkapkan pendapatnya.

Siklus II:

Berdasarkan hasil pelaksanaan bimbingan kelompok dengan tehnik *role playing* di siklus 1, pada siklus 2, beberapa siswa akan didorong untuk lebih terbuka, sukarela, dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat mereka.

Perencanaan (*planning*)

Berdasarkan hasil siklus 1, peneliti melakukan persiapan untuk siklus 2. Peneliti menyusun rencana pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok untuk memastikan bahwa siklus 2 dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Tabel 3. Perencanaan Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus 2

Pertemuan	Kegiatan	Tujuan	Aktivitas yang Direncanakan
1	Inti: <i>Role playing</i>	Meningkatkan keterampilan <i>role playing</i> dan kepercayaan diri siswa	Praktik <i>role playing</i>
2	Inti: Refleksi dan Diskusi	Memahami pengalaman siswa selama <i>role playing</i> dan meningkatkan keterampilan	Diskusi kelompok tentang pengalaman <i>role playing</i> dan refleksi diri

Tindakan (*action*)

Pada tahap tindakan, peneliti menjalankan seluruh rencana yang telah disusun. Layanan bimbingan kelompok dilakukan dalam dua pertemuan, dengan fokus mendorong siswa untuk lebih terbuka, sukarela, dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat mereka.

Pengamatan (*observation*)

Pengamatan dilakukan untuk menjaga kemajuan siswa selama dan setelah kegiatan bimbingan kelompok. Peneliti mengamati anggota selama kegiatan berlangsung dan mengamati hasil pengamatan. Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil pengamatan terhadap siswa selama sesi bimbingan kelompok:

Tabel 4. Pengamatan Proses Bimbingan Kelompok Siklus 2

Tindakan	Hasil Pengamatan
Pertemuan 6	Siswa menunjukkan peningkatan dalam keterampilan <i>role playing</i> , meskipun terkadang belum sepenuhnya konsisten. Kepercayaan diri meningkat, tetapi masih ada momen ragu dalam situasi tertentu. Beberapa siswa berhasil meningkatkan keterampilan <i>role playing</i> dengan baik dan dapat berimprovisasi dengan lancar. Kepercayaan diri sangat tinggi, mendukung performa yang sangat baik dalam berbagai skenario. siswa menunjukkan keterampilan <i>role playing</i> yang baik, dapat mengikuti skenario dengan baik. Kepercayaan diri juga baik, yang membantu dalam pelaksanaan <i>role playing</i> secara efektif.
Pertemuan 7	Siswa dapat memahami pengalaman <i>role playing</i> dengan baik dan mampu mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Keterampilan meningkat, siswa menunjukkan pemahaman yang sangat baik terhadap pengalaman <i>role playing</i> dan berhasil meningkatkan keterampilan secara signifikan. Diskusi reflektif memberikan wawasan yang mendalam. menunjukkan pemahaman yang baik mengenai pengalaman <i>role playing</i> dan mengalami kemajuan dalam keterampilan. Diskusi reflektif membantu dalam memperjelas area-area yang perlu ditingkatkan.

Refleksi (*Reflection*)

Setelah menyelesaikan dua pertemuan pada siklus 2, peneliti melakukan refleksi dengan melaporkan hasil evaluasi. Peneliti menyelesaikan seluruh proses pelaksanaan bimbingan kelompok, termasuk keberhasilan pelaksanaan, kendala-kendala yang menghadang, serta upaya untuk mengatasi kendala-kendala tersebut.

Siklus I terdiri dari lima pertemuan, masing-masing berdurasi 45 menit. Kegiatan dalam siklus ini meliputi pengenalan konsep kepercayaan diri, identifikasi faktor penghambat, pemahaman teknik bermain peran, praktik bermain peran, dan refleksi. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat kepercayaan diri rendah pada awalnya cenderung pasif. Namun, seiring berjalannya sesi, siswa mulai menunjukkan peningkatan partisipasi. Meskipun ada perkembangan, beberapa siswa tetap menunjukkan keraguan dan memerlukan bimbingan lebih lanjut.

Siklus II terdiri dari dua pertemuan yang difokuskan pada praktik lanjutan bermain peran dan refleksi mendalam. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan bermain peran dan kepercayaan diri siswa. Mereka lebih memahami teknik bermain peran dan mampu mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Wawancara dengan guru BK mengonfirmasi efektivitas layanan ini dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa, meskipun ada kendala seperti keterbatasan waktu dan fasilitas.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri siswa setelah mengikuti dua siklus layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Perubahan ini terlihat dari keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, peningkatan kemampuan komunikasi, dan kemandirian dalam memerankan peran. Indikator peningkatan kepercayaan diri meliputi kemandirian dalam memainkan peran, keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan berkomunikasi, ketegasan, dan partisipasi aktif dalam kegiatan kelompok.

Tabel 5. Indikator Penilaian Kepercayaan Diri

Indikator	Deskripsi
Percaya Diri	<ul style="list-style-type: none"> - Berani tampil didepan kelas tanpa dibimbing guru - Berani bercerita dengan lances - Berani menjawab pertanyaan dengan baik - Berani bertanya
Kurang Percaya Diri	<ul style="list-style-type: none"> - Berani tampil di depan kelas didampingi guru - Bercerita dengan malu-malu - Malu dalam menjawab pertanyaan - Malu untuk bertanya
Tidak Percaya Diri	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak berani tampil di depan kelas - Tidak mau bercerita - Tidak mau menjawab pertanyaan - Tidak berani bertanya.

Sumber: (Putri, 2014).

Metode pelaksanaan *role playing* di SMA Negeri 10 Luwu melibatkan beberapa langkah: (1) Penjelasan tujuan dan aturan permainan oleh konselor, (2) Pembagian peran kepada siswa, (3) Persiapan skenario dan setting, (4) Pelaksanaan *role playing* oleh siswa, (5) Observasi oleh konselor dan siswa lain, (6) Diskusi dan evaluasi setelah *role playing* selesai, (7) Berbagi pengalaman dan perasaan oleh para pemain, dan (8) Penarikan kesimpulan dan refleksi oleh kelompok.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus di SMA Negeri 10 Luwu dengan fokus pada implementasi layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Wawancara dengan guru BK (EA dan HN) serta

observasi selama siklus menunjukkan bahwa layanan ini efektif dalam mengembangkan keterampilan dan perilaku siswa meskipun menghadapi kendala seperti keterbatasan sarana prasarana, waktu, dan pembentukan kelompok awal.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan lembar observasi dan wawancara untuk menggambarkan perubahan tingkat kepercayaan diri siswa. Selama tiga siklus penelitian, observasi menunjukkan peningkatan bertahap dalam kepercayaan diri siswa. Pada siklus I, siswa mulai memahami tujuan layanan namun masih enggan berpartisipasi. Pada siklus II, 9 dari 10 siswa mulai mampu menyampaikan pendapat, dan pada siklus III seluruh siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam mengekspresikan diri dan memainkan peran.

Meskipun ada kendala, layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Layanan ini membantu siswa dalam penerimaan diri, pengembangan potensi, peningkatan komunikasi, keterampilan sosial, dan pemecahan masalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan ini memberikan dampak positif bagi perkembangan kepercayaan diri siswa di SMA Negeri 10 Luwu, meskipun perbaikan dalam fasilitas dan alokasi waktu masih diperlukan.

Pembahasan penelitian tindakan kelas ini melibatkan dua siklus di SMA Negeri 10 Luwu yang bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Hasil penelitian ini mendukung teori Saputra et al., (2017), yang menyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok dapat menjadi alat untuk membimbing siswa dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan bersama, yaitu peningkatan rasa percaya diri.

Pada siklus pertama, yang terdiri dari lima pertemuan, fokus utama adalah pada pengenalan konsep kepercayaan diri serta pengembangan pemahaman dasar mengenai teknik bermain peran. Observasi selama siklus ini menunjukkan bahwa pada tahap awal, sebagian besar siswa masih pasif, terutama mereka yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah. Kendati demikian, seiring dengan pertemuan yang berlangsung, siswa mulai memahami pentingnya meningkatkan rasa percaya diri melalui teknik *role playing*. Dalam praktiknya, sebagian besar siswa masih tampak malu-malu, ragu untuk berbicara di depan teman-temannya, dan sering membutuhkan bimbingan dari guru.

Namun, proses ini memberikan dasar yang kuat untuk peningkatan pada siklus berikutnya. Refleksi yang dilakukan di akhir siklus I menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dari beberapa siswa, meskipun sebagian lainnya masih memerlukan dukungan yang lebih intensif.

Pada siklus II, yang terdiri dari dua pertemuan, fokus bergeser pada praktik bermain peran yang lebih intensif dan refleksi mendalam atas proses tersebut. Siswa yang sebelumnya masih ragu-ragu mulai menunjukkan keberanian dalam menampilkan peran mereka tanpa banyak arahan dari guru. Dari 10 siswa yang berpartisipasi, sebagian besar mulai berani mengemukakan pendapat dan lebih aktif dalam diskusi kelompok. Observasi dan wawancara dengan guru BK mengonfirmasi adanya peningkatan signifikan dalam tingkat kepercayaan diri siswa, terutama dalam hal kemampuan mereka untuk berbicara dan berinteraksi di depan kelompok.

Perubahan positif ini mencerminkan efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Siswa tidak hanya menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan untuk berkomunikasi dengan percaya diri. Pengamatan juga menunjukkan bahwa siswa mulai mampu mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan mereka sendiri dalam bermain peran, yang pada gilirannya membantu mereka memperbaiki diri.

Keberhasilan penelitian ini juga didukung oleh keterlibatan aktif dari guru BK dan personil sekolah lainnya. Dalam pelaksanaannya, layanan bimbingan ini disusun secara kolaboratif, dengan mempertimbangkan kebutuhan khusus siswa yang membutuhkan dorongan dalam meningkatkan rasa percaya diri. Peran guru BK yang ramah dan profesional menjadi faktor penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung proses belajar siswa.

Namun, penelitian ini juga dihadapkan pada beberapa kendala, termasuk keterbatasan waktu dan sarana prasarana yang kurang memadai. Keterbatasan ini kadang-kadang menghambat pelaksanaan layanan secara optimal, namun dengan penyesuaian yang dilakukan oleh tim guru dan konselor, hambatan tersebut dapat diatasi. Wawancara dengan guru BK mengungkapkan bahwa fasilitas yang lebih baik serta alokasi waktu yang lebih fleksibel akan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas layanan bimbingan kelompok ini.

Berdasarkan hasil penelitian ini, terlihat bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berhasil meningkatkan kepercayaan diri siswa. Siswa yang sebelumnya enggan berbicara di depan umum kini mampu tampil dengan lebih percaya diri dan mampu berkomunikasi lebih baik dengan orang lain. Peningkatan ini tercermin dari indikator kepercayaan diri yang terlihat pada perilaku siswa selama proses bimbingan, seperti keberanian tampil di depan kelas, berani menyampaikan pendapat tanpa bimbingan guru, serta kemampuan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dengan lancar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun layanan ini efektif, masih ada ruang untuk perbaikan, terutama terkait dengan penyediaan fasilitas yang lebih baik dan alokasi waktu yang lebih fleksibel. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa teknik *role playing* merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa di SMA Negeri 10 Luwu, dan dapat dijadikan acuan dalam pengembangan program bimbingan kelompok di sekolah-sekolah lainnya.

SIMPULAN

Pelaksanaan program bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* di kelas XI IPS 1 dan XI IPS 3 di SMA Negeri 10 Luwu berhasil membawa perubahan positif dalam sikap dan perilaku siswa, terutama dalam hal *self-confidence*. Program ini memberikan siswa sarana untuk mengatasi kurangnya rasa percaya diri melalui interaksi kelompok dan praktik bermain peran. Selama pelaksanaan program, baik guru BK maupun siswa memberikan respon yang sangat baik. Guru BK yang bersikap ramah dan bersahabat menciptakan lingkungan yang nyaman bagi siswa, sehingga siswa merasa lebih terbuka untuk menerima layanan bimbingan, baik dalam kelompok maupun individu. Materi yang disajikan dalam layanan ini disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga relevan dan mudah dipahami. Hasilnya, setelah penerapan teknik *role playing*, terjadi peningkatan signifikan dalam *self-confidence* siswa. Siswa menjadi lebih berani untuk berbicara, menyampaikan pendapat, dan berinteraksi dengan guru serta teman-teman mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan *self-confidence* siswa di SMA Negeri 10 Luwu dan memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan personal dan sosial mereka.

REFERENSI

- Al-Halik Al-Halik, N. R. (2020). *Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa*. 7(1), 32–44.
- Anggoro, N., Wibowo, K., Susanto, B., & Maulana, M. A. (2019). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Interaksi Sosial*. 1(1), 44–52.
- Fardani, Z., & Surya, E. (2018). *PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING*. 39–51.
- Fatimah, D. (2015). *PENGEMBANGAN MODEL BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENGEMBANGKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA*. 4(1), 23–29.
- Handayani, Y. (2019). *Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Bimbingan Konseling Kelompok Pada Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Weleri Semester 1 Tahun Pelajaran 2017 / 2018*. 1(2), 6–15.
- Haolah, S., Rohaeti, E. E., & Rosita, T. (2020). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kematangan Karier. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.22460/fokus.v3i1.3808>
- Imro'atun, S. (2017). *Keefektifan Layanan Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama*. 2, 50–57.
- Putri, D. M. C. K. (2014). *Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Pada Peserta Didik Dengan Unjuk Diri Menggunakan Media Pop Up Book Di Tk Baithul Hikmah*. Skripsi. : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Saputra, B., Hartuti, P., & Mishbahuddin, A. (2017). *REINFORCEMENT TECHNIQUE TO INCREASE SELF CONFIDENCE OF*. 1, 60–68.
- Tunggal, T., Pendidikan, J., Februari, N., Irdi, F., & Gulo, N. (2024). *Pengaruh Implementasi Role Playing dan Buah Roh Terhadap Peminimalisiran Bullying di SMP Swasta Masehi Medan Tahun 2021*. 2(1).
- Yusmaini Ayu Batubara, Jihan Farhanah, Melina Hasanah, A. A. (2022). *KONSELING BAGI PESERTA DIDIK*. 4(1).