

EFEKTIVITAS TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN *SELF-EFFICACY* SISWA SMAN 4 SIDOARJO

¹Aura Kurmalasari, ²Dimas Ardika Miftah Farid

^{1,2}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya – Jl. Dukuh Menanggal XII, Surabaya, Jawa Timur
aurakurmalasari@gmail.com.

Abstract: *This research aims to determine the effect of role playing techniques in group guidance to increase self-efficacy of students at SMAN 4 Sidoarjo. This research uses a one group pre-test post-test design method. The sample used was 8 students who had the lowest self-efficacy from the results of the pre-test that had been carried out. This research is quantitative research with the results obtained in terms of the results of the pre-test and post-test. The final results of the post-test scores showed that the 8 students with the lowest scores had improved, 4 students were in the medium category while the other 4 students remained in the low category but experienced changes in their scores. The results of the Wilcoxon test show that Asymp. Sig (2-tailed) has a value of 0.012 because it is less than 0.05, it can be said that H_a is accepted, this can be seen by comparing the significant value of 0.05. Providing treatment using role playing techniques in group guidance shows that the results of this research show that changes have occurred so that it can be concluded that role playing techniques in group guidance have an effect to increase self-efficacy of students at SMAN 4 Sidoarjo.*

Keywords: *Role Playing, Group Guidance, Self-Efficacy*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa SMAN 4 Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metode *one group pre-test post-test design*. Sampel yang digunakan berjumlah 8 siswa yang memiliki *self-efficacy* terendah dari hasil *pre-test* yang sudah dilakukan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan hasil yang didapatkan ditinjau dari prolehan hasil *pre-test* serta *post-test*. Hasil akhir nilai *post-test* menunjukkan bahwa 8 siswa dengan nilai terendah mengalami peningkatan, 4 siswa berada di kategori sedang sedangkan 4 siswa lainnya tetap di kategori rendah namun mengalami perubahan nilai. Hasil dari uji *wilcoxon* menunjukkan bahwa *Asymp. Sig (2-tailed)* bernilai 0,012 karena kurang dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa H_a diterima, hal tersebut dapat dilihat dengan membandingkan nilai signifikan 0,05. Pemberian *treatment* menggunakan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok menunjukkan adanya hasil dari penelitian ini bahwa terdapat perubahan yang terjadi sehingga bisa disimpulkan bahwa teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa SMAN 4 Sidoarjo.

Kata Kunci: *Role Playing, Bimbingan Kelompok, Self-Efficacy*

PENDAHULUAN

Pane dan Dasopang (2017) menyatakan bahwa Seorang individu mengalami perubahan perilaku selama proses belajar sebagai akibat interaksi dengan lingkungannya. Pemahaman seseorang dapat diperluas dan perubahan

perilaku mempunyai pengaruh yang positif, aktif, terarah, berkelanjutan, dan fungsional terhadap hasil belajar individu. Ketangguhan mental harus menjadi pendorong minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Keinginan, kekhawatiran akan masa depan, dan cita-cita

merupakan wujud dari ketangguhan mental. Terbentuknya kegiatan belajar juga dapat dihasilkan dari rasa percaya diri terhadap kemampuan seseorang dalam mengerjakan tugas. Kepercayaan diri dapat disebut sebagai *self-efficacy*. *Self-efficacy* mengacu pada persepsi seseorang terhadap kemampuannya dalam mengambil tindakan. Ekspektasi hasil merupakan keyakinan mengenai hasil yang akan diperoleh dari tindakan tersebut (Aryanti 2020).

Peneliti menemukan adanya fenomena yang terjadi di SMAN 4 Sidoarjo yang menarik untuk diteliti. Di sekolah tersebut masih terdapat siswa yang belum mengetahui cara mengembangkan *self-efficacy*. Seperti pasif mengemukakan pendapatnya saat berdiskusi dalam kelompok belajar, ragu untuk bertanya kepada guru tentang sesuatu yang belum mereka pahami sepenuhnya, dan gugup saat memaparkan materi presentasi. Akibatnya siswa tidak mampu memahami pelajaran di kelas sehingga berdampak pada menurunnya prestasi akademik siswa. Adanya permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* pada diri siswa di SMAN 4 Sidoarjo tergolong rendah.

Berdasarkan fenomena tersebut, diperkuat dengan peneliti terdahulu. Dalam penelitian (Sukmawati 2019) di SMAN 4 Sidoarjo. Ditemukan adanya sebagian siswa mengalami krisis *self-efficacy*, terutama siswa kelas X. Hal inilah yang menyebabkan pembelajaran menjadi lebih sulit bagi siswa. Dampak yang dialami siswa menjadi lebih pasif

di kelas, ragu untuk mengutarakan pendapatnya di depan teman-teman sekelasnya, dan ragu untuk bertanya kepada guru tentang sesuatu yang belum mereka pahami sepenuhnya. Selain itu, ada juga peneliti terdahulu oleh (Nur'aini 2018) di SMKN 1 Kota Serang. Berdasarkan penelitiannya, rata-rata siswa kelas X tidak menyadari potensi dirinya, hal ini mungkin diakibatkan oleh kurangnya arahan dari wali kelas dan guru Bimbingan dan Konseling kepada para siswa tentang *self-efficacy* dengan cara memberikan pelayanan membimbing kelompok menggunakan teknik *Role Playing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelayanan membimbing kelompok menggunakan teknik *Role Playing* dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil yang menunjukkan peningkatan yang cukup besar setelah dilakukan kegiatan layanan bimbingan kelompok. Secara spesifik, 2 orang siswa (20%) mempunyai *self-efficacy* yang sangat tinggi, dan 8 orang siswa (80%) berada pada kategori tinggi.

Bandura dalam (Yoannita et al, 2016) mengemukakan bahwa *self-efficacy* ialah evaluasi individu terhadap kemampuan dan kompetensinya untuk menjalankan suatu tugas, mencapai suatu tujuan dan menghasilkan sesuatu. Peneliti menggunakan layanan konseling dengan melakukan bimbingan kelompok untuk membantu meningkatkan *self-efficacy* siswa. *Self-efficacy* memiliki empat indikator yaitu dapat menyelesaikan tugas, motivasi diri, daya juang tinggi, dan pantang menyerah. Melalui layanan bimbingan dan

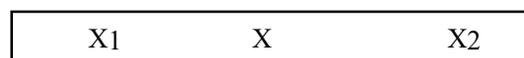
konseling kelompok, rendahnya *self-efficacy* siswa dapat diatasi dengan memanfaatkan strategi *role-playing* untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa. Menurut Hapsyah (2019) pelayanan membimbing belajar yang ditawarkan kepada lingkungan kelompok disebut bimbingan kelompok. Diperkuat dengan pernyataan Romlah dalam (Hapsyah 2019) yang menyatakan bahwa bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan kepada individu dalam lingkungan kelompok dengan tujuan mencegah terjadinya permasalahan pada siswa dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya. Pengaturan grup digunakan untuk mengelola proses ini. Menurut Thohirin (2017) bahwa layanan bimbingan kelompok beranggotakan 8-10 orang agar lebih efektif. Prayitno dalam (Kartilah 2018) menyebutkan bahwa dalam pembimbingan suatu kelompok umumnya dilakukan dalam 4 tahapan yaitu tahapan pembentukan, tahapan peralihan, tahapan kegiatan dan tahapan pengakhiran.

Rahman (2019) menyampaikan bahwa bermain peran atau *role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang dirancang untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan siswa, memungkinkan siswa mengeksplorasi hubungan antar manusia melalui demonstrasi dan diskusi bersama, serta mampu mengeksplorasi emosi, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Nasution dalam (Surur 2021) menyebutkan

beberapa tujuan yang dapat dicapai melalui teknik *role playing*, yaitu mengalami peristiwa nyata, memahami sebab dan akibat peristiwa, membentuk konsep diri mandiri, dan menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah, kritis, analisis, komunikasi, dan kehidupan sosial.

METODE

Desain penelitian pra-eksperimental ini menggunakan metodologi *one group pre-test post-test*. Metode kuantitatif dengan *one group post-test pre-test design* merupakan desain pra-eksperimental yang ada dalam *pre-test* (dilakukan sebelum pemberian treatment) dan *post-test* (dilakukan setelah pemberian treatment) dalam satu kelompok, adanya perbedaan *pre-test* dan *post-test* dianggap sebagai dampak dari treatment. Gambar I mengilustrasikan desain penelitian yang digunakan (Farid, 2021). Berikut gambar tentang Rancangan penelitian:



Gambar I. Rancangan Penelitian

Keterangan:

X1: Nilai *pre-test* (*self-efficacy* siswa sebelum diberikan perlakuan).

X: *Treatment* (memberikan perlakuan teknik *role playing* didalam bimbingan kelompok).

X2: Nilai *post-test* (*self-efficacy* siswa setelah diberikan perlakuan).

HASIL

Skala pengukuran *self-efficacy* siswa di SMAN 4 Sidoarjo mempunyai tiga kategori rentang skor yaitu kategori tinggi, sedang dan rendah. 8 siswa dengan *self-efficacy* yang buruk

dipilih menggunakan kategori penilaian ini. 8 siswa yang masuk dalam *self-efficacy* rendah akan diberikan perlakuan, setelah itu siswa akan diberikan *post-test* untuk mengetahui adakah perubahannya. Rincihan skor *pre-test* dan *post-test* dapat diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan Skor *Post-test* dan *Pre-test*

No.	Nama	<i>Pre-test</i>	Kategori	<i>Post-test</i>	Kategori	Perbandingan Skor
1.	SR	45	Rendah	83	Rendah	38
2.	NS	52	Rendah	92	Sedang	40
3.	AM	53	Rendah	94	Sedang	41
4.	GN	54	Rendah	94	Sedang	40
5.	CR	55	Rendah	88	Rendah	33
6.	MA	55	Rendah	94	Sedang	39
7.	MD	56	Rendah	85	Rendah	29
8.	DR	56	Rendah	86	Rendah	30

Dalam penelitian ini, menggunakan non-parametrik statistik dan dievaluasi dengan uji Wilcoxon menggunakan bantuan program SPSS for Windows. Berikut hasil pengujian *Wilcoxon* dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengujian *Wilcoxon*

	Post Test - Pre Test
Z	-2,524 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,012

a. Ranks Test Wilcoxon Signed

b. Based on negative ranks.

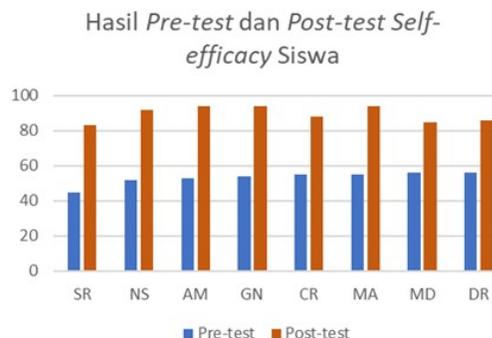
Mengambil putusan didasarkan:

- Apabila *Asymp.Sig* bernilai (2-tailed) < 0.05, menyatakan diterimanya hipotesis Ha.
- Apabila *Asymp.Sig* bernilai (2-tailed) > 0.05, menyatakan ditolaknyanya hipotesis Ha.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian terhadap siswa SMAN 4 Sidoarjo menunjukkan dalam bimbingan kelompok sangat efektif jika menggunakan

teknik *role playing* untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa. Berikut hasil penelitian yang ditunjukkan pada gambar II.



Gambar II. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* *Self-Efficacy* Siswa

Berdasarkan gambar 2, terdapat perbedaan skor *self-efficacy* siswa SMAN 4 Sidoarjo dari *pre-test* (sebelum adanya *treatment* dengan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok) dan *post-test* (setelah adanya *treatment* dengan *role playing* teknik dalam bimbingan kelompok). Menurut hasil *post-test* dan *pre-test* terjadi peningkatan skor *self-efficacy* siswa.

Anggota kelompok pertama yaitu SR merupakan siswa kelas X-H yang mendapat presentase skor *pre-test* sebesar 45, ia memiliki permasalahan pasif dalam menjawab pertanyaan dari guru karena merasa ragu dengan jawaban yang akan disampaikan. Kemudian SR diberikan *treatment role playing* dalam bimbingan kelompok sehingga presentase skor *post-test* meningkat menjadi 83. Pada pertemuan awal, mereka mengklarifikasi definisi panduan kelompok, tujuannya, prinsip-prinsip panduannya, dan permasalahan yang dihadapi semua anggota kelompok khususnya, *self-efficacy*. Pertemuan kedua menjelaskan

tentang pengertian *role playing* sebagai teknik yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan, membagikan naskah dialog kepada semua anggota kelompok dan pembagian tokoh yang akan diperankan. Pertemuan ketiga anggota kelompok melakukan latihan dan mereviu dialog yang akan diperankan. Pada pertemuan keempat ini anggota kelompok melakukan pemeranan atau *role playing* dan mengamati pemeranan setelah melakukan pemeranan.

Pada pertemuan kelima kelompok berdiskusi reviu pemeranan, mengembangkan pemeranan, dan menghafal kembali karakter pada tokoh yang sudah dikembangkan. Pertemuan keenam melakukan pemeranan atau *role playing* kembali sesuai dengan pengembangan yang sudah disepakati dan mereviu kembali pemeranan. Dan pertemuan ketujuh anggota kelompok mendiskusikan solusi dari permasalahan setelah melakukan pelayanan menggunakan teknik *role playing* dengan bimbingan kelompok dan melakukan *post-test*. Perubahan yang dialami SR jadi lebih aktif menjawab pertanyaan dari guru dan merasa yakin dengan kemampuan yang dimiliki.

Anggota kelompok kedua yaitu NS merupakan siswa kelas X-B yang mendapat presentase skor *pre-test* sebesar 52, ia memiliki permasalahan sering gugup saat memaparkan materi presentasi. Kemudian NS diberikan *treatment role playing* dalam bimbingan kelompok sehingga presentase skor *post-test* meningkat menjadi 92. Pada pertemuan awal, mereka mengklarifikasi definisi panduan

kelompok, tujuannya, prinsip-prinsip panduannya, dan permasalahan yang dihadapi semua anggota kelompok khususnya, *self-efficacy*. Pertemuan kedua menjelaskan tentang pengertian *role playing* sebagai teknik yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan, membagikan naskah dialog kepada semua anggota kelompok dan pembagian tokoh yang akan diperankan. Pertemuan ketiga anggota kelompok melakukan latihan dan mereviu dialog yang akan diperankan. Pada pertemuan keempat ini anggota kelompok melakukan pemeranan atau *role playing* dan mengamati pemeranan setelah melakukan pemeranan.

Pada pertemuan kelima kelompok berdiskusi reviu pemeranan, mengembangkan pemeranan, dan menghafal kembali karakter pada tokoh yang sudah dikembangkan. Pertemuan keenam melakukan pemeranan atau *role playing* kembali sesuai dengan pengembangan yang sudah disepakati dan mereviu kembali pemeranan. Dan pertemuan ketujuh anggota kelompok mendiskusikan solusi dari permasalahan setelah melakukan pelayanan menggunakan teknik *role playing* dengan bimbingan kelompok dan melakukan *post-test*. Perubahan yang dialami NS menjadi mampu mempelajari terlebih dahulu materi yang akan dipaparkan saat presentasi agar merasa lebih percaya diri.

Anggota kelompok ketiga yaitu AM merupakan siswa kelas X-G yang mendapat presentase skor *pre-test* sebesar 53, ia memiliki permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar

selalu menghindar jika mendapatkan bagian yang sulit saat pembagian tugas kelompok, dikarenakan AM merasa kemampuan yang dimiliki lebih rendah dibandingkan teman-temannya. Kemudian AM diberikan *treatment role playing* dalam bimbingan kelompok sehingga presentase skor *post-test* meningkat menjadi 94. Pada pertemuan awal, mereka mengklarifikasi definisi panduan kelompok, tujuannya, prinsip-prinsip panduannya, dan permasalahan yang dihadapi semua anggota kelompok khususnya, *self-efficacy*. Pertemuan kedua menjelaskan tentang pengertian *role playing* sebagai teknik yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan, membagikan naskah dialog kepada semua anggota kelompok dan pembagian tokoh yang akan diperankan. Pertemuan ketiga anggota kelompok melakukan latihan dan mereviu dialog yang akan diperankan. Pada pertemuan keempat ini anggota kelompok melakukan pemeranan atau *role playing* dan mengamati pemeranan setelah melakukan pemeranan.

Pada pertemuan kelima kelompok berdiskusi reviu pemeranan, mengembangkan pemeranan, dan menghafal kembali karakter pada tokoh yang sudah dikembangkan. Pertemuan keenam melakukan pemeranan atau *role playing* kembali sesuai dengan pengembangan yang sudah disepakati dan mereviu kembali pemeranan. Dan pertemuan ketujuh anggota kelompok mendiskusikan solusi dari permasalahan setelah melakukan pelayanan menggunakan teknik *role playing* dengan bimbingan kelompok dan melakukan

post-test. Perubahan yang dialami AM tidak menghindar saat mendapatkan bagian yang sulit karena lebih percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki.

Anggota kelompok keempat yaitu GN merupakan siswa kelas X-K yang mendapat presentase skor *pre-test* sebesar 54, ia memiliki permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar GN selalu berhasil mencari jawaban atas semua pertanyaan yang ditanyakan teman-temannya ketika presentasi, namun GN tidak berani menyampaikan langsung sehingga selalu menyerahkan jawaban tersebut kepada teman sekelompoknya untuk dibacakan. Kemudian GN diberikan *treatment role playing* dalam bimbingan kelompok sehingga presentase skor *post-test* meningkat menjadi 94. Pada pertemuan awal, mereka mengklarifikasi definisi panduan kelompok, tujuannya, prinsip-prinsip panduannya, dan permasalahan yang dihadapi semua anggota kelompok khususnya, *self-efficacy*. Pertemuan kedua menjelaskan tentang pengertian *role playing* sebagai teknik yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan, membagikan naskah dialog kepada semua anggota kelompok dan pembagian tokoh yang akan diperankan. Pertemuan ketiga anggota kelompok melakukan latihan dan mereviu dialog yang akan diperankan. Pada pertemuan keempat ini anggota kelompok melakukan pemeranan atau *role playing* dan mengamati pemeranan setelah melakukan pemeranan.

Pada pertemuan kelima kelompok berdiskusi reviu pemeranan, mengembangkan

pemeranan, dan menghafal kembali karakter pada tokoh yang sudah dikembangkan. Pertemuan keenam melakukan pemeranan atau *role playing* kembali sesuai dengan pengembangan yang sudah disepakati dan mereviu kembali pemeranan. Dan pertemuan ketujuh anggota kelompok mendiskusikan solusi dari permasalahan setelah melakukan pelayanan menggunakan teknik *role playing* dengan bimbingan kelompok dan melakukan *post-test*. Perubahan yang dialami GN lebih percaya diri dalam menyampaikan jawabannya sendiri saat melakukan presentasi.

Anggota kelompok kelima yaitu CR merupakan siswa kelas X-C yang mendapat presentase skor *pre-test* sebesar 54, ia memiliki permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar CR selalu mengesampingkan tugas-tugas yang dirasa sulit, dan menunggu jawaban teman untuk dicontoh. Kemudian CR diberikan *treatment role playing* dalam bimbingan kelompok sehingga presentase skor *post-test* meningkat menjadi 88. Pada pertemuan awal, mereka mengklarifikasi definisi panduan kelompok, tujuannya, prinsip-prinsip panduannya, dan permasalahan yang dihadapi semua anggota kelompok khususnya, *self-efficacy*. Pertemuan kedua menjelaskan tentang pengertian *role playing* sebagai teknik yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan, membagikan naskah dialog kepada semua anggota kelompok dan pembagian tokoh yang akan diperankan. Pertemuan ketiga anggota kelompok melakukan latihan dan mereviu dialog yang akan

diperankan. Pada pertemuan keempat ini anggota kelompok melakukan pemeranan atau *role playing* dan mengamati pemeranan setelah melakukan pemeranan.

Pada pertemuan kelima kelompok berdiskusi reviu pemeranan, mengembangkan pemeranan, dan menghafal kembali karakter pada tokoh yang sudah dikembangkan. Pertemuan keenam melakukan pemeranan atau *role playing* kembali sesuai dengan pengembangan yang sudah disepakati dan mereviu kembali pemeranan. Dan pertemuan ketujuh anggota kelompok mendiskusikan solusi dari permasalahan setelah melakukan pelayanan menggunakan teknik *role playing* dengan bimbingan kelompok dan melakukan *post-test*. Perubahan yang dialami CR tidak lagi mencontoh jawaban teman untuk tugas-tugasnya yang sulit dan belajar untuk mengerjakannya sendiri.

Anggota kelompok keenam yaitu MA merupakan siswa kelas X-C yang mendapat presentase skor *pre-test* sebesar 55, ia memiliki permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar MA sering merasa gugup ketika berbicara didepan banyak orang. Kemudian MA diberikan *treatment role playing* dalam bimbingan kelompok sehingga presentase skor *post-test* meningkat menjadi 94. Pada pertemuan awal, mereka mengklarifikasi definisi panduan kelompok, tujuannya, prinsip-prinsip panduannya, dan permasalahan yang dihadapi semua anggota kelompok khususnya, *self-efficacy*. Pertemuan kedua menjelaskan tentang pengertian *role playing* sebagai teknik

yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan, membagikan naskah dialog kepada semua anggota kelompok dan pembagian tokoh yang akan diperankan. Pertemuan ketiga anggota kelompok melakukan latihan dan mereviu dialog yang akan diperankan. Pada pertemuan keempat ini anggota kelompok melakukan pemeranan atau *role playing* dan mengamati pemeranan setelah melakukan pemeranan.

Pada pertemuan kelima kelompok berdiskusi reviu pemeranan, mengembangkan pemeranan, dan menghafal kembali karakter pada tokoh yang sudah dikembangkan. Pertemuan keenam melakukan pemeranan atau *role playing* kembali sesuai dengan pengembangan yang sudah disepakati dan mereviu kembali pemeranan. Dan pertemuan ketujuh anggota kelompok mendiskusikan solusi dari permasalahan setelah melakukan pelayanan menggunakan teknik *role playing* dengan bimbingan kelompok dan melakukan *post-test*. Perubahan yang dialami MA lebih percaya diri saat berbicara didepan banyak orang.

Anggota kelompok ketujuh yaitu MD merupakan siswa kelas X-A yang mendapat presentase skor *pre-test* sebesar 55, ia memiliki permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar MD sering merasa takut menjawab ketika ada pertanyaan dari guru. Kemudian MD diberikan *treatment role playing* dalam bimbingan kelompok sehingga presentase skor *post-test* meningkat menjadi 85. Pada pertemuan awal, mereka mengklarifikasi definisi panduan

kelompok, tujuannya, prinsip-prinsip panduannya, dan permasalahan yang dihadapi semua anggota kelompok khususnya, *self-efficacy*. Pertemuan kedua menjelaskan tentang pengertian *role playing* sebagai teknik yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan, membagikan naskah dialog kepada semua anggota kelompok dan pembagian tokoh yang akan diperankan. Pertemuan ketiga anggota kelompok melakukan latihan dan mereviu dialog yang akan diperankan. Pada pertemuan keempat ini anggota kelompok melakukan pemeranan atau *role playing* dan mengamati pemeranan setelah melakukan pemeranan.

Pada pertemuan kelima kelompok berdiskusi reviu pemeranan, mengembangkan pemeranan, dan menghafal kembali karakter pada tokoh yang sudah dikembangkan. Pertemuan keenam melakukan pemeranan atau *role playing* kembali sesuai dengan pengembangan yang sudah disepakati dan mereviu kembali pemeranan. Dan pertemuan ketujuh anggota kelompok mendiskusikan solusi dari permasalahan setelah melakukan pelayanan menggunakan teknik *role playing* dengan bimbingan kelompok dan melakukan *post-test*. Perubahan yang dialami MD sudah mulai berani dan percaya diri untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Anggota kelompok kedelapan yaitu DR merupakan siswa kelas X-K yang mendapat presentase skor *pre-test* sebesar 56, ia memiliki permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar DR selalu mengumpulkan tugas terakhir karena

kurang percaya diri dengan jawabannya. Kemudian DR diberikan *treatment role playing* dalam bimbingan kelompok sehingga presentase skor *post-test* meningkat menjadi 86. Pada pertemuan awal, mereka mengklarifikasi definisi panduan kelompok, tujuannya, prinsip-prinsip panduannya, dan permasalahan yang dihadapi semua anggota kelompok khususnya, *self-efficacy*. Pertemuan kedua menjelaskan tentang pengertian *role playing* sebagai teknik yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan, membagikan naskah dialog kepada semua anggota kelompok dan pembagian tokoh yang akan diperankan. Pertemuan ketiga anggota kelompok melakukan latihan dan mereviu dialog yang akan diperankan. Pada pertemuan keempat ini anggota kelompok melakukan pemeranan atau *role playing* dan mengamati pemeranan setelah melakukan pemeranan.

Pada pertemuan kelima kelompok berdiskusi reviu pemeranan, mengembangkan pemeranan, dan menghafal kembali karakter pada tokoh yang sudah dikembangkan. Pertemuan keenam melakukan pemeranan atau *role playing* kembali sesuai dengan pengembangan yang sudah disepakati dan mereviu kembali pemeranan. Dan pertemuan ketujuh anggota kelompok mendiskusikan solusi dari permasalahan setelah melakukan pelayanan menggunakan teknik *role playing* pada kelompok yang dibimbing dan melakukan *post-test*. DR telah mengalami transformasi dan kini lebih percaya diri dengan jawaban yang sudah ditulis.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pelayanan membimbing kelompok dengan teknik *Role Playing* mampu meningkatkan *self-efficacy* siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil yang menunjukkan peningkatan yang cukup besar setelah dilakukan kegiatan layanan bimbingan kelompok. Secara spesifik, 2 orang siswa (20%) mempunyai *self-efficacy* yang sangat tinggi, dan 8 orang siswa (80%) berada pada kategori tinggi.

SIMPULAN

Ditinjau dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah diberikan kepada 8 siswa yang memiliki *self-efficacy* rendah. Hasil uji *wilcoxon* yang dilakukan menunjukkan bahwa *Asymp. Sig. (2-tailed)* bernilai 0,012. Karena nilai 0,012 lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis diterima. Dari analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa SMAN 4 Sidoarjo.

DAFTAR RUJUKAN

- Aryanti, Y. D., & Muhsin, M. (2020). Pengaruh Efikasi Diri, Perhatian Orang Tua, Iklim Kelas dan Kreativitas Mengajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Economic Education Analysis Journal*, 9(1), 243-260.
- Farid, D. A. M. (2021). Pengaruh Teknik Restrukturing Kognitif Dalam Konseling Kelompok Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling UNIPA Surabaya Di Masa Pandemi Covid-19. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas*

- Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 17(1)
<https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3238>
- Hapsyah, D. R. (2019). Efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama untuk mengurangi prasangka peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol.6(2), 162-175.
- Kartilah, K. (2018). Upaya Meningkatkan *Self Concept* Siswa Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Tehnik Homeroom Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMA NEGERI 1 Ambarawa, Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018. *Empati-Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol.5(1) 33-46.
- Nur'aini, Atika. (2018). Meningkatkan Efikasi Diri Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Pada Siswa Kelas XI. Kota Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*. Vol.3(2) 46-70.
- Mahfud., & Surur, (2021) Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. *Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol.8(01).444-452.
- Pane, Aprida & Dasopang. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman*, Vol.3 (2), 333-352.
- Rahman, A. (2019). Pengaruh teknik *role playing* pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku *bullying* siswa bermasalah di SMK NEGERI 1 baru. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(2), 55-65.
- Sukmawati, & Wahyudi. (2019) "Dinamika Penyelenggaraan pendidikan di SMAN 4 Sidoarjo. *Jurnal Paradigma* Vol.7(1). 26-38.
- Thohirin. (2017) *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Yoannita, B. (2016). Pengaruh self efficacy terhadap hasil belajar fisika melalui penggunaan model problem based learning. *Jurnal Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta*. Vol.2(3) 93-108.