

# EFEKTIVITAS TEKNIK ROLE PLAYING DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP SELF ESTEEM PADA SISWA KELAS X SMAN 1 KEDAMEAN GRESIK

Sinta Nurya Aini<sup>1</sup>, Aniek Wirastania<sup>2</sup>

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

E-mail: [sintanuryaaini1503@gmail.com](mailto:sintanuryaaini1503@gmail.com)<sup>1</sup>, [aniek@unipasby.ac.id](mailto:aniek@unipasby.ac.id)<sup>2</sup>

## INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2024-04-30  
Review : 2024-05-11  
Accepted : 2024-05-28  
Published : 2024-08-31

## KATA KUNCI

role playing, group guidance, self-esteem.

## A B S T R A C T

*The objective of this study is to assess the effects of implementing role-playing techniques within group guidance sessions at SMAN 1 Kedamean Gresik on the self-esteem levels of the students. The research sample was class X students of SMAN 1 KEDAMEAN GRESIK. Six children belonged to the low self-esteem group, Based on pre-test data, researchers typically arrange the process of sampling. In this study, purposive sampling was employed to choose the sample. The research methodology is quantitative and utilizes a one-group pre-test/post-test design. Data collection was conducted using questionnaires and measurement scales. For data analysis, the Wilcoxon non-parametric statistical test was applied using SPSS software. Based on calculations and data. The analysis reveals that there are noticeable differences in the self-esteem scores of students before and after participating in role-playing activities during group tutoring sessions. This indicates that the hypothesis is validated, suggesting that the use of role-playing techniques in group counseling effectively enhances the self-esteem of class X students at SMAN 1 KEDAMEAN GRESIK.*

## PENDAHULUAN

Saat ini, siswa mengalami beberapa masalah, di antaranya merasa tidak mampu serta kurang bertanggung jawab pada dirinya sendiri. Seingkali Mereka juga tidak menghargai satu sama lain serta cenderung memperlihatkan emosi negatif yang bisa merugikan diri mereka sendiri. Siswa-siswa ini kurang bertanggung jawab atas diri mereka sendiri, yang sering kali terlihat dari masalah-masalah yang mereka buat di sekolah. Sikap mereka mencerminkan kurangnya tanggung jawab sebagai pelajar. Sesuai dengan wawancara dengan guru BK di SMAN 1 Kedamean Gresik, masih banyak siswa yang tidak mempunyai kemampuan untuk bertanggung jawab atas diri mereka sendiri. Beberapa siswa juga kurang siap menerima diri mereka sendiri dengan

segala kekurangan serta kelebihan, yang akhirnya membuat mereka tidak bisa tampil percaya diri di depan teman-temannya.

Observasi yang dijalankan memperlihatkan jika banyak siswa masih mengalami self-esteem rendah. Hal itu didukung oleh data persentase yang diperoleh dari observasi itu. Pada kelompok remaja berusia 15-18 tahun, ditemukan jika remaja putri dengan self-esteem tinggi berjumlah 27 orang (27%). Sementara itu, 32 remaja putri (32%) mempunyai self-esteem sedang, serta 41 remaja putri (41%) tergolong dalam kategori self-esteem rendah.

Berbagai bentuk self esteem bisa dipengaruhi oleh beberapa aspek yang tidak diketahui oleh siswa. Aspek-aspek yang diuraikan oleh Coopersmith (2012) meliputi: (1) Power, (2) Significance, (3) Virtue, serta (4) Competence. Beberapa aspek ini, sebagaimana yang dijelaskan oleh Coopersmith, sesuai dengan situasi di sekolah serta bisa membantu individu dalam memberi peningkatan rasa percaya diri mereka. Individu yang mempunyai rasa percaya diri akan lebih mudah menerima diri mereka sendiri di lingkungan mereka serta mencapai keberhasilan dalam bidang akademis.

Menurut Romlah (2006), teknik role playing ialah sebuah metode pembelajaran yang mempunyai maksud untuk mengasah keterampilan serta pemahaman tentang hubungan sesama manusia. Hal itu dijalankan dengan cara memerankan kondisi yang mirip dengan kehidupan nyata. Artinya, situasi yang diperankan mencerminkan keadaan yang sebenarnya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, menurut Joyce, B. et al. (2012), teknik role playing memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai masalah yang berkaitan dengan hubungan dengan sesama manusia serta cara memainkan peranan pada kondisi permasalahan itu. Siswa juga menyampaikan aturan-aturan yang relevan bersama-sama, sehingga mereka bisa mengekspresikan perasaan, perilaku, nilai-nilai, serta strategi penyelesaian masalah mereka.

Layanan bimbingan serta konseling mempunyai peran yang sangat vital dalam memberi peningkatan kepercayaan diri (self esteem) siswa, terutama mengingat berbagai masalah yang sering dihadapi oleh siswa dengan self esteem rendah. Suatu bentuk pelayanan yang efektif dalam membantu anak yang mendapat masalah kepercayaan diri supaya bisa menyelesaikan masalah serta mengetahui diri mereka dengan lebih baik ialah bimbingan kelompok serta mempergunakan teknik role playing. layanan ini bisa membantu siswa untuk mengeluarkan kepercayaan diri yang ada dalam diri mereka (Nurihsan, 2016). Orang mendapatkan bantuan melalui cara bimbingan kelompok serta memanfaatkan dinamika kelompok. Data tentang masalah pribadi, serta hubungan antar individu, karir, ataupun pendidikan bisa disampaikan melalui metode ini. Salah satu teknik yang dipergunakan siswa untuk memahami materi ialah melalui role playing, yang melibatkan apresiasi serta kreativitas mereka (Hamdani, 2011). Aktifitas karakter memungkinkan siswa mencapai apresiasi serta pengembangan imajinasi. Dengan bermain peran, setiap anak bisa mengeksplorasi sejumlah perilaku, mengembangkan kompetensi baru, serta memahami dampak perilaku mereka terhadap orang lain (Erford, 2016). Salah satu keuntungan dari teknik role playing ialah penggunaan pengetahuan anggota kelompok, serta memberikan kesempatan bagi anggota untuk merasakan berbagai hal baru serta memberi peningkatan minat mereka untuk berpartisipasi pada kegiatan role playing (Mahyuddin, 2016).

Teknik role playing pada layanan bimbingan kelompok ialah metode di mana sekelompok siswa mempergunakan dinamika kelompok guna memfasilitasi kerjasama untuk menyelesaikan masalah siswa. Ini dijalankan dengan mengembangkan imajinasi serta pemahaman terhadap karakter yang diperankan. Metode role playing pada

pelayanan bimbingan kelompok melibatkan empat tahap, yakni: 1) Tahapan awal, yang mencakup pengenalan para anggota kelompok, penjelasan tujuan, serta pembentukan suasana. 2) Tahapan transisi, yang mana tindakan layanan yang disesuaikan dengan aktivitas lain dijelaskan kembali serta lebih fokus pada pencapaian tujuan kelompok. 3) Tahapan ketiga, yang disebut sebagai tahapan kegiatan, ialah fase utama dalam bimbingan kelompok yang menjalankan pembahasan inti dari kegiatan layanan. 4) Tahap akhir, di mana evaluasi terhadap pekerjaan serta pencapaian anggota kelompok dijalankan serta perencanaan untuk langkah-langkah berikutnya disusun.

Para siswa memperoleh keuntungan signifikan dari penerapan metode role playing pada bimbingan kelompok karena metode ini efektif dalam mengurangi ketegangan diantara anggota kelompok. Keberhasilan teknik ini terjadi karena kemampuannya dalam mengidentifikasi karakteristik serta perilaku tertentu di anggota kelompok yang menjadi sasaran (Widyati et al., 2020). Dengan mempergunakan metode ini, anggota kelompok bisa mendiskusikan berbagai aturan, yang memungkinkan mereka untuk mengekspresikan perilaku, perasaan, nilai-nilai, serta strategi pemecahan masalahnya sesudah menghadapi berbagai tantangan serta dengan memainkan peran pada situasi bermasalah.

## **METODE PENELITIAN**

Studi ini mempergunakan metode pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen pra-eksperimen yang mencakup satu kelompok dengan pre-test serta post-test. Menurut Sugiyono (2015), desain satu kelompok pre-test serta post-test ini membandingkan hasil dari pre-test serta post-test pada satu kelompok subjek studi tanpa melibatkan kelompok pembanding. Pada studi ini, seluruh siswa kelas X dari SMAN 1 Kedamean Gresik dijadikan menjadi populasi kajian. Dari populasi itu, lima anak kelas X dipilih sebagai sampel studi melalui teknik purposive sampling. Untuk mengumpulkan data, dipergunakan kuesioner serta skala pengukuran. Tes awal serta akhir mempergunakan instrumen berbasis skala Likert guna menilai tingkat self-esteem siswa sebelum serta sesudah perlakuan diberi. Format skala Likert yang dipergunakan mencakup 4 pilihan jawaban: SS (Sangat Sering), S (Sering), KS (Kurang Setuju), serta TS (Tidak Setuju).

Tujuan dari studi ini ialah untuk mengevaluasi validitas serta reliabilitas media yang dipergunakan. Menurut Sugiyono (2015), adapun instrumen yang valid ialah alat yang mampu mengumpulkan data dengan tingkat akurasi yang tinggi. Untuk tujuan uji validitas pada studi ini, dipergunakan aplikasi SPSS versi 26.0. Hasil dari tes validitas memperlihatkan jika dari 56 item pernyataan yang ada dalam kuesioner, sebanyak 26 item dinyatakan valid. Selain itu, analisa data dijalankan mempergunakan uji Wilcoxon dengan taraf signifikan senilai 0,05, yang juga mempergunakan aplikasi SPSS versi 26.0. Jika hipotesa diterima, berarti cara role playing yang diterapkan pada layanan bimbingan kelompok terbukti efektif untuk memberi peningkatan harga diri siswa, dengan hasil uji berada pada ataupun di bawah 0,05. Sebaliknya, jika hasil uji memperlihatkan nilai  $> 0,05$ , maka hipotesa ditolak, yang memperlihatkan apabila teknik role playing pada bimbingan kelompok tidak efektif untuk memberi peningkatan harga diri anak

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Studi yang dijalankan di SMAN 1 Kedamean Gresik menghasilkan temuan tentang penerapan teknik role playing pada layanan bimbingan kelompok. Sebagai

langkah awal, dijalankan pengukuran dengan data dari pre-test untuk mengidentifikasi siswa yang mempunyai self esteem rendah sebelum diterapkan teknik role playing pada bimbingan kelompok. Di tahap pertama, siswa kelas X di SMAN 1 Kedamean Gresik mengisi angket self esteem yang melibatkan 36 siswa. Data hasil pengukuran berikutnya dikelompokkan menjadi 3 kategori: sedang, tinggi, serta rendah. Menurut hasil pre-test, enam siswa teridentifikasi mempunyai self esteem rendah. Siswa-siswa ini kemudian menerima teknik role playing dalam sesi bimbingan kelompok dengan tujuan untuk memberi peningkatan self esteem mereka. Pertemuan pertama dijalankan dengan pengenalan dari penulis kepada siswa serta pembagian soal pre-test melalui Google Form dalam mengukur self esteem masing-masing siswa kelas X. Adapun Pertemuan kedua melibatkan pemberian perlakuan dengan tema layanan "Self Esteem," yang mempunyai maksud agar anggota kelompok bisa lebih mengenali diri mereka sendiri.

Pada pertemuan ketiga, yakni topik yang dibahas ialah "meningkatkan Kepercayaan Diri". Fokus dari topik ini ialah agar anggota kelompok bisa mengembangkan rasa percaya diri mereka. Untuk pertemuan keempat, topik yang dibahas ialah "Self Esteem" ataupun harga diri. Tujuannya ialah supaya anggota kelompok bisa memahami serta mengenali diri mereka sendiri lebih baik. Pada pertemuan kelima, topik yang akan dibahas ialah "Sikap Empati Pada Remaja". Maksud dari pembahasan ini ialah agar anggota kelompok bisa lebih mengetahui orang lain serta mengembangkan kepedulian pada teman-teman mereka. Pertemuan keenam termasuk fase terakhir dalam rangkaian pertemuan ini. Pada tahap ini, peneliti akan melaksanakan post-test dengan membagikan tautan Google Form dalam mengevaluasi perubahan dalam harga diri (Self Esteem) di siswa kelas X di SMAN 1 Kedamean Gresik.

Hasil skor dari post-test yang diperoleh memperlihatkan adanya kemajuan yang signifikan dibandingkan dengan skor pada pre-test. Skor pada pre-test yang awalnya rendah sudah meningkat menjadi berada pada kategori sedang sesudah dijalankannya post-test. Perbedaan antara nilai pre-test serta post-test bisa dianalisa lebih lanjut dengan merujuk pada tabel yang disajikan di bawah ini.

Tabel 1.1 Perbandingan Pre-test dan Post-test Self Esteem

No.	Nama	<i>Pre-test</i>	Kategori	<i>Post-test</i>	kategori
1.	CPA	39	Rendah	45	Sedang
2.	RRA	38	Rendah	50	Sedang
3.	SAMA	39	Rendah	43	Sedang
4.	AJF	39	Rendah	48	Sedang
5.	VMR	38	Rendah	46	Sedang
6.	CAD	39	Rendah	44	Sedang

Data di atas memperlihatkan adanya peningkatan pada rasa percaya diri siswa. Secara umum, semua siswa memperlihatkan kemajuan yang signifikan meskipun asalnya dari latar belakang yang beragam. Pada awalnya, siswa CPA tampak kurang percaya diri serta kurang bersemangat dalam proses layanan. Sementara itu, siswa DA merasa kurang yakin untuk menyampaikan pendapatnya saat berdiskusi. Hal itu menyebabkan siswa CPA menjadi lebih pendiam serta kurang aktif dalam diskusi.

Namun, sesudah diterapkannya teknik role playing pada layanan bimbingan kelompok, siswa CPA dengan bertahap mulai menyadari pentingnya mempunyai rasa percaya diri, sehingga mereka bisa mengapresiasi nilai dari mempunyai rasa percaya diri yang tinggi.

Siswa RRA pada saat awal proses layanan nampak kurang fokus, serta tidak menggubris rekannya yang sedang berdiskusi. Siswa RRA mengaku jika di sering menghabiskan waktunya untuk bermain diluar rumah. Sehingga RRA kurang fokus serta tidak menggubris teman-temannya. Sesudah penerapan teknik role playing di sesi bimbingan kelompok secara bertahap, RRA mulai memahami serta menyadari pentingnya harga diri (self esteem) untuk dirinya sendiri.

Siswa AJF pada saat awal proses layanan nampak pendiam serta jarang berkomunikasi dengan sahabatnya. Siswa AJF mengaku jika dirinya kesulitan dalam bergaul dengan rekan-rekannya. Sehingga AJF menjadi anak yang pendiam serta jarang berbicara. Sesudah dijalankan treatment teknik role playing pada layanan bimbingan kelompok dengan cara bertahap AJF mampu membangun rasa percaya diri pada saat berdiskusi dengan teman-teman.

Pada awalnya, siswa VMR tampak kurang fokus serta lebih banyak terbenam dalam pikirannya sendiri saat proses layanan dimulai. Siswa VMR mengungkapkan ketidakpercayaannya terhadap kemampuan yang dimilikinya, yang membuatnya mudah menyerah serta putus asa sebelum benar-benar mencoba. Namun, sesudah diberikan perlakuan dengan cara role playing dalam bimbingan kelompok, VMR dengan cara bertahap berhasil membangun rasa percaya diri saat berdiskusi serta tidak lagi mudah menyerah.

Pada awal proses layanan, siswa CAD tampak kurang fokus serta tidak memperlihatkan rasa percaya diri yang memadai. Siswa CAD mengakui jika dia merasa kurang yakin dengan kemampuan dirinya serta seringkali menunggu jawaban dari teman-temannya. Akibatnya, CAD cenderung menjadi seseorang yang mudah menyerah di awal. Namun, sesudah diberikan perlakuan mempergunakan metode role playing pada layanan bimbingan kelompok dengan cara bertahap, CAD mulai mampu mengembangkan rasa percaya diri yang lebih baik.

Hasil analisa data studi memperlihatkan nilai Asymp. Sig. senilai 0,028. Karena nilai Asymp. Sig. (0,028) lebih kecil daripada batas signifikansi 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak serta hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Ini mengindikasikan adanya perbedaan signifikan dalam hasil tes self-esteem siswa sebelum serta sesudah penerapan teknik role playing dalam sesi bimbingan kelompok. Dengan demikian, bisa disimpulkan jika hipotesis studi terbukti benar, yakni teknik role playing yang diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok efektif dalam memberi peningkatan self-esteem siswa kelas X di SMAN 1 KEDAMEAN GRESIK.

Sejalan dengan hasil studi yang dijalankan oleh Dais, Supriadi, serta Agus (2019), pelaksanaan bimbingan dengan metode role playing dalam kelompok terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan harga diri siswa kelas VII di SMP Negeri 32 Semarang. Hal itu disebabkan oleh efektivitas kegiatan yang diterapkan dalam bimbingan teknik role playing kelompok. Melalui pendekatan ini, dengan memanfaatkan supervisi kelompok serta taktik role playing, siswa bisa lebih memahami nilai penting dari harga diri mereka.

Senada juga dengan studi yang dijalankan Nanda Hanif pada tahun 2022. Memperlihatkan jika terdapat pengaruh yang signifikan antara dukungan teman sebaya terhadap self esteem pada siswa. Studi ini dijalankan pada siswa SMPN 2 Lubian Lampung Tengah. Hal itu berarti terdapat pengaruh dukungan teman sebaya terhadap

self esteem pada siswa SMPN 2 Lubian Lampung Tengah yang berarti jika dukungan teman sebaya memberikan pengaruh 91,5% pada self esteem, sedangkan siswanya 52,5% dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diungkapkan pada studi ini. Adapun Persamaan studi ini dengan studi yang akan peneliti lakukan ialah sama-sama membahas tentang self esteem siswa yang respondennya ialah remaja.

## **KESIMPULAN**

Menurut hasil studi serta analisa yang dijalankan, bisa disimpulkan jika penerapan teknik role playing dalam layanan bimbingan kelompok terbukti efektif dalam memberi peningkatan self-esteem siswa kelas X di SMAN 1 Kedamean Gresik. Studi ini melibatkan enam siswa yang awalnya memperlihatkan tingkat self-esteem yang rendah. Teknik ini diterapkan melalui enam sesi bimbingan di ruang kelas X di SMAN 1 Kedamean Gresik. Setiap sesi menghadirkan materi yang berbeda sesuai dengan topik yang sedang dibahas. Sesudah setiap sesi, siswa menjalani pengukuran dengan mempergunakan skala serta tes akhir untuk mengevaluasi hasil. Data memperlihatkan adanya peningkatan skor antara tes awal serta tes akhir, menandakan adanya kemajuan dalam self-esteem siswa. Peningkatan ini mencerminkan kemampuan siswa dalam mengelola self-esteem mereka, serta membantu mereka untuk lebih memahami diri sendiri serta kebutuhan pribadi mereka.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Erford, Bradley, & T. (2016). 40 Teknik yang Harus Diketahui Setiap Konselor. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung. Pustaka Setia.
- Hanifa, Nanda Sidiqa, 'Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Terhadap Self Esteem Pada Peserta Didik Di Smp Negeri 2 Pubian Lampung Tengah', 2022
- Mahyuddin M Junaedi. (2016). Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, 2 (1), 1-11.
- Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, Affiifi., 'Pengertian Self Esteem', *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2014, 11–35
- Nurihsan, A. J. (2016). Bimbingan dan Konseling: dalam berbagai latar kehidupan. Refika Aditama.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Alfabeta. Tumanggor R.O, & Dariyo A. (2015). Pengaruh Iklim Kelas Terhadap Resiliensi Akademik, Mastery Goal Orientation dan Prestasi Belajar. *Seminar Psikologi & Kemanusiaan*, 978–979.
- Sifiana, Dais Arich, Supardi Supardi, and Agus Setiawan, 'Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Terhadap Pengembangan Self Esteem (Harga Diri) Pada Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 32 Semarang', *EMPATI-Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6.2 (2019)
- Trisakti, and Kamsih Astuti, 'Hubungan Antara Harga Diri Dan Persepsi Pola Asuh Orang Tua Yang Authoritatif Dengan Sikap Remaja Terhadap Penyalahgunaan Narkoba', *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0.2 (2014), 26
- Widyati, Wasidi, & Herawati. (2020). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Ketidaksantunan Berbahasa Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kota Pagar Alam. *Consilia: Jurnal Ilmiah BK*, 3 (3), 244–252