

# **THE EFFECT OF ROLE PLAYING TECHNIQUES TO IMPROVE STUDENTS 'SELF-CONFIDENCE THROUGH GROUP GUIDANCE AT SMP NEGERI 3 PEKANBARU**

**Ayu Sariani<sup>1</sup>, Raja Arlizon<sup>2</sup>, Siska Mardes<sup>3</sup>**

Email: rusliyana96@gmail.com, r.arlizon@yahoo.co.id, siska\_mardes@yahoo.co.id

Phone Number: 081365098261

*Guidance and Counseling Study Program  
Faculty of Teacher Training and Education  
Riau University*

**Abstract:** *This study aims to determine the description of students' self-confidence before and after being given a Role Playing technique, differences in students' confidence before and after being given a Role Playing technique and to increase students' self-confidence through group guidance. The research method used is a quantitative method with the type of pre-experimental one group pretest-posttest research. The subjects of this study were eighth grade students of SMP Negeri 3 Pekanbaru with low self-confidence, amounting to 7 people. The instruments of data collection used were questionnaires using a Likert scale. The data analysis technique used is the Non Parametric statistical technique using the Wilcoxon Test and the Spearman Rank Test. The results showed students' confidence before being given role playing techniques through group guidance were mostly in the low category of 100% and after being given role playing techniques through group guidance students' self-confidence experienced an increase namely in the high category of 71, 40% and in the medium category 28.60%. Based on the Wilcoxon Test there are significant differences in student self-confidence before and after being given role playing techniques through group guidance with a significance value of  $0.018 < \alpha 0.05$ . Based on the Spearman Rank Test, it can be concluded that the relationship between role playing techniques through group guidance and student confidence is in the high category of 0.746 or 56%. Next to find out the determination coefficient as follows:  $(rs)^2 = (0.746)^2 = 0.556$ . This means that the influence of role playin techniques through group guidance services to improve student self-confidence is 56% while 44% is influenced by other factors that originate in students and from the student environment*

**Key Words:** *Role Playing, Self Confidence, Group Guidance.*

# PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK DI SMP NEGERI 3 PEKANBARU

Ayu sariani<sup>1</sup>, Raja Arlizon<sup>2</sup>, Siska Mardes<sup>3</sup>

Email: rusliyana96@gmail.com, r.arlizon@yahoo.co.id, siska\_mardes@yahoo.co.id

Phone Number: 081365098261

Program Studi Pendidikan Bimbingan Dan Konseling  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Univeritas Riau

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengetahui gambaran kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik *Role Playing*, perbedaan kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik *Role Playing* dan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui bimbingan kelompok. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimen one group pretest-posttest*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pekanbaru dengan kepercayaan diri rendah yang berjumlah 7 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket menggunakan skala Likert. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik Non Parametrik menggunakan Uji Wilcoxon dan Uji Rank Spearman. Hasil penelitian menunjukkan kepercayaan diri siswa sebelum diberikan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok sebagian besar berada pada kategori rendah sebesar 100% dan sesudah diberikan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok kepercayaan diri siswa mengalami peningkatan yaitu pada kategori tinggi sebesar 71,40% dan pada kategori sedang 28,60%. Berdasarkan Uji Wilcoxon terdapat perbedaan yang signifikan kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok dengan nilai signifikansi  $0,018 < \alpha 0,05$ . Berdasarkan Uji Rank Spearman dapat disimpulkan bahwa hubungan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok dengan kepercayaan diri siswa berada pada kategori tinggi 0,746 atau 56%. Selanjutnya untuk mengetahui koefisien deteminasi sebagai berikut :  $(r_s)^2 = (0,746)^2 = 0,556$ . Artinya pengaruh teknik *role playin* melalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa yaitu 56% sedangkan 44% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan siswa tersebut.

**Kata Kunci:** Teknik *Role Playing*, Kepercayaan diri, Bimbingan Kelompok

## PENDAHULUAN

Kepercayaan diri merupakan hal penting bagi semua orang yang merupakan suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuan diri sendiri, sehingga orang yang bersangkutan tidak terlalu cemas dalam tindakan-tindakannya, merasa bebas untuk melakukan hal-hal sesuai dengan keinginan dan bertanggung jawab atas perbuatannya. Santrock (2002).

Sebagian orang tidak menyadari bahwa rendahnya percaya diri dapat menimbulkan hambatan besar dalam menjalankan kegiatan sehari-hari, kurang percaya diri berarti juga meragukan kemampuan diri sendiri, dan sangat jelas bibit ketegangan tidak akan menunjang tercapainya prestasi yang tinggi. Yulianto F dan Nashori F (2006) mengatakan kurangnya rasa percaya diri tidak akan menunjang tercapainya prestasi yang tinggi.

Rendahnya rasa percaya diri dapat menyebabkan rasa tidak nyaman secara emosional yang bersifat sementara. Tetapi dapat menimbulkan banyak masalah, dapat menyebabkan depresi, bunuh diri, dan masalah penyesuaian diri lainnya. Ketika tingkat percaya diri yang rendah yang berhubungan dengan proses belajar, maka dapat mengakibatkan prestasi belajar rendah.

Kepercayaan diri akan memperkuat motivasi keberhasilan, semakin tinggi tingkat kepercayaan diri individu maka semakin mampu berperilaku sesuai dengan yang diharapkan. Kepercayaan diri merupakan aspek kepribadian dari seseorang yang berfungsi untuk mengaktualkan potensi yang dimilikinya. Ada banyak cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri, salah satunya adalah melalui teknik *Role Playing*. (Kushartanti A, 2009)

Andriati (2015) melakukan penelitian tentang pengembangan model bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*, mengatakan bahwa model bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* efektif meningkatkan kepercayaan diri anak dengan memerankan situasi yang terjadi, individu atau peserta akan menumbuhkan keinginan untuk mengubah pernyataan-pernyataan negative dalam dirinya menjadi pernyataan positif, lebih mampu menghargai dirinya dan orang lain sehingga dapat berperilaku positif didalam aktifitasnya sehari-hari baik di sekolah, rumah, maupun dilingkungan bermain.

Siswa yang masih duduk di bangku SMP adalah siswa pada usia remaja, antara usia 12-18 tahun. Remaja adalah masa peralihan dari masa kanak-kanak yang pernah ketergantungan menuju masa pembentuk bertanggungjawab. Perubahan yang terjadi dimasa remaja akan mempengaruhi perilaku individu. Pada masa remaja inilah siswa harus memiliki kepercayaan diri yang cukup untuk melangkah karena aspek kepercayaan diri ini merupakan aspek yang sangat berpengaruh dalam membentuk kepribadian siswa. Individu yang memiliki kepercayaan diri merasa yakin atas kemampuan mereka sendiri serta memiliki pengharapan yang realistis, bahkan ketika harapan mereka tidak terwujud, mereka tetap berpikiran positif dan dapat menerimanya. Selain itu kepercayaan diri mampu menjadi stimulus yang mendorong individu untuk mampu bertindak tanpa ragu.

Salah satu kemungkinan besar yang menjadi penyebab terjadinya kesulitan komunikasi adalah rasa tidak percaya diri, gangguan fisik pada siswa, keadaan lingkungan sekitar tempat tinggal. Ketidakpercayaan diri siswa yang menyebabkan siswa sulit untuk diajak berkomunikasi diantaranya adalah takut menerima tanggapan atau penilaian negatif dari orang yang menerima pesan. Fenomena yang tampak jelas

adalah ketika siswa masuk dalam suasana diskusi dalam kelas, siswa sulit untuk diajak berkomunikasi karena merasa tidak percaya diri atas gagasan yang dimilikinya karena takut salah. Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri sangat diperlukan, salah satunya untuk dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan dan teman sebaya.

Kepercayaan diri tersebut dapat ditingkatkan, dalam hal ini peneliti menggunakan teknik *Role Playing* dalam bimbingan kelompok. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Fatimah (2015) Menunjukkan bahwa mengembangkan model bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* efektif untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa.

Menurut Yusuf Al-Uqshari (2005:6) kepercayaan diri adalah salah satu kunci kesuksesan hidup individu. Karena tanpa adanya kepercayaan diri, individu tidak akan sukses dalam berinteraksi dengan orang lain. Di samping itu, tanpa adanya kepercayaan diri, individu niscaya tidak akan bisa mencapai keinginan yang diidam-idamkan. Karena pada prinsipnya rasa percaya diri secara alami bisa memberikan individu efektifitas kerja, kesehatan lahir dan bathin, kecerdasan, keberanian, daya kreatifitas, jiwa petualang, kemampuan mengambil keputusan yang tepat, kontrol diri, kematangan etika, rendah hati, toleran, rasa puas dalam diri maupun jiwa, serta ketenangan jiwa.

Dalam kehidupan sehari-hari seseorang tidak bisa terlepas dari berbagai macam masalah. Dalam penyelenggaraan pendidikan sekolah sering juga timbul permasalahan atau masalah yang dialami oleh siswa. masalah yang dialami oleh siswa dipengaruhi oleh faktor-faktor dalam dan diluar dirinya. Salah satu permasalahan yang menghambat proses dalam pembelajaran di SMP ialah rendahnya kepercayaan diri siswa.

Dari hasil pengamatan di tempat peneliti PLP tahun 2018 di SMP NEGERI 3 Pekanbaru, peneliti melihat ada beberapa fenomena yang terjadi di sekolah mengenai siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah diantaranya: Individu merasa tidak diterima oleh kelompoknya atau orang lain, Individu cenderung menghindari situasi komunikasi karena merasa takut disalahkan atau direndahkan, Individu cenderung merasa tidak aman dan tidak bebas bertindak, cenderung ragu-ragu mengambil keputusan, Individu sering merasa cemas dan selalu membandingkan keadaan dirinya dengan orang lain dan Individu tidak percaya diri terhadap dirinya dan mudah gugup.

Hasil AKPD (Angket Kebutuhan Peserta Didik) yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 3 Pekanbaru pada kelas VIII. 4 tahun 2018 memperoleh gambaran permasalahan siswa sebesar 30,09% memiliki masalah terbesar dalam bidang pribadi, termasuk juga didalamnya mengenai kepercayaan diri siswa.

Dengan adanya fenomena-fenomena, dan dampak-dampak mengenai perilaku kurang percaya diri, maka di susunlah suatu penelitian dengan desain eksperimen sebagai upaya untuk meningkatkan kepercayaan diri di sekolah melalui Bimbingan Kelompok dengan teknik *Role Playing*. Karena, dengan menggunakan pelaksanaan Bimbingan kelompok siswa akan lebih aktif dalam berbicara dan akan dilatih untuk berani tampil di depan teman-temannya. Dan siswa tidak akan mempunyai sikap yang minder ataupun menyendiri.

Berdasarkan pemaparan di atas, dalam upaya memberikan bantuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, penelitian ini di beri judul: **“PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK DI SMP NEGERI 3 PEKANBARU”**

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Pekanbaru yang berlokasi di Jl. Jalan Dahlia No. 102 Pekanbaru, kecamatan Sukajadi. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari sampai Maret 2019. Subjek Pada penelitian ini adalah 7 orang siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah pada kelas VIII.4 yang didapat dari pengolahan data angket. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pre-eksperimental design. Subjek yang dipilih yaitu siswa kelas VIII yang berjumlah 7 orang siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah yang diketahui dari hasil penyebaran instrumen angket kepercayaan diri.

Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperiment design* dengan model *one group pretest* (sebelum) – *posttest* (setelah), yaitu satu kali pemberian test (angket) sebelum, dilanjutkan dengan pemberian treatment (5 kali pertemuan) dan satu kali test pemberian test (angket) sesudah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menyebarkan angket kepercayaan diri menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif yaitu dengan menggunakan data yang bersifat deskriptif dan statistik. Adapun statistik yang digunakan adalah statistik non parametrik melalui uji wilcoxon dan uji Rank Spearman dan koefisien determinasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

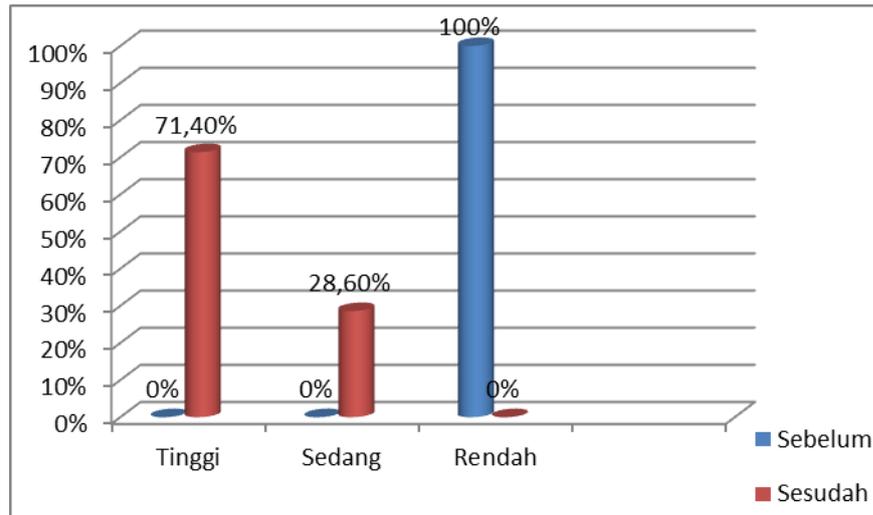
Berdasarkan data yang diperoleh maka dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 1.** Gambaran kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok.

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		sesudah	
			F	%	F	%
1	Rendah	$\leq 53$	7	100 %	0	0 %
2	Sedang	54 - 84	0	0 %	2	28,6 %
3	Tinggi	$\geq 85$	0	0 %	5	71,4 %
	Jumlah		7	100 %	7	100 %

Sumber : Data Olahan Penelitian (2019)

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri siswa sebelum diberikan teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok keseluruhan siswa berada pada kategori rendah yaitu berjumlah 7 orang siswa dan Setelah pelaksanaan teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok, kepercayaan diri siswa mengalami peningkatan yaitu 2 orang siswa berada pada kategori sedang dan 5 orang siswa berada pada kategori tinggi. Untuk lebih jelas mengetahui persentase sebelum dan sesudah diberikan teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok terhadap tingkat kepercayaan diri siswa dapat dilihat pada gambar grafik dibawah.



**Gambar 1.** Grafik Rekapitulasi Kepercayaan diri Siswa Sebelum dan sesudah Diberikan Teknik *Role Playing* melalui Bimbingan Kelompok.

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri siswa sebelum diberikan teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok berada pada kategori rendah yaitu sebesar 100% dan setelah diberikan teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok mengalami peningkatan yaitu pada kategori tinggi sebesar 71,40 % dan sedang sebesar 28,60%. Artinya terjadi peningkatan kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok.

Perbedaan Kepercayaan diri sebelum dan sesudah diberikan teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok diketahui melalui perhitungan statistik, dalam hal ini peneliti menggunakan uji *wilcoxon* dengan aplikasi SPSS versi 25 memperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Perhitungan Uji Wilcoxon SPSS 25  
**Test Statistics<sup>a</sup>**

	Posttest – pretest
Z	-2,366 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,018

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Pengambilan keputusan dapat dilihat dari hasil angka signifikan *Asymp sig (2-tailed)* pada uji *wilcoxon* yang merupakan hasil pengolahan data sebelum dan sesudah dalam SPSS versi 25 dengan ketentuan apabila nilai *Asymp sig (2-tailed)* lebih kecil dari  $<0,05$  maka  $H_a$  diterima, sebaliknya jika nilai *Asymp sig (2-tailed)* lebih besar  $>0,05$  maka  $H_a$  ditolak.

Berdasarkan tabel 2 hasil uji *wilcoxon* menunjukkan *Asymp sig (2-tailed)* sebesar  $(0,012) < \alpha (0,05)$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan ada peningkatan yang signifikan kepercayaan diri dengan teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok. Dengan demikian dapat dikatakan hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan tingkat kepercayaan diri siswa

kelas VIII SMP Negeri 3 Pekanbaru sebelum dan sesudah teknik *Role Playing* bimbingan kelompok diterima.

Besarnya pengaruh terapi Al-Qura'an Al-Baqarah : 9 untuk meningkatkan nilai karakter kejujuran melalui bimbingan kelompok juga dapat diketahui melalui uji statistik dengan menghitung koefisien determinasi yang didapat berdasarkan hasil perhitungan koefisien korelasi Spearman Rank dengan aplikasi SPSS versi 25 memperoleh hasil berikut:

**Tabel. 3.** Hasil Perhitungan Koefisien Korelasi *Rank Spearman* SPSS 25  
**Correlations**

		sebelum	sesudah
Spearman's rho	sebelum	Correlation Coefficient	1,000
		Sig. (2-tailed)	.
		N	7
	sesudah	Correlation Coefficient	,746
		Sig. (2-tailed)	,054
		N	7

Berdasarkan tabel 3 diketahui hasil uji *Rank Spearman* menggunakan SPSS 25 memperoleh koefisien korelasi *Rank Spearman* sebesar 0,898 sehingga koefisien determinan dapat dihitung dengan mengkuadratkan koefisien dengan hasil sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 (r_s)^2 &= (0,746)^2 \times 100\% \\
 &= 0,556 \times 100\% \\
 &= 56\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi tersebut menyatakan bahwa besarnya kontribusi teknik *Role Playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa sebesar 56% sedangkan 44% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan siswa tersebut. Sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pekanbaru melalui bimbingan kelompok diterima.

## PEMBAHASAN

Gambaran tingkat kepercayaan diri siswa sebelum dilaksanakan teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok, diketahui bahwa tingkat kepercayaan diri siswa berada pada kategori rendah dan tidak ada siswa pada kategori sedang dan tinggi. Sedangkan kepercayaan diri siswa setelah dilaksanakan teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, dapat diketahui tingkat kepercayaan diri siswa berada pada kategori sedang, dan selebihnya yaitu berada pada kategori tinggi.

Setelah diberikan teknik *Role Playing* sudah tidak ada lagi siswa yang memiliki kepercayaan diri pada kategori rendah. Artinya terjadi peningkatan kepercayaan diri

siswa setelah diberikan teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok. Teknik *Role Playing* dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa

Perbedaan tingkat kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok berdasarkan hasil pengolahan data dan persentase sebelum dengan sesudah dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dimana sebelum dilakukan teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok, sebagian besar berada kategori rendah. Sedangkan setelah dilakukan teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok terdapat ada berapa responden yang berada pada kategori sedang, dan selebihnya berada pada kategori tinggi.

Perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan juga dapat dilihat pada masing-masing responden, dimana setiap individu mengalami perubahan. Dari keseluruhan individu terjadi perubahan sikap, dimana setelah diberikannya perlakuan, responden menjadi percaya diri. Responden merasa mereka bisa menjadi individu yang bersikap positif terhadap dirinya. Selain itu responden juga sudah mampu menjadi pribadi yang mandiri, serta merasa yakin dengan kemampuan yang mereka miliki. Maka dapat disimpulkan terjadi perbedaan yang signifikan terhadap kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah dilaksanakannya teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok.

Aspek-aspek yang belum menunjukkan peningkatan setelah diberikan teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok tentang kepercayaan diri siswa, adalah adanya anggota kelompok yang belum bersikap positif terhadap dirinya, dan masih ada anggota kelompok yang belum mampu menjadi pribadi yang mandiri. Masih ada anggota kelompok yang merasa tidak punya kemampuan cara menghadapi masalah. Dengan aspek yang belum meningkat tersebut, banyak hal yang harus ditingkatkan seperti kemampuan pemimpin kelompok harus ditingkatkan dalam mengadakan teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok.

Setelah dilakukan treatment sebanyak 5 kali, didapat hasil bahwa teknik *role playing* dapat memberikan perubahan pada sikap percaya diri siswa di sekolah menjadi meningkat. Melalui *role playing* siswa dapat menyadari bahwa akan ada rasa yang muncul dari pribadi siswa yaitu rasa percaya diri antara lain bersikap positif terhadap diri sendiri, mampu menghadapi masalah, memiliki keyakinan kemampuan diri, dan menjadi pribadi yang mandiri.

Pengaruh teknik *Role Playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui bimbingan kelompok dapat dilihat hasil uji Rank Spearman. Dari hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh yang signifikan antara teknik *Role Playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui bimbingan kelompok”.

Selanjutnya, hasil penelitian oleh Andriati (2015) Hasil penelitian menunjukkan bahwa model bimbingan klasikal dengan teknik *Role Playing* efektif meningkatkan kepercayaan diri anak. Hal ini ditunjukkan dengan perubahan tingkat kepercayaan diri sebelum diberikan perlakuan (pre-test) dan setelah diberikan perlakuan (post-test) sebesar 44,66%.

Menurut Madyawati (2016) dalam penelitian Rumilasari N.P.D (2016) manfaat metode bermain peran (*role playing*) dalam perkembangan yaitu, membangun kepercayaan diri melalui berpura-pura menjadi peran yang diinginkan, dapat membuat anak merasakan sensasi menjadi karakter yang diperankan sehingga kepercayaan diri meningkat.

Terjadinya perubahan kearah yang lebih baik yang dialami oleh setiap individu dikarenakan mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan baik dan sudah mengalami perubahan percaya diri dengan cukup baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok memiliki pengaruh terhadap kepercayaan diri siswa. Hal ini terlihat dari perubahan-perubahan yang dialami oleh masing-masing responden yang dapat dilihat dari peningkatan skor skala kepercayaan diri, perubahan aspek yang dilihat dari skala kepercayaan diri, melalui uji statistik yang digunakan, yaitu *uji Spearman Rank* (terlampir) serta dari hasil observasi peneliti selama proses penelitian.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

1. kepercayaan diri siswa sebelum diberikan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok sebagian besar berada pada kategori rendah dan setelah diberikan Teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok sebagian besar berada pada kategori tinggi.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diberikan Teknik *Role Playing* melalui bimbingan kelompok.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan Teknik *Role Playing* terhadap kepercayaan diri siswa melalui bimbingan kelompok.

### **Rekomendasi**

1. Kepada kepala sekolah hendaknya memberikan dukungan lebih terhadap pelayanan BK di SMP Negeri 3 Pekanbaru untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa misalnya memberikan jam tambahan dikarenakan jam BK kurang.
2. Kepada guru bimbingan konseling agar dapat memperhatikan siswa yang membutuhkan bimbingan dan konseling sehingga siswa dapat meningkatkan kepercayaan dirinya dan mengembangkan potensi serta dapat mengikuti perkembangan konseling seperti Teknik *Role Playing* ini dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling di sekolah.
3. Kepada peneliti selanjutnya dapat meneliti pengaruh Teknik *Role Playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan teknik yang berbeda seperti *sosiodrama*, *Asertive Training*, dan lain-lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-uqshari, Yusuf. 2005. *Percaya Diri, Pasti*. Jakarta. Gema Insani Press.
- Andriati, novi. 2015 . Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri. *Jurnal BimbinganKonseling*,4(1).(https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/article/view/6873/4939, Diakses pada tanggal 31 Desember 2018).
- Arikunto, S. 2006. *Presedur Penelitian Sustu Pendekatan Praktik*. Jakarata : Rineka cipta Jakarata.
- Fatimah, dewi. 2015. Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4 (1) (http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/article/view/6871, Diakses pada tanggal 30 Desember 2018).
- Kushartanti, A. 2009. Perilaku menyontek ditinjau dari kepercayaan diri, indigenenous, *Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 11 (2).
- Santrock, John. W. 2002. *Adolesence : Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Yulianto Fitri dan Nashori Fuad H. 2006. Kepercayaan Diri Dan Prestasi Atlet Tae Kwon Do Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Psikologi Undip*. 3 (1)

