

## Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas X SMK MIN-QU Gumukmas Tahun Ajaran 2021/2022

Nur Amaliyah Kasturi

Universitas PGRI Argopuro, Jember

Email: [nuramaliyahkasturi@gmail.com](mailto:nuramaliyahkasturi@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini guna meningkatkan kepercayaan diri pada siswa kelas X SMK MINQU Gumukmas. Kepercayaan diri sangatlah penting terlebih lagi pada masa pendidikan, misalnya saja pada lingkup sekolah yang banyak membutuhkan banyak bersosialisasi. Sedangkan bersosialisasi sendiri itu juga memerlukan keberanian serta kepercayaan diri. Kepercayaan diri juga berguna untuk mengetahui potensi yang berada didalam diri individu. Oleh sebab itu penelitian ini ditujukan guna meningkatkan kepercayaan diri pada seluruh siswa kelas X SMK MINQU. Rancangan penelitian yang dipakai yakni *pre-experiment* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Analisis data memakai analisis statistik non-parametrik berupa uji Wilcoxon. Hasil data yang digunakan ialah 28 siswa sebelum *treatment (pretest)* dan 4 siswa sesudah *treatment (posttest)*. Hasil penelitian menunjukkan data hasil uji Wilcoxon dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yakni 0,068, lebih besar dari 0,05 yang artinya uji Wilcoxon dinyatakan ditolak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan jika tidak adanya pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap kepercayaan diri

**Kata kunci:** Teknik Role Playing, Kepercayaan Diri, Penelitian Eksperimen

### Abstract

This research is to increase self-confidence in class X SMK MINQU Gumukmas. Self-confidence is very important, especially during education. For example, in a school environment that requires a lot of socializing. While socializing itself also requires courage and confidence. Confidence is also useful for knowing the potential that exists in individuals. Therefore, this research is intended to increase the self-confidence of all students of class X SMK MINQU. The research design used was pre-experiment with one group pretest-posttest design. Data analysis used non-parametric statistical analysis in the form of the Wilcoxon test. The results of the data used were 28 students before treatment (pretest) and 4 students after treatment (posttest). The results showed that the Wilcoxon test data with the Asymp value. Sig. (2-tailed) that is 0,068, smaller than 0.05, which means that the Wilcoxon test is rejected. Based on these results it can be concluded that 'there is no effect of group guidance with role playing techniques on self-confidence'.

**Keywords:** Role Playing Techniques, Confidence, Experimental Research.

## PENDAHULUAN

Hasil riset oleh (Simbolon, 2013) menyatakan bahwa disalah satu sekolah menengah di Bandung, menemukannya 19% peserta didik masuk pada kategori percaya diri rendah. Menurut (Asmadi, 2010) Kepercayaan diri lebih dipengaruhi oleh kepribadian seseorang daripada berkembang dengan sendirinya. Karakteristik, konvensi, pengalaman keluarga, kebiasaannya, serta lingkungan sosial ataupun kelompok individu dari mana keluarga berasal semuanya berdampak pada kepercayaan diri. Sementara ciri-ciri anak didik yang mempunyai rendahnya tingkat kepercayaan dirinya seperti malu-malu dalam mengikuti setiap pelajaran dan siswa masih ragu, malu didalam mengungkapkan pendapatnya serta memilih diam untuk menghindari pertanyaan dari guru mata pelajarannya (Khairuddin Tamubusai, 2021).

Thursan Hakim (2005) mencantumkan ciri-ciri seseorang yang percaya diri yakni selalu

menjaga ketenangan disegala situasi, memiliki potensi serta kemampuan yang cukup, bisa meredakan ketegangan yang muncul didalam konteks yang berbeda, mampu beradaptasi dan berkomunikasi dalam konteks yang berbeda, mempunyai keadaan mental serta fisik yang cukup guna mendukung penampilan, mempunyai kepintaran yang cukup, serta mempunyai jenjang pendidikan formal yang memadai. mempunyai pengetahuan ataupun keterampilan lainnya yang mendukung kehidupannya, seperti pengetahuan bahasa asing, keterampilan sosial, latar belakang pendidikannya yang kuat, pengalaman hidupnya yang membentuk pandangannya sehingga mampu menjadi kuat serta tangguh disaat menghadapi tantangan hidup, serta tanggap positif ketika menghadapi rintangan. Sebagai contoh, tetap tabah, kuat, dan sabar saat menghadapi kesulitan hidup.

Bimbingan kelompok menurut (Sukardi, dalam Hadi Pranoto, 2016) Bimbingan Kelompok mencakup pada suatu jenis program bimbingan yang memungkinkannya sekelompok anak didik dalam bersamaan mengumpulkan bahan-bahan dari berbagai sumber (khususnya pembimbing dan konselor) yang akan membantunya didalam kehidupan sehari-hari sebagai seseorang dan sebagai siswa, serta anggota keluarganya, masyarakat, ataupun sebagai pengambil keputusan.

*Role Playing* ataupun bermain peran ialah metode pembelajaran yang meminta anak didik guna memainkan perannya sesuai dengan skenario yang sudah ditentukan. Tujuannya ialah guna mendapatkan keterampilan yang dibutuhkan untuk belajar (Fatmawati, 2015).

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Oktaviandi Bertua Pardede, Laurensius Hedwik Sitanggang, Sonia Lestari Siahaan (2021) menyimpulkan bahwasanya metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Novel yang menyatakan bahwasanya tidak adanya perbedaan nilai *pretest* serta *posttest* sehingga metode pembelajaran *role playing* tidak memberikan pengaruh yang signifikansi terhadap prestasi belajar siswa.

Penelitian yang diteliti oleh Titik Istiomah, Dr. Ahmad Khoiri. M,Pd, Vava Imam Agus Faisal., M. Pd. I (2015) menyimpulkan bahwa tidak ada perbedaan anatara kelas eksperimen dan kontrol. Artinya tidak berpengaruh signifikan metode *role model* terhadap hasil pembelajaran siswa. Rumusan masalah untuk penelitian ini ialah pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap kepercayaan diri. Sedangkan tujuan riset ini yakni guna mengetahui adanya pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap kepercayaan diri.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis riset ini yakni penelitian kuantitatif eksperimental. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2012), penelitian eksperimen bisa dipahami dengan metode penelitian yang dipakai guna mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lainnya didalam keadaan yang dikendalikannya. Desain eksperimen didalam temuan ini menggunakan *pre-experimental design*. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2015) menjelaskan “disebut *pre-experimental design*, dikarenakan desain tersebut belum termasuk uji coba yang serius”. Dikarenakan pembuatan variable dependen masih dipengaruhi oleh faktor eksternal. Oleh karena itu, variabel independen bukan satu-satunya faktor yang mempengaruhi hasil percobaan yang merupakan variabel dependen. Hal tersebut bisa terjadi sebab tidak terjadinya variable kontrol, serta sampel tidak dipilihnya secara random.

Pada penelitian ini memakai desain *One-Group Pretetst Posttest Design*. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2014) Rancangan *one group pretest and posttest design* ini diterapkan di suatu kelompok tanpa terdapatnya kelompok kontrol ataupun pembanding serta mengemukakan bahwasanya *One-Group Pretest Posttest Design* meliputi pada desain penelitian yang ada pretest, sebelum dikasih perlakuannya. Oleh karena itu hasil perlakuan bisa dilihat sangat akurat, dikarenakan bisa dibanding dengan keadaan sebelum diberikanya perlakuan ataupun telah diberi perlakuannya (*treatment*). *Treatment* yang diartikan peneliti yakni teknik *Role Playing*. Dengan demikian peneliti ingin melihat pengaruh teknik *Role Playing* terhadap kepercayaan dirinya.

Didalam riset eksperimen ini peneliti berfokus guna mengatasi pada masalah kepercayaan diri siswa kelas X SMK MINQU Gumukmas, yakni dengan memberi *treatment* selanjutnya diperlihatkan perubahan yang muncul sebagai pengaruh dari *treatment* yang diberi.

Populasi pada riset ini yakni semua siswa kelas X SMK MINQU dengan jumlah siswa 28, dan 4 siswa sebagai sampelnya. Sedangkan instrument dalam penelitian ini disusun dengan membuat definisi operasional dari variabel penelitian, serta berikutnya ditentukan variabel yang akan diukur. Berdasarkan indikator ini selanjutnya diuraikan menjadi butir-butir pertanyaan ataupun pernyataan. Guna memudahkannya penyusunan instrument, sehingga mesti dipakai kisi-kisi instrument (Sugiyono, 2010).

Skala yang diterapkan ialah skala likert. Skala Likert berdasarkan pendapat Sugiyono (2010) dipakai guna mengukur sikap, pendapat, serta tanggapan seorang maupun kelompok terhadap fenomena sosial. Item skala adalah pernyataan dengan lima kemungkinan tanggapan.

Skala *likert* diberikan disaat *pre-test* dan *posttest*. Skala *likert* digunakan disaat *pretest* yang tujuannya guna mengetahui data awal terkait tingkat kepercayaan diri pada siswa, setelah itu siswa yang memiliki permasalahan pada kepercayaan diri akan diberi *treatment* berupa teknik *Role Playing*. Skala *likert* juga dipakai disaat *posttest*, data hasil skala *likert* itu bisa dipakai guna mengetahui apakah ada perubahan setelah diberikan *treatment*. Rentangan penilaian didalam penelitian ini memakai rentangan skor 1- 5.

Rentangan penilaian pada penelitian ini memakai rentangan skor 1-5 yang mewakili 3 kriteria konsep diri yaitu tinggi, sedang, rendah. Adapula rumus yang dipakai guna menganalisis data pada penelitian kali ini menerapkan rumus Azwar (2012), dengan rumus seperti berikut:

- |  |   |
|--|---|
| 1. Skor maksimal instrument              | = Jumlah soal x skor skala terbesar             |
| 2. Skor minimal instrument               | = Jumlah soal x skor skala terkecil             |
| 3. Mean teoritik ( $\mu$ )               | = $\frac{1}{2}$ (Skor terbesar + skor terkecil) |
| 4. Standar deviasi populasi ( $\sigma$ ) | = $\frac{1}{6}$ (Skor terbesar - skor terkecil) |

Uji validitas menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Service Solution*) yang digunakan untuk mengambil keputusan suatu item valid ataupun tidak valid berdasarkan pendapat Sugiyono (2019) bisa dilihat lewat cara menggabungkan antar skor butir dengan skor total, bila korelasinya  $r$  di atas 0,05 sehingga bisa ditarik kesimpulan yakni butir instrument itu valid. Sedangkan pengujian reliabilitas menurut Prayitno (2013) Variabel disebut baik bila mempunyai nilai Cronbach's Alpha > dari 0,60. Sedangkan untuk teknik pengumpulan itu sendiri peneliti memakai berbagai cara, seperti wawancara, kuesioner, observasi serta dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilaksanakannya observasi dilembaga SMK MINQU khususnya pada siswa kelas X SMK. Sebelum menjalankan penelitian, peneliti terlebih dahulu menguji coba instrument penelitian guna mengetahui validitas serta reliabilitas instrument yang disebarkan kepada subjek penelitian. Didalam penelitian ini uji validitas memakai aplikasi SPSS 22.00. Instrumen dikatakan valid bila nilai  $r$  yang didapatkan berdasarkan hasil hitungan ( $r$  hitung) lebih besar dibanding dengan  $r$  tabel yang taraf signifikansinya 5%. Peneliti menguji validitas kuesioner kepada 35 responden, yaitu  $N=35$  dengan taraf signifikansinya 5% sehingga  $r$  table 0,334, dengan jumlah soal sebanyak 40 item pernyataan yang diajukan, dapat diketahui bahwa 6 item pernyataan dikatakan tidak valid dikarenakan skor total ( $r$  hitung) lebih kecil dari  $r$  table, serta 34 item pernyataan dikatakan valid sebab  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel.

Uji reliabilitas dilakukan memakai rumus *Alpa cronbach* dengan bantuan aplikasi SPSS 22.00, diketahui rata-rata nilai *Alpha Cronbach* dalam uji reliabilitas adalah 0,921 lebih besar dari 0,60 yang

memperlihatkan bahwasanya skor 34 item pernyataan yang valid dinyatakan reliabel. Sementara 6 item pernyataan dinyatakan tidak reliabel dikarenakan nilai *Alpha Cronbach* lebih kecil dari 0,60. Langkah awal sebelum pemberian *treatment* adalah melaksanakan *pretest*. *Pretest* ini diberi pada siswa kelas X SMK yang berjumlah 28 siswa untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri. Hal ini dilaksanakan dengan penyebaran angket kuesioner yang telah dinyatakan valid dan reliabel.

Kategori skor siswa didapat melalui perhitungan berdasarkan rumus kategorisasi Azwar (2012). Jumlah seluruh skor *pretest* tersebut yaitu 3.191, dengan demikian didapatkan rata-rata skor siswa yaitu 102 dan standar deviasinya yaitu 23.

No	Rumus Rentangan Skor	Rentangan Skor	Kategori Skor
1	$X > \mu + 1\sigma$	$X > 124$	Tinggi
2	$\mu - 1\sigma < X \leq \mu + 1\sigma$	$79 < X \leq 124$	Sedang
3	$X \leq \mu - 1\sigma$	$X \leq 79$	Rendah

- keterangan :
- X : Jumlah Skor Siswa
- Dikatakan Tinggi apabila : Siswa dapat memahami masalah yang tengah dihadapi
- Dikatakan Sedang apabila : Siswa bisa merasakan perasaan yang dialami orang lain
- Dikatakan Rendah apabila : Siswa belum mampu berperan sebagai orang lain

Didalam penelitian ini pemberian perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan teknik *role playing*. Dilihat dari kategori itu bisa diketahui bahwasanya dari 28 siswa yang telah mengikuti *pretest*, terdapat 15 siswa yang kategorinya tinggi, 6 siswa yang kategorinya sedang serta 7 siswa yang kategorinya rendah. Didalam penelitian ini pemberian perlakuan (*treatment*) dengan memakai teknik *role playing*. Peneliti memfokuskan akan memberikan *treatment* terhadap siswa dengan nilai yang paling rendah, yaitu sebanyak 4 siswa yang diharapkan bisa meningkatkan kepercayaan diri terhadap siswa. Perbandingan dari hasil *pretest* serta hasil *posttest* kepercayaan diri siswa yang dilakukan pada siswa dengan kategori rendah



Pemberian *treatment* yang akan dilaksanakan oleh 4 peserta didik dengan nilai yang paling rendah dengan memakai teknik *role playing*. Adapun harapan penggunaan teknik *role playing* ini bisa meningkatkannya kepercayaan diri terhadap siswa kelas X yang nantinya akan dilanjutkan dengan adanya *posttest*

#### Kategori skor *posttest*

Responden	Jumlah Skor	Kategori Skor
1	90	Sedang
2	79	Rendah
3	81	Sedang
4	110	Sedang

Jumlah skor siswa adalah sebesar 360 dengan rata-rata sebesar 102 dan standar deviasinya adalah 23. Maka kategori siswa ditunjukkan dalam perhitungan dibawah ini

Rentangan Skor

No	Rumus Rentangan Skor	Rentangan Skor	Kategori Skor
1	$X > \mu + 1\sigma$	$X > 124$	Tinggi
2	$\mu - 1\sigma < X \leq \mu + 1\sigma$	$79 < X \leq 124$	Sedang
3	$X \leq \mu - 1\sigma$	$X \leq 79$	Rendah

ket. X = Jumlah Skor Siswa

Hasil dari *posttest* menunjukkan bahwa ada peningkatan skor yang diperoleh siswa, dari kategori rendah menjadi kategori sedang sebanyak 3 siswa. Sedangkan untuk 1 siswa hanya mengalami peningkatan skor dan masih pada kategori rendah.



Berikut adalah hasil perbandingan berdasarkan hasil *pretest* serta hasil *posttest* kepercayaan diri siswa yang dilaksanakan pada siswa dengan kategori rendah

Perbandingan Pretest Dan Posttest				
Responden	Pretest	Kategori	Posttest	Kategori
1	75	Rendah	90	Sedang
2	74	Rendah	79	Rendah
3	68	Rendah	81	Sedang
4	65	Rendah	110	Sedang

Didalam penelitian ini menggunakan analisis statistic *non parametric* yang berupa pengujian Wilcoxon. Uji Wilcoxon digunakan guna mengetahui gambaran tingkat kepercayaan diri pada siswa kelas X SMK sebelum setelah sesudah diberi tindakan (*treatment*). Penghitungan statistic ini dibantu dengan memakai aplikasi SPSS versi 22.0

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pretest	7	75.2857	3.54562	68.00	78.00
Posttest	7	93.1429	12.48237	79.00	110.00

Uji Wilcoxon pada penelitian ini diterapkan guna menjawab rumusan “Apakah Teknik *Role Playing* berpengaruh untuk meningkatkan Kepercayaan Diri?”. Untuk menjawab rumusan masalah itu, pengujian Wilcoxon dilaksanakan terhadap data *pretest* dan *posttest* siswa.

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	4 <sup>b</sup>	2.50	10.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	4		

a. posttest < pretest

b. posttest > pretest

c. posttest = pretest

Dari Uji Wilcoxon tersebut memperlihatkan bahwa negative rank untuk *pretest* serta *posttest* ialah 0, yang berarti tidak ditemukannya penurunan dari *pretest* ke *posttest*. Sementara dalam Positive rank terdapatnya data N4, yang menunjukkan bahwa ke-4 siswa terjadinya peningkatan kepercayaan diri dari nilai *pretest* kenilai *posttest*, mean rank ataupun rata-rata peningkatan itu ialah 2.50. Sementara sum of ranks tersebut ialah 10.00, dan ties menunjukkan tidak ada nilai skor siswa yang sama.

Test Statistics<sup>a</sup>

	posttest – pretest
Z	-1.826 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.068

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Nilai Z yang diperoleh berdasarkan hasil output dalam tabel itu ialah -1.826 dengan asimp. sig. (2-tailed) 0,068 yang memperlihatkan bahwa lebih dari 0,05 yang berarti hipotesis dinyatakan ditolak, meskipun hasil *posttest* siswa mengalami peningkatan skor. Dan bisa ditarik kesimpulan bahwasanya tidak adanya pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap kepercayaan diri

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SMK MINQU Gumukmas Jember dan hasil uji Wilcoxon terkait pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap kepercayaan diri, memperlihatkan bahwasanya tidak terdapatnya pengaruh dari bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap kepercayaan diri, namun ada peningkatan skor yang terjadi oleh ke-Empat siswa. Bimbingan

kelompok dengan teknik role playing terhadap kepercayaan diri tidak mempengaruhi peningkatan kepercayaan diri pada siswa kelas X SMK MINQU, dikarenakan sampel yang digunakan terlalu sedikit yaitu 4 siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih tidak lupa peneliti sampaikan pada pihak yang sudah mendukung serta membantu terlaksananya penelitian ini. Terimakasih kepada Dosen Pembimbing, kepada lembaga SMK MINQU Gumukmas Jember, kepada siswa kelas X SMK, dan juga Almater Universitas PGRI Argopuro Jember.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. I., Handayani, A., & Hartini, T. (2020). Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Terhadap Perencanaan Karir Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 19-26.
- Amanah, E. S. (2019). Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Assertive Peserta Didik Kelas X Perhotelan Di Smk Negeri 3 Bandar Lampung (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Ameliah, I. H. (2016). Pengaruh Keingintahuan Dan Rasa Percaya Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Vii Mts Negeri I Kota Cirebon. *Eduma: Mathematics Education Learning And Teaching*, 5(1).
- Ana, A., Wibowo, M. E., & Wagimin, W. (2017). Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Dan Harapan Hasil (Outcome Expectations) Karir Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(1), 49-53.
- Ayundari, A. (2019). *Pengaruh Layanan Bimbingan Pribadi Sosial Dengan Teknik Diskusi Terhadap Peningkatan Percaya Diri Peserta Didik Kelas Ix B Mts Al Khairiyah Natar Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Christiana, E., & Wahyu, N. E. S. (2010). Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas X-3 Sma Negeri 8 Surabaya Dengan Konseling Kelompok Gestalt. *Makalah Unesa: Tidak Diterbitkan*. Kai Utara Lampung Utara. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 1(1), 100-111.
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167.
- Fatimah, D. (2015). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1).
- Fatimah, D. (2015). Pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1)
- Hanan, H. A. (2017). Meningkatkan Motivasi Belajar Bimbingan Konseling Siswa Kelas Viii. C Melalui Bimbingan Kelompok Semester Satu Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(1), 62-72.
- Hapsyah, D. R. (2019). Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Mengurangi Prasangka Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 162-175.
- Hartono, H., & Saputro, M. (2018). Pembentukan Kepercayaan Diri Mahasiswa Pendidikan Matematika Melalui Penerapan Supercamp. *Majamath: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 43-56.

- Hetilaniar, H., & Murniviyanti, L. (2021). Analisis Kelayakan Modul Pementasan Monolog Berbasis Kearifan Lokal Dengan Metode Role Playing Dan Teknik 3m (Meniru, Mengolah Dan Mengembangkan). *Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 5(1), 143-160.
- Khulwah, A. R., & Mugiarto, H. (2021). Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Zoom Meeting Dengan Teknik Johari Window Terhadap Peningkatan Penerimaan Diri Siswa. *Counsnesia Indonesian Journal Of Guidance And Counseling*, 2(02), 113-120.
- Kurniawan, D. E., & Pranowo, T. A. (2018). Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Sebagai Upaya Mengatasi Perilaku Bullying Di Sekolah. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 2(1).
- Lestari, Y., Yusmansyah, Y., & Rahmayanthi, R. (2015). Peningkatan Kemandirian Belajar Dengan Layanan Bimbingan Kelompok. *Alibkin (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 4(1).
- Maryati, M. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Time Management Skill Pada Siswa. *Jpgi (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 4(1), 18-24.
- Maulana, C., Lubis, I. A., & Ramadhani, R. (2019). Peranan Media Interaktif Dalam Percakapan Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Metode Role Play (Lokasi: Smp Negeri 7 Tanjung Balai). *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 2(1), 59-64.
- Mawarni, M. E. (2012). Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Tata Krama Pergaulan Di Sekolah Pada Siswa Kelas X. 6 Sma Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2011/2012.
- Miranda, I., Al Hakim, I., & Wibowo, B. Y. (2019). Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 4(2).
- Pranoto, H. (2016). Upaya Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di Sma Negeri 1 Sung
- Prasatiawan, H., & Saputra, W. N. E. (2018). Profil Tingkat Percaya Diri Siswa Smk Muhammadiyah Kota Yogyakarta. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(1), 19-26.
- Purnaningtyas, P. S., & Nugraha, A. (2021, August). Pengembangan Permainan Gobag Sodor Dengan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa Sma Muhammadiyah 3 Yogyakarta. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan (Vol. 1)*.
- Rifki, M. (2008). *Pengaruh Rasa Percaya Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sma Islam Almaarif Singosari Malang* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Simarmata, S. W., & Arianti, D. (2019). Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Broken Home Pada Siswa Kelas X Smk Pabaku Kec. Stabat Ta 2017/2018. *Al-Irsyad*, 7(2).
- Syarif, K., & Hasibuan, M. L. (2014). Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Xi Ipa 2 Sma Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2013/2014.
- Tambunan, F. (2017). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Dalam Bersosialisasi Pada Siswa Smp Negeri 18 Medan Tahun Ajaran 2017/2018* (Doctoral Dissertation, Unimed).
- Tanjung, Z., & Amelia, S. (2017). Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jrti (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2).
- Widyaningtyas, D., & Farid, M. (2014). Pengaruh Experiential Learning Terhadap Kepercayaan Diri Dan Kerjasama Tim Remaja. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(03).