

**LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING*  
DALAM MENINGKATKAN *SELF ESTEEM* SISWA KELAS VII  
SMPN 16 CIMAHI**

**Sifa Mandiri 1, Wahyu Hidayat 2, Williya Novianty 3**

1 mandirisyifa@gmail.com, 2 wahyu.azzam.hidayat@gmail.com, 3 williya@ikipsiliwangi.ac.id

Program Studi Bimbingan dan Konseling  
IKIP Siliwangi

**Abstract**

*The purpose of this research is to determine: the effectiveness of group guidance using role-playing techniques in enhancing students' self-esteem, and the challenges faced in implementing group guidance services using role-playing techniques to improve self-esteem. The research method used is a mixed method with an explanatory sequential design. Quantitative data was collected through questionnaires (pretest and posttest) and analyzed using the t-test, while qualitative data was collected through observations and interviews and analyzed using data reduction techniques. The research was conducted at SMPN 16 Cimahi, and the subjects of the study were 8 seventh-grade students. The results of the quantitative data indicate an improvement in students' self-esteem through the implementation of group guidance using role-playing techniques with a significance value (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ . From the qualitative data, it is shown that the challenges faced by students come from themselves and others (group members), such as difficulty in understanding and performing the assigned roles, accompanied by feelings of embarrassment or discomfort when role-playing in front of their peers.*

**Keywords:** *role playing technique group guidance, self esteem*

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini, yaitu mengetahui: efektifitas bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan *self esteem* siswa; dan kendala yang dihadapi dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan *self esteem*. Metode penelitian yang digunakan adalah *mixed method* dengan desain *explanatory sequential design*. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket (*pretest* dan *posttest*) dan dianalisis dengan uji T sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan wawancara yang dianalisis dengan menggunakan reduksi data. Penelitian dilaksanakan di SMPN 16 Cimahi. Subjek penelitian adalah 8 siswa kelas VII. Hasil penelitian dari data kuantitatif menunjukkan ada peningkatan *self esteem* siswa melalui penerapan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan nilai signifikansi (*2-tailed*)  $0.000 < 0.05$ . Dari hasil data kualitatif menunjukkan bahwa kendala yang dihadapi oleh siswa berasal dari diri sendiri dan orang lain (teman kelompok) yaitu kesulitan dalam memahami dan menjalankan peran yang telah ditetapkan, disertai rasa malu atau tidak nyaman saat bermain peran di hadapan teman-teman.

**Kata Kunci:** *bimbingan kelompok teknik role playing, self esteem*

## PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa perkembangan transisi antara masa anak-anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional (Sarwono, 2016). Tahap awal masa remaja ini biasanya berkisar dari usia 11 hingga 14 tahun. Dari tahap ini, seorang anak muda secara bertahap akan bergerak menuju tahap akhir masa remaja, yang berlangsung umumnya dari usia 15 hingga 18 tahun (Geldard & David, 2011). Pada masa ini, terjadi berbagai perubahan pada diri remaja, salah satunya adalah perubahan fisik. Terkait dengan perubahan fisik yang terjadi, para remaja harus dapat menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif, dimana hal tersebut merupakan salah satu tugas perkembangan remaja. Kebanyakan remaja memiliki rasa minder atau rendah diri dengan keadaan fisik yang dimilikinya, dan tak jarang hal ini membuat remaja sering menutup diri dari orang lain, menjadi kurang bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya serta merasa kehilangan harga dirinya (kehilangan *self esteem*nya).

Peranan guru dalam pembelajaran konstruktif terlihat pada bagaimana ia memilih dan mengendalikan proses belajar mengajar, memberikan dukungan selektif terhadap interpretasi yang dikemukakan siswa (Dahar, 2011). Dengan proses belajar mengajar yang terkendali dengan baik dan dukungan selektif yang didapatkan peserta didik dari guru membantu mereka untuk berkembang dan meningkatkan rasa harga diri atau *Self esteem* pada diri siswa yang pada akhirnya berperan dalam peningkatan kapasitas sehingga siswa mampu melaksanakan tugas tugas perkembangan dengan baik.

Menurut Coopersmith (Susanto, 2017) mengatakan bahwa harga diri (*self esteem*) secara umum dikonseptualkan sebagai komponen sebagai evaluasi utama terhadap self dan merefleksikan sejauh mana individu percaya bahwa mereka berguna dan pantas mendapatkan respek. Anak-anak yang memiliki *self esteem* rendah selalu melihat diri mereka dengan sudut pandang yang negatif. Mereka lebih melihat kepada kelemahan-kelemahan yang mereka miliki. Melalui *self esteem*, seorang remaja dapat mengevaluasi dirinya sendiri berdasarkan pada perasaan keberhargaan dirinya yang bisa berupa perasaan positif atau negative.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMPN 16 Cimahi terdapat beberapa peserta didik yang memiliki harga diri (*self esteem*) rendah sesuai dengan memperhatikan indikator *self esteem* yang dikemukakan oleh Coopersmith yaitu berupa perasaan

berharga, perasaan mampu serta perasaan diterima. Peserta didik dengan *self esteem* yang rendah mempunyai perasaan inferior, mudah berputus asa serta merasa diasingkan dan merasa tidak diperhatikan, kurang dapat mengekspresikan diri, tidak konsisten, dan pasif terhadap lingkungan.

Dalam rangka menyelaraskan teori serta fakta yang ada dan memperkuat hasil observasi, peneliti melakukan wawancara dengan guru BK kelas VII yang bekerjasama dengan guru mata pelajaran guna melihat perkembangan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK terkait masalah rendahnya *self esteem* pada peserta didik, dan dapat disimpulkan ada beberapa peserta didik yang memiliki harga diri yang rendah mereka tidak percaya diri, serta mempunyai rasa minder dan tidak merasa yakin dengan kemampuannya sendiri, kemudian ada juga yang merasa kurangnya pengakuan dalam lingkungan sosialnya dan merasa tidak bernilai dalam lingkungannya.

Salah satu layanan bimbingan yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam permasalahan harga diri peneliti menggunakan Teknik *Role playing* dalam bentuk kelompok, Prayitno (2015) mendefinisikan layanan bimbingan kelompok sebagai kegiatan pemberian informasi dalam suasana kelompok dan adanya penyusunan rencana untuk pengambilan keputusan yang tepat dengan adanya dinamika kelompok sebagai wahana untuk pencapaian tujuan kegiatan bimbingan konseling.

Bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan atau bimbingan kepada individu atau siswa melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas, dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna untuk pengembangan atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta layanan (Tohirin, 2011). Dalam layanan yang diberikan peneliti akan mencoba menggunakan teknik permainan atau games dalam memberikan layanannya. Media dengan teknik permainan ini dipilih dikarenakan Menurut Freud & Erikson (Santrock, 2011) permainan merupakan suatu bentuk penyesuaian yang sangat berguna pada diri manusia, dapat menolong individu menguasai kecemasan dan konflik yang dihadapi.

Untuk mengantisipasi penurunan secara kualitas dan minat dari anggota kelompok bahkan pemimpin kelompok dan sebagai akomodasi kekurangan-kekurangan yang terdapat pada penyelenggaraan layanan bimbingan kelompok maka para ahli mengembangkan model atau cara yang dapat ditempuh untuk menyelenggarakan

pelayanan bimbingan dan konseling dengan paradigma naturalistik. Teknik bermain peran atau role play merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam penyelenggaraan bimbingan kelompok.

*Role playing* atau bermain peran adalah salah satu teknik dalam pendekatan kelompok yang dapat diterapkan dalam psikoterapi atau konseling. Satu hal yang membedakan *role playing* dengan pendekatan kelompok yang bersifat instruksional adalah adanya unsur drama. Anggota kelompok tidak hanya berdiskusi ataupun membicarakan masalahnya di kelompok, tetapi mereka juga menindaki apa yang dipermasalahkannya tersebut. Mereka dapat mengungkapkannya dalam suatu drama yang disutradarai oleh pemimpin kelompok (Prawitasari, 2011).

Bermain peran memberi kesempatan orang untuk berubah sesuai dengan apa yang dimilikinya sebelumnya. Dalam drama yang sebetulnya merupakan kehidupannya sendiri, seseorang diminta untuk memerankan peran yang tidak biasa ia mainkan, ia akan mempunyai pengertian baru ketika memerankan peran tersebut. Hal ini menggambarkan bahwa individu akan menggunakan spontanitasnya dalam peran yang dimainkannya. Kreativitasnya akan membimbingnya mengerti apa yang sedang dihadapinya. Melalui pemanasan ia akan menyadari apa yang dipikirkan dan dirasakan baik secara ragawi maupun sukawi atau baik secara psikis maupun fisik (Prawitasari, 2011).

Bermain peran di kalangan masyarakat luas khususnya masyarakat awam lebih dikenal dengan istilah bermain drama, namun di kalangan praktisi pendidikan ada yang menyebutnya bermain peran dengan *role playing*, ada juga yang menyebutkan bermain peran dengan sosiodrama atau praktisi di dalam psikologi klinis mengistilahkan sebagai psikodrama.

Dari banyaknya pengistilahan bermain peran pada prinsipnya penekanan yang menjadi benang merah dalam mendefinisikan bermain peran adalah unsur-unsur yang terkandung didalamnya yaitu adanya sutradara, pemain dan pementasan. Jika diadaptasi dalam kegiatan konseling maka seorang sutradara adalah pemimpin kelompok, pemain atau pemeran adalah anggota kelompok yang menjadi terminalnya adalah bagaimana memberikan kesembuhan terhadap permasalahan yang terjadi lewat aktualisasi yang diperankan oleh masing masing anggota kelompok yang sudah diarahkan atau diskenario oleh sutradara dalam hal ini adalah pemimpin kelompok.

Bimbingan kelompok dengan pendekatan teknik *role playing* atau bermain peran meskipun mengadaptasi dari *role playing* yang digunakan dalam sosiodrama, namun pada tataran substansinya dan ciri khas dalam bimbingan kelompok tidak dihilangkan, yakni dinamika kelompok dan partisipatif aktif dari anggota kelompok.

Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Awlawi (2013) dijelaskan bahwa siswa yang memiliki harga diri yang rendah mereka tidak percaya diri, siswa juga tidak saling menghargai dan cenderung mengeluarkan emosi-emosi negatif yang merugikan dirinya sendiri, kurang bertanggung jawab sebagai pelajar, hal ini ditampilkan dengan tingkah laku siswa yang tidak membuat tugas, kurang memperhatikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Irawati dan Nurahma (2012) dijelaskan bahwa siswa yang memiliki harga diri yang tinggi mereka akan memperoleh pengakuan dalam lingkungan sosialnya, tampil dengan lebih percaya diri, dan merasa lebih bernilai dalam lingkungannya, sehingga menimbulkan prestasi belajar yang tinggi.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Mix Method*. Metode ini dipilih sesuai dengan karakteristiknya karena pertanyaan penelitian yang hendak dijawab meliputi *outcomes* dan proses yang melibatkan penggabungan data kuantitatif dan kualitatif. Menurut Creswell & Plano Clark (Hermawan, 2019) *Mixed methods research design* (rancangan penelitian metode campuran) merupakan suatu prosedur dalam mengumpulkan, menganalisis, dan “mencampur” metode kuantitatif dan kualitatif dalam suatu penelitian atau serangkaian penelitian untuk memahami permasalahan dalam penelitian.

Pada penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental designs*, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang efek dari suatu tindakan tanpa mengontrol sejumlah faktor yang dapat mempengaruhi hasilnya. Desain yang dipilih adalah *One Group Pretest-Posttest Design* dalam desain ini, hanya ada satu kelompok subjek atau partisipan yang diukur dua kali: sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) pemberian perlakuan atau intervensi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada peserta didik adalah dengan membandingkan skor angket *self esteem* sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Perubahan yang dimaksud adalah penurunan skor *self esteem* peserta didik yang berarti kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* yang dilaksanakan dapat meningkatkan *self esteem*. Perincian skor *self esteem* peserta didik sebelum dan sesudah dilaksanakan kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil *Pretest* dan *Posttest*

NAMA	PRETEST	KATEGORI	POSTTEST	KATEGORI
RBM	111	Rendah	170	Sedang
MAT	118	Rendah	203	Tinggi
AF	118	Rendah	193	Tinggi
ARS	102	Rendah	147	Sedang
AP	81	Rendah	174	Sedang
ARS	102	Rendah	160	Sedang
MIR	85	Rendah	205	Tinggi
RLA	104	Rendah	201	Tinggi

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* di atas dapat dilihat bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan *self esteem* peserta didik, dilihat dari menurunnya skor hasil *posttest*.

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil <i>Pretest-Posttest</i>	<i>Pretest</i>	0.232	8	.200*	0.900	8	0.288
	<i>Posttest</i>	0.198	8	.200*	0.905	8	0.318

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dalam menghitung uji normalitas sebuah data, maka dilakukan penghitungan dengan bantuan SPSS 27.0 kepada 8 responden baik saat *pretest* maupun *posttest* dengan jumlah keseluruhan 60 butir soal yang telah valid. Dimana data dikatakan data terdistribusi normal jika  $\text{sig} > 0.05$ . Berdasarkan hasil penghitungan tersebut diketahui melalui penghitungan model Kolmogorov-Smirnov bahwa nilai sig *pretest* sebesar 0.200

serta nilai sig *posttest* sebesar 0.200, sehingga nilai sig > 0.05 baik *pretest* maupun *posttest*, maka dapat dikatakan data terdistribusi normal.

**Tabel 3. Uji Homogenitas**  
**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil <i>Pretest-Posttest</i>	Based on Mean	4.197	1	14	0.060
	Based on Median	4.080	1	14	0.063
	Based on Median and with adjusted df	4.080	1	13.979	0.063
	Based on trimmed mean	4.181	1	14	0.060

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diketahui nilai *signifikansi based on mean* 0,060, artinya nilai signifikansi > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa distribusi data dari hasil *posttest* dapat dikatakan homogen.

**Tabel 4. Hasil Uji T**  
**Paired Samples Test**

		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-79.000	24.640	8.712	-99.600	-58.400	-9.068	7	0.000

Uji t yang digunakan adalah *paired sample t test* untuk mengkaji keefektifan perlakuan kepada responden yang ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum (*pretest*) dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan (*posttest*). Persyaratan pokok dalam *uji paired sample t test* adalah data berdistribusi normal.

Dasar pengambilan keputusan dari *paired sample t test*:

1. Perlakuan kepada responden dikatakan efektif dan memiliki perbedaan yang signifikan jika nilai signifikansi (*2-tailed*) < 0,05. Maka Ho ditolak dan Ha diterima.
2. Perlakuan kepada responden dikatakan tidak efektif dan tidak memiliki perbedaan yang signifikan jika nilai signifikansi (*2-tailed*) > 0,05. Maka Ho diterima dan Ha ditolak. Dari hasil pengujian diketahui bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0.000 atau < 0.05. Sehingga perlakuan kepada responden dikatakan efektif dan memiliki perbedaan yang signifikan sehingga Ho ditolak dan Ha diterima.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

No	Siswa	Nilai		Ngain	Kriteria
		Pretest	Posttest		
1	RBM	111	170	0.46	Sedang
2	MAT	118	203	0.70	Sedang
3	AF	118	193	0.61	Sedang
4	ARS	102	147	0.33	Sedang
5	AP	81	174	0.58	Sedang
6	ARS	102	160	0.42	Sedang
7	MIR	85	205	0.77	Sedang
8	RLA	104	201	0.71	Sedang
	<b>Rata-rata</b>	<b>103</b>	<b>182</b>	<b>0.57</b>	<b>Sedang</b>

Dapat dilihat hasil N-Gain pada kolom rata-rata sebesar 0.57 maka dapat dikategorikan sedang. Maka dalam menjawab rumusan masalah yang pertama adalah adanya peningkatan *self esteem* siswa dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, maka peneliti memiliki ketentuan hipotesis sebagai berikut:

H<sub>0</sub> = Tidak ada peningkatan *self esteem* siswa dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

H<sub>a</sub> = Ada peningkatan *self esteem* siswa dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Dengan data tersebut maka dapat diketahui bahwa H<sub>a</sub> diterima, artinya terdapat ada peningkatan *self esteem* siswa dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan nilai rata-rata 0.57.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dan guru BK mengakui bahwa ada beberapa kendala yang dihadapi seperti waktu bimbingan yang terbatas karena Teknik *role playing* membutuhkan waktu yang cukup untuk dilakukan dengan benar, termasuk persiapan, permainan peran itu sendiri, dan refleksi setelahnya. Terkadang, keterbatasan waktu dapat menjadi hambatan dalam melaksanakan aktivitas ini secara menyeluruh dan juga rasa malu dan juga kurangnya rasa percaya diri siswa dalam memainkan peran.

## Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan *self esteem* siswa kelas VII SMPN 16 Cimahi.



*Role playing*, seperti yang diuraikan oleh Prawitasari (2011), memiliki potensi untuk memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan *self-esteem* individu. Dalam menggambarkan drama kehidupan mereka sendiri, individu diberi peluang untuk memerankan peran yang berbeda dari biasanya. Proses ini mendorong pengembangan kreativitas dan spontanitas, serta membimbing individu untuk lebih memahami dan menghadapi situasi dengan wawasan yang lebih dalam. Prawitasari mengemukakan bahwa melalui pemanasan dalam *role playing*, individu dapat lebih sadar akan pikiran, perasaan, baik secara fisik maupun psikologis, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman diri. Dalam peran yang tidak biasa, individu dapat mengembangkan kemampuan adaptasi, merasakan pengalaman positif dalam mengatasi tantangan, dan menjelajahi potensi diri yang belum tergali. Dengan demikian, konsep *role playing* tidak hanya mengakomodasi pengembangan diri yang lebih baik, tetapi juga berpotensi untuk meningkatkan *self-esteem*.

Berdasarkan hasil data angket *self esteem*, terdapat siswa yang mengalami *self esteem* rendah yaitu sebanyak 8 orang. Siswa dengan hasil *pretest* rendah tersebut mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Untuk mengetahui adanya peningkatan *self esteem* siswa, maka dilakukan *posttest* setelah layanan diberikan. Hasil nilai *posttest* tersebut dibandingkan dengan nilai *pretest* dan diuji hipotesis.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hipotesis alternatif diterima karena nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan *self esteem* siswa kelas VII SMPN 16 Cimahi dikatakan efektif dan memiliki perbedaan yang signifikan sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian Sifiana et al (2019) bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* memiliki pengaruh positif terhadap pengembangan *self esteem* siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menerima layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan teknik *role playing*.

Dalam implementasi layanan bimbingan kelompok melalui teknik permainan peran untuk meningkatkan *self-esteem* siswa, terdapat beberapa kendala yang dihadapi

berdasarkan tanggapan responden. Salah satu kendala yang muncul adalah kebingungan dalam memainkan peran yang telah ditentukan, yang membuat mereka tidak yakin tentang kata-kata dan tindakan yang harus dilakukan. Sebagian responden merasa malu atau tidak nyaman saat bermain peran di depan teman-teman, yang mengakibatkan ketakutan tidak dapat melaksanakan peran dengan baik. Beberapa responden merasa belum sepenuhnya siap menghadapi materi dan kurang bisa berkontribusi dengan baik saat bermain peran. Selain itu, adanya gangguan dari teman-teman yang belum terlibat dalam permainan peran juga menjadi kendala, serta waktu yang terbatas untuk diskusi peran dirasa kurang memadai. Namun, ada juga responden yang merasa tidak mengalami kendala dalam pelaksanaan ini.

Penelitian oleh Safitri & Hasgimianti (2021) mengidentifikasi bahwa kurangnya waktu yang dialokasikan untuk layanan bimbingan kelompok di sekolah menjadi faktor penghambat utama dalam efektivitas pelaksanaan teknik role playing. Waktu terbatas mengakibatkan materi yang ingin disampaikan tidak dapat diberikan dengan sepenuhnya, membatasi pengembangan keterampilan sosial dan emosional peserta melalui interaksi permainan peran. Disarankan agar perencanaan yang matang, pemilihan prioritas, dan upaya kolaborasi dilakukan untuk mengatasi hambatan ini dan memaksimalkan manfaat teknik role playing dalam layanan bimbingan kelompok.

Selain tanggapan siswa, guru BK juga mengidentifikasi beberapa kendala dalam implementasi ini. Guru menghadapi kesulitan dalam memastikan partisipasi aktif dari semua siswa dalam kelompok, terutama bagi siswa yang lebih pemalu atau enggan berbicara. Selain itu, mengelola dinamika kelompok dan memastikan setiap siswa merasa didengar dan dihargai menjadi tantangan.

Hidayat et al (2021) dalam penelitiannya memaparkan hambatan dan kendala yang dialami oleh guru BK, pada saat pembentukan kelompok dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing bagi peserta didik yang berperilaku agresif kelas VIII SMP YAS Bandung, adalah a) kesulitan dalam menggali karakter yang diperankan dan b) keterbatasan pemahaman peserta didik dari setiap karakter yang diperankan Adapun Hambatan dan kendala yang dialami oleh guru BK, pada saat pelaksanaan dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing bagi peserta didik yang berperilaku agresif kelas VIII SMP YAS Bandung adalah a) masih

terdapat kecanggungan dalam melakukan perannya, b) kurang percaya diri, c) masih malu-malu dan d) kurang paham dengan skenario yang diperankan.

Dalam keseluruhan, kendala-kendala ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan yang mendukung dan memfasilitasi keterlibatan aktif semua siswa, serta mempertimbangkan perasaan dan kesiapan mereka dalam menjalani teknik permainan peran untuk meningkatkan self-esteem mereka.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Terdapat peningkatan *self esteem* siswa melalui penerapan bimbingan kelompok teknik *role playing*, yaitu berada pada kategori sedang dan tinggi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hipotesis alternatif diterima karena nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan *self esteem* siswa kelas VII SMPN 16 Cimahi dikatakan efektif dan memiliki perbedaan yang signifikan sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Siswa menghadapi kesulitan dalam memahami dan menjalankan peran yang telah ditetapkan, disertai rasa malu atau tidak nyaman saat bermain peran di hadapan teman-teman. Ada juga yang merasa belum siap menghadapi materi dan mengalami kesulitan dalam kontribusi saat bermain peran. Gangguan dari teman yang belum terlibat serta keterbatasan waktu untuk diskusi peran juga menjadi tantangan. Di samping itu, guru BK mengidentifikasi kendala dalam memastikan partisipasi aktif dari seluruh siswa, khususnya yang pemalu atau enggan berbicara, serta dalam mengelola dinamika kelompok dan memastikan setiap siswa merasa dihargai dan didengar.

## REFERENSI

- Awlawi, A. H. (2013). Teknik bermain peran pada layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan self-esteem. *Konselor*, 2(1).
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Geldard, K., & David, G. (2011). *Konseling Remaja: Pendekatan Proaktif untuk Anak Muda*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method)*. Hidayatul Quran.
- Hidayat, A., Hendriana, H., & Septian, M. R. (2021). Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* bagi Siswa yang Berperilaku Agresif di SMP Yayasan

- Atikan Sunda Bandung. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 4(2), 151-159.
- Irawati, N., & Nurahma, H. (2012). Hubungan Antara Harga Diri Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa SMKN 48 di Jakarta Timur. *Jurnal Econo Sains*.
- Prawitasari, J. E. (2011) *Psikologi Klinis Pengantar Terapan Mikro&Makro*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Prayitno, E. A. (2015). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT. Rieneka Cipta.
- Safitri, A., & Hasgimianti, H. (2021). Implementasi Teknik Role Playing dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kedisiplinan Belajar Siswa. *Jurnal Administrasi Pendidikan dan Konseling Pendidikan*, 2(1), 36-42.
- Santrock, J.W. (2011). *Perkembangan Masa Hidup (Edisi ke-13, Jilid 1)*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sarwono, S. W. (2016). *Psikologi Remaja*. Depok: Rajawali Pers.
- Sifiana, D. A., Supardi, S., & Setiawan, A. (2019). 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), 79-90.
- Susanto, J. D. (2017). *Efektivitas Konseling Kelompok berbasis Resiliensi untuk Meningkatkan Self-Esteem Siswa SMPN "X" Sewon Bantul Yogyakarta* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Tohirin. (2011). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.