

## **PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA**

**Sulastri Sinaga<sup>1\*</sup>, I Wayan Dharmayana<sup>2</sup>, Anni Suprapti<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Bengkulu

\*Korespondensi E-mail: [sulastrisinaga108@gmail.com](mailto:sulastrisinaga108@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMP Negeri 13 Kota Bengkulu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan *one group pre-test and post-test design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 31 siswa, dengan sampel berjumlah 11 siswa yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik Pengumpulan data menggunakan instrumen angket kepercayaan diri siswa dengan model skala *Likert*. Teknik analisis data menggunakan uji t (*paired sample t-test*), yang menunjukkan nilai  $t = -8,830$  ( $P < 0,05$ ). Artinya terdapat pengaruh yang signifikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa.

**Kata kunci:** *bimbingan kelompok, role playing, kepercayaan diri*

### ***THE EFFECT OF GROUP GUIDANCE SERVICES WITH TECHNIQUES *ROLE PLAYING* TO INCREASE SELF-CONFIDENCE ON STUDENTS***

### **ABSTRACT**

*This research aimed to determine the effect of group guidance services using role playing techniques to increase the self-confidence of class VII students at SMP Negeri 13 Bengkulu City. The method used in this research is an experimental method with a one group pre-test and post-test design. The population in this study was 31 students, with a sample of 11 students determined using purposive sampling techniques. The data collection technique in this research uses a student self-confidence questionnaire instrument with a Likert scale model. The data analysis technique uses the t test (paired sample t-test), which shows the value of  $t = -8.830$  ( $P < 0,05$ ). This means that there is a significant influence of group guidance services using role playing techniques on students self-confidence.*

**Keywords:** *group guidance, role playing, self-confidence*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah salah satu unsur penting dalam kebutuhan dasar manusia untuk menjadikan individu mempunyai pemahaman dan pengetahuan (Aryani, Wasidi, & Sholihah, 2022). Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada siswa agar siswa mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Hidayat

& Abdillah, 2019).

Tujuan pendidikan adalah untuk membantu siswa mengembangkan potensi dirinya agar mampu beradaptasi dengan lingkungan melalui komunikasi dan interaksi. Pendidikan juga membantu pembentukan karakter siswa, sehingga siswa dapat mengembangkan kualitas dirinya menjadi pribadi yang memiliki rasa percaya diri (Novita & Sumiarsih, 2021).

Saat siswa memiliki rasa kepercayaan diri yang tinggi, siswa akan lebih mudah untuk berinteraksi dalam lingkungan belajarnya sehingga siswa dapat berprestasi dan memiliki hasil belajar yang lebih baik lagi. Jika siswa memiliki kepercayaan diri yang rendah, maka siswa akan cenderung untuk menutup diri, mudah frustrasi, canggung dalam menghadapi orang dan kesulitan dalam menerima kenyataan dirinya sendiri. Oleh karena itu, siswa harus memiliki kepercayaan diri yang tinggi agar dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal (Aristiani, 2016).

Sayangnya, tidak sedikit remaja yang masih belum berani untuk percaya diri dan masih meragukan dirinya sendiri. Masalahnya yang dihadapi biasanya yaitu takut mencoba hal baru, takut menjadi pusat perhatian, dan takut diremehkan oleh orang lain. Prasangka tersebut mengakibatkan sebagian besar remaja menjadi tidak berkembang dan tidak dapat melatih keterampilan yang ada pada dirinya (Akhmad, Salamiyyah & Juwito, 2021).

Menurut Mastuti (2013) kepercayaan diri merupakan sikap positif dari seorang individu yang memungkinkan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif terhadap diri sendiri, lingkungan dan situasi yang sedang dihadapinya. Waterman dalam (Ilhami, 2020) individu yang memiliki kepercayaan diri adalah individu yang mampu bekerja secara efektif, mampu mengerjakan tugas- tugasnya dengan baik dan bertanggung jawab.

Kurang percaya diri ini jika didiamkan dapat mengakibatkan individu memiliki pemikiran yang tidak rasional, merasa tidak dihargai oleh orang disekitarnya, selalu merasa bersalah dan tidak mau berinteraksi dengan orang lain (Aprinawati, 2019). Orang yang kurang percaya diri akan menjadi seseorang yang pesimis dalam menghadapi tantangan, takut dan ragu-ragu untuk menyampaikan gagasan, serta bimbang dalam menentukan pilihan dan sering membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain (Archiemedes, Syahrman, & Mishbahuddin, 2019).

Berdasarkan wawancara dan observasi pada kegiatan PLP 2 di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu adalah siswa memiliki kepercayaan diri yang rendah. Contohnya seperti siswa malu akan potensi yang dimilikinya, siswa tidak berani ketika disuruh presentasi, siswa malu ketika menjadi pusat perhatian, siswa takut, gugup, bingung saat berada di depan kelas, siswa malu menampilkan bakatnya, siswa

kesulitan berbicara di depan kelas, siswa takut salah dengan jawaban yang ingin diungkapkan ketika ingin menjawab pertanyaan dari guru, dan siswa yang merasa rendah diri dengan kemampuan yang dimiliki temannya. Hal itu disebabkan siswa tidak yakin dengan kemampuannya sendiri, siswa takut mendapat komentar yang negatif, siswa merasa malu, minder dan bingung ketika disuruh tampil.

Rismi et al., (2022) mengemukakan bahwa layanan bimbingan kelompok merupakan proses membantu individu melalui suasana kelompok sehingga anggota kelompok dapat belajar berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman, pendapat, sikap dan keterampilan yang diperlukan untuk mencegah masalah dan dapat mengembangkan diri individu dalam kelompok untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dalam bimbingan dan konseling terdapat banyak teknik yang digunakan untuk membantu layanan yang akan diberikan agar dapat berjalan lebih efektif salah satunya adalah teknik *role playing*. *Role playing* adalah kegiatan bermain peran yang dapat melatih seseorang untuk berkomunikasi interpersonal dan melatih seseorang untuk mengatasi rasa malu. *Role playing* membantu memberikan kondisi yang dapat menghilangkan rasa takut atau cemas, karena dalam bermain peran individu bebas mengekspresikan dirinya dengan memainkan peran tanpa takut akan sanksi sosial atas tindakannya (Corey, 2005).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini merujuk pada judul penelitian “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VII di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu”.

## **METODE**

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode eksperimen jenis pre-eksperimen dengan *one-group pre-test and post test design*. Penelitian ini melihat tingkat kepercayaan diri sebelum diberikan perlakuan yang diukur dengan *pre-test* dan tingkat peningkatan kepercayaan diri siswa sesudah diberikan perlakuan yang diukur dengan *post-test*. Kemudian dilakukan pengukuran terhadap hasil *pre-test - post-test* untuk melihat apakah ada pengaruh pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Penentuan subjek penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* diambil dari ciri dan karakteristik kepercayaan diri siswa yang rendah. Sampel penelitian ini berjumlah 11 orang yang diambil dari kelas VII-D.

Teknik pengambilan data menggunakan angket/kuesioner untuk mengetahui tingkat

kepercayaan diri siswa dengan model skala *Likert* yang terdiri dari lima alternatif jawaban yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Kurang Sesuai (KS), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Angket merupakan alat penelitian yang berisi pertanyaan atau pernyataan untuk mengumpulkan data atau informasi dari seorang responden yang dijawab bebas sesuai pendapat responden (Arifin, 2011). Angket divalidasi terlebih dahulu untuk melihat butir-butir item mana yang relevan dan baik digunakan pada instrumen *pre-test* maupun *post-test*. Angket sebelum divalidasi berjumlah 40 butir setelah divalidasi oleh aplikasi SPSS versi 24.0 item berkurang menjadi 33 butir item yang valid.

Berdasarkan uji reliabilitas yang dilakukan pada penelitian ini diperoleh nilai *Cronbachs Alpha* sebesar 0.907, berarti angket reliabel dan baik untuk digunakan. Butir item yang mempunyai koefisien dengan skor paling rendah 0.6 daya bedanya dikatakan kurang baik. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan *paired sample t-test* dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh sebelum dan sesudah pemberian perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023 terhitung mulai tanggal 15 Agustus sampai dengan 30 September 2023 yang berlokasi di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu. Penentuan interval kategori kepercayaan diri siswa dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

**Tabel 1**  
**Penentuan Interval Kategori Kepercayaan Diri Siswa**

Kategori	Interval
Sangat Tinggi	>132
Tinggi	111 – 132
Sedang	89 – 110
Rendah	67 – 88
Sangat Rendah	<66

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat kategori kepercayaan diri terbagi menjadi empat yaitu sangat tinggi dengan skor interval sebesar >132, tinggi dengan skor interval sebesar 111-132, sedang dengan skor interval sebesar 89-110, rendah dengan skor interval sebesar 67-88, dan sangat rendah dengan skor <66.

Pengukuran diberikan sebelumnya untuk mendapatkan siswa yang sesuai dengan ciri

kategori. Berdasarkan hal tersebut kemudian didapatkan siswa yang sesuai untuk diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa yaitu kelas VII-D SMP Negeri 13 Kota Bengkulu. Hasil sebelum diberikan perlakuan menunjukkan siswa terindikasi memiliki kepercayaan diri yang rendah, sedangkan sesudah diberikan perlakuan kepercayaan diri siswa meningkat dan masuk ke dalam kategori tinggi.

Perbandingan antara tingkat kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan sampel sebanyak 11 orang siswa yang mendapatkan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Perbandingan skor kepercayaan diri sebelum dan sesudah perlakuan dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2**  
**Perbandingan Skor *Mean* Sebelum / Sesudah Perlakuan Kepercayaan Diri Siswa**

	Sebelum Perlakuan	Sesudah Perlakuan
<i>Mean</i>	87,2	115,2

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan ada perbedaan skor hasil sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan mengenai kepercayaan diri siswa, yang menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri siswa setelah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok skor rata-rata sebesar 87,2 berada dalam kategori rendah. Kemudian diberikan layanan bimbingan kelompok dengan skor rata-rata 115,2 berada dalam kategori tinggi.

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan bantuan aplikasi *Statistical Packages For Social Science (SPSS) version 24.0* dengan *paired sample t-test*. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini:

**Tabel 3.**  
**Uji Hipotesis (Uji t)**

<b>Paired Samples Test</b>			
Pair 1	Sebelum Perlakuan -	t	<i>Sig. (2-tailed)</i>
	Sesudah Perlakuan	- 8,830	.000 (P < 0,05)

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa nilai  $t = -8,830$  dengan signifikansinya sebesar  $P < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII-D di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VII-D SMP Negeri 13 Kota Bengkulu tingkat kepercayaan diri siswa masih rendah dikarenakan siswa masih selalu berpikir negatif tentang apa yang akan terjadi, siswa takut dalam menyampaikan informasi, pendapat, bertanya, siswa tidak yakin mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, siswa tidak mampu menjalankan tugas yang diemban, siswa tidak yakin mampu menyelesaikan sesuatu tanpa bantuan dan dukungan orang lain.

Aryani, Wasidi & Sholihah (2022) berpendapat bahwa layanan bimbingan kelompok adalah suatu proses pemberian informasi, pengetahuan, dan bantuan dengan memanfaatkan dinamika kelompok dalam sekelompok orang untuk mencapai suatu tujuan. Pelaksanaan bimbingan kelompok dalam penelitian ini dilakukan dengan membahas topik tentang aspek-aspek kepercayaan diri yang dapat melatih siswa dalam menyampaikan gagasan, pendapat, persepsi, menambah wawasan, pengetahuan, yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kepercayaan diri.

Untuk memaksimalkan bimbingan kelompok maka peneliti menggunakan teknik *role playing*. Pepriyanti, Wasidi & Afriyati (2018) mengemukakan bahwa *role play* adalah suatu teknik/bentuk pembelajaran dimana siswa berpartisipasi aktif dalam memainkan peran tertentu. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, individu berusaha untuk belajar dan memperoleh pengalaman, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, dengan orang lain, maupun dengan lingkungan di mana ia tinggal.

Praktik bermain peran dalam penelitian ini memerankan suatu tokoh atau peristiwa sesuai dengan topik yang sedang dibahas. Hasil yang diperoleh dari praktik bermain peran ini adalah siswa sudah berani dalam menyampaikan pendapat, gagasan, bertanya, siswa yakin mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, siswa yakin mampu menjalankan tugas yang diemban, siswa yakin mampu menyelesaikan sesuatu tanpa bantuan dan dukungan orang lain. Teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok sangat membantu karena teknik bisa membuat anggota kelompok menjadi lebih rileks, santai, bebas dan tenang (Widyati, Wasidi & Herawati, 2020).

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ariyadi, Rakhmawati, & Suhendri (2018) dengan judul “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Metode *Role Playing* terhadap Pengembangan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII SMP N 2 Gajah”. Berdasarkan penelitian tersebut disimpulkan bahwa ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* terhadap pengembangan kepercayaan diri siswa kelas VIII SMP N 2 Gajah” diterima kebenarannya. Dengan demikian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* dapat mengembangkan

kepercayaan diri siswa.

Selaras juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Miranda, Hakim & Wibowo (2019) dengan judul “Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri”. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan. kepercayaan diri siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kramarwatu Tahun Ajaran 2019/2020. Penelitian ini efektif karena siswa yang mempunyai permasalahan kepercayaan diri akan diberikan *role playing* dengan cara yang menyenangkan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Zen (2019) dengan judul “Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Peserta Didik Kelas VIII SMPN 134 Jakarta Barat”. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* membantu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik SMPN 134 Jakarta Barat.

Penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah, Nurkholidah, & Pranowo (2023) dengan judul “Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Untuk Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama”. Simpulan penelitian ini adalah bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* efektif untuk peningkatan kepercayaan diri siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Karanggayam Tahun Pelajaran 2022/2023.

Penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah, Nurkholidah, & Pranowo (2023) efektif dikarenakan: 1). siswa dapat bebas dalam mengambil keputusan dan dapat berpartisipasi secara utuh, 2). sangat menarik perhatian bagi kalangan siswa, 3). siswa dapat mengambil hikmah dari kegiatan bermain peran dengan penghayatannya sendiri, 4). Guru BK dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu yang berbeda, 5). dapat berkesan dan bertahan lama dalam ingatan siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bawa adanya peningkatan kepercayaan diri siswa setelah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan diri sebelum diberikan perlakuan masuk ke dalam kategori rendah dan sedang, setelah diberikan perlakuan kepercayaan diri siswa mengalami peningkatan masuk ke dalam kategori tinggi.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pertama, tingkat kepercayaan diri siswa sebelum diberikan layanan

bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* memiliki hasil rata-rata dengan kategori rendah. Kedua, tingkat kepercayaan diri siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* memiliki hasil rata-rata dengan kategori tinggi. Ketiga, terdapat pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa kelas VII-D SMP Negeri 13 Kota Bengkulu.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, Z. A., Salamiyyah, A. A., & Juwito (2021). Modul Edukasi Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui *Public Speaking dan Personal Branding* di SMA Dharma Wanita Surabaya. Jawa Timur : UPN. Veteran.
- Aprinawati, A. (2019). Pengaruh Bimbingan Klasikal Dengan Menggunakan Teknik Sociodrama Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Ditinjau Dari Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Pangudi Luhur Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019. *Skripsi*. Lampung : Universitas Islam Raden Intan Lampung.
- Archiemedes, G., Syahrman, S., & Mishbahuddin, A. (2019). Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Pendekatan *Client Centered* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII E di SMPN 7 Kota Bengkulu. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 2(2), 130-139.
- Arifin. (2011). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan *R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Aristiani, R. (2016). Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Informasi Berbantuan Audiovisual. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2). 182-189.
- Aryani, N., Wasidi, W., & Sholihah, A. (2022). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 5(1), 45-55.
- Aryani, N., Wasidi, W., & Sholihah, A. (2022). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 5(1), 45-55.
- Corey, G. (2005). Teori dan Praktik Konseling dan Psikoterapi. Terjemahan oleh E. Koeswara. Jakarta: Eresco.
- Hidayat, R. & Abdillah. (2019). Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Ilhami, R. H. (2020). Pengaruh Dukungan Sosial Dan Penerimaan Diri Terhadap Kepercayaan Diri Anggota Komunitas *Psychoworld*. *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Istiqomah, S., Nurkholidah, E., & Pranowo, T. A. (2023). Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Untuk Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia (JRTI)*, 8(1), 138-144.

- Mastuti. (2013). Kiat Percaya Diri. Jakarta: Bimbingan Konseling Unnes.
- Miranda, I., Hakim, I., & Wibowo, B. Y. (2019). Efektivitas Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 4(2).
- Novita, L., & Sumiarsih. (2021). Pengaruh konsep diri terhadap kepercayaan diri siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPP Guseda)*, 4(2), 92-96.
- Pepriyanti, N. P., Wasidi, W., & Afriyati, V. (2018). Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Pada Siswa SMPN 22 Kota Bengkulu. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 1(2), 86-95.)
- Rismi, R., Suhaili, N., Marjohan, M., Afdal, A., & Ifdil, I. (2022). Bimbingan Kelompok Dalam Pemahaman Nilai Empati Untuk Meningkatkan Sikap Prososial Siswa. *Jurnal Education: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(1), 14-19.
- Widyati, V., Wasidi, W., & Herawati, A. A. (2020). Efektifitas 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 Bimbingan dan Konseling*, 3(3), 244-252.
- Zen, F. (2019). Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Peserta Didik Kelas VIII SMPN 134 Jakarta Barat. *Magister thesis*, Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.