



PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAY TERHADAP PENINGKATAN SELF EFFICACY DALAM BELAJAR SISWA SMA NEGERI TAKALAR KECAMATAN MANGARABOMBANG KABUPATEN TAKALAR

Zulfahmi Baharuddin^{*1)}, Farida Aryani²⁾, Abdullah Pandang³⁾

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

^{*)}Corresponding author, E-mail: zulfahmibaharuddin1803@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Gambaran efikasi diri dalam belajar siswa di SMA Negeri 7 Takalar Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar 2) Gambaran pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Play* di SMA Negeri 7 Takalar Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar 3) Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Role Play* terhadap peningkatan efikasi diri dalam belajar siswa di SMA Negeri 7 Takalar Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model *Quasi experimental design*. Desain Eksperimen yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI sebanyak 68 siswa dan sampel penelitian sebesar 22 siswa yang terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing berjumlah 11 siswa. Penarikan sampel dengan teknik *proporsional random sampling*. Pengumpulan data dengan menggunakan pedoman wawancara, instrumen skala efikasi diri dalam belajar dan pedoman observasi. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis parametrik, yaitu uji *Independent Sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Tingkat efikasi diri dalam belajar siswa saat *pretest* pada kelompok eksperimen dan kontrol berada pada kategori rendah. Pada saat *posttest*, tingkat efikasi diri dalam belajar siswa kelompok eksperimen mengalami perubahan ke kategori tinggi dan pada kelompok kontrol tetap berada pada kategori rendah 2) Pelaksanaan teknik *role play* dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang sudah dirancang melalui lima tahapan yaitu *rational treatment*, pemilihan peran, bermain peran, diskusi terbimbing dan evaluasi Pada saat pelaksanaan teknik *role play*, partisipasi siswa berada pada kategori tinggi. 3) Ada perbedaan yang signifikan tingkat efikasi diri dalam belajar pada kelompok yang diberikan perlakuan dan pada kelompok yang tidak diberikan perlakuan berupa teknik *role play*. Artinya, penerapan teknik *role play* dapat meningkatkan efikasi diri dalam belajar siswa secara signifikan SMA Negeri 7 Takalar Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar

Kata Kunci : Efikasi diri dalam belajar, *Role Play*, Bimbingan Kelompok



PENDAHULUAN

Individu memiliki keterampilan diri untuk menghadapi permasalahan pada kemampuannya dalam melakukan sesuatu. Kemampuan yang dimiliki mempunyai peran penting agar individu terampil dan dapat bersaing pada dunia pendidikan di sekolah. Keterampilan diantaranya yakni *reading* (membaca), *writing* (menulis), *listening* (mendengarkan), *talking* (berbicara) sebagai pencapaian keberhasilan melalui dukungan tinggi maupun rendah dari keyakinan individu miliki. Keyakinan diri individu sebagai rangsangan diri dari luar atau dalam diri sendiri agar memiliki keterampilan yang baik.

Keyakinan individu dalam kehidupan sehari-hari bermacam-macam terkhusus di lingkungan sekolah. Individu yang memiliki minat belajar akan fokus dan mengikuti proses pembelajaran, sebaliknya individu yang kurang memiliki keterampilan diri akan mengakibatkan rendahnya minat belajar. Menurut Adicondro dan Purnamasari dalam Diryatika dan Armiati (2023) efikasi diri berpengaruh penting untuk memandirikan siswa untuk belajar, mengevaluasi pada kemampuan diri menyelesaikan tugas, penggapaian tujuan dan mengatasi kendala dalam belajar. Dewi & Mugiarto (2020) menyatakan efikasi yang kuat membuat individu berusaha keras memperoleh hasil yang positif mencapai keberhasilan berbeda dengan individu yang efikasi rendah memperlihatkan sikap pesimis dan tidak ingin berusaha, sulit memotivasi diri sendiri dan mudah menyerah saat dihadapkan situasi atau tantangan yang sulit. Efikasi diri khususnya di bidang akademik sangat penting bagi siswa untuk menumbuhkan motivasi demi meraih hasil prestasi akademik yang bagus. Secara logis bahwa efikasi diri memberi sumbangsi kompetensi serta keterampilan diri terhadap siswa sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan mengamalkan apa yang mereka pelajari

Pada hasil penelitian dari Diryatika dan Armiati (2023) berdasarkan informasi yang didapatkan dari observasi awal melalui instrumen awal terdapat 19 siswa yang kurang sanggup mengerjakan tugas secara mandiri, 24 siswa masih bingung saat mengerjakan tugas sulit, sehingga keyakinan atau *self efficacy* siswa dalam belajar sangat minim rasa tanggung jawabnya pada tugas yang diberikan.

Berkaitan dengan hal tersebut, fenomena yang sama juga terjadi di SMA Negeri 7 Takalar Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar. Hasil studi pendahuluan menunjukkan rendahnya *self efficacy* atau efikasi diri siswa. Hasil tersebut diperoleh dari wawancara dengan guru BK, wali kelas, dan guru mata pelajaran di SMA Negeri 7 Takalar Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar pada tanggal 1 Desember 2021 dan 1 Januari 2022 diperoleh informasi bahwa terdapat siswa yang mengalami efikasi diri yang rendah pada saat belajar di kelas. Pemeriksaan catatan kasus (*case record*) di ruang BK menunjukkan tingginya kasus mengenai masalah *self efficacy* atau efikasi diri siswa yang menjadi masalah umum di sekolah. Hal ini dapat ditandai dengan siswa yang kurang percaya diri saat disuruh oleh guru maju ke depan kelas, siswa kurang memperhatikan pembelajaran (acuh tak acuh pada tugas-tugas yang diberikan), tidak mengerjakan PR, tidak mandiri menyelesaikan tugas, dan bahkan ada siswa yang mengerjakan tugas secara asal-asalan saja. Rendahnya efikasi pada diri siswa disebabkan tidak adanya keterampilan pada diri siswa mengenai bagaimana mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami dalam proses pembelajaran.

Kemudian peneliti membagikan skala *self efficacy* siswa pada tanggal 14 Januari 2023 melakukan observasi awal dengan jumlah 134 responden siswa yang menunjukkan *self efficacy* dalam belajar terdapat 68 siswa yang berada pada kategori rendah.

Berdasarkan hasil analisis dari efikasi diri siswa, diketahui faktor penyebab rendahnya efikasi diri dalam belajar pada siswa yaitu tidak adanya keterampilan pada diri siswa mengenai bagaimana mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami dalam proses pembelajaran. Peserta didik membutuhkan visualisasi dari contoh perilaku yang berasal dari pengalaman orang lain terkait dengan efikasi diri yang baik. Pendapat ini senada

dengan Asmiati (2020) yang menjelaskan bahwa salah satu sumber efikasi diri adalah pengalaman vikarius. Dengan melihat dan belajar dari pengalaman orang lain, efikasi diri pada siswa dapat ditingkatkan. Penyebab perilaku inilah yang akan dihilangkan dengan mempelajari perilaku baru sehingga diperoleh perilaku baru yang lebih baik. Terkait dengan hal tersebut, peran guru bimbingan dan konseling sangat dibutuhkan untuk membantu permasalahan yang terjadi di sekolah dengan mengadakan suatu proses bimbingan. Pemberian layanan bimbingan dengan model kelompok bertujuan mengembangkan kemampuan sosialisasi individu.

Nurliawati (2023) menyatakan bimbingan kelompok berfungsi membantu proses pengembangan potensi atau keterampilan individu terhadap kemampuan yang dimiliki terutama pada pengambilan keputusan, sehingga dilatih untuk berfikir kritis dalam menyelesaikan persoalan yang dialami individu. Oleh karena itu, individu yang kurang memiliki keterampilan diri dalam belajar terhadap rendahnya efikasi diri (*self-efficacy*) siswa khususnya di SMA Negeri 7 Takalar Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar, dengan memberikan contoh-contoh efikasi yang baik dapat dipelajari dan ditiru oleh siswa dalam bentuk model. Pemberian contoh efikasi diri ini dapat dilakukan dengan pendekatan behavioral menggunakan teknik bermain peran (*role play*).

Pembimbingan keterampilan diri individu melalui bermain peran (*role play*) dapat berpengaruh positif terutama individu yang kurang memiliki keterampilan diri dengan *self efficacy* rendah pada minat belajar. Menurut Komalasari (2019) teknik *Role Play* adalah salah satu teknik dari pendekatan behavioral yang paling sering digunakan dalam pembentukan tingkah laku. Pemilihan teknik *Role Play* atau bermain peran untuk memudahkan siswa memiliki keterampilan mengorganisir tugas dalam belajar maupun dalam kegiatan kelompok dapat lebih memahami dan membangun kekompakan lebih jauh dari rasa gugup maupun stress (Winarti & Nuramdiani, 2020).

Menurut Arjanto & Somae (2020) melalui bermain peran atau *Role Play* konselor dapat meningkatkan belajar siswa. Bermain peran pada siswa dapat mengembangkan keterampilan mereka dengan berbagai macam emosional, kesulitan-kesulitan, dinamika permasalahan, mengeksplorasi peran dan mengamati peran-peran tersebut mempengaruhi orang lain melalui bermain peran.

Berdasarkan pada gejala-gejala diatas, maka calon peneliti tertarik untuk mengkaji dan mengetahui pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Play* terhadap Peningkatan *Self-efficacy* Siswa dengan judul “Pengaruh Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Play* Terhadap Peningkatan *Self Efficacy* dalam Belajar Siswa SMA Negeri 7 Takalar Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar”.

TINAUAN PUSTAKA

2.1 *Self Efficacy* dalam Belajar Siswa

Permasalahan yang dialami siswa berbagai macam dalam kehidupan, salah satu permasalahannya yaitu siswa memiliki keyakinan pada kemampuannya. Beberapa definisi dari *Self Efficacy* terdapat berbagai Literatur. *Self Efficacy* menurut Albert Bandura dalam Asmiati (2020) sebagai kepercayaan siswa terhadap kemampuan yang dimilikinya untuk menghasilkan tingkat kemampuan yang dituju dalam belajar yang mempengaruhi setiap kejadian yang terjadi dalam hidupnya. *Self Efficacy* menentukan bagaimana perasaan siswa, berfikir (kognitif), memotivasi diri dan berperilaku (behavior). Selanjutnya menurut Lianto (2019) *Self Efficacy* sebagai keyakinan siswa akan kemampuannya yang akan memengaruhinya dalam bereaksi terhadap situasi dan kondisi tertentu.

Ketidakyakinan siswa dengan kemampuan yang dimiliki akan membuat kurang percaya diri bersosialisasi di lingkungan. Kepercayaan diri siswa yang tinggi akan lebih optimis terlibat di depan umum dibandingkan dengan siswa yang rendah kepercayaan

dirinya. Menurut Lianto (2019:57) siswa yang memiliki *Self Efficacy* tinggi dapat mengabaikan umpan balik negatif. Sementara siswa yang memiliki *Self Efficacy* rendah, cenderung mengurangi upaya ketika mendapat umpan balik negatif.

Self Efficacy siswa yang memiliki keyakinan tinggi ketika meraih kegagalan menganggapnya keberhasilan yang tertunda. Keyakinan dari siswa sebagian memilih untuk bertahan dan berusaha menghadapi permasalahan yang ada. *Self Efficacy* yang tinggi akan mencapai keberhasilan yang besar.

2.2 Ciri-ciri *Self Efficacy*

1. Mempunyai komitmen yang kuat terkait minat dan juga kegiatan yang dilakukan
2. Lemas kembali bersemangat dan bangkit dari rasa kecewa dan juga putus asa.
3. Mampu mengembangkan minat agar bisa berpartisipasi pada kegiatan yang saat itu sedang diikuti.
4. Memandang tantangan sebagai suatu hal yang memang harus dikuasai.

2.3 Teknik *Role Play*

Teknik *Role Play* merupakan intervensi bagian dari *cognitive behavioral*, agar konselor mendapatkan kesepakatan siswa berperilaku. (John McLeod dalam Norhisam Binti (2018). Selanjutnya James & Gilliland (Erford, 2017) menyebutkan *Role Play* sebuah teknik bermain peran yang digunakan konselor dari beragam teoritis untuk siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam melakukan perubahan dalam dirinya. Sedangkan penelitian Hamdani (Ningrum, 2020) *Role Play* cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Sejalan dengan pendapat Komalasari (Rahmawati & Puspasari, 2020) *Role Play* atau bermain peran adalah kegiatan yang dapat dilakukan oleh siswa dengan cara mengembangkan imajinasi serta menghayati perannya dalam memerankannya sebagai tokoh.

Teknik pembimbingan penting bagi konselor untuk membimbing siswa khususnya di kelas agar mendapatkan pemahaman mengenai masalah yang mereka alami. Hamalik (Widiyanti, 2020) menyatakan bahwa *Role Play* (bermain peran) adalah cara memberikan peran-peran tertentu kepada siswa untuk bermain peran. Selain itu, menurut Mutiah (Nurwana, 2020) bermain peran cara siswa mengembangkan potensi, langkah, pikiran, penyelesaian bersama dengan kelompok, bahasa baru, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi.

2.4 Bimbingan Kelompok

Pembelajaran merupakan suatu yang sangat penting bagi siswa, salah satu kegiatan belajar dengan kelompok bimbingan. Menurut Rusmana (Nufus, dkk., 2016) bimbingan kelompok merupakan suatu proses pemberian bantuan kepada siswa melalui suasana kelompok yang memungkinkan setiap anggota kelompok untuk belajar dan berpartisipasi aktif berbagi pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap dan atau keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya pengembangan pribadi. Sedangkan menurut Prayitno (Rasimin & Hamdi, 2019) bimbingan kelompok yang membahas permasalahan lain dengan pembahasan topik tidak menyangkut diri sendiri sama sekali, baik permasalahan lingkungan, berita-berita radio, televisi, surat kabar, dan lain sebagainya dalam kegiatan kelompok yang membahas masalah-masalah umum merupakan layanan layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok menurut Supriatna 2018 konselor memberikan layanan bimbingan kepada siswa melalui kelompok-kelompok kecil. Bimbingan ini ditujukan untuk merespons kebutuhan dan minat siswa. Bimbingan kelompok merupakan suatu upaya bimbingan kepada siswa melalui kelompok. Sejalan dengan pendapat Prayitno (Arifin, 2015) bimbingan kelompok suatu upaya pemberian bimbingan kepada siswa melalui kelompok.

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Design*. Menurut Sugiyono 2020, pemberian *treatment* hanya diberikan pada kelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan yang berbeda, atau bahkan tanpa ada perlakuan. Kelompok kontrol berfungsi sebagai pembanding untuk mengetahui perbedaan yang mungkin tampak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama diberi tes awal (*pretest*) dan test akhir (*posttest*). Dalam pemberian *treatment* kelompok kontrol dipisahkan dari kelompok eksperimen. Peneliti memilih jenis penelitian ini karena peneliti ingin membandingkan efikasi diri dalam belajar pada siswa yang telah diberikan teknik *Role Play*, dengan efikasi diri dalam belajar pada siswa yang tidak diberikan teknik *Role Play*.

3.2 Variabel dan Desain Penelitian

Penelitian ini mengkaji dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. teknik *Role Play* sebagai variabel bebas (X) atau yang mempengaruhi (*independent*) dan efikasi diri dalam belajar sebagai variabel terikat (Y) atau yang dipengaruhi (*dependent*). Desain penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experiment* (adanya *pretest* sebelum diberi perlakuan) karena membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Adapun desain penelitian ini sebagai berikut :

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₂	O ₂

Sumber : Rukminingsih (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta

Keterangan :

- O₁ = Kelompok *Pretest* (Sebelum perlakuan)
- O₂ = Kelompok *Posttest* (Setelah perlakuan)
- X₂ = *Treatment* (penggunaan teknik *Role Play*)

3.3 Definisi Operasional

Istilah yang digunakan pada definisi operasional variabel adalah sebagai berikut.

1. *Self Efficacy* merupakan awalan dari keyakinan dalam diri individu, sebagai motivasi belajar yang dilakukan dengan tidak memperhatikan sebab akibat dari kemampuan diri yang terjadi, akan memunculkan keterampilan individu dengan kesulitan mengatasi suatu permasalahan terkhusus dalam belajar, kurangnya percaya diri, dan akhirnya malu berbaur dengan teman.
2. Teknik *Role Play* merupakan teknik awalnya dilakukan dengan rationalisasi masalah individu, lalu pemilihan peran dan karakter peran tokoh yang akan dimainkan, selanjutnya mendiskusikan konsep tata ruang sebelum bermain peran. Mengamati partisipasi siswa pada proses berlangsungnya kegiatan, dan mengevaluasi pelaksanaan bermain peran, akhirnya individu diajak untuk berbagi pengalaman sebelum dan setelah.

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMA Negeri 7 Mangarabombang yang teridentifikasi memiliki efikasi diri dalam belajar yang rendah. Dalam menentukan jumlah populasi, peneliti melakukan penyebaran angket efikasi diri dalam belajar di setiap kelas, sehingga jumlah siswa yang teridentifikasi memiliki efikasi

diri dalam belajar rendah sebanyak 68 siswa dari 134 jumlah siswa. Agar lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Populasi Penelitian
1	XI IPA 1	35	21
2	XI IPA 2	34	19
3	XI IPS 1	34	22
4	XI IPS 2	31	16

Penelitian eksperimen penentuan sampel dalam layanan BK perlu memperhatikan dua hal yakni ukuran minimal sampel (*Sample size*), dan jumlah maksimum anggota kelompok (*Group size*), (Pandang & Anas, 2019). Roscoe (Pandang & Anas, 2019) mengemukakan beberapa petunjuk bagi peneliti dalam menentukan ukuran sampel (*Sample Group*) bahwa penggunaan analisis statistik dengan sampel kurang dari 10 tidak direkomendasikan, sedangkan dalam penelitian eksperimen sederhana dengan kontrol ketat, dapat menggunakan sampel kecil antara 10-20 orang.

Selain mempertimbangkan ukuran sampel, peneliti juga perlu memperhatikan ukuran kelompok. Glading (Pandang & Anas, 2019) menyatakan bahwa jumlah ideal anggota kelompok antara 8-12 orang memungkinkan setiap anggota memiliki kesempatan untuk mengekspresikan diri sendiri tanpa perlu membentuk sub kelompok.

Peneliti demikian menetapkan ukuran sampel dalam penelitian ini sebanyak 22 orang dari jumlah populasi yang ada berdasarkan ketentuan dalam aspek *Sample size* dan *Group Size*. Dimana ukuran sampel penelitian eksperimen antara 10-20 orang dan ukuran kelompok ideal 8-12 orang.

Peneliti menetapkan ukuran sampel dalam penelitian ini sebanyak 11 orang pada setiap kelompok penelitian sehingga jumlah keseluruhan sampel pada penelitian berjumlah 22 sampel.

3.5 Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

1. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara untuk memperoleh sebuah data dari subjek untuk mengetahui kejadian-kejadian yang terjadi di lapangan. Pedoman wawancara yang digunakan untuk mendapatkan informasi pada tempat penelitian yakni dengan guru bimbingan dan konseling, wali kelas, dan guru bidang studi mengenai topik permasalahan efikasi diri siswa yang terjadi di sekolah.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah deretan daftar perilaku yang diberikan penilaian oleh peneliti terkait dengan perilaku siswa dalam mengikuti treatment yang dilaksanakan oleh peneliti. Observasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai *Self Efficacy* siswa. Observasi yang dilakukan adalah mengamati proses pemahaman siswa terhadap peran yang disajikan. Aspek yang diobservasi adalah pemahaman, percaya diri, penguasaan, dan menemukan solusi. Lembar observasi diisi dengan cara memberikan skor pada kolom terhadap pedoman penskoran.

3. Lembar Skala Efikasi Diri Dalam Belajar

Pengukuran variabel Y digunakan alat pengumpul data, berupa angket yang berbentuk skala yang diberi nama skala efikasi diri dalam belajar yang setiap item pernyataan telah dilengkapi dengan berbagai pilihan jawaban, dengan empat pilihan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), Sesuai (S), Kurang sesuai (KS), dan Tidak Sesuai (TS). Untuk kepentingan analisis data, skala ini disusun berdasarkan Skala Likert dengan penilaian 1 sampai 4. Untuk item *favorable* penilaian pilihan jawaban Tidak sesuai (TS) =

1, Kurang Sesuai (KS) = 2, Sesuai (S) = 3, dan sangat Sesuai (SS) = 4. Sedangkan untuk item *unfavorable* pilihan jawaban (TS) = 4, (KS) = 3, (S) = 2 dan (SS) = 1

3.6 Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Tabel distribusi frekuensi penelitian ini dibuat dengan cara menentukan interval serta kategorinya. Setelah angket dibagikan, jawaban masing-masing siswa akan diberi nilai. Nilai yang didapatkan kemudian ditentukan mean, median, modus.

2. Analisis Inferensial

Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Analisis Statistik ini biasa disebut juga statistik probabilitas atau kebenarannya bersifat peluang, artinya peluang kesalahan dan kebenaran (kepercayaan) yang dinyatakan dalam presentasi.

3. Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas digunakan untuk mengukur standar deviasi dan *mean* sebagai parameter dan mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini berasal dari populasi terdistribusi normal atau tidak.

Pengujian homogenitas data dilakukan pada *Uji Homogeneity Of Variance*. Data kelompok dikatakan homogen apabila nilai probabilitas lebih besar daripada nilai α atau 0,05. Sebaliknya jika nilai probabilitas lebih kecil daripada nilai α atau 0,05 maka data kelompok tidak homogen.

Independent t-test adalah uji komparatif atau uji beda untuk mengetahui adakah perbedaan mean atau rerata yang bermakna antara 2 kelompok bebas yang berskala data interval.

N-Gain merupakan perbedaan skor *pretest* dan skor *posttest*. *Gain* mencerminkan peningkatan *Self Efficacy* Siswa dalam belajar setelah pemberian perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat *Self Efficacy* dalam belajar kelompok eksperimen diperoleh hasil *pretest* yang dilaksanakan pada tanggal 09 Maret 2023 terhadap 11 siswa di SMA Negeri 7 Takalar. Data *pretest* didapatkan kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS 25* untuk mengetahui data deskripsi *pretest* siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok yang diberi perlakuan layanan bimbingan kelompok Teknik *Role Play* dalam peningkatan *Self Efficacy* dalam belajar siswa mengalami peningkatan dari *pretest* yang telah dilakukan sebelumnya dapat dilihat pada tabel berikut.

No.	Kategori	Interval (l)	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Sangat Tinggi	178,25-188	2	18%
2	Tinggi	168,5-178,25	5	46%
3	Sedang	158,75-168,5	2	18%
4	Rendah	149-158,75	2	18%
	Jumlah		11	100%

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok siswa menggunakan teknik *role play* yang dilakukan oleh konselor yang dapat diketahui melalui hasil observasi.

Hasil observasi yang dilakukan selama 5 tahapan dapat disimpulkan bahwa tingkat partisipasi siswa selama mengikuti kegiatan pelaksanaan *Role Play* berada pada kategori Efektif yaitu 73%. Artinya, teknik *Role Play* dapat diikuti dengan baik oleh konseli selama proses pelaksanaan dilakukan dan dapat dilihat pada tabel berikut.

		Probabilitas	
(Posttest) Kelompok Eksperimen	10,694 20	0,000	$0,000 < 0,05 =$
dan Kelompok Kontrol			Ada Perbedaan

Pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *Role Play* terhadap peningkatan *Self Efficacy* dalam belajar siswa dapat diketahui melalui hasil analisis statistik inferensial yang terdiri atas uji asumsi dan uji hipotesis.

Hasil uji Independent Sample T-test *Posttest* Kelompok Eksperimen dapat disimpulkan data *posttest* yang diperoleh menunjukkan ada perbedaan secara signifikan. Hal tersebut dengan melihat nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05, melihat thitung sebesar 10,694 dan dengan melihat df yaitu 20 maka t hitung memiliki nilai yang lebih besar dari tabel yaitu $10,694 > 1,72472$ dan dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Kegiatan <i>Role Play</i>	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penjelasan topik tema	25	33	37	39
2.	Pembagian karakter tokoh peran	27	36	37	40
3.	Pengarahan pemahaman peran	28	37	38	40
4.	Pelaksanaan bermain peran	29	37	38	40
5.	Evaluasi pengalaman peran.	29	38	39	41
Total		138	181	189	200
Persentase Total		50%	66%	69%	73%
Kategori		Cukup Efektif	Efektif	Efektif	Efektif

Berdasarkan uraian di atas, hipotesis pada taraf signifikan yaitu 0,05 diperoleh thitung $> t_{tabel}$ yaitu $10,694 > 1,72472$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dan juga terdapat pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Play* Terhadap Peningkatan *Self Efficacy* Dalam Belajar Siswa SMA Negeri 7 Takalar Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar.

Uji *N-Gain Score* digunakan untuk mengetahui penggunaan suatu metode atau perlakuan (*treatment*) tertentu.. Uji *N-Gain Score* terhadap uji *independent sample t-test* digunakan ketika ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen dan nilai *posttest* kelompok kontrol.

Uji hipotesis menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara konseli yang mendapatkan perlakuan teknik *Role Play* dan yang tidak. Hipotesis nihil (H_0) dinyatakan ditolak dan menerima hipotesis kerja (H_1). Hasil ini mengarahkan pada kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara konseli yang menerima perlakuan teknik *Role Play* dan yang tidak menerima perlakuan dengan teknik *Role Play* terhadap efikasi diri dalam belajar siswa. Pengaruh positif ini dapat diketahui dengan melihat perbedaan *mean score* kedua kelompok. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen memperoleh nilai rendah kemudian meningkat ke kategori tinggi, yang diartikan sebagai perubahan berarti terhadap efikasi diri dalam belajar siswa.

Hal yang berbeda dengan kelompok yang tidak mendapat perlakuan dengan teknik *Role Play* atau kelompok kontrol. Hasil analisisnya menunjukkan bahwa nilainya tetap rendah. Nilai tinggi ini diartikan tidak ada perubahan berarti terhadap efikasi diri dalam belajar. Perbedaan tersebut akan semakin nampak dengan seringnya diberikan teknik *Role Play* sehingga membuat konseli semakin baik dalam efikasi diri dalam belajarnya.

Efektifitas teknik *Role Play* di SMA Negeri 7 Takalar sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gunawan dan Raharja (2018) dalam Efektivitas bimbingan kelompok behavior dengan menggunakan teknik *Role Play* untuk meningkatkan motivasi berprestasi efektif dalam meningkatkan motivasi berprestasi, dan dengan hasil penelitian Mirza dan Sulistyarningsih (2019) dalam teknik *Role Play* untuk meningkatkan efikasi emosi pada anak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa teknik *Role Play* efektif untuk meningkatkan efikasi diri dalam belajar pada siswa.

Berdasarkan uraian proses ini, maka dapat dikatakan bahwa setelah pelaksanaan teknik *Role Play* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan diri atau *Self-efficacy* dalam belajar, terlihat dari keseharian siswa di sekolah yaitu siswa dapat mengatasi kesulitan diri dalam belajar, siswa lebih percaya diri untuk tampil di depan kelas, tekun mengerjakan tugas, memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

1. Tingkat efikasi diri dalam belajar siswa saat *pretest* pada kelompok eksperimen dan kontrol berada pada kategori rendah. Pada saat *posttest*, tingkat efikasi diri dalam belajar siswa kelompok eksperimen mengalami perubahan ke kategori tinggi dan pada kelompok kontrol tetap berada pada kategori rendah
2. Pelaksanaan teknik *role play* dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang sudah dirancang melalui lima tahapan yaitu *rational treatment*, pemilihan peran, bermain peran, diskusi terbimbing dan evaluasi Pada saat pelaksanaan teknik *role play*, partisipasi siswa berada pada kategori tinggi.
3. Ada perbedaan yang signifikan pada tingkat efikasi diri dalam belajar pada kelompok yang diberikan perlakuan dan pada kelompok yang tidak diberikan perlakuan berupa teknik *role play*. Artinya, teknik *role play* dapat meningkatkan efikasi diri dalam belajar siswa secara signifikan SMA Negeri 7 Takalar Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar

REFERENSI

- Alfaiz, Zulfikar, & Yulia, D. (2017). Efikasi Diri Sebagai Faktor Prediksi Kesiapan Mahasiswa dalam Mengerjakan Tugas Kuliah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 119–124.
- Anisa, L. N. (2019). Tipologi Self Efficacy Siswa dalam Mengerjakan Tugas pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian di SMP Islamiyah Serua Depok). *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Agama Islam FITK: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Arjanto, P., & Somae, F. F. (2020). Penerapan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa SMP. *Jurnal Konseling Komperatif*, 7(2), 35–46.
- Asmiati, M. (2020). Pengaruh Self Efficacy Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Negeri 147 Pelali Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang. *Skripsi*. Prodi PGSD: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Dewi, Y. P., & Mugiarto, H. (2020). Hubungan antara Konsep Diri dengan Efikasi Diri dalam Memecahkan Masalah Melalui Konseling Individual di SMK Hidayah Semarang. *Jurnal Edukasi*, 6(1), 29–40.

- Ferdyansyah, A., Rohaeti, E. E., & Suherman, M. M. (2020). Gambaran Self Efficacy Siswa terhadap Pembelajaran. *Jurnal Fokus*, 3(1), 16–23.
- Ginting, L, A. (2022). Penerapan Role Play dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI Kelas VIII Di MTS Raudhatul Multazam Kuta Buluh Simole. *Skripsi*. UIN Ar-Raniry.
- Hasanah, N. (2018). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Modeling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 30 Bandar Lampung. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: UIN Raden Intan Lampung.
- Hernaningsih, T., & Giyoto. (2020). Pengaruh Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SMA Batik 1 Surabaya. *Jurnal An-Nizom*, 5(3), 197–202.
- Ibnu. (2021). *Efikasi Diri adalah: Pengertian, Ciri-ciri, dan Cara Menerapkan Efikasi Diri*. PT Cipta Piranti Sejahtera.
- Johanda, M., Karneli, Y., & Ardi, Z. (2019). Self Efficacy Siswa Dalam Menyelesaikan Tugas Sekolah di SMP Negeri 1 Ampek Angkek. *Jurnal Neo Konseling*, 1(1), 31–35.
- Lianto, L. (2019). Self Efficacy: A Brief Literature Review. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 15(2), 55. <https://doi.org/10.29406/jmm.v15i2.1409>
- Ningrum, D. Cahya. (2020). Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah Lampung Tengah. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK: IAIN Metro Lampung.
- Norhisam Binti, N. (2018). Perbedaan antara Teknik Konseling Cognitive Behavior Therapy dengan Teknik Konseling Islam dalam Penanganan Sifat Sombong. *Skripsi*. Fakultas Dakwah dan Komunikasi: UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Novianti, E. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Think, Talk, Write (TTW) Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Negeri Makassar.
- Nurliawati, E. (2023). Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 15 Yogyakarta. *Skripsi*. Fakultas Dakwah dan Komunikasi: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Nurqadarsi, S. (2019). Analisis Perbandingan Self Efficacy dan Perilaku Individu Berdasarkan Gender Pada Bank Negara Indonesia (BNI) Kantor Cabang Mattoangin Kota Makassar. *Skripsi*. Jurusan Manajemen FEBI: UIN Alauddin Makassar.
- Nurwana. (2020). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Peredaran Darah Kelas XI SMA Negeri 9 Makassar. *Skripsi*. FKIP: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Oktavia, W., & Ediyono, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Materi Pementasan Drama Pada Siswa. *Skripsi*. Prodi Bahasa: Fakultas Ilmu Pendidikan Budaya, Universitas Sebelas Maret.

- Puspitasari, N. N. Y., & Septimar, Z. M. (2021). Hubungan Sikap dengan Perilaku Masyarakat Terhadap Pencegahan Covid 19 Di Kecamatan Karawaci Tahun 2020. *Health Sains*, 2(6), 811–819.
- Rahmawati, A. P., & Puspasari, D. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 1 Kulonprogo. *Skripsi*. Universitas Negeri Jakarta.
- Rasimin, & Hamdi, M. (2019). *Bimbingan dan Konseling Kelompok* (B. S. Fatmawati (ed.); Kedua). Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Rohmawati, L., Suryani, N., & Pelu, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Penerapan Metode Bermain Peran (Role Play) dengan Media Lagu. *Jurnal Candi*, 20(1), 71–84.
- Rukminingsih, Dkk. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Soesilo, T, D. (2019). *Ragam dan Prosedur Penelitian Tindakan*. Salatiga: Satya Wacana University Press.
- Suci, W. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Al-Islam Di SMA Muhammadiyah 1 Gisting Kabupaten Tanggamus Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan: Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Supriatna, M. (2018). *Bimbingan dan Konseling Berbasis Kompetensi: Orientasi Dasar Pengembangan Profesi Konselor*. Depok: Rajawali Pers.
- Tohirin. (2019). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Depok: Rajawali Pers.
- Widiyanti, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kesadaran Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Banjarmasin. *Skripsi*. Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP: Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
- Winarti, W., & Nuramdiani, D. (2020). Dampak Teknik Role Play Sebagai Metode Pembelajaran yang Menyenangkan dalam Mata Kuliah Bahasa Inggris Mahasiswa Administrasi Rumah Sakit. *Jurnal Teras Kesehatan*, 2(2), 86–100