

**MENINGKATKAN EFIKASI DIRI (*SELF EFFICACY*) MELALUI LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING*
(PTK Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Kota Serang)**

Atika Nur'aini¹

**Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
atikanuraini1@gmail.com**

Sholih²

**Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
sholih@untirta.ac.id**

Raudah Zaimah Dalimunthe³

**Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
raudah@untirta.ac.id**

Abstract

This study aims to improve self-efficacy through group guidance services with role playing techniques. The type of research used in this study is guidance and counseling action research by carrying out two cycles in 3 meetings each cycle. The research sample used 3 students who had high self-efficacy and 4 students who had moderate self-efficacy. Data analysis techniques used descriptive analysis using the formula of relative frequency. Data collection methods used are questionnaires and observations. The results of the study showed that the self-efficacy of 7 students increased after getting group guidance services with role playing techniques.

Keywords: *Group guidance services, self-efficacy.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efikasi diri melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan bimbingan dan konseling dengan melaksanakan dua siklus dalam 3 kali pertemuan setiap siklusnya. Sampel penelitian menggunakan 3 orang siswa yang memiliki efikasi diri tinggi dan 4 orang siswa yang memiliki efikasi diri sedang. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan menggunakan rumus frekuensi relatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan observasi. Hasil penelitian diperoleh efikasi diri 7 orang siswa meningkat setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Kata Kunci : Layanan bimbingan kelompok, efikasi diri.

PENDAHULUAN

Remaja sebagai seorang individu perlu mengembangkan efikasi dalam dirinya agar mampu mengetahui kemampuan yang dimiliki dalam melakukan tugas atau suatu tindakan yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Remaja yang memiliki efikasi diri yang tinggi akan selalu merasa optimis dalam menghadapi setiap masalah yang ada di dalam kelas maupun di luar kelas, tidak ragu memilih sebuah pilihan, memiliki pandangan masa depan yang cerah, menerima kekurangan serta menerima kritikan. Perilaku-perilaku tersebut akan mendorong remaja menjadi individu yang mampu mengaktualisasikan dirinya secara optimal.

Kegiatan belajar mengajar kadang memberi beban tersendiri bagi siswa di sekolah. Sebagai remaja, selain sibuk berjuang untuk menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan dalam dirinya siswa juga harus berjuang untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas yang harus diembannya. Menurut Schunk (dalam Anwar, 2009:23) mengatakan bahwa efikasi diri sangat penting perannya dalam mempengaruhi usaha yang dilakukan, seberapa kuat usahanya dalam memprediksi keberhasilan yang akan dicapai. Menurut Robbins (dalam Gufron dan Rini 2011:74) seseorang dengan efikasi diri tinggi percaya bahwa mereka mampu melakukan sesuatu untuk

mengubah kejadian-kejadian disekitarnya, sedangkan seseorang dengan efikasi diri yang rendah menganggap dirinya pada dasarnya tidak mampu mengerjakan segala sesuatu yang ada di sekitarnya. Dalam situasi yang sulit, orang dengan efikasi diri yang rendah cenderung mudah menyerah. Sementara orang dengan efikasi diri yang tinggi akan berusaha lebih keras untuk mengatasi tantangan yang ada.

Judge dan Bono (dalam Ghufron, dan Rini, 2011:76) menganggap bahwa efikasi diri adalah indikator positif dari *core self evaluation* untuk melakukan evaluasi diri yang berguna untuk memahami diri. Efikasi diri merupakan salah satu aspek pengetahuan tentang diri atau *self knowledge* yang paling berpengaruh dalam kehidupan manusia sehari-hari karena efikasi diri yang dimiliki ikut mempengaruhi individu dalam menentukan tindakan yang akan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan, termasuk didalamnya perkiraan terhadap tantangan yang akan dihadapi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan instrumen DCM di SMK Negeri 1 Kota Serang, terdapat beberapa siswa yang mengalami krisis efikasi diri pada siswa kelas XI. Hal ini dapat menghambat proses belajar dan mengajar di kelas, siswa menjadi lebih pasif dan enggan mengemukakan pendapatnya saat

diberi pertanyaan oleh guru. Selain itu siswa juga jadi merasa takut bertanya kepada guru jika terdapat pelajaran yang kurang dipahami, akibatnya siswa menjadi kurang memahami pelajaran di kelas yang akan berimbas pada nilai akademik siswa tersebut.

Rendahnya efikasi diri ini juga disebabkan kondisi sosial ekonomi dan geografis tempat tinggal siswa. Siswa yang berasal dari keluarga kurang mampu cenderung rendah efikasi dirinya jika teman-teman di kelasnya berasal dari keluarga yang berada. Kondisi kehidupan yang demikian tentunya menjadi keprihatinan tersendiri sebab bagaimanapun kondisi lingkungan dan masalah pribadi akan menjadikan siswa memiliki efikasi diri yang rendah dan berpengaruh pada prestasi belajarnya.

Menurut Bandura (dalam Ghufro dan Rini, 2011:80) setiap individu memiliki efikasi diri yang berbeda-beda, berdasarkan tiga dimensi. Dimensi tingkat (*level*), berkaitan dengan tingkatan kesulitan tugas yang didapatkan oleh individu yang merasa mampu untuk mengerjakannya. Apabila individu dihadapkan dengan tugas yang disusun sesuai dengan tingkat kesulitannya, maka efikasi diri pada individu akan terbatas pada tugas-tugas yang mudah, sedang atau bahkan meliputi tugas-tugas yang paling sulit, sesuai dengan batas kemampuan

yang dirasakan untuk memenuhi tuntutan perilaku yang dibutuhkan pada masing-masing tingkat. Dimensi kekuatan (*strength*), dimensi ini berkaitan dengan tingkat kekuatan dari keyakinan atau pengharapan individu mengenai kemampuannya. Pengharapan yang lemah mudah digoyahkan oleh pengalaman-pengalaman yang tidak mendukung. Sebaliknya, pengharapan yang mantap mendorong individu tetap bertahan dalam usahanya. Meskipun mungkin ditemukan pengalaman yang kurang menunjang. Dimensi ini biasanya berkaitan langsung dengan dimensi level, yaitu makin tinggi taraf kesulitan tugas, makin lemah keyakinan yang dirasakan untuk menyelesaikannya. Dimensi generalisasi (*generality*), dimensi ini berkaitan dengan luas bidang tingkah laku yang mana individu merasa yakin akan kemampuannya. Individu dapat merasa yakin terhadap kemampuan dirinya. Apakah terbatas pada suatu aktivitas dan situasi tertentu atau pada serangkaian aktivitas atau situasi yang bervariasi.

Efikasi diri sangat perlu dikembangkan, karena bila tidak dikembangkan dapat menimbulkan hambatan besar pada bidang kehidupan pribadi, sosial, belajar dan karirnya, yaitu siswa mengalami hambatan dalam merencanakan dan menentukan pilihan karir atau menentukan pilihan studi

lanjutnya. Seorang siswa dikatakan memiliki efikasi diri yang tinggi apabila siswa mampu mengekspresikan dirinya tanpa ada rasa ragu, malu dan canggung.

Salah satu teknik bimbingan kelompok yang dapat digunakan untuk membantu melatih efikasi diri yaitu dengan teknik *role playing*. Karena dengan melakukan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* siswa dapat belajar mengembangkan keterampilan dalam dirinya mengenai hubungan antar manusia. Teknik ini melatih seseorang untuk mampu berkomunikasi interpersonal dan melatih seseorang untuk mengatasi rasa ragu dalam lingkup kelompok seperti yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya. Dengan hilangnya rasa ragu dalam diri tentunya akan meningkatkan efikasi diri terhadap kemampuan yang dimiliki. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Romlah (dalam Mahyuddin, 2016: 4) bahwa teknik *role playing* dapat digunakan sebagai media pengajaran, melalui proses modeling para anggota kelompok mempelajari keterampilan-keterampilan hubungan antar pribadi. Selain itu juga teknik *role playing* digunakan untuk menciptakan suasana yang bebas tekanan dan hambatan yang dapat membangkitkan spontanitas dan kreativitas, dimana individu mendapat kesempatan untuk belajar dengan bebas. Dari uraian tersebut, dapat dilihat bahwa melalui teknik *role playing*, seseorang

yang memiliki efikasi diri rendah dapat melakukan interaksi dengan kelompok dan belajar meningkatkan efikasi dirinya tanpa takut mendapat *cemoohan* dan hukuman dari kelompok.

Prayitno (dalam Syahrul, 2015: 48) mengatakan layanan bimbingan kelompok adalah suatu layanan bimbingan yang di berikan kepada siswa secara bersama-sama atau kelompok agar kelompok itu menjadi besar, kuat, dan mandiri. Layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri siswa. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi atau aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan masalah sosial.

Kegiatan bimbingan kelompok berlangsung dalam beberapa tahap. Terdapat empat tahap yang perlu dilalui dalam pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu tahap pembentukan, peralihan, kegiatan, dan pengakhiran (Prayitno dalam Sulistyowati, 2015: 417). Tahap-tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Tahap pembentukan

Tahap ini adalah tahap pengenalan dan melibatkan dari anggota ke dalam kelompok dengan tujuan agar anggota memahami maksud bimbingan kelompok. Pemahaman anggota kelompok memungkinkan anggota kelompok aktif berperan dalam

kegiatan bimbingan kelompok yang selanjutnya dapat menumbuhkan minat pada diri anggota kelompok untuk mengikutinya. Pada tahap ini bertujuan untuk menumbuhkan suasana saling mengenal, percaya, menerima, dan membantu teman-teman yang ada dalam kelompok.

b. Tahap peralihan

Tahap ini tahap transisi dari tahap pembentukan ke tahap kegiatan. Tujuan dari tahap ini adalah terbebasnya anggota dari perasaan atau sikap enggan, ragu, malu, atau saling tidak percaya untuk memasuki tahap berikutnya, makin mantapnya suasana kelompok dan kebersamaan, makin mantapnya minat untuk ikut serta dalam kegiatan kelompok.

c. Tahap kegiatan

Tahap ini merupakan tahap inti dari kegiatan bimbingan kelompok dengan suasana yang ingin dicapai, yaitu terbahasanya secara tuntas permasalahan yang dihadapi oleh anggota kelompok dan terciptanya suasana untuk mengembangkan diri, baik yang menyangkut pengembangan kemampuan berkomunikasi maupun menyangkut pendapat yang dikemukakan oleh kelompok.

d. Tahap pengakhiran

Pada tahap ini terdapat dua kegiatan yaitu penilaian (evaluasi) dan tindak

lanjut (*follow up*). Tahap ini merupakan tahap penutup dari serangkaian kegiatan bimbingan kelompok dengan tujuan telah tuntasnya topik yang dibahas oleh kelompok tersebut. Dalam kegiatan kelompok berpusat pada pembahasan dan penjelasan tentang kemampuan anggota kelompok untuk menetapkan hal-hal yang telah diperoleh melalui layanan bimbingan kelompok dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu pemimpin kelompok berperan untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) terhadap hasil-hasil yang telah dicapai oleh kelompok tersebut.

Salah satu teknik dalam layanan bimbingan kelompok adalah *role playing*. Bermain peran adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pemahaman mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya (Romlah dalam Mahyuddin, 2016: 4). Psikodrama dan sosiodrama merupakan bagian dari bermain peran (*role playing*). Sosiodrama adalah bermain peran yang ditujukan untuk memecahkan masalah sosial yang timbul dalam hubungan antar manusia. Psikodrama merupakan dramatisasi dari persoalan-persoalan yang berkaitan dengan gangguan

serius dalam kesehatan mental para partisipan, sehingga tujuannya ialah perombakan dalam struktur kepribadian seseorang. Psikodrama biasanya dipentaskan secara spontan tanpa scenario yang telah ditetapkan. Psikodrama bersifat kegiatan terapi dan ditangani oleh seorang ahli psikoterapi.

Penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* diharapkan dapat meningkatkan efikasi diri (*self efficacy*) siswa saat proses belajar dan mengajar di kelas agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* ini siswa diajak untuk berperan langsung dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok yang nantinya akan melatih siswa untuk menumbuhkan efikasi diri siswa kelas XI SMK Negeri 1 Kota Serang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan dalam 2 siklus dan melibatkan 4 tahap, terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi (Kemmis dan Taggart dalam Wiriaatmadja, 2014:66). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Kota Serang yang terdiri dari 7 orang siswa, 4 siswa memiliki kategori

efikasi sedang dan 3 siswa memiliki efikasi diri tinggi. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, observasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil kuesioner dan pedoman observasi efikasi diri siswa melalui bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, yaitu untuk mengetahui peningkatan efikasi diri yang dialami siswa selama diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini diawali dengan pra siklus. Sebelum memberikan kuesioner efikasi diri kepada siswa kelas XI AK 1 peneliti terlebih dahulu memberikan layanan bimbingan klasikal tentang pengertian efikasi diri dan pentingnya efikasi diri dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan diberikannya layanan bimbingan klasikal ini agar siswa dapat termotivasi untuk meningkatkan efikasi dirinya. Setelah memberikan layanan bimbingan klasikal peneliti memberikan kuesioner efikasi diri kepada seluruh siswa. Setelah kuesioner efikasi diri diberikan (pra siklus) kepada seluruh siswa kelas XI AK 1 sejumlah 36 orang siswa, diperoleh hasil kondisi awal melalui

kuesioner efikasi diri siswa sebanyak 32 orang berada pada kategori tinggi (persentase antara 69% - 100%) dan 4 orang siswa berada dalam kategori sedang (persentase 37% - 68%).

Hasil kuesioner efikasi diri pada pra siklus menunjukkan bahwa 4 orang siswa masuk dalam kategori sedang, oleh karena itu perlu adanya upaya untuk meningkatkan efikasi diri melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Siswa yang memiliki efikasi diri sedang ada 4 orang, agar terciptanya dinamika kelompok maka peneliti peneliti

melibatkan 3 orang siswa yang memiliki efikasi diri tinggi yang dipilih secara acak tanpa ada rasa ingin mengistimewakan. Sehingga jumlah anggota kelompok yang mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berjumlah 7 orang.

Setelah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada siklus 1 dan 2 selesai dengan 3 kali pertemuan dalam setiap siklusnya dan di dapatkan hasil keseluruhan sebagai berikut:

Tabel 0.1 Hasil Kuesioner Efikasi Diri Siswa Kelas XI AK 1 Secara Keseluruhan

No	Nama	Pra Siklus			Siklus 1			Siklus 2		
		Jumlah	%	Kriteria	Jumlah	%	Kriteria	Jumlah	%	Kriteria
1.	IL	25	100%	Tinggi	25	100%	Tinggi	25	100%	Tinggi
2.	NA	25	100%	Tinggi	25	100%	Tinggi	25	100%	Tinggi
3.	NF	25	100%	Tinggi	25	100%	Tinggi	25	100%	Tinggi
4.	MA	17	68%	Sedang	18	72%	Tinggi	18	84%	Tinggi
5.	NS	17	68%	Sedang	19	76%	Tinggi	19	88%	Tinggi
6.	SMS	16	64%	Sedang	20	80%	Tinggi	20	96%	Tinggi
7.	PL	15	60%	Sedang	19	76%	Tinggi	19	92%	Tinggi

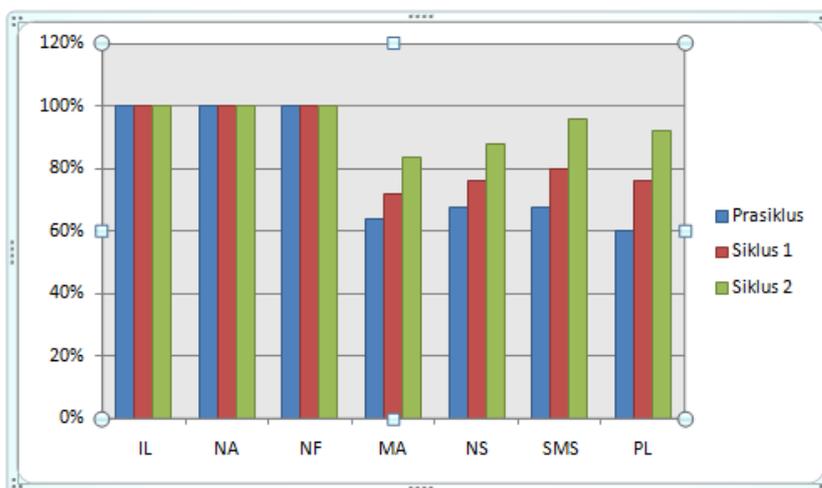


Diagram 0.1 Grafik Hasil Kuesioner Efikasi Diri Siswa Kelas XI AK 1 Secara Keseluruhan

Tabel. 4.12 Hasil Observasi Efikasi Diri Siswa Kelas XI AK 1 Secara Keseluruhan

No	Nama	Pra Siklus			Siklus 1			Siklus 2		
		Jumlah	%	Kriteria	Jumlah	%	Kriteria	Jumlah	%	Kriteria
	IL	19	95%	Tinggi	20	100%	Tinggi	20	100%	Tinggi
2.	NA	18	90%	Tinggi	19	95%	Tinggi	20	100%	Tinggi
3.	NF	19	95%	Tinggi	20	100%	Tinggi	20	100%	Tinggi
4.	MA	11	55%	Sedang	14	70%	Tinggi	17	85%	Tinggi
5.	NS	12	60%	Sedang	14	70%	Tinggi	18	90%	Tinggi
6.	SMS	12	60%	Sedang	15	75%	Tinggi	19	95%	Tinggi
7.	PL	11	55%	Sedang	14	70%	Tinggi	19	95%	Tinggi

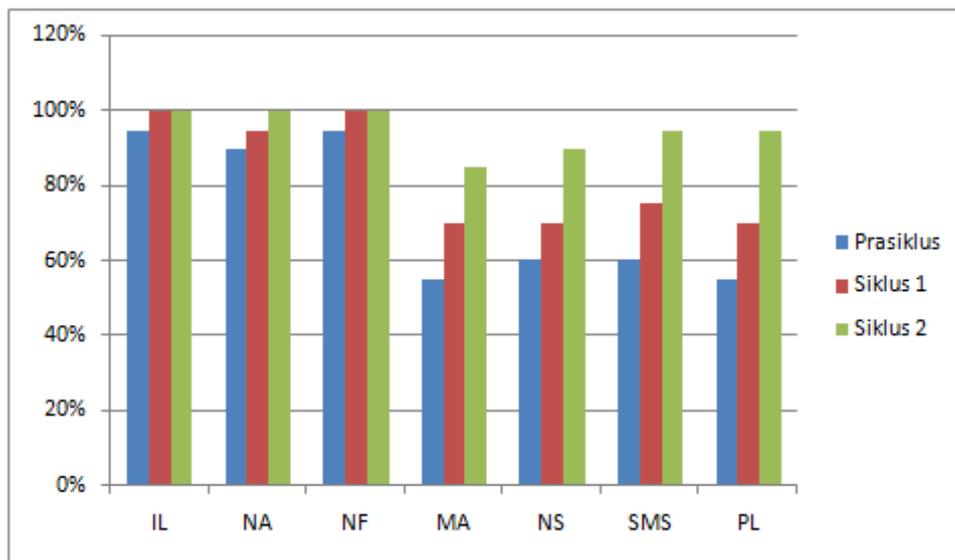


Diagram 0.2 Grafik Hasil Observasi Efikasi Diri Siswa Kelas XI AK 1 Secara Keseluruhan

Hasil penelitian dapat dilihat melalui hasil kuesioner dan hasil observasi bahwa siswa mengalami peningkatan persentase efikasi diri dalam setiap siklusnya. Pada hasil kuesioner siklus 1 anggota kelompok yang pada pra siklus berada dalam kategori tinggi tidak bertambah atau dengan kata lain tetap pada persentase 100% (persentase efikasi diri IL 100%, persentase efikasi diri NA 100%, dan persentase efikasi diri NF 100%). Anggota

kelompok yang pada pra siklus berada dalam kategori sedang mengalami peningkatan persentase sebanyak 8-16% (persentase efikasi diri MA menjadi 72%, persentase efikasi diri NS menjadi 76%, persentase efikasi diri SMS menjadi 80%, dan persentase efikasi diri PL menjadi 76%) dan masuk kedalam kategori efikasi diri tinggi.

Pada siklus 2 hasil kuesioner menunjukkan bahwa efikasi diri siswa

setelah mendapat layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terdapat 7 orang siswa masuk kedalam kategori tinggi dengan persentase IL tetap 100%, persentase NA tetap 100%, persentase NF tetap 100%, persentase MA menjadi 84%, persentase NS menjadi 88%, persentase SMS menjadi 96%, dan persentase PL menjadi 92%.

Sementara itu hasil observasi pada siklus 1 menunjukkan bahwa persentase efikasi diri anggota kelompok yang pada pra siklus berada dalam kategori efikasi diri tinggi mengalami kenaikan persentase efikasi diri sebanyak 5% (persentase efikasi diri IL menjadi 100%, persentase efikasi diri NA menjadi 95%, dan persentase efikasi diri NF menjadi 100%) dan termasuk kedalam kategori efikasi diri tinggi. Anggota kelompok yang pada pra siklus termasuk dalam kategori efikasi diri sedang mengalami kenaikan efikasi diri pada siklus 1 sebanyak 10-15% (persentase efikasi diri MA menjadi 70%, persentase efikasi diri NS menjadi 70%, persentase efikasi diri SMS menjadi 75%, dan persentase efikasi diri PL menjadi 70%) dan termasuk kedalam kategori efikasi diri tinggi.

Pada siklus 2 hasil observasi menunjukkan bahwa terjadi kenaikan persentase efikasi diri. Hasil observasi efikasi diri menunjukkan bahwa anggota kelompok yang memiliki persentase efikasi

diri tinggi pada siklus 1 mengalami peningkatan persentase sebanyak 5% pada siklus 2 (persentase IL tetap 100%, persentase NA naik menjadi 100%, dan persentase NF tetap 100%) dan termasuk kedalam kategori efikasi diri tinggi. Anggota kelompok yang memiliki persentase efikasi diri sedang pada prasiklus dan persentase naik menjadi efikasi diri tinggi pada siklus 1 mengalami peningkatan persentase sebanyak 15% - 25% pada siklus 2 (persentase MA naik menjadi 85%, persentase NS naik menjadi 90%, persentase SMS naik menjadi 95%, dan persentase PL naik menjadi 95%) dan termasuk kedalam kategori efikasi diri tinggi.

Bandura (dalam Ghufron dan Rini, 2011:73) mengatakan efikasi diri adalah keyakinan individu mengenai kemampuan dirinya dalam melakukan tugas atau tindakan yang diperlukan untuk mencapai hasil tertentu. Melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* ini siswa dilatih untuk meningkatkan efikasi dirinya. Selain itu kegiatan bimbingan kelompok ini juga dapat memberikan manfaat kepada siswa tentang menghargai dan menghormati pendapat orang lain, melatih kreativitas dalam mengungkapkan ide atau pendapat, memperluas wawasan, memberikan pelajaran mengenai pengembangan diri, kesadaran diri, pemahaman baru terhadap lingkungan

sekitar, dan terbentuknya dinamika kelompok bagi para anggota kelompok. Persentase efikasi diri yang berbeda-beda antara setiap anggota kelompok diharapkan mampu menjadi transfer informasi antara anggota kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan efikasi diri siswa. Dengan pemberian layanan bimbingan kelompok secara berkelanjutan akan melatih siswa untuk lebih meningkatkan efikasi dirinya dalam kegiatan belajar mengajar atau dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Irawan (2013) tentang efektivitas teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri remaja (studi pre-eksperimen pada siswa kelas X SMK Yepema Gadingrejo Lampung). Dalam hasil penelitian tersebut didapatkan hasil yang signifikan yaitu dari sejumlah siswa di kelas X SMK Yepema Gadingrejo Lampung, terdapat 10 responden yang memiliki konsep diri rendah. Rendahnya konsep diri siswa dapat terlihat pada sejumlah fakta-fakta yang menunjukkan siswa lemah dan memiliki masalah pada kemampuan menilai dan menerima diri secara realistis, bersikap positif terhadap orang lain, memiliki rasa percaya diri, memiliki ketegasan dan spontanitas, optimis, mampu mengatasi masalah, dan

dapat tampil bebas dalam situasi sosial. Selanjutnya setelah mengikuti kegiatan layanan bimbingan konseling kelompok terdapat peningkatan yang signifikan yaitu terdapat 2 siswa (20%) yang memiliki konsep diri sangat tinggi, 8 siswa (80%) dalam kategori tinggi. Rata-rata skor konsep diri sebelum mengikuti layanan bimbingan konseling kelompok adalah 129,2 dalam kategori rendah, dan setelah mengikuti kegiatan layanan bimbingan konseling kelompok meningkat menjadi 193,3 dalam kategori tinggi. Ditunjukkan pula dari hasil uji wilcoxon diperoleh $W_{hitung} = 621,5$ yang lebih besar dari W_{tabel} untuk $n = 10$ dan $\alpha = 0,05 = 11$. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan pada konsep diri setelah mengikuti kegiatan layanan bimbingan konseling kelompok. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa teknik bimbingan kelompok memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan konsep diri siswa, atau dengan kata lain teknik bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan konsep diri remaja.

Kemudian Putra (2013) juga melakukan penelitian tentang Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kelas VII SMP. Dengan hasil penelitian yang didapatkan yaitu ada perbedaan secara signifikan kemampuan komunikasi antar

pribadi sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberi perlakuan (*post-test*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini nampak dari $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $9,138 > 3,92$ dengan signifikansi $0,003 < 0,05$. Ada perbedaan secara signifikan kemampuan komunikasi antar pribadi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang ditunjukkan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $5,542 > 3,92$ dengan signifikansi $0,02 < 0,05$. Dan ada interaksi antara kemampuan komunikasi antar pribadi sebelum diberi (*pre-test*) dan setelah diberi (*post-test*) dengan kemampuan komunikasi antar pribadi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini nampak dari $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $4,580 > 3,92$ dengan signifikansi $0,034 < 0,05$.

Dengan didukung oleh hasil penelitian sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dapat meningkatkan efikasi diri, konsep diri, dan perilaku agresif pada siswa dengan cara memberikan layanan bimbingan kelompok secara berkelanjutan dan konsisten agar perubahan yang diinginkan dapat dicapai secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas bimbingan dan konseling yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa

layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* di SMK Negeri 1 Kota Serang terbukti dapat meningkatkan efikasi diri siswa. Hipotesis penelitian yang menyatakan “efikasi diri siswa dapat ditingkatkan setelah siswa mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Kota Serang” dapat diterima kebenarannya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian pada 7 orang subjek yang memiliki efikasi diri yang sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Astrid, I D. 2009. *Hubungan Antara Self Efficacy dengan Kecemasan Berbicara di Depan Umum Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Sumatera Utara*. (Jurnal Penelitian). Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Ghufro, dan Rini Risnawita S. 2011. *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Irawan, Adi. 2013. *Efektifitas Teknik Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsep Diri Remaja (Studi Pre-Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK Yepema Gadingrejo Lampung)*. (Jurnal Penelitian). Persona, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. II, No. 1.
- Mahyuddin, Muhammad Junaedi. 2016. *Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial*. (Jurnal Penelitian). Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling Volume 2 Nomor 1 Juni 2016. Hal 1 – 11.
- Putra, Giri Isna. 2013. *Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan*

- Kemampuan Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kelas VII SMP.* (Jurnal Penelitian). Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Syahrul, Muhammad. 2015. *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Penyesuaian Diri Siswa.* (Jurnal Penelitian). Journal Of EST, Volume 1, Nomor 1, Juni 2015 hal 46 – 60.
- Sulistyowati, Anis Nuril Laili. 2015. *Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa.* (Jurnal Penelitian). Edukasi : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam. Vol. 10, No. 2, Agustus 2015 hal 413 – 430.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2014. *Metode Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: Remaja Rosdakarya.