

ROLE PLAYDALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MEMBINA SELF-EFFICACY SISWA

Lavenia Sumantri¹
Itsar Bolo Rangka²
Royan Nur Fahmi³

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok melalui *role-playing* untuk membina *self-efficacy* siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Budhi Warman II Jakarta Timur. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian Quasi Eksperimen. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menunjukkan angka probabilitas Asymp.Sig. (2-tailed) *self-efficacy* siswa sebesar 0,000 atau probabilitas di bawah alpha 0,05 ($0,000 < 0,05$) dari hasil tersebut H_0 diterima H_1 ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok melalui *role-play* efektif untuk membina *self-efficacy* siswa di sekolah menengah kejuruan (SMK) Budhi Warman II Jakarta Timur

Kata Kunci: *Layanan Bimbingan Kelompok, Self efficacy, Role Play*

Abstrak

The purpose of this research is to described the effectiveness of group guidance services used role play to foster self-efficacy of students in vocational school (SMK) Budhi Warman II East Jakarta. This research uses experimental Quasi-experimental design. Hypothesis this study shows the probability number of Asymp.Sig. (2-tailed) student self-efficacy of 0.000 or probability under alpha 0,05 ($0,000 < 0,05$) of a result H_0 accepted H_1 rejected. The results showed that the group guidance services through role play are effective to foster self-efficacy of students in Vocational High School (SMK) Budhi Warman II East Jakarta.

Keywords: *Group Guidance, Self-efficacy, Role Play*

PENDAHULUAN

Self-efficacy merupakan hal yang kuat dalam menentukan seseorang bertindak, berfikir dan bereaksi ketika menghadapi situasi-situasi yang tidak menyenangkan. Artinya ketika peserta didik mengalami situasi-situasi yang tidak menyenangkan dalam dirinya seperti sulit mengerjakan tugas, maka dengan adanya *self-efficacy* peserta didik tersebut mampu bertingkah laku dan bereaksi positif untuk mengatasi situasi-situasi tersebut. Peserta

didik yang memiliki *self-efficacy* yang tinggi cenderung memiliki usaha yang gigih, rajin, ulet dan tekun. Mereka memiliki target untuk mendapatkan nilai yang tinggi, mempunyai rasa ingin tahu lebih besar terhadap pelajaran, aktif bertanya di kelas, suka membaca dan mereview, ketika menghadapi tugas-tugas yang sulit tidak mudah putus asa, dan menganggap kegagalan sebagai motivasi untuk lebih baik. Sedangkan, peserta didik yang mempunyai *self-efficacy* rendah cenderung merasa pemalu, dan ragu-ragu terhadap kemampuan yang

¹ Universitas Indraprasta PGRI/Universitas Indraprasta PGRI, laveniasumantri18@gmail.com

¹ Universitas Indraprasta PGRI/Universitas Indraprasta PGRI, itsar.bolorangka@unindra.ac.id

¹ Universitas Indraprasta PGRI/Universitas Indraprasta PGRI, royan.nurfahmi@unindra.ac.id

dimilikinya, menganggap persoalan yang rumit sebagai suatu ancaman, berdiam diri, dan tidak berusaha dengan sungguh-sungguh dan menyerah begitu saja ketika berhadapan dengan kesulitan, mudah terkena stres dan depresi.

Dalam kegiatan di sekolah banyak peserta didik yang masih tidak memiliki keyakinan dalam kemampuannya untuk melakukan suatu bentuk kontrol terhadap keberfungsian orang itu sendiri dan kejadian dalam lingkungan. Sebagian besar ada peserta didik percaya bahwa mereka mampu melakukan sesuatu untuk mengubah kejadian-kejadian disekitarnya, sedangkan seseorang yang dengan efikasi diri rendah menganggap dirinya tidak mampu mengerjakan segala sesuatu yang ada disekitarnya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektifkah layanan bimbingan kelompok dengan *role-play* untuk membina self efficacy siswa di SMK Budhi Warman II Jakarta. Pentingnya dilakukan penelitian ini agar siswa mampu mengembangkan rasa keyakinan dirinya untuk melakukan segala sesuatu dengan usaha dan kemampuannya sendiri dan percaya diri akan kemampuan yang dimiliki oleh siswa tersebut.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (layanan bimbingan kelompok dengan *role playing*).

Role Playing dalam Bimbingan Kelompok

Bimbingan Kelompok merupakan salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, serta nilai-nilai yang dianutnya dan dilaksanakan dalam situasi kelompok (Folastri & Rangka, 2015). Bimbingan kelompok ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa (Romlah,

2001). Bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah siswa atau konseli secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai informasi dari narasumber tertentu (terutama guru pembimbing atau keconselor) dan membahas secara bersama-sama pokok bahasan (Topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan perkembangan dirinya baik sebagai individu maupun sebagai pelajar dan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan atau tindakan tertentu (Ahmadi & Rohani, 1991; Elfira, 2013; Lestari, 2012; Rangka, 2017; Rusmana, 2009).

Layanan bimbingan dan kelompok merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Artinya, semua peserta dalam kegiatan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menganggapi memberi saran dan lain-lain sebagainya, apa yang di bicarakan semua bermanfaat untuk diri peserta yang bersangkutan sendiri dan untuk peserta lainnya (Folastri & Rangka, 2015; Prayitno & Amti, 2004). Artinya, bimbingan kelompok dapat didefinisikan sebagai suatu proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok yang memungkinkan setiap anggota untuk belajar berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap atau keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya pengembangan pribadi yang bisa dilakukan dengan berbagai teknik.

Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok adalah *role playing* (Gazda, 1989; Nikendei et al., 2005; Tuckman & Jensen, 1977). *Role play* atau bermain peran merupakan metode untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antara individu yang satu dengan individu lainnya (Astuti, 2013). Beberapa studi mengungkapkan *Role play* dapat meningkatkan kreatifitas pada anak (Karwowski & Soszynski, 2008), dapat di gunakan untuk melakukan modifikasi perilaku dan kontrol emosi individu (Janis & Mann,

1965), keterampilan sosial (Bates, 1980) termasuk untuk anak autis (Howlin & Yates, 1999), dan keterampilan sosio-emosional lainnya (Howlin & Yates, 1999).

Mengintegrasikan *role play* dalam bimbingan kelompok bertujuan untuk memperkaya dan memperdalam interaksi antar anggota bimbingan kelompok. Dengan peningkatan interaksi sosio-emosional, anggota kelompok merasa diterima secara terbuka, tanpa prasangka, dan tulus. Kondisi demikian akan semakin memperkokoh citra diri, persepsi, konsep diri, rasa harga diri dan pengakuan terhadap eksistensi diri masing-masing anggota kelompok.

Self-Efficacy

Self-efficacy adalah suatu belief (keyakinan) mengenai kemampuan individu untuk melakukan sesuatu hal ketika berada dalam berbagai macam kondisi dengan apapun keterampilan yang dimilikinya saat ini. Tuliskan deskripsi teori menurut ahli yang digunakan dalam penelitian (Bandura, 2002).

Self-efficacy adalah keyakinan individu mengenai kemampuan dirinya dalam melakukan tugas atau tindakan yang diperlukan untuk mencapai hasil tertentu. Jadi *self-efficacy* menekankan kepada aspek keyakinan diri dalam melakukan tugas dan tindakan dimana seharusnya siswa dapat melakukan sebuah tindakan dari apa yang dimilikinya. Efikasi diri pada dasarnya adalah hasil dari proses kognitif berupa keputusan, keyakinan atau harapan tentang sejauhmana individu memperkirakan kemampuan dirinya dalam melaksanakan tugas atau tindakan tertentu yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan (Ifdil, Apriani, Yendi, & Rangka, 2016; Putrisari, Hambali, & Handarini, 2017). *Self-efficacy* tidak berkaitan dengan kecakapan yang dimiliki, tetapi berkaitan dengan keyakinan individu mengenai hal yang dapat dilakukan dengan kecakapan yang ia miliki seberapaapun besarnya (Syahniar, 2013).

Artinya, *self-efficacy* adalah keyakinan

atau kepercayaan terhadap kemampuan yang dimiliki individu untuk memotivasi dirinya ketika menyelesaikan tugas, bertindak, menghadapi hambatan dan mencapai tujuan dalam hidup. Dalam konteks pendidikan, *self-efficacy* perlu dimiliki setiap siswa agar mereka yakin pada kemampuan yang dimiliki sehingga betapapun sulitnya materi maupun soal ulangan, mereka yakin bisa menyelesaikannya. Selain itu, *self-efficacy* mendorong siswa untuk lebih memantapkan diri sebagai bentuk persiapan menghadapi tantangan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen atau eksperimen semu karena subjek penelitian dalam kelompok eksperimen dan kontrol tidak memungkinkan untuk diambil secara acak dari populasi yang ada, karena subjek (siswa) sudah terbentuk secara alami dalam satu kelompok (kelas). Tujuan penelitian eksperimental/semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasikan semua variabel yang relevan (Margono, 2005).

Salah satu dari desain yang tergolong kuasi eksperimen adalah "Pre-test, Post-test Control Group Design". Desain ini melibatkan dua kelompok subjek, satu diberi perlakuan eksperimental (kelompok eksperimen) dan yang lain tidak diberi apa-apa (kelompok kontrol).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Budhi Warman II Jakarta tahun pelajaran 2016-2017 dengan jumlah siswa sebanyak 140 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik non-random sampling, yaitu dengan metode *sampling purposive*. Pengambilan sampel ini berdasarkan penilaian subjektif peneliti berdasarkan pada karakteristik tertentu yang dianggap mempunyai sangkut dengan karakteristik populasi yang sudah diketahui sebelumnya dengan pertimbangan

tertentu. Di samping sampel tujuan ditetapkan juga sampel kuota yaitu mendasarkan pada jumlah yang ditetapkan. Jumlah yang dimaksud adalah jumlah anggota kelompok yaitu sebanyak 10 (sepuluh) siswa dalam satu kelompok, hal ini didukung oleh (Ahmadi & Rohani, 1991; Prayitno & Amti, 2004) menyatakan bahwa “Jumlah dalam kegiatan bimbingan kelompok berjumlah peserta antara 5 sampai 15 orang sehingga pembahasannya lebih luas dan dalam”.

Instrumen Penelitian ini menggunakan skala *Self-Efficacy* yang dikonstruksi sendiri oleh peneliti dengan *likert rating*. Format respon yang digunakan dalam instrument penelitian ini terdiri dari 5 pilihan jawaban dari pertanyaan yang ada. Adapun pemberian skor pada setiap pernyataan adalah TP (Tidak Pernah) = 1, JR (Jarang) = 2, KD (Kadang-Kadang) = 3, S (Sering) = 4, dan SS (Sangat Sering) = 5.

Reliabilitas skor skala *Self-Efficacy* mencapai 0.87, yang memiliki makna baik. Dengan besaran sampel yang digunakan dalam penelitian ini, dihasilkan *power* pengukuran sebesar 0.89.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan data yang diperoleh penulis, maka dapat dideskripsikan hasil penelitian sebelum diberikan perlakuan (pre-test) dan setelah diberikan perlakuan (post-test) layanan bimbingan kelompok dengan *role play*.

Hasil Pre-test

Sesuai dengan tujuan dilakukannya pre-test, yaitu untuk mengetahui gambaran awal *Self-Efficacy* siswa sebelum diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok. Adapun hasil pre-test yang diperoleh pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak jauh berbeda, hasil pre-test tersebut dianalisis dengan perhitungan manual oleh penulis. Berikut ini disajikan hasil pre-test *Self-Efficacy* siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Hasil Pre-test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kode	<i>Self-Efficacy</i> Eksperimen		Kode	<i>Self-Efficacy</i> Kontrol	
	Skor	Kategorisasi		Skor	Kategori- sasi
KWH	145	KB	RF	201	B
RMA	147	KB	DZ	190	B
MIZ	146	KB	CF	189	B
ADR	146	KB	DA	189	B
FM	141	KB	DT	188	B
ST	134	KB	AP	188	B
MF	149	KB	L	189	B
NR	148	KB	AS	191	B
AER	144	KB	MHT	189	B
ET	147	KB	AJ	192	B

Hasil dari pembagian kelompok berdasarkan data-data yang didapatkan tersebut, menghasilkan data rata-rata setiap kelompok sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Nilai Mean Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Sampel	N	Mean Rank
		<i>Self-Efficacy</i>
Eksperimen	10	144,7
Kontrol	10	190,6
<i>Pre-test</i> Jumlah	20	

Dari data di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata skor pre-test pada variabel *self-efficacy*, kelompok eksperimen rata-ratanya sebesar 144,7 sedangkan kelompok kontrol 190,6.

Dari rata-rata tersebut diketahui bahwa kedua kelompok mempunyai rata-rata yang berbeda dalam kelompok eksperimen kategorisasi kurang baik dan sedangkan kelompok kontrol kategorisasi baik.

Hasil Post-test

Setelah pemberian perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan *role play* dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan selama 2 minggu, kemudian penulis mengukur tingkat *Self-efficacy* subjek pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun

hasil pengukuran *self-efficacy* pada kelompok eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Post-test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kode	Self-Efficacy Eksperimen		Kode	Self-Efficacy Kontrol	
	Skor	Kategorisasi		Skor	Kategorisasi
KWH	188	B	RF	200	B
RMA	190	B	DZ	192	B
MIZ	186	CB	CF	194	B
ADR	187	B	DA	190	B
FM	185	CB	DT	191	B
ST	189	B	AP	193	B
MF	186	CB	L	194	B
NR	188	B	AS	195	B
AER	189	B	MHT	195	B
ET	188	B	AJ	195	B

Dari hasil post-test dapat dilihat perbedaan nilai antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam kelompok eksperimen yang sudah diberikan perlakuan bimbingan kelompok.

Pada variabel *Self-Efficacy* 3 (tiga) subjek berada pada kategori cukup baik dan 7 (tujuh) subjek berada pada kategori baik. Sedangkan pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan bimbingan kelompok, 10 (sepuluh) subjek berada dalam kategori Baik.

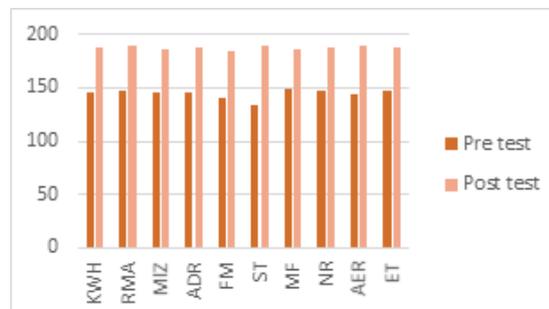
Perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan *role play* dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Nilai Mean Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Sampel	N	Mean Rank
		<i>Self-Efficacy</i>
Eksperimen	10	188,2
Kontrol	10	194
Post-test Jumlah	20	

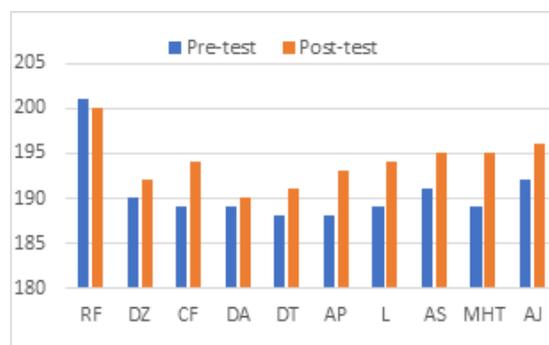
Dari Tabel 4 di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada kedua kelompok sama.

Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tingkat *Self-Efficacy* siswanya berada pada kategori baik.



Gambar 2. Perbandingan skor Hasil Pre-test dan Post-test Self-efficacy Kelompok Eksperimen

Gambar 2 di atas menunjukkan adanya perubahan yang signifikan pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok (pre-test) dan sesudah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan *role play* (post-test).



Gambar 3. Hasil Pre-test dan Post-test self efficacy Kelompok Kontrol

Berdasarkan Gambar 3 di atas diketahui bahwa tidak ada perubahan yang signifikan antara pre-test dengan tanpa diberi perlakuan layanan bimbingan kelompok (post-test). Sepuluh orang siswa tetap berada pada kategori awal yaitu kategori baik. Hal ini dapat diartikan bahwa tingkat *Self-Efficacy* siswa kelompok kontrol tidak ada perubahan yang signifikan, hal ini dikarenakan tidak adanya perlakuan sebagaimana halnya pada kelompok eksperimen.

Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan uji non parametrik dengan rumus Wilcoxon Signed Rank dengan menggunakan SPSS 22.0. Uji Wilcoxon untuk menganalisis hasil-hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak. Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini terdiri dari dua hipotesis mayor dan beberapa hipotesis minor.

Hipotesis mayor yang diuji berbunyi "Layanan bimbingan kelompok dengan role play efektif untuk membina *Self-efficacy* siswa di SMK Budhi Warman II Jakarta". Hipotesis minor yang diajukan adalah (a) Terdapat perbedaan self efficacy kelompok eksperimen sebelum (pre-test) dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok (post-test), (b) Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada *Self-efficacy* siswa kelompok kontrol sebelum (pre-test) dan (post test), (c) Terdapat perbedaan yang signifikan pada *Self-efficacy* siswa kelompok eksperimen yang diberikan layanan bimbingan kelompok dengan role play, dengan siswa kelompok kontrol yang tidak diberikan layanan bimbingan kelompok dengan role play.

Adapun kriteria keputusan pengujian hipotesis adalah (a) Terima H0 dan tolak H1 apabila probabilitas (sig2-tailed) \geq alpha ($\alpha = 0,05$) atau t hitung $<$ t tabel, (b) Tolak H0 dan terima H1 apabila probabilitas (sig2-tailed) \leq alpha ($\alpha = 0,05$) t hitung $>$ t tabel.

Pengujian Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama yang diajukan pada penelitian ini adalah "Terdapat perbedaan Self-efficacy kelompok eksperimen sebelum (pre-test) dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok (post-test) dengan role play". Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan teknik analisis Statistic Wilcoxon's Signed Rank Test melalui program komputer SPSS versi 22.0. Berdasarkan hal tersebut didapatkan hasil perhitungan seperti dijelaskan pada Tabel 5. berikut ini:

Tabel 5. Hasil Analisis Statistic Wilcoxon's Signed Rank Test Perbedaan Self Efficacy Pada Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen Test Statistics (a)

Test Statistics ^a	
	Postest – Pre-test
Z	-2.807 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan Tabel 5 di atas, terlihat bahwa angka probabilitas Asymp.Sig.(2-tailed). *Self-Efficacy* siswa eksperimen sebesar 0,005 atau probabilitas dibawah alpha 0,05 ($0,005 < 0,05$) dari hasil tersebut maka H0 diterima dan H1 ditolak. Dengan demikian hipotesis pertama yang diuji dalam penelitian ini dapat diterima, yaitu "Terdapat perbedaan *self-efficacy* kelompok eksperimen sebelum (pre-test) dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan role play (post-test)". Selanjutnya untuk melihat arah perbedaan tersebut, apakah pre-test atau post-test yang lebih tinggi dapat dilihat pada Tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6. Arah Perbedaan Pre-test dan Post-test Self Efficacy Kelompok Eksperimen

Test Statistics ^a	
	Postest – Pre-test
Z	-2.661 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.008
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan Tabel 6 di atas nilai 10 (b) berarti bahwa dari 10 responden kelompok eksperimen yang dilibatkan dalam perhitungan, semua siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok (post-test) dengan role play. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan self-efficacy setelah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok.

Pengujian Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua yang diuji dalam penelitian ini adalah “Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada Self Efficacy siswa kelompok kontrol sebelum (pre-test) dan (post test)”. Hipotesis kedua pada penelitian ini juga diuji dengan menggunakan teknik analisis Statistic Wilcoxon’s Signed Rank Test melalui program komputer SPSS versi 22.0. Berdasarkan hasil perhitungan diketahui angka probabilitas Asymp. Sig.(2-tailed). Konsep diri kelompok kontrol sebesar 0,008 atau probabilitas di atas alpha 0,05 ($0,008 > 0,05$) dari hasil tersebut maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian maka hipotesis kedua yang diuji pada penelitian ini tidak dapat diterima karena “Terdapat perbedaan yang signifikan pada Self efficacy siswa kelompok kontrol sebelum (pre-test) dan (post test)”. Selanjutnya untuk melihat arah perbedaan tersebut, apakah pre-test dan post-test lebih tinggi, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

		Rank		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Postest - Pretest	Negative Ranks	0a	.00	.00
	Positive Ranks	10b	5.50	55.00
	Ties	0c		
	Total	10		

a. Postest < Pretest
b. Postest > Pretest
c. Postest = Pretest

Tabel 7. Arah Perbedaan Pre-test dan Post-test Self efficacy Kelompok Kontrol

		Rank		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Postest – Pretest	Negative Ranks	1a	1.50	1.50
	Positive Ranks	9b	5.94	53.50
	Ties	0c		
	Total	10		

a. Postest < Pretest
b. Postest > Pretest
c. Postest = Pretest

Dari 10 responden kelompok kontrol yang dilibatkan hanya sebagian siswa yang mengalami peningkatan dari pre-test ke post-test. Pada bagian deskripsi data terlihat mean pre-test dan post-test mengalami peningkatan, demikian juga dengan skor minimum, dan skor maksimum. Namun peningkatan tersebut tidak terbukti tidak signifikan antara pre-test dan post-test pada kelompok kontrol. Selain itu sebaran angka yang diperoleh pada kelompok kontrol tidak merata, dalam arti ada yang mengalami peningkatan, dan ada yang mengalami penurunan.

Pengujian Hipotesis Ketiga

Untuk menguji hipotesis ketiga ini digunakan uji Normalitas data Paired Samples Test melalui program komputer SPSS versi 22.0. yang menyatakan bahwa “Terdapat perbedaan yang signifikan pada *Self-efficacy* siswa kelompok eksperimen yang diberikan layanan bimbingan kelompok dengan role play, dengan siswa kelompok kontrol yang tidak diberikan layanan bimbingan kelompok”. Berdasarkan hal tersebut didapatkan hasil pengujian seperti yang dijelaskan pada Tabel 8.

Berdasarkan Tabel 8 di atas, terlihat bahwa angka probabilitas Asymp.Sig.(2-tailed). Self efficacy siswa sebesar 0,000 atau probabilitas di bawah alpha 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dari hasil tersebut maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dengan demikian maka hipotesis ketiga yang diuji dalam penelitian ini dapat diterima, yaitu “Terdapat perbedaan yang signifikan pada Self efficacy siswa kelompok eksperimen yang diberikan layanan bimbingan kelompok dengan role play, dengan siswa kelompok kontrol yang tidak diberikan layanan bimbingan kelompok”. Dari uraian di atas juga menjawab hipotesis mayor yang berbunyi “Layanan bimbingan kelompok efektif untuk membina Self efficacy siswa di SMK Budhi Warman II Jakarta Timur”.

Tabel 8. Hasil uji T-test Perbedaan Self Efficacy Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol (Post-test)

Paired Samples Statistics					
Nilai	Kelompok	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
1		144.70	10	4.373	1.383
2		190.6	10	3.864	.912

Paired Samples Test								
Pair 1	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences		T	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pretest - Posttest	-43.500	4.767	1.507	-46.910	-40.090	-28.858	9	.000

PEMBAHASAN

Self-efficacy adalah keyakinan individu mengenai kemampuan dirinya dalam melakukan tugas atau tindakanyang diperlukan untuk mencapai hasil tertentu. Jadi *self efficacy* menekankan kepada aspek keyakinan diri dalam melakukan tugas dan tindakan dimana seharusnya siswa dapat melakukan sebuah tindakan dari apa yang dimilikinya. Oleh karenanya perlu suatu upaya untuk membantu siswa dalam membina *self-efficacy*nya.

Layanan bimbingan kelompok adalah salah satu layanan dalam bimbingan konseling yang efektif dalam membantu membina *self-efficacy* siswa. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.2. dimana hasil pre-test (sebelum perlakuan) menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata tingkat self efficacy untuk kelompok eksperimen adalah 144,7 dan kelompok kontrol sebesar 190,6. Hal ini menunjukkan kedua kelompok berada

pada kategori yang berbeda yaitu kelompok eksperimen berada di kategori cukup baik, sedangkan kelompok kontrol berada dikategori baik.

Setelah layanan bimbingan kelompok diberikan kepada kelompok eksperimen tingkat self efficacy siswa menjadi terbina. Tingkat self efficacy siswa yang pada awalnya berada pada kategori cukup baik setelah perlakuan layanan bimbingan kelompok diberikan berubah menjadi tingkat baik. Sedangkan pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok tingkat self-efficacy siswa masih sama yaitu berada pada kategori tingkat baik.

Dengan demikian *self-efficacy* siswa bisa meningkat apabila didukung oleh beberapa faktor yang mana faktor tersebut berada di sekitar lingkungan siswa itu sendiri. Dengan layanan bimbingan kelompok siswa dapat saling bertukar pengalaman, berinteraksi dalam dinamika kelompok, dan memperoleh pengetahuan baru terkait self efficacynya dengan anggota kelompok lain sehingga dapat memperluas pandangan dan memperbaiki kesalahan-kesalahan dalam belajarnya yang berpengaruh terhadap *self-efficacy*.

KESIMPULAN

Berdasarkan data atau hasil penelitian yang telah diperoleh, dan setelah melakukan analisis statistik dan uji hipotesis, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa layanan bimbingan kelompok dengan role play efektif untuk membina *Self-efficacy* siswa di SMK Budhi Warman II Jakarta. Secara khususnya adalah: (a) Terdapat perbedaan, *Self-efficacy* siswa kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan (pre-test) dan setelah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok (post-test), (b) Terdapat perbedaan, *Self-efficacy* siswa kelompok kontrol pada pre-test dan post-test (tanpa perlakuan layanan bimbingan kelompok), (c) Terdapat perbedaan, *Self-efficacy* diantara siswa kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok, dengan siswa kelompok kontrol

yang tidak diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Rohani, A. (1991). *Bimbingan dan konseling di sekolah*. PT Rineka Cipta.
- Astuti, P. P. (2013). Efektivitas Metode Bermain Peran (Role Play) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Anak. *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*, 2(1).
- Bates, P. (1980). The effectiveness of interpersonal skills training on the social skill acquisition of moderately and mildly retarded adults. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 13(2), 237–248.
- Elfira, N. (2013). Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Konselor*, 2(1).
- Folastri, S., & Rangka, I. B. (2015). *Prosedur Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Bandung: Mujahid Press.
- Gazda, G. M. (1989). *Group counseling: A developmental approach*. Citeseer.
- Howlin, P., & Yates, P. (1999). The potential effectiveness of social skills groups for adults with autism. *Autism*, 3(3), 299–307.
- Ifdil, I., Apriani, R., Yendi, F. M., & Rangka, I. B. (2016). Level of students self-efficacy based on gender. *COUNS-EDU: The International Journal of Counseling and Education*, 1(1), 29–33.
- Janis, I. L., & Mann, L. (1965). Effectiveness of emotional role-playing in modifying smoking habits and attitudes. *Journal of Experimental Research in Personality*.
- Karwowski, M., & Soszynski, M. (2008). How to develop creative imagination?: Assumptions, aims and effectiveness of Role Play Training in Creativity (RPTC). *Thinking Skills and Creativity*, 3(2), 163–171.
- Lestari, I. (2012). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulasi Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(2), 88-94.
- Margono, S. (2005). Metodologi penelitian pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nikendei, C., Zeuch, A., Dieckmann, P., Roth, C., Schäfer, S., Völkl, M., ... Jünger, J. (2005). Role-playing for more realistic technical skills training. *Medical Teacher*, 27(2), 122–126.
- Prayitno, E. A., & Amti, E. (2004). Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling. Jakarta: Rineka Cipta.
- Putrisari, F., Hambali, I. M., & Handarini, D. M. (2017). Hubungan self efficacy, self esteem dan perilaku prokrastinasi siswa madrasah aliyah negeri di Malang Raya. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 60–68.
- Rangka, I. B. (2017). Implementasi Pembelajaran Karakter-Cerdas Melalui Kegiatan Kelompok. In *Seminar Nasional Pendidikan PGRI 2017* (pp. 491–498). Palembang: Pengurus besar PGRI.
- Romlah, T. (2001). *Teori dan praktek bimbingan kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang. Malang.
- Rusmana, N. (2009). Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah (metode, teknik dan Aplikasi). Bandung: Rizki Press.
- Tuckman, B. W., & Jensen, M. A. C. (1977). Stages of small-group development revisited. *Group & Organization Studies*, 2(4), 419–427.