
**EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK MENGGUNAKAN
ROLEPLAYING UNTUK MENINGKAT KAN SELF- EFFICACY SISWA
KELAS 2 SD DI SANGGAR BIMBINGAN KEPONG MALAYSIA**

Widia Pratiwi Siregar¹, M. Fauzi Hasibuan²

Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email : Pratiwiwidy984@gmail.com, fauzihasibuan@umsu.ac.id

ABSTRAK

Penelitian bertujuan mengetahui Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Roleplaying Untuk Meningkatkan Self- Efficacy Siswa. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan metode kuantitatif dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS. Penelitian ini dilaksanakan Di Kelas 2 Sd Di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dapat disimpulkan berdasarkan nilai signifikansi nilai (2-tailed) self-efficacy siswa sebesar $0,001 < \alpha 0,05$ dinyatakan ada pengaruh yang signifikan pemberian perlakuan layanan bimbingan kelompok menggunakan roleplaying untuk meningkatkan self-efficacy pada siswa. hasil dari persentase self-efficacy siswa pre-test dengan kriteria penafsiran persentasi diperoleh rata-rata skor 65,47% dengan kategori penafsiran baik. Sesudah diberikannya kegiatan layanan bimbingan kelompok menggunakan roleplaying, hasil dari persentase self-efficacy siswa post-test dengan kriteria penafsiran persentasi diperoleh rata-rata skor 89,20% dengan kategori penafsiran sangat baik.

Kata kunci: Roleplaying, Self- Efficacy, Pre-Test, Dan Post-Test

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of group counseling services using roleplaying to improve students' self-efficacy. The research method used a quantitative approach with the assistance of IBM SPSS software. The study was conducted in a second-grade class at Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia. The results of the study indicate that based on the significance value (2-tailed) of students' self-efficacy of $0.001 < \alpha 0.05$, it can be concluded that there is a significant effect of group counseling services using roleplaying to improve students' self-efficacy. The pre-test results of students' self-efficacy, based on percentage interpretation criteria, showed an average score of 65.47%, categorized as good. After the group counseling service using roleplaying, the post-test results showed an average score of 89.20%, categorized as very good.

Keywords: Roleplaying, Self-Efficacy, Pre-Test, and Post-Test.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan individu, terutama dalam membangun kepercayaan diri dan kemampuan siswa. Tujuan utama pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi individu baik secara fisik, mental, maupun sosial. Secara umum, pendidikan dapat didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana

untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri mereka secara optimal. Pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan yang akan berguna dalam kehidupan mereka di masa depan.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha yang direncanakan dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang mendukung pengembangan potensi peserta didik. Ini termasuk kemampuan untuk mengendalikan diri, kecerdasan, serta penguatan nilai-nilai moral dan spiritual. Konsep ini diperkuat dengan pandangan Ki Hajar Dewantara, yang mengartikan pendidikan sebagai usaha untuk memajukan budi pekerti, pikiran, dan tubuh anak. Dalam pandangan ini, pendidikan bukan hanya terjadi di sekolah, tetapi juga di lingkungan keluarga dan masyarakat, yang menunjukkan tanggung jawab bersama dalam menciptakan generasi yang berkualitas.

Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan untuk menghasilkan individu yang mandiri, bertanggung jawab, dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Dalam konteks ini, pendidikan berfokus pada pengembangan karakter, pengetahuan, dan keterampilan yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan yang baik harus mampu membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga mampu menghadapi berbagai tantangan sosial dan psikologis dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, pendidikan berperan penting dalam mempersiapkan generasi yang siap untuk berkontribusi positif bagi masyarakat.

Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang menghadapi berbagai masalah psikologis yang memengaruhi kemampuan mereka untuk belajar dengan baik. Salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi prestasi belajar siswa adalah self-efficacy, yaitu keyakinan siswa terhadap kemampuannya untuk mencapai tujuan tertentu. Siswa yang memiliki self-efficacy yang tinggi cenderung lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan, sementara

siswa dengan tingkat self-efficacy yang rendah seringkali merasa takut gagal dan kurang berani mengambil inisiatif. Hal ini dapat berdampak buruk pada proses pembelajaran mereka dan menghambat perkembangan mereka secara keseluruhan.

Penelitian di SD Sanggar Bimbingan Kepong menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami rendahnya self-efficacy, yang memengaruhi kemampuan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Banyak siswa yang enggan mengungkapkan pendapat atau berpartisipasi dalam diskusi kelompok, serta lebih memilih menyalin jawaban dari teman sekelasnya. Fenomena ini menunjukkan kurangnya rasa percaya diri dan ketidakmampuan untuk mengenali potensi diri mereka. Oleh karena itu, diperlukan intervensi berupa layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan self-efficacy siswa. Layanan ini dapat membantu siswa belajar saling mendukung dan memperkuat keyakinan diri mereka melalui pengalaman berbagi dalam kelompok.

Layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik roleplaying dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan self-efficacy siswa. Dalam bimbingan kelompok, siswa diberikan kesempatan untuk berbagi pengalaman dan belajar dari satu sama lain, yang dapat memperkuat keyakinan diri mereka. Roleplaying memungkinkan siswa untuk berlatih dalam situasi yang aman dan mendukung mereka untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Melalui pengalaman praktis ini, siswa dapat mengatasi kecemasan dan meningkatkan kepercayaan diri mereka, yang sangat penting dalam menghadapi tekanan yang sering kali muncul dalam lingkungan belajar. Dengan penerapan

layanan bimbingan kelompok dan teknik roleplaying, diharapkan siswa dapat lebih percaya diri dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil dalam pembelajaran dan kehidupan sosial mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah yang dihadapi oleh siswa di SD Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia, terkait dengan kurangnya kemampuan self-efficacy mereka dalam konteks pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling, ditemukan bahwa banyak siswa yang masih merasa takut dan malu untuk mengungkapkan pendapat mereka saat pembelajaran dimulai di kelas. Hal ini mengindikasikan rendahnya tingkat kepercayaan diri siswa, yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk membantu siswa meningkatkan self-efficacy mereka.

Agar penelitian ini lebih terarah, masalah yang diteliti dibatasi pada kurangnya kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan teknik role playing dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan self-efficacy. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas 2 SD Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia, dan akan mengukur sejauh mana teknik role playing dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam konteks pembelajaran di kelas.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Seberapa efektif layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa kelas 2 di SD Sanggar Bimbingan Kepong,

Malaysia? (2) Bagaimana pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap kepercayaan diri siswa di kelas tersebut? (3) Apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas 2 di SD Sanggar Bimbingan Kepong?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) Mengemukakan seberapa besar efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa kelas 2 di SD Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia. (2) Mengetahui seberapa besar pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di sekolah tersebut. (3) Meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas 2 SD Sanggar Bimbingan Kepong melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan pelatihan bagi peneliti dalam menghadapi permasalahan terkait kepercayaan diri siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah, khususnya SD Sanggar Bimbingan Kepong, dalam meningkatkan fasilitas dan sarana prasarana layanan bimbingan konseling serta memperkuat pemahaman dan keterampilan para guru dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan

pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian semi eksperimen. Penelitian semi eksperimen adalah penelitian yang memberikan perlakuan pada kelompok subjek dan kesimpulan diperoleh dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan, tanpa adanya kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, digunakan desain one group pretest-posttest, di mana pengukuran dilakukan dua kali: sebelum perlakuan (pre-test) dan setelah perlakuan (post-test). Pre-test dilakukan untuk mengetahui kondisi awal subyek penelitian, sedangkan post-test bertujuan untuk mengukur keberhasilan perlakuan. Perlakuan yang diberikan adalah teknik role playing dalam layanan bimbingan kelompok, yang bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Kepong Malaysia pada kelas 2, dengan lokasi di Jalan Prima 3, Metro Prima Blok A 1/13 Pelangi Magna. Pengumpulan data dimulai pada bulan Agustus 2024, selama pelaksanaan KKN di kelas 2 dengan materi pembelajaran matematika mengenai bangun datar. Populasi penelitian ini terdiri dari 20 siswa kelas 2, dengan sampel yang diambil sebanyak 15 siswa yang memenuhi kriteria tertentu, seperti kesulitan dalam berbicara di depan kelas dan kurangnya rasa percaya diri. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi observasi, wawancara terstruktur, dan studi dokumentasi untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai kondisi awal dan perubahan yang terjadi setelah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

SB Kampung Baru, yang didirikan pada 9 April 2021 oleh Supardi Yoga Kaman, merupakan

lembaga pendidikan yang dibangun untuk membantu anak-anak imigran di Malaysia agar mendapatkan pendidikan setara dengan yang ada di Indonesia. Awalnya hanya memiliki 15 murid, kini SB Kampung Baru telah berkembang dengan 70 anak yang terdaftar. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dilakukan di kelas 2 SD Kepong Malaysia, dengan sampel 15 siswa, pada periode Agustus hingga Januari 2025. Tujuan penelitian adalah untuk menguji efektivitas layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik roleplaying dalam meningkatkan self-efficacy siswa, dengan mengumpulkan data melalui pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan yang terjadi.

Uji Validasi dan Reliabilitas

Tabel 4.1 Hasil validasi butir kuesioner self- efficacy siswa

Kuesioner	R hitung	Keterangan
Pertanyaan 01	0,986	VALID
Pertanyaan 02	0,986	VALID
Pertanyaan 03	0,865	VALID
Pertanyaan 04	0,984	VALID
Pertanyaan 05	0,714	VALID
Pertanyaan 06	0,657	VALID
Pertanyaan 07	0,636	VALID
Pertanyaan 08	0,865	VALID
Pertanyaan 09	0,679	VALID
Pertanyaan 10	0,750	VALID

Berdasarkan uji validitas, seluruh butir kuesioner dinyatakan valid dengan nilai r-hitung antara 0,636 hingga 0,986, yang lebih besar dari r-tabel 0,553, sehingga kuesioner dapat dilanjutkan untuk disebarkan sebagai instrumen penelitian. Selain itu, uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi alat ukur, dengan menggunakan analisis Alpha Cronbach melalui program SPSS. Instrumen dinyatakan reliabel jika nilai Alpha Cronbach ($r \geq 0,70$), dan tidak reliabel jika nilai Alpha Cronbach ($r \leq 0,70$).

Tabel 4.2 Hasil Reliabilitas butir

kuesioner self- efficacy siswa

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.943	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dapat disimpulkan bahwa instrumen dinyatakan reliabel dengan nilai Alpha Cronbach lebih besar dari 0,70 yaitu $0,943 > 0,70$.

Uji Analisis Data

Tabel 4.3 Hasil Persentase self- efficacy siswa

NO	NAMA	PRE-TEST			POST-TEST		
		SKOR	PERSENTASE	KATEGORI	SKOR	PERSENTASE	KATEGORI
1	Nabilah	27	54%	Sedang	43	86%	Baik
2	Ahlin	33	66%	Baik	43	86%	Baik
3	Ammar	16	32%	Kurang Baik	40	80%	Baik
4	Febri	41	82%	Sedang	48	96%	Sangat Baik
5	Risky	17	34%	Kurang Baik	38	76%	Baik
6	Aqila	41	82%	Baik	47	94%	Sangat Baik
7	Arsyad	40	80%	Baik	45	90%	Sangat Baik
8	Azka	28	56%	Sedang	40	80%	Baik
9	Delon	40	80%	Baik	48	96%	Sangat Baik
10	Fitri	47	94%	Sangat Baik	48	96%	Sangat Baik
11	Syifa	30	60%	Baik	42	84%	Baik
12	Indah	15	30%	Kurang Baik	45	90%	Sangat Baik
13	Agnes	40	80%	Baik	48	96%	Sangat Baik
14	Laura	38	76%	Baik	45	90%	Sangat Baik
15	Rio	38	76%	Baik	49	98%	Sangat Baik
JUMLAH RATA-RATA PERSENTASE		65,47%		BAIK	89,20%		Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas bahwa self- efficacy siswa mengalami peningkatan, yaitu adanya perubahan persentase self- efficacy siswa. Perubahan terlihat setelah diberikannya layanan bimbingan kelompok menggunakan roleplaying. Sebelum diberikannya kegiatan layanan bimbingan kelompok menggunakan roleplaying, rata-rata skor persentase hasil pre-test yang diperoleh yaitu 65,47%. Sedangkan sesudah diberikannya kegiatan layanan bimbingan kelompok menggunakan roleplaying, rata-rata skor persentase hasil post-test yang diperoleh yaitu 89,20 %.

Tabel 4.4 Kriteria penafsiran presentase

No	Persentase Batas Interval (%)	Kategori Penilaian Kualitas
1	89-100	Sangat Baik
2	60-88	Baik
3	41-59	Sedang
4	12-40	Kurang Baik
5	<12	Tidak Baik

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, hasil dari persentase self- efficacy siswa pre-test dengan kriteria penafsiran persentasi diperoleh rata-rata skor 65,47% dengan kategori penafsiran baik. Sedangkan sesudah diberikannya kegiatan layanan bimbingan kelompok menggunakan roleplaying, hasil dari persentase self- efficacy siswa post-test dengan kriteria penafsiran persentasi diperoleh rata-rata skor 89,20% dengan kategori penafsiran sangat baik.

Uji Asumsi Statistik

Tabel 4.5 Tabel Uji Normalitas Menggunakan uji Shapiro-Wilk

KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL PRE-TEST	.230	15	.031	.883	15	.053
POST-TEST	.169	15	.200	.916	15	.165

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.5, uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk Pre-test (0,053) dan Post-test (0,163) lebih besar dari 0,05, yang berarti data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Selanjutnya, untuk menguji perbedaan antara hasil Pre-test dan Post-test, digunakan uji T-test. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan antara responden sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Hasil uji T-test menunjukkan bahwa jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan signifikan antara variabel awal dan akhir, yang menunjukkan adanya pengaruh bermakna dari perlakuan yang diberikan. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan signifikan, yang berarti tidak ada pengaruh bermakna dari perlakuan tersebut.

Tabel 4.6 Tabel Uji T-test Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRE-TEST	32.73	15	10.208	2.636
POST-TEST	44.60	15	3.481	.899

Berdasarkan hasil analisis Uji T-test Paired Samples Statistic dengan responden berjumlah 15 siswa diperoleh nilai pre-test dari mean 32.73, Std Deviation 10,208 dan Std Error Mean 2,636. Untuk Post-test dari mean 44,60, Std Deviation 3,481 dan Std Error Mean 0,899.

Tabel 4.7 Tabel Uji T-test Paired Samples Correlations

	N	Correlation	One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1 PRE-TEST & POST-TEST	15	.775	<.001	<.001

Berdasarkan hasil analisis Uji T-test Paired Samples Correlations dengan responden berjumlah 15 siswa diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 atau dibawah 0.05 ($0.001 < 0.05$) maka antara pre-test dan post-test memiliki hubungan.

Tabel 4.8 Tabel Uji T-test Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Significance	
				Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1 PRE-TEST-POST-TEST	-11.867	7.827	2.021	-16.201	-7.532	-5.872	14	<.001	<.001

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, terlihat bahwa angka signifikansi (2-tailed) self-efficacy siswa sebesar 0,001 atau dibawah 0.05 ($0.001 < 0.05$). dari hasil tersebut dinyatakan adanya pengaruh yang signifikan diberikannya perlakuan kegiatan layanan bimbingan kelompok menggunakan roleplaying untuk meningkatkan self-efficacy pada siswa. Dengan demikian terdapat peningkatan dan perbedaan skor self-efficacy siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan kegiatan layanan bimbingan kelompok menggunakan roleplaying.

PEMBAHASAN

Bagaimana Efektivitas Bimbingan Kelompok (X) Dalam Meningkatkan Literasi Siswa Di Sekolah Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia (Y)

Berdasarkan nilai signifikansi

dapat dilihat nilai (2-tailed) self-efficacy siswa sebesar $0,001 < \alpha 0,05$ sehingga dinyatakan ada pengaruh yang signifikan pemberian perlakuan kegiatan layanan bimbingan kelompok menggunakan roleplaying untuk meningkatkan self-efficacy pada siswa dan berdasarkan hasil pemberian perlakuan/treatment kepada siswa terdapat peningkatan self-efficacy siswa yang dilihat dari hasil skor post-test.

Data ini mendukung teori yang dipaparkan oleh sobur (2013) yang menyatakan bahwa adanya aspek peran kita memainkan sedikit banyak akan mempengaruhi konsep diri kita. Misalnya ketika kita masih kecil kita sering “bermain peran” kita meniru perilaku orang lain yang kita lihat, seperti peran sebagai dokter, guru, dan lain-lain. Dapat dipahami sedikit banyaknya bermain peran dapat mempengaruhi self-efficacy seseorang.

Dalam bimbingan kelompok teknik role playing terjadi dinamika kelompok terbangun dengan baik sehingga materi yang dibahas benar-benar dapat dipahami oleh anggota kelompok dengan baik. Artinya treatment yang diberikan dapat memberikan pengaruh terhadap self-efficacy siswa. Jika bimbingan kelompok teknik role playing di aplikasikan maka akan mampu meningkatkan self-efficacy siswa. Jika ini tidak dilakukan maka self-efficacy siswa akan tetap rendah. Hal ini mengindikasikan bimbingan kelompok teknik role playing terhadap peningkatan self-efficacy siswa memiliki peran yang sangat penting.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Mita Nurfajarni, 2022) yang menjelaskan bahwa setelah pemberian perlakuan/treatment Efektivitas Layanan Bimbingan kelompok teknik role playing berpengaruh dalam meningkatkan konsep diri siswa. Bisa

dilihat dari hasil pre-test ke- post-test yang menunjukkan adanya peningkatan skor setelah pemberian treatment selama tiga kali pemberian perlakuan/treatment.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan penelitian dengan judul “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Roleplaying Untuk Meningkatkan Self- Efficacy Siswa Kelas 2 Sd Di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia”. Dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan nilai signifikansi nilai (2-tailed) self-efficacy siswa sebesar $0,001 < \alpha < 0,05$ dinyatakan ada pengaruh yang signifikan pemberian perlakuan layanan bimbingan kelompok menggunakan roleplaying untuk meningkatkan self-efficacy pada siswa dan. hasil dari persentase self-efficacy siswa pre-test dengan kriteria penafsiran persentasi diperoleh rata-rata skor 65,47% dengan kategori penafsiran baik. Sesudah diberikannya kegiatan layanan bimbingan kelompok menggunakan roleplaying, hasil dari persentase self-efficacy siswa post-test dengan kriteria penafsiran persentasi diperoleh rata-rata skor 89,20% dengan kategori penafsiran sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (2021). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York: W.H. Freeman.
- Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (2020). *Motivation and self-regulated learning: Theory, research, and applications*. New York: Routledge.
- Gysbers, N. C., & Henderson, P. (2020). *Developing and managing your school guidance and counseling program*. Alexandria, VA: American Counseling Association.
- Miller, W. R., & Rollnick, S. (2021). *Motivational interviewing: Helping people change*. New York: Guilford Press.
- Kelley, K. (2019). Role-playing as a tool for learning in higher education. *Journal of Education and Practice*, 10(3), 45-55.
- Farahani, M. (2021). The impact of role-playing on students' self-efficacy and anxiety. *Educational Research Review*, 16(4), 234-250.
- Bennett, A. (2020). Building communication skills through role play. *International Journal of Education*, 12(2), 67-78.
- Zaretsky, M., et al. (2021). Effects of role-playing on self-efficacy in students. *Journal of Educational Psychology*, 113(1), 100-115.
- Freeman, S., et al. (2022). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410-8415.
- Pajares, F. (2022). Overview of social cognitive theory and self-efficacy.
- Sari, R., & Rahmat, H. (2020). Challenges in enhancing students' self-efficacy. *Journal of Educational Development*, 10(1), 15-23.
- Yulianti, D. (2021). Role-playing as a method to boost student confidence. *Indonesian Journal of Education Studies*, 9(4), 51-62.

- Rahayu, S. (2022). Group counseling interventions and student anxiety. *International Journal of Counseling Psychology*, 12(3), 112-119.
- Harris, A. (2020). The role of teachers in facilitating group counseling. *Journal of Educational Leadership*, 15(2), 99-110.
- Widiastuti, I. (2023). The effectiveness of role-playing in school counseling. *Journal of Guidance and Counseling Research*, 8(1), 22-30.
- Luthans, F. (2021). *Organizational behavior*. New York: McGraw-Hill.
- Zimmerman, B. J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. In *Handbook of self-regulation* (pp. 13-39). Academic Press.
- Henderson, P. (2020). Innovative practices in school counseling. *Journal of Counseling and Development*, 98(2), 145-150.
- Rizki, A., & Sari, M. (2021). Recommendations for effective school counseling services. *Journal of Education and Practice*, 12(3), 78-85.
- Nugraha, Arya Krishna, Keefektifan Konseling Kelompok Berpusat Pada Klien Untuk Mengatasi Kenakalan Remaja Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri
- 5 Karanganyar Tahun Ajaran 2016 / 2017. Other Thesis, Universitas Sebelas Maret, 2017.
- Sri, K. (2019). *Krisis Percaya Diri*. Semarang: Mutiara Aksara.
- Wiranega, C. (2019). *Dahsyatnya Rasa Percaya Diri*. Jawa Tengah: DESA Pustaka Indonesia.
- Zulfriadi Tanjung, S. H. (2017). Menumbuhkan Kepercayaan diri. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* Volume 2 Nomor 2, 1-4.