PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING BERBANTU MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA

Cindi Febi Fatmawati[1], Silvia Yula Wardani[2], Ana Anggraini[3]
Universitas PGRI Madiun[1], Universitas PGRI Madiun[2], SMPN 6 Madiun[3]
cindifebifatmaw@gmail.com[1], silviawardani@unipma.ac.id [2],
ana803@guru.smp.belajar.id[3],

ABSTRACT

This study aims to enhance student participation among Grade VIII-C students through group guidance services utilizing role-playing techniques supported by the "Confidence Quest" interactive medium. The study employs a guidance and counseling action research design conducted over two cycles, with each cycle comprising planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects consisted of six Grade VIII-C students selected based on initial observations of their participation in group activities. Student participation was monitored using an observation sheet featuring ten indicators rated on a 1–4 scale. Illustrative data for the draft indicate that average participation rose from 52.50% at baseline to 70.00% at the pre-test stage and 87.50% at the post-test stage. Improvements were evident in students' willingness to speak, express opinions, respond to peers, assume roles, collaborate, and engage in reflection. The "Confidence Quest" medium integrates scenario cards, role cards, emotion cards, a digital spinner, and QR-based reflection, thereby providing students with a more concrete and enjoyable experience. These results demonstrate that group guidance using role-playing techniques supported by interactive media has the potential to serve as an effective guidance and counseling strategy for increasing student participation. The numerical data in this draft are simulated and must be replaced with actual field observation data before the manuscript is submitted as a research article.

Keywords: group guidance, role-playing, interactive media, student participation, self-confidence

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan partisipasi siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing berbantu media interaktif Confidence Quest pada siswa kelas VIII C. Penelitian menggunakan penelitian tindakan bimbingan dan konseling yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas enam siswa kelas VIII C yang dipilih berdasarkan hasil pengamatan awal terhadap partisipasi dalam kegiatan kelompok. Partisipasi siswa diamati menggunakan lembar observasi 10 indikator dengan skala 1–4. Data ilustratif untuk penyusunan draft menunjukkan rata-rata partisipasi meningkat dari 52,50% pada kondisi awal menjadi 70,00% pada Pre-Test dan 87,50% pada Post-Test. Peningkatan tampak pada keberanian berbicara, mengemukakan pendapat, merespons teman, mengambil peran, bekerja sama, dan melakukan refleksi. Media Confidence Quest memadukan kartu skenario, kartu peran, kartu emosi, spinner digital, dan refleksi QR sehingga siswa memperoleh pengalaman yang lebih konkret dan menyenangkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik role playing berbantu media interaktif berpotensi menjadi strategi layanan BK untuk meningkatkan partisipasi siswa. Data angka dalam draft ini bersifat simulasi dan harus diganti dengan data observasi lapangan sebelum naskah dikirim sebagai artikel hasil penelitian.

Kata kunci: bimbingan kelompok, role playing, media interaktif, partisipasi siswa, kepercayaan diri

A. Pendahuluan

Partisipasi siswa merupakan salah satu unsur penting dalam keberhasilan layanan bimbingan dan konseling. Dalam kegiatan kelompok, partisipasi tidak hanya ditunjukkan melalui kehadiran, tetapi juga melalui keberanian menyampaikan pendapat, merespons pernyataan teman, mengajukan pertanyaan, mengambil peran, bekerja sama, dan terlibat dalam refleksi. Siswa yang kurang berpartisipasi cenderung pasif, menunggu arahan, ragu berbicara, atau menghindari tampil di depan kelompok. Kondisi tersebut dapat mengurangi kesempatan siswa

memperoleh pengalaman belajar sosial yang bermakna.

Kepercayaan diri berkaitan erat dengan kesiapan siswa untuk terlibat dalam interaksi. Penelitian tentang role playing menunjukkan bahwa pengalaman memainkan peran dapat memberi kesempatan siswa menghadapi situasi sosial secara langsung sehingga membantu perkembangan kepercayaan diri. Anisahria, Ratu, dan Suhrah (2025), misalnya, melaporkan bahwa konseling kelompok dengan teknik role playing dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik melalui pengalaman langsung menghadapi situasi sosial. Penelitian Pelawi dan Dantes (2025) juga menunjukkan adanya pengaruh konseling kognitif-perilaku dengan role playing terhadap kepercayaan diri siswa kelas VIII.

Role playing relevan digunakan dalam bimbingan kelompok karena siswa tidak hanya mendengarkan materi, tetapi mengalami, memerankan, mengamati, dan mendiskusikan situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Hasil penelitian Hamka, Suarja, dan Pribadi (2024) menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing dapat digunakan untuk meningkatkan self-confidence. Kajian Putri, Nurwahidin, Rahmayanthi, dan Yulianti (2024) juga menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dapat mendukung kepercayaan diri melalui pengembangan keterampilan sosial dan dukungan emosional teman sebaya.

Dalam penelitian ini, teknik role playing dipadukan dengan media interaktif yang diberi nama Confidence Quest. Media tersebut dirancang untuk membuat proses bimbingan kelompok lebih menarik dan memberi struktur yang jelas kepada siswa. Confidence Quest terdiri atas kartu skenario, kartu peran, kartu emosi, kartu tantangan, spinner digital, dan refleksi berbasis QR. Setiap komponen mengarahkan siswa untuk menghadapi situasi yang berkaitan dengan kepercayaan diri, seperti menyampaikan pendapat, bertanya, menolak ajakan negatif secara asertif, meminta bantuan, dan berbicara di depan kelompok.

Permasalahan yang menjadi fokus penelitian adalah rendahnya partisipasi enam siswa kelas VIII C dalam kegiatan kelompok, khususnya ketika diminta berbicara, mengemukakan pendapat, dan

mengambil peran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan meningkatkan partisipasi siswa melalui penerapan bimbingan kelompok teknik role playing berbantu media interaktif Confidence Quest. Manfaat praktis penelitian ini adalah memberikan alternatif strategi bagi guru BK dalam melaksanakan layanan kelompok yang aktif, kontekstual, menyenangkan, dan mendorong keberanian siswa.

Tahap perencanaan dilakukan dengan mengidentifikasi bentuk partisipasi yang perlu diperkuat, menyiapkan skenario role playing, menentukan pembagian peran, menyiapkan media Confidence Quest, serta menyusun lembar observasi. Perencanaan juga mempertimbangkan kemungkinan bahwa tidak semua siswa memiliki tingkat keberanian yang sama. Oleh sebab itu, kegiatan disusun secara bertahap agar siswa dapat memulai dari situasi yang relatif sederhana sebelum menghadapi tantangan yang membutuhkan keberanian lebih tinggi. Pada tahap pelaksanaan, konselor berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, menjaga suasana kelompok, dan membantu siswa ketika mengalami kesulitan. Siswa diberi kesempatan untuk memainkan peran secara bergantian. Setelah adegan selesai, siswa diajak mengidentifikasi perasaan yang muncul, bagian yang dirasakan sulit, serta perilaku yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini penting agar role playing tidak berhenti sebagai permainan, tetapi menjadi pengalaman belajar yang memiliki makna.

Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung. Pengamatan diarahkan pada keterlibatan siswa dalam berbicara, menyampaikan pendapat, merespons teman, mengambil peran, bekerja sama, dan melakukan refleksi. Catatan observasi digunakan sebagai bahan untuk melihat perubahan perilaku dari satu tahap ke tahap berikutnya. Dalam penelitian tindakan, hasil observasi tersebut kemudian menjadi dasar untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Refleksi dilakukan setelah tindakan selesai. Konselor meninjau bagian kegiatan yang sudah berjalan baik dan bagian yang masih membutuhkan perbaikan. Refleksi juga memperhatikan respons siswa terhadap media, tingkat kenyamanan ketika memainkan peran, serta

hambatan yang muncul selama proses. Hasil refleksi Pre-Test kemudian digunakan untuk menyempurnakan pelaksanaan Post-Test, terutama pada aspek latihan, fleksibilitas peran, contoh dialog, dan pemberian penguatan positif.

Partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok pada dasarnya tidak dapat dilepaskan dari kondisi psikologis dan sosial yang dimiliki siswa. Siswa yang memiliki keyakinan terhadap kemampuan dirinya cenderung lebih siap mengambil kesempatan untuk berbicara, menyampaikan gagasan, dan berinteraksi dengan orang lain. Sebaliknya, keraguan terhadap kemampuan diri dapat membuat siswa memilih diam, menghindari perhatian, atau menunggu teman mengambil inisiatif. Permasalahan tersebut menjadi semakin penting pada jenjang sekolah menengah karena siswa sedang berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan kesempatan untuk membangun keterampilan sosial dan kepercayaan terhadap dirinya sendiri. Kepercayaan diri juga berkaitan dengan keberanian siswa menghadapi situasi yang menuntut penampilan di hadapan orang lain. Dalam konteks sekolah, bentuknya dapat terlihat ketika siswa diminta menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, melakukan presentasi, bekerja sama, atau memainkan peran tertentu dalam kegiatan kelompok. Penelitian Permatasari, Setianingsih, dan Venty (2024) menunjukkan bahwa masih ditemukan siswa yang kurang percaya diri ketika berada di kelas, terutama dalam mengemukakan pendapat, berbicara di depan umum, dan bertanya. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa pengembangan keberanian berkomunikasi perlu memperoleh perhatian dalam layanan bimbingan dan konseling.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk membantu siswa menghadapi situasi sosial tersebut adalah teknik role playing. Melalui role playing, siswa memperoleh kesempatan untuk memerankan suatu situasi, mencoba respons tertentu, kemudian mendiskusikan pengalaman yang diperoleh. Anisahria, Ratu, dan Suhrah (2025) menjelaskan bahwa teknik role playing memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam menghadapi situasi sosial

sehingga dapat membantu perkembangan kepercayaan diri. Temuan Sinaga, Dharmayana, dan Suprapti (2024) juga menunjukkan adanya pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa kelas VII.

Hasil penelitian sebelumnya memberikan dasar bahwa role playing tidak hanya relevan untuk meningkatkan keberanian tampil, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana latihan perilaku sosial. Yulianto (2024), misalnya, melaporkan bahwa kegiatan bimbingan kelompok dengan simulasi situasi sosial disertai umpan balik positif dapat membantu siswa menjadi lebih berani berbicara dan lebih aktif dalam interaksi. Sementara itu, Sulandari, Rochani, dan Handoyo (2025) mengembangkan modul bimbingan kelompok dengan teknik role playing yang secara khusus diarahkan untuk mendukung peningkatan kepercayaan diri siswa. Dengan demikian, terdapat landasan empiris untuk mengembangkan kegiatan role playing yang lebih terstruktur dan menarik bagi siswa.

Walaupun demikian, kegiatan role playing perlu dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa. Tidak semua siswa langsung merasa nyaman ketika diminta tampil atau memainkan karakter di depan teman-temannya. Oleh karena itu, diperlukan media atau stimulus yang dapat memberikan petunjuk yang jelas mengenai situasi, peran, emosi, dan tantangan yang harus dilakukan. Dalam penelitian ini, kebutuhan tersebut diwujudkan melalui media Confidence Quest yang memadukan kartu skenario, kartu peran, kartu emosi, kartu tantangan, spinner digital, dan refleksi berbasis QR. Media tersebut diharapkan dapat membuat kegiatan lebih terstruktur sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih secara bertahap.

Penggunaan media interaktif juga memiliki nilai praktis karena dapat membantu guru BK mengelola dinamika kegiatan kelompok. Media dapat digunakan untuk menentukan giliran, memunculkan variasi situasi, memberikan tantangan yang sesuai, serta mengarahkan siswa pada tahap refleksi. Namun, media tetap berfungsi sebagai alat bantu, sedangkan tujuan utama layanan adalah membantu siswa berkembang dalam aspek pribadi dan sosial. Dengan posisi tersebut, penggunaan

Confidence Quest dalam bimbingan kelompok diharapkan bukan sekadar membuat kegiatan lebih menarik, tetapi juga memperkuat proses latihan perilaku dan refleksi yang menjadi inti layanan.

Berdasarkan kajian tersebut, terdapat alasan untuk mengembangkan penerapan bimbingan kelompok teknik role playing berbantu media interaktif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Partisipasi dalam penelitian ini dipahami secara lebih luas, tidak hanya sebagai keberanian berbicara, tetapi juga mencakup kemampuan merespons teman, mengambil peran, bekerja sama, mengikuti proses diskusi, dan melakukan refleksi. Dengan indikator yang lebih beragam, perubahan keterlibatan siswa dapat diamati secara lebih menyeluruh selama proses layanan berlangsung.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan bimbingan dan konseling dengan model siklus yang terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2026 terhadap enam siswa kelas VIII C. Pelaksanaan dirancang dalam tiga tahap pengamatan, yaitu kondisi awal sebelum tindakan, Pre-Test, dan Post-Test. Tanggal pelaksanaan yang digunakan dalam draft adalah Selasa, 7 Juli 2026 untuk kondisi awal, Selasa, 14 Juli 2026 untuk Pre-Test, dan Selasa, 21 Juli 2026 untuk Post-Test.

Subjek penelitian berjumlah enam siswa kelas VIII C. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan hasil pengamatan awal yang menunjukkan partisipasi relatif rendah dalam kegiatan kelompok. Identitas siswa dalam artikel sebaiknya ditulis menggunakan kode S1 sampai S6 untuk menjaga kerahasiaan.

Media interaktif yang digunakan adalah Confidence Quest. Media ini berbentuk paket permainan bimbingan kelompok yang terdiri atas: (1) kartu skenario berisi situasi kehidupan siswa; (2) kartu peran yang menentukan karakter yang dimainkan; (3) kartu emosi untuk membantu siswa mengenali perasaan; (4) kartu tantangan percaya diri; (5) spinner digital untuk menentukan tantangan/peran; dan (6) refleksi QR yang mengarahkan siswa pada pertanyaan reflektif. Media digunakan sebagai stimulus, bukan sebagai tujuan utama layanan.

Prosedur tindakan pada Pre-Test dimulai dengan pembukaan, pembentukan kelompok, penyampaian tujuan, pengenalan Confidence Quest, pemilihan kartu skenario, pembagian peran, bermain peran, diskusi pengalaman, dan refleksi. Pada Post-Test dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi Pre-Test, terutama dengan memberikan waktu latihan lebih panjang, contoh dialog singkat, pembagian peran yang lebih fleksibel, kesempatan pengulangan adegan, dan penguatan positif setelah siswa tampil.

Instrumen utama adalah lembar observasi partisipasi siswa yang memuat 10 indikator. Setiap indikator diberi skor 1–4: 1 = belum tampak, 2 = mulai tampak, 3 = tampak konsisten, dan 4 = sangat konsisten. Skor maksimum setiap siswa adalah 40. Persentase partisipasi dihitung dengan rumus: Persentase = (skor diperoleh/skor maksimum) × 100%. Kategori yang digunakan dalam draft: 85–100% sangat tinggi, 70–84,99% tinggi, 55–69,99% sedang, dan <55% rendah.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan persentase rata-rata partisipasi pada kondisi awal, Pre-Test, dan Post-Test. Data kualitatif diperoleh dari catatan observasi dan refleksi siswa. Keberhasilan tindakan ditetapkan apabila rata-rata partisipasi kelompok mencapai minimal 85% dan mayoritas siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Kondisi Awal

Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian siswa masih ragu ketika diminta menyampaikan pendapat. Beberapa siswa lebih banyak menunggu teman berbicara, belum berinisiatif mengajukan pertanyaan, dan tampak kurang yakin ketika harus tampil. Berdasarkan data simulasi, rata-rata partisipasi awal sebesar 52,50% dan berada pada kategori rendah.

2. Pelaksanaan Pre-Test

Pada Pre-Test siswa diperkenalkan dengan Confidence Quest. Konselor menyajikan situasi sederhana, misalnya 'kamu diminta menyampaikan pendapat dalam diskusi tetapi takut salah' dan 'teman mengajakmu melakukan sesuatu yang tidak kamu sukai'. Siswa mengambil kartu peran dan memainkan adegan secara berpasangan atau bergantian. Setelah

permainan, anggota kelompok mendiskusikan perasaan, kesulitan, dan strategi yang dapat digunakan dalam situasi nyata.

Pada Pre-Test, partisipasi meningkat menjadi 70,00%. Siswa mulai berani berbicara dan memainkan peran, tetapi masih terdapat siswa yang membutuhkan contoh dialog dan dukungan teman. Refleksi menunjukkan bahwa instruksi perlu dibuat lebih singkat, waktu latihan perlu ditambah, dan siswa perlu diberi kesempatan mengulang adegan agar lebih percaya diri.

3. Pelaksanaan Post-Test

Perbaikan Post-Test dilakukan dengan memberikan contoh role playing terlebih dahulu, menyediakan pilihan peran, memberi waktu latihan singkat, menggunakan spinner digital sebagai pemicu tantangan, serta memberikan apresiasi terhadap keberanian siswa. Siswa juga diberi kesempatan memberikan umpan balik positif kepada teman setelah bermain peran.

Pada Post-Test, rata-rata partisipasi meningkat menjadi 87,50% dan mencapai kategori sangat tinggi. Siswa terlihat lebih berani mengambil peran, berbicara, menanggapi teman, dan melakukan refleksi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa role playing yang dipadukan dengan media interaktif dapat menciptakan pengalaman langsung yang mendorong keterlibatan siswa.

4. Rekapitulasi Data

Tabel 1. Perkembangan partisipasi siswa berdasarkan lembar observasi (data simulasi).

Siswa	Kondisi Awal	Pre-test	Post-test
S1	50.00%	67.50 %	85.00 %
S2	52.50%	70.00 %	87.50 %
S3	55.00%	72.50 %	90.00 %
S4	47.50%	65.00 %	82.50 %
S5	57.50%	75.00 %	92.50 %
S6	52.50%	70.00 %	87.50 %
Rata-rata	52,50%	70,00 %	87,50 %

Penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing berbantu media Confidence Quest secara konseptual memberikan ruang bagi siswa untuk belajar berpartisipasi melalui pengalaman langsung. Kegiatan tidak hanya menempatkan

siswa sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku yang mencoba perilaku, mengamati respons teman, memberikan tanggapan, dan melakukan refleksi.

Keunggulan pendekatan ini terletak pada penggabungan pengalaman sosial dengan media yang terstruktur. Siswa memperoleh konteks melalui skenario, arah tindakan melalui kartu peran, dukungan untuk mengenali emosi, serta tantangan yang mendorong keberanian. Jika dilaksanakan secara konsisten dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, pendekatan tersebut berpotensi menjadi alternatif kegiatan BK yang lebih aktif dan kontekstual.

Penelitian selanjutnya dapat memperhatikan variasi karakteristik siswa, menambah dokumentasi proses, dan menggunakan data observasi yang lebih lengkap untuk melihat perubahan setiap indikator partisipasi. Selain itu, tindak lanjut setelah layanan dapat dilakukan untuk mengetahui apakah keberanian berpartisipasi yang muncul selama kegiatan kelompok dapat terbawa ke situasi pembelajaran dan interaksi sosial sehari-hari.

D. Kesimpulan

Berdasarkan data simulasi yang digunakan dalam draft, penerapan bimbingan kelompok teknik role playing berbantu media interaktif Confidence Quest dapat meningkatkan partisipasi siswa kelas VIII C. Rata-rata partisipasi meningkat dari 52,50% pada kondisi awal menjadi 70,00% pada Pre-Test dan 87,50% pada Post-Test. Peningkatan terlihat pada keberanian berbicara, menyampaikan pendapat, merespons teman, mengambil peran, bekerja sama, dan melakukan refleksi.

Role playing memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk mencoba perilaku percaya diri dalam situasi yang aman, sedangkan Confidence Quest membantu menyediakan stimulus yang konkret, terstruktur, dan menarik. Untuk penelitian sebenarnya, hasil ini perlu diverifikasi menggunakan data observasi lapangan, dokumentasi, dan refleksi siswa yang autentik.

DAFTAR PUSTAKA

Anisahria, A., Ratu, B., & Suhrah, S. (2025). Group counseling role playing technique to increase learners' self-confidence. Jurnal Bimbingan dan

Konseling Pandohop, 5(1), 51–58.

Haliza, R. N., & Nugrahani, R. F. (2021). Metode role play terhadap kepercayaan diri siswa. Psikodinamika: Jurnal Literasi Psikologi, 1(2).

Hamka, R., Suarja, S., & Pribadi, I. (2024). Implementasi layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan self confidence siswa sekolah menengah atas. GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling, 14(4).

Lestari, T., Nahadi, N., & Solihati, E. (2021). Bermain peran untuk optimalisasi kepercayaan diri mahasiswa calon guru pendidikan anak usia dini. JIV-Jurnal Ilmiah Visi, 16(1), 97–106.

Pelawi, A. D. T. B., & Dantes, N. (2025). The effect of cognitive behavioral counseling with role-playing techniques to increase self-confidence of class VIII students at SMP Negeri 1 Seririt. Bisma The Journal of Counseling, 9(1), 121–127.

Permatasari, A., Setianingsih, E. S., & Venty. (2024). Keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jakenan. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10(1).

Putri, F. Y., Nurwahidin, M., Rahmayanthi, R., & Yulianti, D. (2024). Literature review: The effectiveness of group guidance services to increase student self-confidence. Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran, 9(4), 609–619.

Sulandari, S., Rochani, R., & Handoyo, A. W. (2025). Development of group guidance module with role playing technique to increase students' self-confidence. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 11(1.D), 261–272.

Sinaga, S., Dharmayana, I. W., & Suprapti, A. (2024). Pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Consilia: Jurnal Ilmiah

Bimbingan dan Konseling, 7(3), 23–31.

Yulianto, E. (2024). Pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di Bimbel Awahita. Jurnal Konseling GUSJIGANG, 10(1).