

PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI PESERTA BIMBINGAN BELAJAR

Eko Yulianto
Universitas Muria Kudus
Email: echoyulianto1545@gmail.com

Info Artikel

Riwayat Artikel
Diterima: Juni 2024
Direvisi: Juni 2024
Disetujui: Juni 2024
Dipublikasikan: Juni 2024

Keyword:
Group guidance;
Role playing;
Self confidence;
Learning motivation;
Student development

Abstract

This research evaluates the effect of group guidance services using role playing techniques in increasing students' self-confidence at Bimbel Awahita. Before the intervention, eight students experienced self-confidence problems, such as anxiety about speaking in public, hesitation in answering questions, and avoiding social interactions. The intervention was carried out in six group guidance sessions through simulated social situations, such as speaking in front of the class and interacting with friends and teachers. Each session is accompanied by positive peer feedback to create a supportive environment. The results of the research show a significant improvement, where students who were previously anxious are now more courageous in speaking, actively participating and being open in interactions. This method has proven effective in helping students overcome social anxiety and improve communication skills, both in tutoring and formal schools. This research uses descriptive qualitative methodology and concludes that role playing is an effective approach to increasing students' self-confidence.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY



 <https://doi.org/10.24176/jkg.v10i1.14022>

Pendahuluan

Manusia sebagai makhluk sosial dalam suatu lingkungan masyarakat pada dasarnya membutuhkan orang lain di sekelilingnya, atau dengan kata lain bahwa manusia tidak terlepas dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya (Putri et al., 2020). Interaksi ini melibatkan timbal balik antara individu, kelompok, maupun individu dengan kelompok masyarakat. Interaksi sosial menjadi dasar kehidupan bermasyarakat. Tanpa interaksi, kehidupan dan relasi antar manusia dalam masyarakat tidak akan terjadi karena interaksi manusia adalah prasyarat utama aktivitas sosial (Nazra et al., 2024). Dalam konteks ini, rasa percaya diri menjadi faktor penting yang memengaruhi cara individu berinteraksi dengan orang lain dan menghadapi tantangan sosial maupun akademik. Rasa percaya diri sangat berpengaruh terhadap bersosialisasi remaja disekolah maupun di lingkungan Masyarakat (Nurbaini et al., 2023). Kepercayaan diri sangatlah penting terlebih lagi pada masa pendidikan, misalnya saja pada lingkup sekolah yang banyak membutuhkan banyak bersosialisasi, sedangkan bersosialisasi sendiri itu juga memerlukan keberanian serta kepercayaan diri (Kasturi, 2023).

Kepercayaan diri adalah keyakinan pada kemampuan-kemampuan sendiri, melakukan sesuatu tugas kehidupan seperti yang diharapkan, lebih bersedia mengambil resiko-resiko dan menikmati pengalaman-pengalaman baru, mereka merasa senang dengan dirinya dan cenderung bersikap santai di dalam situasi-situasi sosial serta mampu menghadapi persoalan hidupnya dengan penuh keyakinan diri, optimis, realistis dan bertanggung jawab tanpa membandingkan diri dengan orang lain sehingga dapat mencapai tujuan seperti yang diharapkan (Asri et al., 2024). Kepercayaan diri bukan merupakan sesuatu yang sifatnya bawaan, melainkan terbentuk dari hasil interaksi dengan lingkungannya (Setianingrum et al., 2024). Kepercayaan diri ini penting untuk dikembangkan, terutama di lingkungan sekolah maupun diluar sekolah, karena selain tuntutan kompetensi akademik, siswa juga perlu memiliki keberanian untuk menghadapi tantangan global dan sosial. Namun, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membangun kepercayaan diri, terutama ketika harus berhadapan dengan situasi sosial atau tugas-tugas akademik yang menuntut mereka untuk tampil di depan umum.

Kurangnya rasa percaya diri ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pengalaman kegagalan, kritik yang berlebihan, atau kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil *need assessment* yang dilakukan di Bimbel Awahita pada tanggal 27 September 2024, ditemukan bahwa siswa, baik laki-laki maupun perempuan, menunjukkan ketidaknyamanan dalam situasi yang memerlukan mereka untuk berbicara atau tampil di depan umum. Subjek penelitian melibatkan delapan siswa, yaitu AR (perempuan, 9 tahun), KL (perempuan, 9 tahun), TK (perempuan, 10 tahun), RR (perempuan, 10 tahun), AG (laki-laki, 9 tahun), BS (laki-laki, 9 tahun), EK (laki-laki, 10 tahun), dan RQ (laki-laki, 11 tahun).

Hasil wawancara mengungkapkan bahwa siswa merasa percaya diri saat mengikuti pelajaran yang bersifat praktis, seperti seni dan olahraga, karena kegiatan tersebut melibatkan keterampilan fisik atau kreativitas tanpa tekanan untuk mendapatkan jawaban yang "benar". Namun, siswa merasa kurang percaya diri saat harus berbicara di depan kelas atau menjawab pertanyaan secara langsung, karena takut diejek oleh teman atau memberikan jawaban yang salah. Dalam situasi seperti itu, siswa cenderung diam dan menghindari perhatian. Beberapa siswa merasa lebih nyaman meminta bantuan kepada teman daripada guru. Mereka juga menyebutkan bahwa dorongan positif, pujian, serta lingkungan yang mendukung dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka.

Hasil observasi selama wawancara menunjukkan bahwa siswa tampak lebih percaya diri saat berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, seperti proyek seni. Namun, saat diminta untuk berbicara di depan kelas, banyak siswa menunjukkan tanda-tanda kegelisahan, seperti menghindari kontak mata atau menundukkan kepala. Pengamatan juga menunjukkan bahwa dukungan dari guru dan teman

sebagai memainkan peran penting dalam membangun rasa percaya diri siswa. Guru yang memberikan pujian dan kesempatan belajar dari kesalahan tanpa menghukum membuat siswa lebih termotivasi untuk menghadapi tantangan baru.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk membantu siswa mengatasi masalah kepercayaan diri adalah bimbingan kelompok dengan teknik *Role-Playing*. *Role playing* merupakan salah satu jenis layanan yang dianggap tepat untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa (Permatasari et al., 2024). Teknik ini melibatkan simulasi situasi sosial di mana siswa dapat berperan dalam berbagai peran dan skenario, sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam berinteraksi dan memperkuat rasa percaya diri.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa teknik *Role-Playing* efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana bimbingan kelompok dengan teknik *Role-Playing* dapat membantu siswa di Bimbel Awahita dalam meningkatkan kepercayaan diri mereka, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Riyanto et al., 2024) mengatakan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif meningkatkan kepercayaan diri siswa. Penelitian yang dilakukan juga oleh (Febriani et al., 2023) dengan judul "Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Homeroom untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak di Kabupaten Jombang" menyatakan bahwa bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri. Layanan ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi mengenai berbagai permasalahan, dengan tujuan akhir membantu mereka merumuskan solusi (Jamaluddin et al., 2023). *Role playing* adalah kegiatan bermain peran yang dapat melatih seseorang untuk berkomunikasi interpersonal dan melatih seseorang untuk mengatasi rasa malu (Sinaga et al., 2024). Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode bimbingan yang efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, baik di lingkungan akademik maupun sosial.

Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *Role-Playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa di Bimbel Awahita. *Role playing* (bermain peran) merupakan metode yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerja sama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lain (Chadijah, 2023). Metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran memberikan peserta didik kesempatan untuk bermain peran yang disesuaikan dengan materi Pelajaran dan berekspresi secara bebas selama proses pembelajaran (Azin, 2023). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Maulidiyah et al., 2022) mengatakan bahwa menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran dapat merubah siswa menjadi

lebih aktif, kreatif, dan siswa lebih percaya diri untuk memainkan peran. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, metode deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam mengenai fenomena kurangnya kepercayaan diri siswa dan bagaimana bimbingan kelompok dengan teknik *Role-Playing* dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri mereka. Dalam penelitian ini, subjek terdiri dari delapan siswa berusia 9 hingga 11 tahun yang telah teridentifikasi memiliki kepercayaan diri rendah berdasarkan hasil *need assessment*. Menurut Sukmadinata (2006) dalam (Saputra, 2024) bahwa penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena sosial dari sudut atau perspektif partisipan. Partisipan dalam penelitian ini adalah orang-orang yang diobservasi atau diminta memberikan data (Saputra, 2024). Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi kegiatan bimbingan. Pendekatan deskriptif memungkinkan peneliti untuk menjelaskan secara rinci situasi awal, proses pelaksanaan bimbingan, dan perubahan yang terjadi pada subjek penelitian, baik dalam konteks perilaku sosial maupun kepercayaan diri. Hasil analisis data disajikan secara naratif untuk menggambarkan pola-pola temuan yang relevan dengan tujuan penelitian. Pendekatan ini memberikan wawasan yang kaya mengenai dinamika interaksi siswa selama kegiatan bimbingan kelompok berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mengkaji pengaruh intervensi layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di Bimbel Awahita. Sebelum intervensi, delapan siswa yang terlibat dalam penelitian menunjukkan berbagai hambatan dalam berkomunikasi dan berpartisipasi aktif. Mereka cenderung merasa cemas dalam situasi sosial dan akademik, yang tercermin dari rendahnya tingkat kepercayaan diri mereka. Salah satu contoh adalah AR dan KL, dua siswi berusia 9 tahun, yang meskipun antusias mengikuti kegiatan praktis, menunjukkan ketidakmampuan untuk berbicara di depan umum karena merasa cemas dengan penilaian dari orang lain. Demikian juga, TK dan RR, siswi berusia 10 tahun, sering kali tampak ragu saat diminta untuk menjawab pertanyaan di depan kelas, mencerminkan ketakutan terhadap penilaian sosial dari teman sebaya.

Selain itu, AG dan BS, siswa laki-laki berusia 9 tahun, serta EK, siswa berusia 10 tahun, memperlihatkan ketidaknyamanan dalam berinteraksi secara langsung. Mereka cenderung menghindari kontak mata dan lebih memilih diam atau menarik diri dari situasi sosial, yang menunjukkan adanya kecemasan pribadi. RQ, siswa berusia 11 tahun, meskipun lebih terbuka dalam kelompok, tetap menunjukkan kecemasan ketika dihadapkan pada situasi yang mengharuskan partisipasi individu. Hal ini membatasi potensi mereka dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-teman maupun guru.

Untuk mengatasi masalah ini, dilakukan intervensi layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, saran, dan sebagainya, dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat agar dapat membantu individu mencapai perkembangan yang optimal (Risal et al., 2021). Menurut (Prayitno, 2017) tujuan bimbingan kelompok diorganisasikan untuk mencegah berkembangnya *problem*.

Intervensi ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menghadapi situasi sosial secara bertahap, dengan harapan dapat mengurangi kecemasan mereka dan meningkatkan kepercayaan diri. Menurut (Corey, 2016) menyajikan langkah-langkah umum dalam penyediaan layanan bimbingan kelompok dalam bukunya yang terkenal "*Theory and Practice of Group Counseling*" yaitu tahap permulaan, pertengahan, dan akhir. Sesi pertama dimulai dengan pengenalan tujuan dan teknik *role playing*, diikuti dengan pembentukan aturan kelompok yang menciptakan rasa aman bagi setiap peserta. Sesi ini juga dilanjutkan dengan aktivitas *ice-breaking* untuk mencairkan suasana.

Pada sesi berikutnya, siswa diminta untuk berbagi pengalaman tentang situasi yang membuat mereka merasa tidak percaya diri. Melalui diskusi ini, mereka dapat mengidentifikasi hambatan-hambatan yang menghalangi kepercayaan diri mereka. Setelah itu, siswa melakukan simulasi situasi sosial sederhana, seperti memperkenalkan diri di depan kelompok. Setiap siswa diberikan umpan balik positif untuk membangun rasa percaya diri mereka.

Simulasi selanjutnya semakin kompleks, dengan siswa memainkan peran dalam skenario sosial yang lebih menantang, seperti menjawab pertanyaan dari guru di depan kelas. Dalam sesi ini, siswa juga diajarkan cara mengelola kecemasan saat berada di depan umum. Di akhir sesi, siswa didorong untuk menampilkan keterampilan mereka di depan kelompok dan diberikan kesempatan untuk belajar teknik komunikasi yang efektif serta pengelolaan emosi.

Pasca intervensi, perubahan signifikan terlihat pada kepercayaan diri siswa. TK, yang sebelumnya sering ragu saat diminta untuk berbicara di depan kelas, kini lebih berani dan nyaman menyampaikan pendapatnya tanpa takut akan kesalahan. Begitu pula dengan RQ, yang awalnya cemas dalam situasi individual, kini lebih percaya diri berinteraksi dengan teman sebaya dan guru. RQ kini terlibat lebih aktif dalam diskusi kelas dan tidak lagi menghindari perhatian.

KL juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam rasa percaya dirinya. Ia merasa didukung oleh teman-temannya melalui umpan balik positif yang diterimanya selama sesi *role playing*. Ini membantunya merasa lebih diterima dan lebih percaya diri untuk berpartisipasi. Selain itu, AG dan BS, yang sebelumnya

cenderung pasif, kini mulai berani berbicara di depan kelas dan merasa lebih nyaman berkomunikasi dengan guru serta teman-teman.

Perubahan ini sangat terlihat pada peningkatan partisipasi aktif siswa selama sesi berlangsung. AR, yang sebelumnya cenderung pasif dan menghindari komunikasi, mulai berani menyampaikan pendapatnya di depan teman-teman. Hal ini menunjukkan bahwa teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa, terutama dalam situasi yang membutuhkan komunikasi aktif dan keberanian tampil di depan umum.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh positif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa di Bimbel Awahita. Sebelum intervensi, banyak siswa yang merasa cemas saat berbicara di depan umum, ragu dalam menjawab pertanyaan, dan lebih suka menghindari interaksi dengan teman-teman atau guru. Hal ini menunjukkan bahwa mereka memiliki masalah dalam kepercayaan diri yang menghalangi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas dan sosial.

Layanan bimbingan kelompok bermanfaat dalam upaya pengendalian diri ketika mengemukakan pendapat (Anas et al., 2018). Teknik *role playing* membantu siswa untuk berlatih dalam situasi yang mereka anggap menakutkan, seperti berbicara di depan umum atau menjawab pertanyaan di depan kelas. Melalui latihan ini, mereka diberi kesempatan untuk mengatasi kecemasan secara bertahap, merasa lebih nyaman, dan akhirnya lebih percaya diri. Dalam setiap sesi *role playing*, siswa diminta untuk memainkan peran dalam situasi sosial yang nyata, yang memberi mereka pengalaman langsung dan memudahkan mereka untuk mengatasi rasa takut mereka.

Selain itu, dukungan dari teman-teman sebaya juga berperan penting dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Selama sesi, teman-teman memberikan umpan balik positif yang membuat siswa merasa dihargai dan diterima, sehingga mereka merasa lebih aman dan percaya diri. Perubahan ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif dalam membantu siswa mengatasi ketakutan mereka dan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka (Istiqomah et al., 2023). Teknik ini memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan siswa untuk berlatih menghadapi situasi sosial dengan lebih percaya diri. Ini menunjukkan bahwa *role playing* dapat menjadi solusi yang baik untuk membantu siswa yang memiliki masalah kepercayaan diri, baik di bimbel maupun di sekolah.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa intervensi bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* di Bimbel Awahita berpengaruh dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Sebelum intervensi, siswa mengalami

kecemasan saat berbicara di depan umum dan menghindari interaksi sosial. Namun, setelah melalui sesi *role playing*, siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam keberanian berbicara, berpartisipasi aktif, dan berkomunikasi dengan teman serta guru. Teknik ini juga berpengaruh dalam menciptakan rasa aman dan mendukung perkembangan sosial siswa, serta meningkatkan keterampilan komunikasi mereka.

Daftar Pustaka

- Anas Waluwandja, P., & Dami, A. (2018). Upaya Pengendalian Diri Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. In *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* (Vol. 1, Issue 1). <http://ejournal.upg45ntt.ac.id/index.php/ciencias/index>
- Asri, R., Nirwana, H., Karneli, Y., & Amora, R. (2024). The Effectiveness of Gestalt Counseling in Increasing Students' Self-Confidence. *Manajia: Journal of Education and Management*, 2(2), 13-27. <https://doi.org/10.58355/manajia.v2i2.36>
- Azin, M. (2023). Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v3i1.1797>
- Chadijah, S. (2023). UPAYA GURU MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA MELALUI PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. In *Jurnal Al-Amar (JAA)* (Vol. 4, Issue 2).
- Corey, G. (2016). *Theory and Practice of Group Counseling*.
- Febriani, A., & Widarto, W. G. (2023). EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK HOMEROOM UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK DI KABUPATEN JOMBANG. *Jurnal.Ar-Raniry.Ac.Id*.
- Istiqomah, S., Nurkholidah, E., & Pranowo, T. A. (2023). Efektivitas bimbingan kelompok teknik role playing untuk peningkatan kepercayaan diri siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal.Iicet.Org*. <https://jurnal.iicet.Org/Index.Php/Jrti/Article/View/3125>.
- Jamaluddin, V. J., Pandang, A., & Saman, A. (2023). PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA DI SMP NEGERI 3 PALOPO. In *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia* (Vol. 8).
- Kasturi, N. A. (2023). Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas X SMK MIN-QU Gumukmas Tahun Ajaran 2021/2022. *Bimbingan, Konseling Dan Multikultural*, 1(1), 11-18.
- Maulidiyah, Y., Mubarak, K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *Jurnal*

Ilmiah Mandala Education (JIME), 8(1), 2656–5862.
<https://doi.org/10.36312/jime.v8i1.2754/http>

Nazra Syafira, S., & Masyithoh, S. (2024). *PENGARUH BULLYING TERHADAP INTERAKSI SISWA SEKOLAH DASAR*. 2.

Nurbaini, N., Saiful' Akhyar Lubis, & Abdul' Aziz Rusman. (2023). Analisis Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Role Playing Untuk Mengatasi Perasaan Tidak Percaya Diri Siswa Di SMA Dharma Patra P. Berandan. *Mandub : Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*, 1(3), 299–307.
<https://doi.org/10.59059/mandub.v1i3.444>

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. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10.

Prayitno. (2017). *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. UNP Press.

Putri, A. N., Nurhasanah, A., & Hakim, Z. R. (2020). Proses Interaksi Sosial Untuk Meningkatkan Karakter Percaya Diri Siswa Kelas 1 SDN Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Risal, H. G., & Alam, F. A. (2021). UPAYA MENINGKATKAN HUBUNGAN SOSIAL ANTAR TEMAN SEBAYA MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DI SEKOLAH. *JUBIKOPS: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 1.

Riyanto, D., Yulianto, Y., & Yanto, Y. (2024). EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 8 KOTA JAMBI
EFFECTIVENESS OF ROLE PLAYING TECHNIQUE GROUP GUIDANCE SERVICES TO INCREASE THE SELF-CONFIDENCE OF CLASS XI STUDENTS AT SMA NEGERI 8 JAMBI CITY. 7(2).

Saputra, E. E. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing*. 2(1), 1–5.

Setianingrum, E., Wagiman, & Jumarin. (2024). PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS X SMK MA'ARIF 1 WATES TAHUN AJARAN 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 23.

Sinaga, S., Dharmayana, W., & Suprapti, A. (2024). PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA
THE EFFECT OF GROUP GUIDANCE SERVICES WITH TECHNIQUES ROLE PLAYING TO INCREASE

SELF-CONFIDENCE ON STUDENTS. *Jurnal Ilmiah BK*, 23-31.
https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j_consilia