



## Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa

Sisca Sulandari<sup>1</sup>, Rochani<sup>2</sup>, Alfiandy Warih Handoyo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi S1 Bimbingan Dan Konseling

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

---

### Abstrak

Received: 4 Oktober 2024

Revised: 13 Oktober 2024

Accepted: 29 Oktober 2024

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan kurang percaya diri yang sering dialami oleh kalangan remaja disatuan pendidikan terutama siswa Sekolah Menengah Atas, salah satunya di SMA Negeri 19 Kabupaten Tangerang. Salah satu upaya meningkatkan kepercayaan diri siswa ialah dengan memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik Role Playing. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul bimbingan kelompok dengan teknik Role Playing yang diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Metode yang digunakan peneliti yaitu metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan tahapan pengembangan 4D, yakni define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan), and dissemination (penyebaran). Hasil penelitian yang didapati dari uji kelayakan pada produk penelitian menghasilkan skor rata-rata berjumlah 92,7%, dengan dikategori "sangat baik" atau "sangat layak". Selanjutnya, hasil dari uji coba terbatas yang melibatkan 12 responden dari siswa kelas X di SMA Negeri 19 Kabupaten Tangerang memperoleh nilai rata-ratanya sebesar 98,69%. Berdasarkan hasil penilaian uji coba tersebut berada dikategori sangat baik. Selain itu, peneliti memperoleh data skor pre-test dan skor post-test yang akan diperhitungkan untuk mendapatkan nilai skor N-Gain persen. Skor N-Gain persen yang didapat dari hasil penelitian ini sebesar 58,3% yang artinya layanan yang diberikan berada pada kategori cukup efektif. Maka, dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul bimbingan kelompok dengan teknik Role Playing untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dapat dijadikan buku pedoman bagi guru BK dan dapat diimplementasikan oleh guru BK atau pengguna.

**Kata Kunci:** Kepercayaan Diri Siswa, Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok, Teknik Role Playing.

(\* ) Corresponding Author: [siscasulandari66@gmail.com](mailto:siscasulandari66@gmail.com)

**How to Cite:** Sulandari, S., Rochani, R., & Handoyo, A. (2025). Development of Group Guidance Module with Role Playing Technique to Increase Students' Self-Confidence. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(1.D), 261-272. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/9691>.

---

## PENDAHULUAN

Kepercayaan diri ialah kebutuhan yang paling krusial atau penting dalam kehidupan manusia. Kepercayaan diri sangat krusial karena dengan memiliki keyakinan terhadap diri, seseorang dapat mengembangkan kekuatan dan kemampuan yang dimiliki, serta merasakan kepuasan batiniah maupun fisik yang membantunya mencapai tujuan. Orang yang percaya diri cenderung optimis dalam bersikap dan yakin pada kelebihan yang dimilikinya dalam meraih tujuan yang telah ditentukan (Tanjung & Amelia, 2017). Kepemilikan kepercayaan diri yang tinggi pada seseorang umumnya memiliki keyakinan kuat terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menghadapi berbagai tantangan dan masalah, serta memahami baik kelebihan maupun kekurangan yang dimiliki (Handayani, 2019).

Menurut Surya (Handayani, 2019), mengatakan bahwa rasa percaya diri pada diri seseorang bukanlah diwariskan atau hasil bawaan sejak lahir melainkan merupakan hasil pembelajaran bagaimana menyikapi rangsangan eksternal melalui interaksi dengan lingkungannya. Dalam konteks ini, percaya diri bukanlah sesuatu yang otomatis ada dalam diri seseorang, melainkan harus diupayakan, ditingkatkan, dan dipertahankan agar dapat mencapai kehidupan yang seimbang dan sehat.

Masalah kurang percaya diri sering kali dialami oleh kalangan remaja. Masa remaja adalah fase individu bertransisi dari masa kanak-kanak hingga menuju pada masa remaja (usia belasan tahun). Masa tersebut biasanya ditandai bersamaan dengan fase pubertas yang dialami seseorang sampai mencapai kematangan seksual tepatnya pada fase remaja. Fase tersebut juga memiliki 2 (dua) bagian yang masuk kedalam pada tahapan awal remaja dan pada akhir masa remaja, rincian terkait pada awal remaja secara biologis terjadi pada umur 13 – 17 tahun sedangkan untuk masuk kedalam tahapan akhir remaja biasanya berada pada kisaran umur 17-21 tahun. Pada tahap ini, remaja akan memberikan stimulasi terhadap pemikirannya terkait kebutuhan, memikirkan ciri-ciri ideal tentang dirinya sendiri dan orang lain, membandingkan dirinya sendiri dengan orang lain, dan mencari tahu solusi dari permasalahan serta menguji solusi secara sistematis (Maimuna & oktariani, 2022).

Kurangnya rasa percaya diri pada remaja berasal dari dua hal atau faktor, yakni faktor psikologis dan sosial. Masa perkembangan remaja berkaitan dengan faktor psikologis, karena pada fase remaja ini banyak terjadi perubahan yang ada didalam dirinya, baik disik, psikis, ataupun sosial. Di fase remaja ini dikenal dengan krisis identitas, para remaja mengalami keraguan dan merasa adanya ketidaknyamanan dengan peranan atau diri mereka sendiri. Keadaan ini diperparah dengan persepsi orang dewasa atau orang tua bahwa remaja kurang mampu mengatasi permasalahannya sendiri sehingga kepercayaan dirinya melemah (Afiatin & Andayani, 1998).

Faktor sosiologis penyebab rendahnya kepercayaan diri pada remaja berkaitan dengan tuntutan sosial eksternal pada remaja (Afiatin & Andayani, 1998). Dalam hal ini, penilaian orang lain dapat mempengaruhi perkembangan sosial mereka. Remaja berada pada fase pencarian identitas diri, dan penilaian orang lain menjadi salah satu faktor dalam perkembangan sosial mereka. Kurangnya kepercayaan diri dapat disebabkan oleh tekanan sosial untuk memenuhi ekspektasi orang lain, seperti keharusan untuk memenuhi standar tertentu atau untuk memiliki status tertentu. Tekanan ini dapat membuat remaja merasa tidak yakin dengan kemampuan diri mereka dan mengalami kekurangan kepercayaan diri.

Merasa tidak mampu dan beranggapan bahwa orang lain lebih baik darinya adalah gejala rendahnya kepercayaan diri. Apabila seseorang kurang percaya diri, seseorang tersebut akan bertindak dengan cara yang tidak sesuai dengan karakter kebanyakan orang: Sangat tidak kompeten, selalu ragu-ragu dalam menyelesaikan tugas, takut berbicara ketika tidak ada dukungan, dll (Puspitasari et al., 2022). Menurut Mastuti & Aswi (Fitri et al., 2018) orang yang memiliki kepercayaan diri yang kurang, umumnya hal tersebut memiliki kendala dari faktor internal dirinya sendiri yang gagal mendidik dirinya sehingga membentuk pola pikir menunggu orang lain yang mengayominya. Ketika seseorang kehilangan kepercayaan diri, maka semakin sulit dirinya untuk dapat memutuskan apa yang terbaik bagi dirinya.

Menurut hasil awal penelitian melalui wawancara tak struktur dengan salah satu guru bimbingan dan konseling (BK) SMA Negeri 19 Kabupaten Tangerang, dapat dikatakan bahwasannya banyak siswa kelas X masih kurang dengan kepercayaan dirinya atau percaya dirinya masih rendah, seperti dikelas masih ada beberapa siswa yang kurang berani atau takut dalam mengungkapkan pendapat, tidak percaya pada kemampuan dirinya, siswa tidak mandiri dalam mengerjakan tugas, kemudian ada beberapa siswa yang insecure terhadap dirinya sendiri yang disebabkan oleh faktor fisik, ekonomi, ataupun orang tua. Hal ini perlu memberikan kesempatan untuk mendapatkan bantuan yang mereka perlukan untuk membangun kepercayaan diri mereka, seperti memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada siswa.

Memberikan layanan BK merupakan suatu upaya yang berguna dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas X di SMA Negeri 19 Kabupaten Tangerang, salah satunya melalui layanan dasar dalam bentuk kegiatan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok ialah layanan dimana anggota kelompok bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dengan memanfaatkan dinamika kelompok, seperti berbagi ide, umpan balik, dan saran; pemimpin kelompok kemudian menyebarkan informasi yang dapat digunakan oleh para anggota untuk mencapai potensi penuh mereka (Putri, 2013). Layanan bimbingan kelompok biasanya membahas isu-isu yang berkaitan dengan kehidupan sosial, pribadi, karir, dan belajar.

Teknik *Role Playing* (bermain peran) adalah sebuah teknik yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok agar siswa dapat menggunakannya dengan nyaman. Dalam teknik *Role Playing*, siswa bekerja dalam kelompok dan mengambil peran dalam berbagai situasi sosial yang mungkin mereka alami (Rahman, 2019). Searah dengan penelitian yang dilakukan oleh (Miranda et al., 2019; Tresna et al., 2022) didalam hasil penelitiannya dapat ditemukan dan disimpulkan bahwasannya kepercayaan diri siswa dapat ditingkatkan dengan melalui layanan bimbingan kelompok yang menggunakan pendekatan *Role Playing*.

Studi pendahuluan peneliti dengan salah seorang guru BK di SMA Negeri 19 Kabupaten Tangerang menemukan bahwa layanan bimbingan kelompok yang menggunakan pendekatan *Role Playing* masih jarang diberikan dan juga media untuk layanan bimbingan dan konseling masih terbatas, karena mereka hanya mengandalkan metode ceramah dan diskusi, dan bahkan juga belum memiliki pengembangan media yang dapat menunjang proses layanan BK di sekolah. Oleh karena itu, modul layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu upaya lebih mengefektifkan pemberian layanan bimbingan kelompok.

Berdasarkan hal tersebut di atas, modul penelitian yang dikembangkan ini memiliki potensi sebagai media bimbingan yang bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik dan perlu mengadakan penelitian mengenai “*Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa*”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan. Menurut (Sugiyono, 2019) memproduksi suatu produk dan menentukan kelayakan atau keefektifan produk yang akan dikembangkan adalah pengertian dari penelitian dan pengembangan. Peneliti menggunakan tahapan pengembangan model 4-D, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), and *dissemination* (penyebaran). Adapun tempat pada penelitian ini yaitu SMA Negeri 19 Kabupaten Tangerang. Populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas X di SMA Negeri 19 Kabupaten Tangerang Tahun Pelajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa sebanyak 454 siswa. Peneliti telah menentukan bahwa berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *Slovin*, jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 213 siswa untuk melihat gambaran tingkat kepercayaan diri siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni angket kepercayaan diri siswa. Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini di uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan aplikasi *SPSS*, sehingga hasilnya menunjukkan bahwa seluruh pernyataan angket kepercayaan diri siswa dikatakan valid dan dapat digunakan. Item valid pada angket kepercayaan diri siswa sebanyak 30 item pernyataan dari 34 item pernyataan dinyatakan valid. Item pernyataan yang dinyatakan tidak valid dieliminasi dan sudah diwakilkan oleh pernyataan item yang valid. Adapun hasil uji reliabilitas senilai 0,816 yang termasuk ke dalam klasifikasi interpretasi tinggi. Melalui hal tersebut artinya instrument secara koefisien layak dipakai pada penelitian.

Proses pengembangan produk penelitian yang dikembangkan oleh peneliti berupa modul bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Produk penelitian yang dikembangkan dapat dikatakan baik jika melalui serangkaian uji kelayakan ahli dan uji coba produk. Untuk menguji kelayakan produk penelitian yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan instrumen yang diadopsi oleh (Angelia, 2021). Adapun kisi-kisi pada instrument uji kelayakan ahli terbagi menjadi tiga, yakni ahli materi dan media, ahli bahasa, dan ahli praktisi. Sedangkan kisi-kisi pada instrument uji coba produk menggunakan tiga aspek, yakni pemahaman baru, perasaan positif, dan rencana kegiatan setelah layanan.

Teknik analisis data uji kelayakan ahli pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan rumus persentase. Adapun teknik analisis uji coba produk penelitian yang dikembangkan melalui perhitungan *N-Gain Persen* yang didapat dari hasil *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan aplikasi *microsoft excel*. Hasil perhitungan *N-Gain Persen* untuk mencari tahu sejauh mana efektifitas dari layanan yang sudah diberikan kepada siswa. Untuk kategori skor pilihan jawaban memiliki empat kemungkinan jawaban (Sugiyono, 2019), yaitu:

Skor	Pilihan Jawaban
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

**Tabel 1.** Skor Penilaian terhadap Pilihan Jawaban

Adapun analisis rumus persentase yang dilakukan untuk menguji data dari instrumen angket uji kelayakan didasarkan pada (Arikunto, 2008).

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

**Gambar 1.** Rumus Persentase Kelayakan

Keterangan:

P : Presentase kelayakan.

n : Skor yang di peroleh (skor responden)

N : Skor maksimum (skor tertinggi)

Nilai persentase (%) lembar angket uji kelayakan ahli nantinya akan berfungsi sebagai data keterangan deskriptif. Pada tabel di bawah ini, dapat melihat ketentuan kualifikasi hasil validasi:

No.	Skor dalam persen (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81% - 100%	Sangat Baik	Tidak perlu di revisi
2.	61% - 80%	Baik	Tidak perlu di revisi
3.	41% - 60%	Kurang Baik	Revisi
4.	0% - 40%	Sangat Kurang Baik	Revisi

**Tabel 2.** Kriteria Kelayakan Modul

Modul penelitian berhenti dipertimbangkan untuk dikembangkan bila persentase (%) kelayakannya masuk dalam kategori baik atau sangat baik, menurut tabel kelayakan.

Selain data yang dikumpulkan dari hasil angket uji kelayakan ahli, peneliti juga menerima lembar komentar atau saran perbaikan dari ahli untuk menyempurnakan modul penelitian. Peneliti akan memasukkan komentar dan saran dari para ahli sebagai bahan revisi modul penelitian yang dikembangkan.

Untuk mendapatkan hasil *normalized Gain persen* atau *N-Gain persen* diperoleh dari data skor *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N \text{ Gain persen} = \frac{\text{Skor Post test} - \text{skor pre test}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pre test}} \times 100\%$$

**Gambar 2.** Rumus *N-Gain Persen*

Selanjutnya untuk kategori tafsiran efektifitas layanan melalui perhitungan *N-Gain persen* adalah sebagai berikut:

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

**Tabel 3.** Ketegori Tafsiran efektifitas *N-Gain Persen*

Berdasarkan kategori layanan dengan tafsiran dapat diketahui bahwa layanan dikatakan efektif atau cukup efektif ketika mencapai *N-Gain Persen* sebesar lebih dari 56%. Artinya ketika hasil *N-Gain Persen* kurang dari 56% maka layanan yang diberikan kurang efektif atau tidak efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Hasil penelitian dan pengembangan peneliti menggunakan tahapan pengembangan model 4-D, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan),

*development* (pengembangan), and *dissemination* (penyebaran) yang diuraikan sebagai berikut:

### **Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Pada tahap pendefinisian ini peneliti mencaritahu apa saja yang dibutuhkan, konsep, evaluasi, dan spesifikasi pembelajaran yang nantinya akan digunakan dalam modul penelitian yang dikembangkan peneliti dengan cara menganalisis sebagai berikut:

#### 1. Analisis Awal

Pada fase ini, peneliti berupaya mengidentifikasi permasalahan utama dan mengidentifikasi media dan teknik yang digunakan dalam pelayanan BK yang perlu dikembangkan. Guru bimbingan dan konseling di SMA Negeri 19 Kabupaten Tangerang berpartisipasi dalam analisis pada tahap pra-penelitian melalui wawancara tidak terstruktur. Berdasarkan wawancara tidak terstruktur dengan guru bimbingan dan konseling di sekolah bahwa kepercayaan diri siswa masih rendah dan layanan bimbingan kelompok yang menggunakan teknik bermain peran masih jarang diberikan. Selain itu, guru BK juga mengatakan bahwa media untuk layanan bimbingan dan konseling masih terbatas, karena mereka hanya mengandalkan metode ceramah dan diskusi, dan bahkan juga belum memiliki pengembangan media yang dapat menunjang proses layanan BK di sekolah.

##### a. Analisis Siswa

Pada tahapan ini, peneliti melakukan *need assessment* terhadap siswa di sekolah. *Need assessment* dilakukan untuk mengetahui gambaran tingkat kepercayaan diri siswa di sekolah. Berdasarkan data TU, peneliti mengamati 454 siswa kelas X yang menjadi populasi penelitian. Sedangkan Sampel penelitian berjumlah 213 siswa berdasarkan hitungan menggunakan rumus *slovin* dengan teknik *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kepercayaan diri siswa menjadi tiga kategori, yakni tinggi, sedang, atau rendah. Untuk siswa berkategori tinggi menunjukkan persentase sebesar 14% atau sebanyak 29 siswa. Siswa berkategori sedang menunjukkan persentase sebesar 67% atau sebanyak 143 siswa. Dan siswa berkategori rendah menunjukkan persentase sebesar 19% atau sebanyak 41 siswa. Melalui hasil perhitungan hasil data, terdapat persentase 19% dengan 41 siswa yang kepercayaan dirinya masih rendah. Peneliti memilih 12 siswa dari 41 siswa yang memiliki kepercayaan diri yang masih rendah sebagai subjek uji coba terbatas produk penelitian, serta data skor *pre-test* siswa.

##### b. Analisis Konsep

Pada tahapan ini, peneliti mengidentifikasi terkait konsep pokok yang akan disusun dalam modul penelitian yang dikembangkan, dengan mengacu pada indikator kepercayaan diri. Indikator kepercayaan diri terdiri dari empat aspek, yaitu percaya pada kemampuan diri, mandiri, bersikap positif pada diri sendiri, dan berani mengungkapkan pendapat. Keempat aspek tersebut merupakan akan dijadikan materi pokok. Namun, materi pokok yang pertama akan membahas tentang kepercayaan diri, kemudian materi pokok berikutnya membahas ke empat aspek kepercayaan diri. Teknik *Role Playing* akan diberikan pada materi pokok dari keempat aspek kepercayaan diri.

##### c. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa, peneliti merancang tujuan pembelajaran modul ini. Diharapkan siswa memiliki rasa percaya pada kemampuan diri, bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, bersikap positif terhadap diri sendiri, dan berani mengungkapkan pendapat setelah diimplementasikan modul penelitian ini. Selain itu, tujuan modul ini adalah untuk membantu siswa dalam mengenali dan mengatasi hambatan yang dapat menghambat pertumbuhan rasa percaya diri mereka.

**Tahap Perancangan (Desain)**

1. Pemilihan Format

Modul penelitian yang dikembangkan peneliti menggunakan alat *canva pro* dan digunakan sebagai format desain produk. Berikut adalah format rancangan modul penelitian yang dikembangkan peneliti, yaitu:

<b>Daftar Isi</b>	
KATA PENGANTAR.....	1
DAFTAR ISI.....	ii
<b>PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	2
C. Peta Kompetensi.....	3
D. Ruang Lingkup.....	3
E. Waktu.....	4
F. Cara Menggunakan Modul.....	4
<b>URAIAN MATERI</b>	
A. Bimbingan Kelompok.....	5
1. Pengertian Bimbingan Kelompok.....	5
2. Tujuan Bimbingan Kelompok.....	5
3. Langkah dan Tahap Bimbingan Kelompok.....	6
4. Kompetensi Bimbingan Kelompok.....	7
5. Teknik Bimbingan Kelompok.....	8
B. Role Playing.....	8
1. Pengertian Teknik Bermain Peran (Role Playing).....	8
2. Tujuan Teknik Bermain Peran (Role Playing).....	8
3. Langkah Langkah dalam Teknik Bermain Peran (Role Playing).....	9
4. Cara Mengimplementasikan Teknik Bermain Peran (Role Playing).....	9
5. Keprasan dan Evaluasi Teknik Bermain Peran (Role Playing).....	10
<b>MODUL 1: KEPERCAYAAN DIRI</b>	
A. Tujuan.....	11
B. Topik Pembahasan.....	11
C. Metode dan Teknik.....	11
D. Waktu Pembelajaran.....	11
E. Uraian Kegiatan.....	12
F. Evaluasi.....	14
G. Materi: Kepercayaan Diri.....	16
H. Materi: Kepercayaan Diri.....	16
<b>MODUL 2: PERCAYA PADA KEMAMPUAN DIRI SENDIRI</b>	
A. Tujuan.....	19
B. Topik Pembahasan.....	19
C. Metode dan Teknik.....	19
D. Waktu Pembelajaran.....	19
E. Uraian Kegiatan.....	20
F. Evaluasi.....	24
G. Naskah Drama.....	24
H. Materi: Percaya pada Kemampuan Sendiri.....	29
<b>MODUL 3: MANDIRI</b>	
A. Tujuan.....	30
B. Topik Pembahasan.....	30
C. Metode dan Teknik.....	30
D. Waktu Pembelajaran.....	30
E. Uraian Kegiatan.....	31
F. Evaluasi.....	35
G. Naskah Drama.....	37
H. Materi: Mandiri.....	41
<b>MODUL 4: BERSIKAP POSITIF PADA DIRI SENDIRI</b>	
A. Tujuan.....	42
B. Topik Pembahasan.....	42
C. Metode dan Teknik.....	42
D. Waktu Pembelajaran.....	42
E. Uraian Kegiatan.....	43
F. Evaluasi.....	47
G. Naskah Drama.....	49
H. Materi: Bersikap Positif Pada Diri Sendiri.....	52
<b>MODUL 5: BERANI MENGUNGKAPKAN PENDAPAT</b>	
A. Tujuan.....	53
B. Topik Pembahasan.....	53
C. Metode dan Teknik.....	53
D. Waktu Pembelajaran.....	53
E. Uraian Kegiatan.....	54
F. Evaluasi.....	58
G. Naskah Drama.....	60
H. Materi: Berani Mengungkapkan Pendapat.....	63
<b>INDIKATOR KEPERCAYAAN DIRI.....</b>	
A. Kisi Kisi Angket Kepercayaan Diri.....	64
B. Angket Kepercayaan Diri.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	72

**Gambar 3.** Format Rancangan Modul

2. Rancangan Awal

Modul penelitian yang dikembangkan berikutnya disusun. Untuk membuat pembaca tidak merasa jenuh dan pembaca mudah memahami modul penelitian yang dikembangkan, tampilan pada modul di desain peneliti dengan pemilihan warna, font serta gambar yang menarik. Berikut merupakan bagian modul penelitian yang dikembangkan peneliti:

a. Bagian Pembuka

Pada bagian pembuka dari modul ini meliputi sampul depan (*cover*) modul, kata pengantar, daftar isi, dan pendahuluan (meliputi latar belakang, tujuan, peta konsep, peta kompetensi, ruang lingkup, waktu, dan cara menggunakan modul).

b. Bagian Isi Modul

Pada bagian isi modul penelitian yang dikembangkan ini meliputi uraian materi (bimbingan kelompok dan *Role Playing*), modul 1 tentang kepercayaan diri (tujuan, topik pembahasa, metode dan teknik, waktu pembelajaran, uraian kegiatan, dan materi kepercayaan diri), modul 2 tentang percaya pada kemampuan diri sendiri (tujuan, topik pembahasan, metode dan teknik, waktu pembelajaran, uraian kegiatan, naskah, dan materi tentang percaya pada kemampuan diri sendiri), modul 3 tentang mandiri (tujuan, topik pembahasan, metode dan teknik, waktu pembelajaran, uraian kegiatan, naskah, dan materi tentang mandiri), modul 4 tentang bersikap positif pada diri sendiri (tujuan, topik pembahasan, metode dan teknik, waktu pembelajaran, uraian kegiatan, naskah, dan materi tentang bersikap positif pada diri sendiri), modul 5 tentang berani mengungkapkan pendapat (tujuan, topik pembahasan, metode dan teknik, waktu pembelajaran, uraian kegiatan,

naskah, dan materi tentang berani mengungkapkan pendapat), dan terakhir ada indikator kepercayaan diri.

### c. Bagian Penutup

Pada bagian penutup modul penelitian yang dikembangkan ini meliputi dari daftar pustaka, profil penulis, profil pembimbing 1, dan profil pembimbing 2.

### 3. Perancangan Instrumen

Instrumen adalah alat yang digunakan dalam penelitian ini. Penyusunan instrumen ini menggunakan *skala Likert* dengan empat pilihan respon: 4 (sangat baik), skor 3 (baik), skor 2 (kurang baik) dan skor 1 (sangat kurang baik). Instrument yang digunakan Angelia (2021) diadopsi oleh peneliti dan menjadi dasar alat yang digunakan untuk menguji kelayakan produk pengembangan.

### Tahap Pengembangan (*Development*)

#### 1. Uji Kelayakan Ahli

Tujuan dari uji kelayakan ahli adalah untuk menguji produk dan mendapatkan masukan atau saran perbaikan dari ahli untuk menjadikan produk yang lebih baik. Modul penelitian yang dikembangkan ini divalidasi oleh Ibu Lenny Wahyuningsih, M.Pd (Dosen Bimbingan dan Konseling Untirta) sebagai ahli materi dan media, Ibu Devi Sulastri, S.Pd. (Guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 4 Solear) sebagai ahli bahasa, dan Ibu Nurpaidah, S.Pd (Guru Bimbingan dan Konseling SMA Negeri 19 Kabupaten Tangerang) sebagai ahli praktisi.

Berdasarkan hasil uji kelayakan, modul ini dinyatakan sangat valid; secara spesifik memperoleh skor sebesar 94,23% dari penilaian ahli materi dan media, skor sebesar 91,66% dari penilaian ahli bahasa, dan skor sebesar 92,85% dari hasil penilaian ahli praktisi. Sehingga, didapatkan hasil rata-rata uji kelayakan sebesar 92,7% dengan kategori “sangat baik/sangat layak” untuk digunakan. Selanjutnya, didapatkan juga hasil lembar komentar dan saran dari para ahli sebagai berikut:

Bidang Ahli	Nama Ahli	Komentar/Saran
Materi dan Media	Lenny Wahyuningsih, M.Pd	Tambahkan LKPD pada beberapa pertemuan
Bahasa	Devi Sulastri, S.Pd	Secara keseluruhan sudah baik dan layak untuk dijadikan buku pegangan di sekolah serta di aplikasikan.
Praktisi	Nurpaidah, S.Pd	Sudah baik secara keseluruhan, silahkan diimplementasikan

**Tabel 4.** Komentar dan Saran Para Ahli

#### 2. Revisi Modul

Peneliti melanjutkan untuk memodifikasi modul setelah menyelesaikan evaluasi ahli. Validator ahli memberikan komentar atau saran yang digunakan untuk merevisi modul. Peneliti memperhatikan komentar atau saran dari validator profesional untuk menyempurnakan desain produk sebelum mengujinya pada siswa.

#### 3. Uji Coba Terbatas

Pada prosedural uji coba, peneliti mencoba untuk mengaplikasikan modul penelitian yang menjadi obyek penelitian dengan menggunakan teknik uji coba terbatas kepada para siswa. Didalam uji coba tersebut menggunakan modul

bimbingan kelompok yang telah direvisi sesuai dengan evaluasi serta masukan-masukan para ahli, maka tahapan selanjutnya adalah uji coba terbatas/uji skala kecil. Uji coba terbatas tersebut melibatkan 12 siswa kelas X SMA Negeri 19 di Kabupaten Tangerang khususnya yang memiliki perkembangan kepercayaan diri dengan tingkatan yang rendah. Hasil uji coba terbatas modul penelitian yang dikembangkan kepada 12 siswa memperoleh nilai rata-ratanya sebesar 98,69% dengan kategori “sangat baik”.

Selanjutnya, untuk mengetahui seberapa baik siswa memahami informasi dan apakah modul yang dibuat sesuai, maka kuesioner penilaian diberikan kepada siswa. Berdasarkan hasil evaluasi modul, skor N-Gain persen yang didapat dari hasil penelitian ini sebesar 58,3% yang artinya layanan yang diberikan berada pada kategori cukup efektif.

#### **Tahap penyebaran (*Dessemination*)**

Tahap penyebaran yang dilakukan oleh peneliti dengan memperkenalkan produk penelitian kepada beberapa peserta sembari mempromosikan modul penelitian yang dikembangkan peneliti yang dijual di stand bazar BK Untirta di acara Seminar dan Halal Bihalal Masyarakat Profesi BK Se-Banten Bersama Universitas Multimedia Nusantara (UMN) di Tangerang. Selain memperkenalkan dan juga mempromosikan produk penelitian, peneliti meminta respon beberapa peserta. Dari hasil respon peserta secara keseluruhan memberikan respon positif terhadap produk penelitian, serta sudah ada yang membeli produk penelitian yang dijual di stand bazar BK Untirta di acara seminar dan halal bihalal di UMN Tangerang.

#### **Pembahasan**

Penelitian ini memakai teknik R&D (*research and development*) serta produk yang menjadi obyek teknik tersebut adalah modul bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Peneliti menggunakan model 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Alasan peneliti menggunakan model 4D pada penelitian dan pengembangan ini karena setiap langkah-langkah maupun tahapannya mudah dipahami dan mudah diikuti oleh peneliti. Tujuan peneliti dalam menyusun modul sendiri salah satunya adalah dapat membantu guru BK dalam upayanya memberikan layanan bimbingan kelompok kepada siswa yang dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka dan modul penelitian yang dikembangkan dapat dijadikan bahan ajar/pedoman bagi guru BK maupun pengguna.

Modul adalah sumber daya pendidikan yang menarik dan direncanakan secara metodis yang terdiri dari konten, prosedur, dan penilaian sebagai suatu hasil praktis untuk digunakan secara mandiri sebagai alat pencapaian indikator yang tertentu (Sunantri et al., 2016). Modul memainkan peran penting dalam proses pendidikan, baik sebagai media pengajaran maupun sebagai sarana bagi siswa untuk lebih memahami suatu materi. Saat mengembangkan modul, pandangan ini menjadi landasan bagi peneliti.

Modul yang valid, bermanfaat, dan efektif dinilai sangat baik. Peneliti melakukan uji kelayakan terhadap produk peneliti dengan bantuan tiga orang ahli yaitu Ibu Lenny Wahyuningsih, M.Pd. (Dosen Bimbingan dan Konseling FKIP Untirta) sebagai ahli materi dan media, Ibu Devi Sulastri, S.Pd. (Guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 4 Solear) sebagai ahli bahasa, dan ahli praktisi yaitu Ibu Nurpaidah, S.Pd (Guru BK di SMA Negeri 19 Kabupaten Tangerang) sebagai ahli

praktisi. Angket dengan skala likert digunakan untuk melakukan evaluasi/penilaian. Tujuan evaluasi peneliti terhadap validator adalah untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk.

Hasil uji kelayakan modul penelitian yang dilakukan peneliti kepada ahli materi dan media, ahli bahasa, dan ahli praktisi menjadi tolak ukur kelayakan modul penelitian yang dikembangkan. Berdasarkan hasil uji kelayakan, modul ini dinyatakan sangat valid; secara spesifik memperoleh skor sebesar 94,23% dari penilaian ahli materi dan media, skor sebesar 91,66% dari penilaian ahli bahasa, dan skor sebesar 92,85% dari hasil penilaian ahli praktisi. Sehingga, didapatkan hasil rata-rata uji kelayakan sebesar 92,7% dengan kategori “sangat baik/sangat layak” untuk digunakan. Selain itu, peneliti memperoleh data skor pre-test dan skor post-test yang akan diperhitungkan untuk mendapatkan nilai skor N-Gain persen. Skor N-Gain persen yang didapat dari hasil penelitian ini sebesar 58,3% yang artinya layanan yang diberikan berada pada kategori cukup efektif.

Desain yang menarik, tujuan pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pelayanan (RPL), dan naskah drama merupakan fitur modul peneliti yang dapat memudahkan penyampaian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* oleh guru BK. Guru BK juga dapat memperoleh gambaran tingkat kepercayaan diri siswa dengan menggunakan angket kepercayaan diri siswa yang ada didalam modul penelitian, dan terdapat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dapat digunakan untuk melihat sejauh mana siswa memahami informasi yang disampaikan. Modul peneliti mungkin dinilai berkualitas dan tentunya sangat baik/sangat layak jika dibandingkan dengan pandangan (Sunantri et al., 2016).

Kelebihan yang dimiliki dalam modul penelitian ini hasil dari pengembangan peneliti ditunjukkan dalam aspek implementasiannya pelayanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* meningkatkan kepercayaan diri siswa. Searah dengan penelitian (Miranda et al., 2019; Tresna et al., 2022) menerangkan bahwasannya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* memberikan efektifitas positif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Dengan adanya hasil penelitian yang diperoleh juga menunjukkan bahwasannya modul penelitian yang dikembangkan tersebut dapat menjawab kebutuhan yang tepat bagi siswa teruntuk kepercayaan dirinya, sehingga guru bimbingan dan konseling dapat memanfaatkan modul penelitian ini sebagai panduan/bahan ajar ketika melakukan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

## KESIMPULAN

Merujuk pada hasil penelitian pengembangan modul bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, bisa disimpulkan dalam beberapa poin berikut ini:

1. Modul bimbingan kelompok yang menggunakan teknik *Role Playing* guna meningkatkan kepercayaan diri siswa berhasil untuk dikembangkan lewat penelitian ini sehingga modul tersebut sangat bisa untuk dimanfaatkan sebagai bahan ajar atau menjadi sebuah buku pedoman bagi para tenaga pengajar termasuk guru-guru bimbingan konseling guna meningkatkan pelayanan bimbingan kelompok.

2. Peneliti menggunakan tahapan pengembangan model 4-D, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *dissemination* (penyebaran).
3. Merujuk pada hasil penelitian yang didapati dari uji kelayakan produk dalam penelitian ini menghasilkan skor rata-rata berjumlah 92,7% yang didapati dari para ahli materi dan media, bahasa, dan praktisi. Berdasarkan kriteria evaluasi pada Tabel 2 produk penelitian yang disusun peneliti masuk pada kategori “sangat baik” atau “sangat layak”. Hal ini menandakan bahwa evaluasi yang dilakukan oleh ahli telah memenuhi kriteria.
4. Dalam uji coba terbatas melibatkan 12 responden dari siswa/siswi kelas X SMA Negeri 19 kabupaten Tangerang. Hasil uji coba terbatas yang dihasilkan dalam penelitian ini memperoleh nilai rata-ratanya 98,69%. Berdasarkan hasil penilaian uji coba tersebut berada dikategori sangat baik. Selain itu, peneliti memperoleh data skor pre-test dan skor post-test yang akan diperhitungkan untuk mendapatkan nilai skor N-Gain persen. Skor N-Gain persen yang didapat dari hasil penelitian ini sebesar 58% yang artinya layanan yang diberikan berada pada kategori cukup efektif.
5. Peneliti memperkenalkan, mempromosikan produk penelitian yang dijual di stand bazar BK Untirta di acara Seminar dan Halal Bihalal Masyarakat Profesi BK Se-Banten Bersama Universitas Multimedia Nusantara (UMN) di Tangerang, serta peneliti juga meminta respon produk penelitian kebeberapa peserta di acara tersebut. Hasil respon secara keseluruhan memberikan respon positif terhadap produk penelitian, serta sudah ada yang membeli produk penelitian yang dijual di stand bazar BK Untirta di acara seminar dan halal bihalal di UMN Tangerang. Hal ini menunjukkan bahwa produk tersebut telah diterima baik oleh guru BK atau pengguna dan memiliki potensi untuk digunakan dalam layanan bimbingan kelompok. Maka, dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dapat dijadikan buku pedoman bagi guru BK dan dapat diimplementasikan oleh guru BK atau pengguna.

#### DAFTAR ISI

- Afiatin, T., & Andayani, B. (1998). Peningkatan Kepercayaan Diri Remaja Penganggur Melalui Kelompok Dukungan Sosial. *PSIKOLOGI*, 25(2), 35–46.
- Angelia, N. (2021). *Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Berburu Harta Karun Untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Karya.
- Fitri, E., Zola, N., & Ifdil, I. (2018). Profil Kepercayaan Diri Remaja serta Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. *JPPi (Jurnal Penelitian Indonesia)*, 4(1), 1–5.
- Handayani, Y. (2019). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Bimbingan Konseling Kelompok Pada Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Weleri Semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018. *JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1(1), 6–15.
- Maimuna, & oktariani. (2022). Interpersonal Communication Between Parents and Early. *UNES Journal of Social and Economics Research*, 7(2), 44–53.

- Miranda, I., Hakim, I. Al, & Wiboqo, B. Y. (2019). *Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri*. 4(2), 137–145.
- Puspitasari, R., Basori, M., & Aka, K. A. (2022). Studi Kasus Rasa Kurang Percaya Diri Siswa Kelas Tinggi SDN 3 Tanjungtani Pada Saat Menyampaikan Argumennya Di Kelas dan Upaya Menumbuhkan Rasa Percaya Diri. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 325–335. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.738>
- Putri, S. R. (2013). Penggunaan Bimbingan kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa dalam Belajar. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 2(3), 1–13.
- Rahman, A. (2019). Pengaruh Teknik *Role Playing* Pada Bimbingan Kelompok Terhadap Berkurangnya Perilaku Bullying Siswa Bermasalah di SMK Negeri 1 Barru. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(2), 55–65.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Sunantri, A., Suyatna, A., & Rosidin, U. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Menggunakan Learning Content Development System Materi Usaha Dan Energi. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(1), 107–117.
- Tanjung, Z., & Amelia, S. (2017). Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2), 2–6. <https://doi.org/10.29210/3003205000>
- Tresna, S., Hendriana, H., & Pahlevi, R. (2022). Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Kepercayaan Diri Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 5 Karawang. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 5(1), 68–77. <https://doi.org/10.22460/fokus.v5i1.8189>