

PAPER NAME

**Jurnal Raoda 2.docx**

---

WORD COUNT

**2877 Words**

CHARACTER COUNT

**19245 Characters**

PAGE COUNT

**7 Pages**

FILE SIZE

**62.6KB**

SUBMISSION DATE

**Jun 13, 2024 11:09 AM GMT+8**

REPORT DATE

**Jun 13, 2024 11:09 AM GMT+8**

---

**● 48% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 47% Internet database
- 40% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

**● Excluded from Similarity Report**

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material

## 1 Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self Convidence* Siswa Sekolah Menengah Atas

4 Raoda Hamka<sup>1</sup>, Septya Suarja<sup>2\*</sup>, Imam Pribadi<sup>3\*</sup>

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palopo <sup>1</sup>

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palopo <sup>2</sup>

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palopo <sup>3</sup>

E-mail: hamkaraoda@gmail.com<sup>1</sup>, septyasuarja@umpalopo.ac.id<sup>2</sup>,  
imampribadi@umpalopo.ac.id<sup>3</sup>

Correspondent Author : Septya Suarja, septyasuarja@umpalopo.ac.id<sup>2</sup>

Doi : (mohon dikosongi)

### Abstrak

21 Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan tingkat kepercayaan diri siswa SMA Negeri 10 Luwu melalui implementasi layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Metode penelitian deskriptif kualitatif digunakan dengan menggabungkan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sampel terdiri dari 5 siswa kelas XI IPS 1, dan 5 siswa kelas XI IPS 3 dengan tingkat kepercayaan diri rendah. Meskipun terdapat hambatan dalam pelaksanaan layanan, implementasi berjalan dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan perubahan perilaku yang signifikan setelah penerapan layanan, khususnya pada kepercayaan diri dari 10 siswa yang diteliti. Dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa di sekolah.

**Kata kunci:** *Self convidence*, Layanan bimbingan kelompok, Teknik *Role Playing*

### 25 Abstract

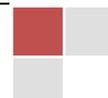
27 This study aims to increase the level of self-confidence of SMA Negeri 10 Luwu students through the implementation of group guidance services with role playing techniques. Descriptive qualitative research method was used by combining observation, interview, and documentation. The sample consisted of 5 students of class XI IPS 1, and 5 students of class XI IPS 3 with low self-confidence level. Although there were obstacles in the implementation of the service, the implementation went well. The results showed significant changes in behavior after the application of the service, especially in the self-confidence of the 10 students studied. It can be concluded that group guidance services with role playing techniques are effective in increasing students' self-confidence at school.

**Keywords:** *Self-confidence*, Group Guidance Service, Role Playing Technique

### 6 Info Artikel

Diterima bulan ...tahun..., disetujui bulan...tahun..., diterbitkan bulan..., tahun...

4 Dipublikasikan Oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta



## PENDAHULUAN

Bimbingan konseling adalah bentuk bantuan yang diberikan kepada peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, dengan tujuan agar mereka dapat mencapai kemandirian dan perkembangan optimal dalam berbagai aspek kehidupan, seperti hubungan pribadi, sosial, belajar, dan karier, dengan menggunakan berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku (Yusmaini et al., 2022). Salah satu layanan bimbingan konseling adalah layanan bimbingan kelompok, yang dianggap sebagai metode yang sesuai untuk membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri *self-confidence*. Layanan bimbingan kelompok merupakan alat yang digunakan dalam usaha membimbing siswa dengan memanfaatkan dinamika dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Melalui layanan bimbingan kelompok ini, diharapkan siswa dapat berinteraksi satu sama lain, berbagi pengalaman, pengetahuan, dan gagasan mengenai pentingnya usaha-usaha dalam meningkatkan *self-confidence* (Saputra et al., 2017). Tujuan layanan bimbingan kelompok adalah untuk membantu memecahkan masalah-masalah umum yang sedang dihadapi siswa secara mandiri (Anggoro et al., 2019).

*Self-confidence* merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan dan perilaku yang sesuai dengan harapannya. Ini adalah bentuk keyakinan dalam tindakan yang mencakup sikap bertanggung jawab terhadap perbuatan mereka sendiri dan ketahanan terhadap pengaruh orang lain (Fardani & Surya, 2018). Dalam aktivitas sehari-hari, perbedaan dalam tingkat *self-confidence* siswa dapat dikenali dari gejala seperti kecemasan ketika berbicara di depan teman sekelas atau ketidakmampuan untuk mengungkapkan diri ketika diminta oleh guru untuk berbicara di depan kelas. Selain itu, terdapat juga tanda-tanda lainnya seperti rasa takut untuk menyatakan pendapat atau memberikan tanggapan saat berpartisipasi dalam diskusi kelompok, di mana siswa sering kali cenderung menjadi diam dan kurang aktif (Handayani, 2019).

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang melibatkan wawancara dengan guru Bimbingan Konseling (BK) di SMA Negeri 10 Luwu menunjukkan masih terdapat beberapa siswa yang memiliki tingkat *self-confidence* yang rendah, menyatakan bahwa siswa menunjukkan gejala seperti penutupan diri, kecenderungan diam, dan ketidakmampuan menyampaikan pendapat. Guru BK menyebutkan bahwa siswa sering merasa malu dan cenderung takut saat diminta berbicara didepan kelas. Hasil wawancara dan observasi dengan beberapa siswa lainnya mengkonfirmasi hal ini, dimana mereka mengungkapkan rasa malu ketakutan salah dan keresahan dalam berbicara di depan guru dan teman-temannya. Tingginya tingkat *self-confidence* pada individu tercermin dalam perilakunya, seperti merasa memiliki nilai diri yang tinggi, memiliki keberanian untuk meningkatkan prestasi, mampu mempertimbangkan berbagai pilihan, dan memiliki kemampuan untuk membuat keputusan sendiri dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan tahapan perkembangannya. Di sisi lain, individu dengan tingkat *self-confidence* yang rendah mungkin tidak dapat mengungkapkan potensi mereka dengan maksimal, sering merasa ragu-ragu, enggan berbicara atau berinteraksi, serta sulit berkerja sama dengan orang lain. Dengan demikian, pengembangan semua aspek kemampuan individu memerlukan *self-confidence* yang kuat. Namun kenyataannya, dalam realitasnya, masih banyak individu, terutama remaja, yang mengalami masalah dengan *self-confidence* yang rendah (A Halik, N Rakasiwi, 2020).

Imro'atun, (2017) menjelaskan bahwa salah satu layanan yang dilakukan oleh guru bimbingan konseling yaitu layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan

kepercayaan diri. Layanan ini memberikan kesempatan kepada siswa dalam memperoleh solusi dari masalah yang dialaminya. Layanan bimbingan kelompok ini diberikan kepada siswa untuk dapat menghadapi masa depan dengan percaya diri dan menghadapi tantangan –tantangan yang akan datang pada diri mereka nantinya. Kepercayaan diri bisa ditingkatkan dengan keyakinan dari individu itu sendiri, bahwa ia mampu untuk meningkatkan kepercayaan diri dan melewati krisis kepercayaan diri yang dialami. Penelitian yang dilakukan oleh Fatimah, (2015) berdasarkan analisis proses pelaksanaan model yang dikembangkan serta hasil yang dicapai oleh anggota kelompok membuktikan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Indikasi keberhasilan proses pelaksanaan layanan dapat dilihat dari peran yang dilaksanakan oleh konselor dan anggota kelompok pada setiap tahapan, baik tahap pembentukan, peralihan, kegiatan dan pengakhiran.

Terdapat berbagai jenis layanan dan metode yang digunakan untuk membantu siswa mengatasi permasalahan mereka dalam konteks penelitian ini metode *role playing* digunakan dalam sesi bimbingan kelompok sebagai upaya meningkatkan *self-confidence* siswa. Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* merupakan cara untuk membantu individu melalui interaksi dalam kelompok dengan memanfaatkan permainan peran. Hal ini memungkinkan remaja untuk secara aktif mengeksplorasi berbagai peran dan situasi, yang kemudian dibahas bersama untuk mencari solusi atas masalah yang dihadapi dan mengungkapkan opsi alternatif serta konsekuensinya (Haolah et al., 2020). Dengan menggunakan *role playing*, dapat diperluas interaksi sosial siswa dan meningkatkan keterampilan sosial, seperti belajar tentang berbagi, beradaptasi dalam kehidupan bersama, mengambil peran yang sesuai, serta memahami dinamika kehidupan dalam masyarakat umum (Tunggal et al., 2024).

Melalui penjelasan di atas maka tujuan dari penelitian ini untuk bagaimana mengimplementasikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan *self-confidence* siswa SMA Negeri 10 Luwu. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah implementasi teknik *role playing* memiliki efek positif dalam meningkatkan *self-confidence* siswa SMA Negeri 10 Luwu.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dalam menganalisis dan menjelaskan hasil implementasi layanan bimbingan kelompok terhadap peningkatan *self-confidence* siswa. Dalam penelitian kualitatif, memahami fenomena dengan baik memerlukan interaksi langsung dengan subjek melalui wawancara mendalam dan observasi pada tempat terjadinya fenomena tersebut. Selain itu, untuk melengkapi data, dokumentasi yang relevan dengan subjek penelitian juga diperlukan, termasuk beberapa bahan yang terkait (Siswa et al., 2019). Metode yang digunakan dalam pengumpulan data untuk penelitian ini mencakup wawancara, observasi, dan dokumentasi karena peneliti ingin mengetahui implementasi layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan *self-confidence* siswa di SMA Negeri 10 Luwu, respon siswa dan guru BK serta hambatan yang dialami dalam implementasi layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* di SMA Negeri 10 Luwu. Subjek dalam penelitian ini yaitu 5 orang siswa kelas XI IPS 1, dan 5 orang kelas XI IPS 3.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Layanan bimbingan kelompok merupakan sebuah upaya untuk membantu siswa menghindari potensi masalah yang dapat menghambat perkembangan mereka, terutama dalam menggali potensi diri. Melalui layanan ini, siswa dapat menerima dan memahami berbagai informasi yang dapat membantu mereka dalam mengembangkan potensi diri menuju masa depan yang lebih baik. Pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* dilakukan sebanyak 3 kali dalam seminggu. Evaluasi hasil dari pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, yang telah dilakukan sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah yang tercantum dalam modul dimulai dengan tahap awal yang mencakup penerimaan terbuka dengan mengucapkan terima kasih kepada anggota, doa, serta penjelasan mengenai konsep dan tujuan bimbingan. Selanjutnya, dilakukan penjelasan mengenai pelaksanaan bimbingan kelompok dengan prinsip kesukarelaan dan keterbukaan, disertai perkenalan antaranggota dan permainan pengakraban untuk mempererat hubungan. Pada tahap peralihan, kegiatan kelompok dijelaskan kembali dengan sesi tanya jawab untuk memastikan kesiapan anggota, sambil menilai suasana kelompok. Kemudian, pada tahap kegiatan, anggota diberi kesempatan memilih topik yang akan dibahas dengan mendalami setiap topik dan menyelipkan kegiatan selingan untuk meningkatkan interaksi. Pada tahap penyimpulan hasil, dilakukan rangkuman dan penegasan komitmen dari anggota terkait topik yang dibahas. Terakhir, pada tahap pengakhiran, pemimpin kelompok mengumumkan penutupan kegiatan, meminta kesan dan tanggapan anggota, membahas kemungkinan kegiatan lanjutan, serta mengakhiri dengan ucapan terima kasih, doa, dan perpisahan, menunjukkan hasil sebagai berikut:

### Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama ini, peneliti membahas tentang *self-confidence* dengan durasi 1x45 menit, dilengkapi dengan ice breaking berupa permainan sambung kata yang disambut dengan antusias oleh semua siswa. Di sesi ini, siswa mulai memahami tujuan dari pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*. Meskipun siswa-siswa dapat mengikuti kegiatan dengan baik dari awal hingga akhir, peneliti merasakan bahwa ke-10 siswa belum sepenuhnya mengembangkan kepercayaan diri mereka, seperti yang dijabarkan oleh Lauster, yaitu kemandirian, komitmen, pemahaman diri, penyesuaian diri, serta ketegasan dan keberanian dalam menyatakan pendapat. Masih terlihat bahwa ke-10 siswa belum memiliki ketegasan dan keberanian untuk menyuarakan pendapat mereka atau bahkan untuk mengungkapkan perasaan mereka.

### Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua ini, peneliti mengadakan diskusi tentang semangat belajar, disertai dengan aktivitas gerakan tubuh untuk meningkatkan kenyamanan dalam proses pelayanan. Harapannya, pada tahap ini siswa dapat lebih meningkatkan kepercayaan diri mereka. Terbukti dari kegiatan ini, terdapat peningkatan pada 9 siswa yang sekarang mampu menyampaikan pendapat di depan anggota kelompok lainnya. Selain itu, beberapa anggota kelompok juga sudah mampu mengambil inisiatif untuk memerankan peran dalam kegiatan bermain peran.

### Pertemuan ketiga

Pada sesi terakhir ini, peneliti menyajikan kembali pelayanan tentang kemajuan psikologi remaja, fokus pada pengembangan potensi dalam diri mereka melalui bermain

drama untuk menyelesaikan konflik. Siswa-siswa merespon kegiatan ini dengan sangat baik. Terlihat bahwa dari 10 siswa yang berpartisipasi, semuanya mampu secara mandiri menampilkan peran, menyampaikan pendapat, dan menggambarkan perasaan mereka. Pertemuan ini menunjukkan perkembangan dalam kepercayaan diri siswa. Peneliti juga menyampaikan sedikit motivasi dalam harapannya untuk meningkatkan motivasi siswa. Kepulungan siswa dengan penuh kepuasan terlihat dari respons positif mereka terhadap pelayanan yang diberikan. Teknik *Role Playing* atau teknik bermain peran ini merupakan salah satu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengembangkan imajinasi yang dimiliki dengan memerankan tokoh seseorang yang bertujuan siswa dapat menghayati sifat dari tokoh atau benda tersebut. Mereka terbiasa dengan proses bimbingan kelompok yang telah diberikan sebelumnya, dan kenyamanan serta keakraban di antara mereka juga terlihat jelas. Selanjutnya, setelah memberikan pelayanan kepada 10 siswa kelas XI, peneliti melakukan wawancara dengan satu guru BK untuk mengevaluasi implementasi, respon, dan hambatan dalam pelaksanaan pelayanan bimbingan kelompok di sekolah dan didapatkan hasil sebagai berikut :

Hasil wawancara dengan kedua responden, yaitu EA dan HN, dari SMA Negeri 10 Luwu, menggambarkan bahwa guru BK di sekolah tersebut menyelenggarakan layanan bimbingan kelompok sebagai bagian dari upaya untuk mengakomodasi kebutuhan dan minat individu siswa. Layanan ini dilakukan melalui kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 10 hingga 15 orang dengan tujuan agar siswa dapat mengembangkan keterampilan dan perilaku baru yang lebih baik, efektif, dan produktif. Meskipun layanan bimbingan kelompok menjadi program tahunan dengan minimal 2 kali pelaksanaan setiap tahun ajaran, terdapat berbagai kendala yang dihadapi oleh guru BK. Salah satunya adalah keterbatasan sarana dan prasarana, di mana tidak tersedia ruang khusus untuk melaksanakan layanan ini. Selain itu, tahap awal pembentukan kelompok juga menjadi tantangan karena memerlukan upaya untuk menciptakan lingkungan yang nyaman bagi siswa agar mau berpartisipasi dengan baik.

Faktor-faktor seperti keterbatasan waktu juga mempengaruhi jalannya layanan bimbingan kelompok. Proses layanan memerlukan waktu yang cukup untuk efektif, namun hal ini terkendala oleh waktu yang terbatas. Masalah juga sering terjadi dalam aktivitas seperti *ice breaking* dan bermain peran, di mana siswa merasa enggan atau malu untuk berpartisipasi. Wawancara mendalam dengan 10 siswa menunjukkan bahwa kendala seperti rasa malu berlebihan dan kesulitan dalam menyampaikan pendapat juga menjadi hal yang dihadapi dalam layanan bimbingan kelompok. Faktor-faktor internal seperti rasa takut atau cemas dalam mengungkapkan perasaan, serta faktor eksternal seperti keterbatasan waktu dan fasilitas yang kurang memadai, turut memengaruhi efektivitas layanan ini. Lingkungan dan latar belakang keluarga juga ditemukan memainkan peran dalam pengalaman siswa dalam layanan bimbingan kelompok.

Layanan bimbingan kelompok membantu siswa dalam penerimaan diri, membantu siswa mengembangkan potensi mereka secara maksimal (Ulan et al., 2021). Melalui bimbingan kelompok, siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, keterampilan sosial, dan kemampuan pemecahan masalah. Layanan ini juga membantu siswa mengelola emosi, bekerja sama dalam kelompok dan membuat keputusan yang bijaksana. Selain itu, bimbingan kelompok berkontribusi pada peningkatan motivasi dan kesadaran diri, yang semuanya mendukung perkembangan pribadi dan akademis siswa secara menyeluruh. Dengan lingkungan yang mendukung

dan teknik yang efektif, bimbingan kelompok dapat memaksimalkan potensi setiap siswa, membantu mereka mengatasi hambatan, dan mencapai tujuan mereka.

## Pembahasan

Saputra et al., (2017) menguraikan bahwa layanan bimbingan kelompok berperan sebagai alat untuk membimbing siswa dengan memanfaatkan dinamika kelompok guna mencapai tujuan bersama. Melalui layanan ini, diharapkan siswa dapat berinteraksi, berbagi pengalaman, pengetahuan, dan gagasan mengenai pentingnya meningkatkan rasa percaya diri. Berdasarkan observasi dan wawancara di SMA Negeri 10 Luwu, guru dan staf perlu terlibat aktif dalam merencanakan dan melaksanakan program, serta bekerja sama dengan konselor untuk menyusun program bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media pendidikan seperti Audio-Video dan buku digunakan untuk memberikan informasi di SMA Negeri 10 Luwu. Layanan bimbingan kelompok ini mengandalkan prinsip dan proses dinamika kelompok seperti diskusi, sosiodrama, dan simulasi. Pendekatan ini efektif karena memungkinkan anggota kelompok untuk berpartisipasi aktif dalam pertukaran informasi. Implementasi layanan bimbingan kelompok di SMA Negeri 10 Luwu diharapkan dapat mengatasi masalah rasa takut, malu, dan kurangnya keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat mereka. Meskipun layanan ini dapat diberikan kepada seluruh siswa, pemberiannya biasanya ditargetkan kepada siswa yang membutuhkan bantuan.

Wawancara menunjukkan bahwa program bimbingan dan konseling di SMA Negeri 10 Luwu telah terstruktur dengan baik, disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dan dilaksanakan dengan profesionalisme oleh guru BK. Guru BK menunjukkan sikap yang ramah dan memberikan solusi terbaik untuk setiap masalah siswa, serta bekerja sama dengan personil sekolah lainnya untuk mencapai tujuan perkembangan remaja. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 3 setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Anggota kelompok memberikan tanggapan positif terhadap layanan ini, merasa bahwa layanan tersebut bermanfaat dan meningkatkan kepercayaan diri serta wawasan mereka. Observasi juga menunjukkan perubahan positif pada perilaku anggota kelompok yang mendapatkan layanan, seperti lebih berani mengemukakan pendapat dan lebih mampu berkomunikasi dengan orang lain.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 3 setelah mereka mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Para siswa memberikan tanggapan positif terhadap layanan ini, merasa bahwa layanan tersebut bermanfaat dalam meningkatkan kepercayaan diri dan wawasan mereka. Observasi juga menunjukkan perubahan positif pada perilaku siswa, seperti keberanian dalam mengemukakan pendapat dan kemampuan berkomunikasi yang lebih baik dengan orang lain.

## KESIMPULAN

Melalui program bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, diharapkan siswa kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 10 Luwu dapat memberikan perubahan dari sikap dan perilaku siswa ke arah yang lebih baik, terutama untuk kepercayaan diri siswa di SMA Negeri 10 Luwu yang masih kurang sehingga program bimbingan kelompok menjadi sarana untuk perubahan siswa. Respon Guru BK

dan Siswa dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok sangat baik, guru BK bersikap ramah dan bersahabat kepada seluruh siswa yang membuat siswa merasa nyaman ketika diberikan layanan bimbingan baik itu kelompok maupun individu, materi yang disajikan pun materi ringan yang berhubungan langsung dengan keseharian siswa. Setelah penerapan teknik *role playing*, terjadi peningkatan *self-confidence* siswa terhadap guru, hal ini menunjukkan bahwa *role playing* efektif meningkatkan rasa percaya diri siswa terhadap guru dan teman sebayanya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Halik Al-Halik, N. R. (2020). *Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa*. 7(1), 32–44.
- Anggoro, N., Wibowo, K., Susanto, B., & Maulana, M. A. (2019). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Interaksi Sosial*. 1(1), 44–52.
- Fardani, Z., & Surya, E. (2018). *Pembelajaran Matematika Melalui Model Problem Based Learning*. 39–51.
- Fatimah, D. (2015). *Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa*. 4(1), 23–29.
- 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*. 1(2), 6–15.
- Haolah, S., Rohaeti, E. E., & Rosita, T. (2020). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kematangan Karier. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.22460/fokus.v3i1.3808>
- Imro'atun, S. (2017). *Keefektifan Layanan Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama*. 2, 50–57.
- Saputra, B., Hartuti, P., & Mishbahuddin, A. (2017). *Reinforcement Technique To Increase Self Confidence Of*. 1, 60–68.
- Siswa, B., Sma, D. I., & Jaya, B. (2019). *JUANG: Jurnal Wahana Konseling ( VOL. 2, No.2, September 2019)*. 2(2), 100–112.
- Tunggal, T., Pendidikan, J., Februari, N., Irda, F., & Gulo, N. (2024). *Pengaruh Implementasi Role Playing dan Buah Roh Terhadap Peminimalisiran Bullying di SMP Swasta Masehi Medan Tahun 2021*. 2(1).
- Ulan, A., Idris, I., & Alwi, N. M. (2021). Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Permainan untuk Membantu Meningkatkan Penerimaan Diri Siswa. *Pedagogika*, 12(Nomor 1), 120–133. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v12i1.657>
- Yusmaini Ayu Batubara, Jihan Farhanah, Melina Hasanahti, A. A. (2022). *Konseling Bagi Peserta Didik*. 4(1).

● **48% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 47% Internet database
- 40% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

|   |  |     |
|---|--|-----|
| 1 | <b>researchgate.net</b><br>Internet  | 11% |
| 2 | <b>journal.ikipsiliwangi.ac.id</b><br>Internet   | 9%  |
| 3 | <b>journal.stkipsingawang.ac.id</b><br>Internet  | 4%  |
| 4 | <b>journal.upy.ac.id</b><br>Internet   | 4%  |
| 5 | <b>repo-dosen.ulm.ac.id</b><br>Internet  | 2%  |
| 6 | <b>repository.umpalopo.ac.id</b><br>Internet   | 2%  |
| 7 | <b>id.123dok.com</b><br>Internet   | 1%  |
| 8 | <b>Synthia Tresna, Heris Hendriana, Reza Pahlevi. "LAYANAN BIMBINGA...</b><br>Crossref | 1%  |

|    |   |     |
|----|---|-----|
| 9  | <b>repository.unja.ac.id</b><br>Internet  | 1%  |
| 10 | <b>journal.uinsi.ac.id</b><br>Internet  | <1% |
| 11 | <b>Tri Susilo Sigit Sujarwo. "DAMPAK MODEL BIMBINGAN DAN KONSELI...</b><br>Crossref | <1% |
| 12 | <b>eprints.uny.ac.id</b><br>Internet  | <1% |
| 13 | <b>es.scribd.com</b><br>Internet  | <1% |
| 14 | <b>journal.unnes.ac.id</b><br>Internet  | <1% |
| 15 | <b>repository.uinsu.ac.id</b><br>Internet   | <1% |
| 16 | <b>widyasari-press.com</b><br>Internet  | <1% |
| 17 | <b>repository.lppm.unila.ac.id</b><br>Internet                                      | <1% |
| 18 | <b>core.ac.uk</b><br>Internet   | <1% |
| 19 | <b>annuha.ppj.unp.ac.id</b><br>Internet   | <1% |
| 20 | <b>dosen.ung.ac.id</b><br>Internet  | <1% |

|    |  |     |
|----|--|-----|
| 21 | <b>journal.unigha.ac.id</b><br>Internet  | <1% |
| 22 | <b>ojs.unm.ac.id</b><br>Internet   | <1% |
| 23 | <b>etd.repository.ugm.ac.id</b><br>Internet  | <1% |
| 24 | <b>text-id.123dok.com</b><br>Internet  | <1% |
| 25 | <b>Diah Ayu Harumbina, Dinda Rizki Khoirunnisa, Siti Maryam. "Bimbinga..."</b><br>Crossref   | <1% |
| 26 | <b>ejournal.unib.ac.id</b><br>Internet   | <1% |
| 27 | <b>eprints.umk.ac.id</b><br>Internet   | <1% |
| 28 | <b>istaidcenter.com</b><br>Internet  | <1% |
| 29 | <b>scribd.com</b><br>Internet  | <1% |
| 30 | <b>Anna Monica Triana, Dhiu Margaretha, Maria Erlinda. "Efektivitas Pene..."</b><br>Crossref | <1% |
| 31 | <b>apps.pamsimas.org</b><br>Internet   | <1% |
| 32 | <b>pdfs.semanticscholar.org</b><br>Internet  | <1% |

|    |   |          |     |
|----|---|----------|-----|
| 33 | repository.radenintan.ac.id   | Internet | <1% |
| 34 | Azka Dhianti Putri, Mamat Supriatna, Nadia Aulia Nadhirah, Ahmad Rof... | Crossref | <1% |
| 35 | pt.scribd.com   | Internet | <1% |
| 36 | repository.upy.ac.id  | Internet | <1% |
| 37 | ummaspul.e-journal.id   | Internet | <1% |
| 38 | Poetriku Pradhana, Nurussakinah Daulay. "Teknik Assertive Training M... | Crossref | <1% |
| 39 | Rasni Sunarti Puspita Rahayu, Waode Suarni. "LAYANAN BIMBINGAN ...      | Crossref | <1% |
| 40 | digilib.unimed.ac.id  | Internet | <1% |
| 41 | repository.uin-suska.ac.id  | Internet | <1% |
| 42 | repository.upstegal.ac.id   | Internet | <1% |