

Efektivitas Teknik *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri dengan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa SMAN 17 Luwu

Elvita Sukri¹, Abdul Kadir², Muhammad Irham Zainuri³

^{1,2,3} Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palopo

Email Korespondensi : elvitasukri4@gmail.com

Abstrak

Hambatan psikologis berupa rendahnya kepercayaan diri dan keterbatasan komunikasi interpersonal menjadi fenomena nyata yang dialami siswa di SMAN 17 Luwu, yang terlihat dari sikap pasif serta kecenderungan menghindari interaksi sosial selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan teknik *role playing* dalam mengatasi permasalahan tersebut melalui pendekatan kuantitatif eksperimen semu dengan desain *one-group pretest-posttest*. Sebanyak 10 siswa dipilih sebagai sampel menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria tingkat kepercayaan diri rendah hingga sedang. Data dikumpulkan melalui kuesioner terstruktur yang mengacu pada teori Albert Bandura untuk kepercayaan diri dan Joseph A. Devito untuk komunikasi interpersonal. Hasil analisis deskriptif menunjukkan peningkatan signifikan pada variabel kepercayaan diri, dengan nilai rata-rata yang melonjak dari 53,60 pada tahap *pre-test* menjadi 73,60 pada *post-test*. Uji hipotesis *paired sample t-test* memperkuat temuan ini dengan nilai signifikansi 0,007 ($p < 0,05$), yang mengonfirmasi adanya perbedaan kondisi yang nyata setelah intervensi diberikan. Sejalan dengan itu, kemampuan komunikasi interpersonal siswa juga mengalami kenaikan rata-rata skor dari 51,00 menjadi 65,20 dengan nilai signifikansi 0,005. Efektivitas teknik ini bersumber dari pemberian pengalaman langsung bagi siswa untuk mempraktikkan perilaku komunikasi dalam simulasi situasi nyata yang aman, sehingga mendorong keberanian berekspresi dan kemampuan merespons interaksi sosial secara tepat. Dengan demikian, layanan konseling kelompok berbasis *role playing* terbukti secara empiris efektif dalam meningkatkan kompetensi non-akademik siswa di sekolah tersebut.

Kata kunci: *Role Playing, Kepercayaan Diri, Komunikasi Interpersonal, Siswa SMA.*

The Effectiveness of Role-Playing Techniques on Self-Confidence and Interpersonal Communication Skills of SMAN 17 Luwu Students

Abstract

Psychological barriers in the form of low self-confidence and limited interpersonal communication are real phenomena experienced by students at SMAN 17 Luwu, as evidenced by passive attitudes and a tendency to avoid social interaction during the learning process. This study aims to analyze the effectiveness of implementing role-playing techniques in addressing these issues through a quantitative quasi-experimental approach with a one-group pretest-posttest design. A total of 10 students were selected as samples using a purposive sampling technique based on the criteria of low to moderate levels of self-confidence. Data were collected through structured questionnaires based on Albert Bandura's theory for self-confidence and Joseph A. Devito's for interpersonal communication. Descriptive analysis results showed a significant increase in the self-confidence variable, with the mean score jumping from 53.60 in the pre-test stage to 73.60 in the post-test. The paired sample t-test hypothesis test strengthened these findings with a significance value of 0.007 ($p < 0.05$), confirming a distinct change in conditions after the intervention was provided. Correspondingly, students' interpersonal communication skills also experienced an average score increase from 51.00 to 65.20 with a significance value of 0.005. The effectiveness of this technique stems from providing direct experience for students to practice communication behaviors in safe, simulated real-life situations, thereby encouraging the courage to express themselves and the ability to respond to social interactions appropriately. Thus, role-playing-based group counseling services are empirically proven effective in improving students' non-academic competencies in the school.

Keywords: *Role Playing, Self-Confidence, Interpersonal Communication, High School Students.*

Copyright© 20xx, Author et al
This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) License.



PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara utuh, mencakup tidak hanya ranah kognitif, tetapi juga aspek afektif dan

psikomotorik. Salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki siswa adalah kemampuan komunikasi interpersonal, yaitu kecakapan dalam berinteraksi serta menyampaikan pesan secara efektif kepada orang lain. Dengan kemampuan komunikasi interpersonal yang baik, siswa dapat mengungkapkan gagasan, berbagi informasi, serta menjalin hubungan sosial yang positif dengan lingkungan sekitarnya. Keterampilan ini menjadi bekal dasar yang sangat penting bagi siswa dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan, baik di masyarakat maupun di dunia kerja. Menurut (April et al., 2024), komunikasi interpersonal merupakan kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain yang melibatkan proses penyampaian dan penerimaan pesan secara efektif.

Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek psikologis yang berperan besar dalam menentukan kualitas komunikasi interpersonal seseorang. Siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri tinggi umumnya lebih berani mengemukakan pendapat, aktif dalam kegiatan diskusi, serta mampu membangun hubungan yang baik dengan orang lain. Kepercayaan diri juga mencerminkan keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya dalam menghadapi berbagai situasi sosial tanpa diliputi rasa takut maupun kecemasan.. Sebagaimana dikemukakan oleh (Tampubolon, 2025), kepercayaan diri sangat berperan penting dalam menentukan keberhasilan komunikasi interpersonal karena individu yang percaya diri akan lebih mudah membuka diri dan berinteraksi dengan orang lain.

Idealnya, setiap lembaga pendidikan, khususnya sekolah menengah atas, perlu mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung perkembangan kepercayaan diri serta kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Penerapan metode pembelajaran yang inovatif, seperti *role playing*, sebaiknya menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran guna membekali siswa dengan keterampilan sosial yang dibutuhkan pada abad ke-21. Pembelajaran yang efektif tidak hanya menitikberatkan pada penguasaan materi akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter serta *soft skills* yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan siswa di masa mendatang. Sebagaimana dinyatakan oleh Anggraeni¹ et al., (2024), *role playing* dalam pembelajaran dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa karena mereka diberi kesempatan untuk berekspresi dan mengeksplorasi kemampuan diri dalam lingkungan yang aman dan mendukung.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMAN 17 Luwu, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih menghadapi hambatan terkait kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang cenderung pasif selama proses pembelajaran, kurang berani mengajukan pertanyaan kepada guru, serta lebih memilih menghindari interaksi dengan teman sebaya. Kondisi tersebut menunjukkan adanya permasalahan yang cukup serius dan memerlukan perhatian khusus dari pihak sekolah. Kondisi serupa juga ditemukan dalam penelitian Kristiani & Katkar, (2024), yang menyatakan bahwa siswa dengan tingkat kepercayaan diri yang rendah cenderung mengalami kesulitan dalam melakukan komunikasi interpersonal, ditandai dengan keengganan untuk berbicara di depan umum dan menghindari interaksi sosial.

Pelaksanaan pembelajaran di SMAN 17 Luwu masih banyak didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, sehingga peluang bagi siswa untuk melatih kemampuan komunikasi interpersonal secara langsung masih terbatas. Penggunaan metode ceramah dan tugas individu yang lebih menonjol belum memberikan ruang yang memadai bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial serta kepercayaan diri mereka. Selain itu, proses pembelajaran yang cenderung

monoton dan minim interaksi membuat siswa kurang terbiasa dalam mengekspresikan diri dan berkomunikasi dengan orang lain. Menurut (Damayanti et al., 2023), kurangnya variasi metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif menjadi salah satu penyebab rendahnya kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal siswa di sekolah.

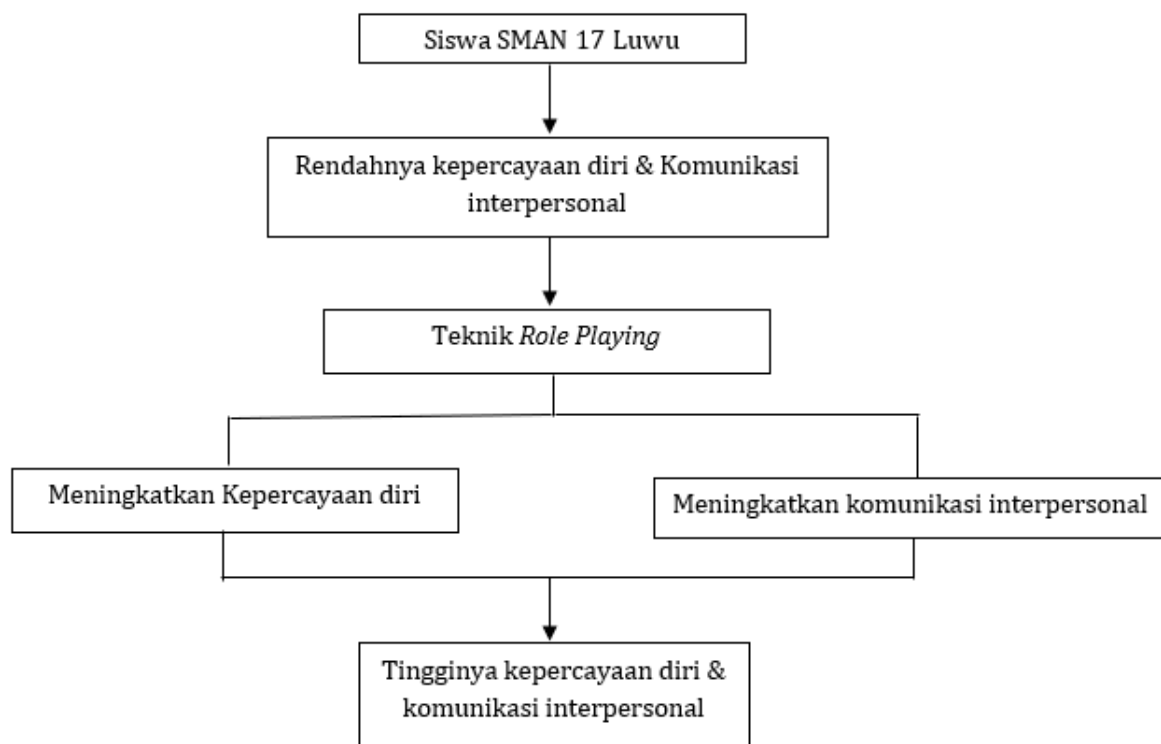
Kurangnya penerapan teknik pembelajaran interaktif seperti *role playing* di SMAN 17 Luwu membuat siswa tidak memperoleh kesempatan yang cukup untuk mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal secara optimal. Banyak guru masih beranggapan bahwa metode tradisional lebih praktis dan efisien dalam penyampaian materi, tanpa mempertimbangkan pentingnya pengembangan aspek non-akademik pada siswa. Padahal, kemampuan komunikasi serta kepercayaan diri merupakan kompetensi penting yang sangat dibutuhkan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana dikemukakan oleh (Roma Sukro Andono¹, Tri Suyati², 2020), metode pembelajaran yang kurang variatif dan tidak melibatkan siswa secara aktif dapat menghambat perkembangan kepercayaan diri siswa yang pada akhirnya berdampak pada kemampuan komunikasi interpersonal mereka.

Rendahnya tingkat kepercayaan diri pada siswa SMAN 17 Luwu memberikan dampak yang cukup besar terhadap pencapaian akademik dan perkembangan sosial mereka. Siswa yang kurang percaya diri umumnya cenderung pasif dalam proses pembelajaran, ragu untuk bertanya meskipun belum memahami materi, serta mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang melibatkan presentasi atau diskusi kelompok. Keadaan ini tidak hanya menghambat proses belajar, tetapi juga membatasi potensi siswa untuk berkembang secara optimal. Menurut (Yolanda¹ et al., 2021), kepercayaan diri dan kesadaran diri sangat mempengaruhi komunikasi interpersonal dan pengembangan karir seseorang, dimana individu dengan kepercayaan diri rendah akan mengalami hambatan dalam berinteraksi sosial dan mengembangkan potensi dirinya.

Dampak jangka panjang yang terjadi terhadap Kurangnya pengembangan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal dapat menimbulkan dampak jangka panjang bagi siswa, terutama saat mereka memasuki dunia kerja atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Di era modern yang menuntut kemampuan bekerja sama dan komunikasi yang efektif, lulusan yang tidak memiliki keterampilan tersebut akan kesulitan beradaptasi dalam lingkungan kerja yang kompetitif. Saat ini, banyak perusahaan menjadikan soft skills sebagai salah satu kriteria utama dalam proses rekrutmen, sehingga siswa yang tidak mengasah kemampuan tersebut sejak dini berpotensi kehilangan berbagai peluang penting. Sebagaimana dikemukakan oleh (Luisa Natania¹, 2023), kepercayaan diri sangat berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa, dimana individu dengan kepercayaan diri rendah akan mengalami hambatan dalam bersosialisasi dan berkarir di masa depan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penerapan teknik *role playing* dalam pembelajaran di SMAN 17 Luwu dapat menjadi alternatif solusi yang efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri serta kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Melalui kegiatan *role playing*, siswa memperoleh pengalaman langsung untuk berlatih berkomunikasi dalam berbagai situasi yang telah dirancang, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan seperti mendengarkan secara aktif, menunjukkan empati, serta menyampaikan pendapat dengan lebih percaya diri dalam suasana yang aman. Teknik ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dari

kesalahan tanpa menghadapi konsekuensi negatif yang signifikan.. Menurut (Haliza et al., 2021), metode *role play* terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berkomunikasi dan berinteraksi dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata namun tetap dalam pengawasan dan bimbingan guru.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal melalui penerapan teknik *role playing* pada siswa SMAN 17 Luwu. Dengan memahami keterkaitan antara kedua variabel tersebut, pihak sekolah diharapkan dapat menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam mengembangkan kompetensi sosial dan emosional siswa. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis bagi guru dalam menentukan metode pembelajaran yang sesuai, sekaligus menjadi dasar empiris dalam pengambilan kebijakan pendidikan yang lebih menekankan pada pengembangan karakter serta keterampilan abad ke-21. Sebagaimana dinyatakan oleh Miranda¹ et al., (2019), teknik *role playing* terbukti efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dimana terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah mendapatkan intervensi dengan *teknik role playing*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*) yang dikombinasikan dengan analisis korelasional. Pendekatan ini dipilih untuk mengidentifikasi efektivitas teknik *role playing* terhadap kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal, sekaligus menganalisis hubungan antara kedua variabel tersebut pada siswa SMAN 17 Luwu. Desain

penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest* untuk menguji efektivitas intervensi pada satu kelompok sasaran. Desain ini di pilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan tingkat kepercayaan diri dengan kemampuan komunikasi interpersonal sebelum dan sesudah di berikan perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang berjumlah 42 siswa. populasi di artikan sebagai satu kumpulan atau keseluruhan objek yang akan di kaji/diteliti, dimana populasi dalam sebuah penelitian dapat dikenali dengan melihat tempat dan setiting dimana penelitian itu akan dilakukan. Sampel dalam penelitian ini di tentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu yang di sesuaikan dengan tujuan penelitian. teknik ini di pilih karena tidak seluruh peserta didik memenuhi kriteria yang relevan dengan penelitian. jumlah sampel yang di tetapkan dalam penelitian ini adalah 10 siswa dengan kriteria, peserta didik yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, peserta didik yang menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah hingga sedang, peserta didik yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang perlu di tingkatkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 17 Luwu, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan sekolah memiliki aksesibilitas yang baik untuk pelaksanaan penelitian, pihak sekolah memberikan izin dan dukungan untuk pelaksanaan penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dengan rentang waktu pelaksanaan selama 1 bulan yang mencakup tahap persiapan, pengumpulan data, analisis data, hingga penyusunan laporan penelitian. Periode waktu ini dipilih untuk memastikan bahwa responden telah memiliki pengalaman yang cukup dalam mengikuti kegiatan *role playing*.

Menurut Albert bandura kepercayaan diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Individu yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi cenderung berani mencoba, tidak mudah menyerah, dan mampu menghadapi situasi sosial dengan lebih positif. Menurut Joseph A.Devito kemampuan komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran pesan antar kedua orang atau lebih yang di tandai dengan keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Kemampuan komunikasi interpersonal yang baik memungkinkan peserta didik untuk menjalin hubungan sosial yang efektif, memahami orang lain, serta menyampaikan pikiran dan perasaan secara jelas. Sebaliknya, rendahnya kemampuan komunikasi interpersonal dapat menyebabkan kesalahpahaman, konflik, dan hambatan dalam hubungan. *Teknik role playing* dalam penelitian ini berlandaskan pada teori belajar sosial Albert Bandura, yang menyatakan bahwa individu belajar melalui observasi, peniruan, dan pengalaman langsung. *Role playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan perilaku komunikasi dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata. Melalui *role playing*, peserta didik dapat melatih keberanian, mengembangkan kepercayaan diri, dan meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

Setiap item dalam kuesioner menggunakan skala Likert 5 poin dengan pilihan jawaban: Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Kurang Setuju (KS) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1 untuk pernyataan positif, dan sebaliknya untuk pernyataan negatif. Menurut penelitian, tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan pernyataan sebaiknya disajikan dalam bentuk ganjil dengan skala 5 atau 7 poin untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas data. Penggunaan skala 5 poin dipilih karena memberikan pilihan yang cukup bagi responden untuk

mengekspresikan tingkat persetujuan mereka tanpa membuat responden bingung dengan terlalu banyak pilihan. Kuesioner ini disusun berdasarkan dimensi komunikasi interpersonal yang mencakup keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Masing-masing dimensi dijabarkan menjadi beberapa item pernyataan dengan menggunakan skala Likert yang sama dengan skala kepercayaan diri.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen akan diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen tersebut mampu mengukur variabel yang dimaksud dengan akurat dan konsisten. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup, yaitu kuesioner yang menghendaki jawaban tentang diri responden dan jawaban sudah disediakan oleh peneliti dengan menggunakan skala Likert. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data sekunder berupa profil sekolah, data peserta didik, dan dokumentasi pelaksanaan pembelajaran dengan *teknik role playing*. Data dokumentasi ini digunakan untuk memperkuat dan melengkapi data primer yang diperoleh melalui kuesioner. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Meminta izin penelitian kepada pihak sekolah; (2) Menentukan sampel penelitian berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan; (3) Menyebarkan kuesioner kepada responden; (4) Memberikan penjelasan tentang cara pengisian kuesioner; (5) Mengumpulkan kuesioner yang telah diisi; (6) Melakukan tabulasi data untuk persiapan analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pre-test

Pre-test di berikan sebelum pelaksanaan perlakuan, untuk mengukur dan mengetahui kondisi awal rendahnya kepercayaan diri dan rendahnya kemampuan komunikasi interpersonal pada peserta didik SMAN 17 Luwu yang terdiri dari 10 siswa. Dalam penelitian ini pre-test di lakukan pada tanggal 11 februari 2026 dengan memberikan angket skala kepercayaan diri dengan kemampuan komunikasi interpersonal untuk mereka isi, hasilnya menunjukkan:

Tabel 1 hasil pre-test kepercayaan diri

No	Nama	Jenis Kelamin	Pre-test
1.	Nurhalimah	Perempuan	49
2.	Keisyah muslimin	Perempuan	49
3.	Kaila alifah arsad	Perempuan	54
4.	Nur amila	perempuan	58
5.	Nur aulia	Perempuan	58

Tabel 2 hasil pre-test komunikasi interpersonal

No	Nama	Jenis kelamin	Pre-test
1.	Rehan	Laki-laki	46
2.	Nia ramadhani	Perempuan	48
3.	Sahra	Perempuan	51
4.	Zulfiani	Perempuan	53
5.	Muh. Faisal	Laki-laki	57

Pemberian perlakuan/*treatment*

Penelitian ini menerapkan teknik *Role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik di SMAN 17 Luwu. Tahap

awal yang di lakukan sebelum pemberian bimbingan kepada klien adalah pengenalan dan informasi kegiatan. Adapun beberapa tahap yang dilakukan peneliti pada saat proses pemberian perlakuan (*treatment*) yaitu:

Tabel 3 tahap pemberian *treatment role playing*

Sesi	Fokus Kegiatan	Agenda Kegiatan
1	Perkenalan & Catat Diri	Saling mengenal, menyepakati asas kerahasiaan, dan penjelasan umum mengenai teknik <i>role playing</i> .
2	Cari Tahu Pemicu	Siswa berbagi cerita tentang situasi di mana mereka merasa tidak percaya diri atau sulit berkomunikasi.
3	Sadar Dampak	Menentukan skenario presentasi di depan kelas dan membagi peran (pemeran utama dan pengamat).
4	Buat Janji Perubahan	Pelaksanaan <i>role playing</i> (bermain peran) di mana siswa mempraktikkan cara berkomunikasi yang percaya diri.
5	Hadiah untuk Diri	Siswa yang menonton memberikan masukan, serta pemeran mengungkapkan perasaannya setelah mencoba peran baru.
6	Review & Penutup	Memperkuat keyakinan diri siswa, merangkum hasil belajar, dan mengisi angket terakhir.

Hasil Post-test

post-test diberikan setelah layanan perlakuan dilaksanakan, untuk mengetahui apakah perubahan kondisi sampel setelah di berikan perlakuan. Hasilnya menunjukkan:

tabel 1.4 hasil post-test kepercayaan diri

No	Nama	Jenis kelamin	Post-test
1.	Nurhalimah	Perempuan	65
2.	Keisyah muslimin	Perempuan	68
3.	Kaila alifah arsad	Perempuan	71
4.	Nur amila	Perempuan	71
5.	Nur aulia	Perempuan	93

Tabel 1.5 hasil post-test komunikasi interpersonal

No	Nama	Jenis kelamin	Post-test
1.	Rehan	Laki-laki	67
2.	Niaramadhani	Perempuan	68
3.	Sahra	Perempuan	61
4.	Zulfiani	Perempuan	62
5.	Muh. faisal	Laki-laki	68

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa nilai hasil *post-test* lebih tinggi dri pada hasil *pre-test*, maka jika di satukan akan terlihat perbandingannya sebagai berikut:

Tabel 6 perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* kepercayaan diri

No	Nama	Nilai pre-test	Nilai post-test
1.	Nurhalimah	49	65
2.	Keisyah muslimin	49	68
3.	Kaila alifah arsad	54	71
4.	Nur amila	58	71
5.	Nur aulia	58	93

Tabel 7 perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* komunikasi interpersonal

No	Nama	Nilai pre-test	Nilai post-test
1.	Rehan	46	67

No	Nama	Nilai pre-test	Nilai post-test
2.	Niaramdhani	48	68
3.	Sahra	51	61
4.	Zulfiani	53	62
5.	Muh. faisal	57	68

Hasil Uji Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data yang telah dikumpulkan, meliputi nilai rata-rata (mean), tertinggi (maximum), terendah (minimum), standar deviasi dari masing-masing variabel yaitu kepercayaan diri (x), komunikasi interpersonal (y).

Tabel 8 hasil uji analisis deskriptif kepercayaan diri

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre-test	5	49	58	53.60	4.506
post-test	5	65	93	73.60	11.127
Valid N (listwise)	5				

Data *pre-test* memiliki nilai minimum 49 dan maximum 58, dengan mean 53.60 sedangkan data hasil *post-test* memiliki nilai minimum 65 dan maximum 93, dengan mean 73.60.

Tabel 9 hasil uji deskriptif komunikasi interpersonal

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre-test	5	46	57	51.00	4.301
post-test	5	61	68	65.20	3.421
Valid N (listwise)	5				

Data *pre-test* memiliki nilai minimum 46 dan maximum 57, dengan mean 51.00. sedangkan data hasil *post-test* memiliki nilai minimum 61 dan maximum 68, dengan mean 65.20.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat menggunakan uji *shapiro-wilk* dengan ketentuan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Tabel 10 hasil uji normalitas (*shapiro-wilk*) kepercayaan diri

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre-test	.246	5	.200*	.819	5	.114
post-test	.392	5	.011	.755	5	.033

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji diatas, nilai signifikasi (sig). untuk data pre-test adalah $0,114 > 0,05$ dan data post-test adalah $0,033 > 0,05$. Dapat di simpulkan data hasil *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

Tabel 11 hasil uji normalitas (*shapiro-wilk*) komunikasi interpersonal

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre-test	.157	5	.200*	.980	5	.937
post-test	.301	5	.158	.795	5	.074

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji diatas, nilai signifikansi (sig). untuk data *pre-test* adalah $0,937 > 0,05$ dan data *post-test* adalah $0,074 > 0,05$. Dapat di simpulkan data hasil *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

Hasil uji Hipotesis paired sampel T-Test

Tujuannya untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 12 hasil uji hipotesis paired sampel T-Test kepercayaan diri

Paired Samples Test								
Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 pre-test - post-test	-20.000	8.660	3.873	-30.753	-9.247	-5.164	4	.007

Data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai sig.(2-tailed) 0,007. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan, nilai sig. (2-tailed) $0,007 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 1.13 hasil uji hipotesis paired sampel T-Test komunikasi interpersonal

Paired Samples Test									
		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t	df	
Pair 1	pre-test - post-test	-14.200	5.805	2.596	-21.408	-6.992	-5.470	4	.005

Data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai sig.(2-tailed) 0,005. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan, nilai sig. (2-tailed) $0,005 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan signifikan antara kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik setelah diberikan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing*. hal ini terlihat dari hasil pengukuran yang menunjukkan kenaikan rata-rata skor dari kepercayaan diri

53.60 menjadi 73.60 dan skor dari kemampuan komunikasi interpersonal 51.00 menjadi 65.20. Hasil uji hipotesis kepercayaan diri menunjukkan nilai signifikansi 0,007 ($p < 0,05$), dan hasil uji hipotesis kemampuan komunikasi interpersonal menunjukkan nilai signifikansi 0,005 ($p < 0,05$) yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik. Dengan demikian, hipotesis penelitian H_a diterima dan H_o ditolak, artinya layanan konseling kelompok berbasis *role playing* efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik SMAN 17 Luwu.

Selama pelaksanaan layanan dengan penerapan teknik *role playing*, tampak adanya peningkatan yang cukup berarti pada aspek kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik. Sebagai ilustrasi, pada variabel kepercayaan diri, siswa nomor 5 yang memperoleh skor 58 pada tahap *pre-test*, mengalami peningkatan signifikan menjadi 93 setelah diberikan perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa teknik *role playing* efektif dalam mendorong siswa untuk lebih percaya diri melalui kegiatan bermain peran yang memberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri secara aktif dan terarah.

Di sisi lain, peningkatan juga terlihat pada kemampuan komunikasi interpersonal siswa nomor 2 yang pada awalnya memperoleh skor 48 pada tahap *pre-test*, mengalami kenaikan menjadi 68 pada tahap *post-test*. Hasil ini mengindikasikan bahwa teknik *role playing* berperan dalam mengembangkan keterampilan komunikasi siswa, termasuk kemampuan mengemukakan pendapat, mendengarkan secara aktif, serta membangun interaksi sosial yang lebih efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *role playing* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik.

Secara kuantitatif, hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aspek kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik setelah diberikan perlakuan melalui teknik *role playing*. Hal ini terlihat dari perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* yang mengalami kenaikan pada sebagian besar peserta didik. Peningkatan tersebut mengidentifikasi bahwa teknik bermain peran memberikan kontribusi yang efektif dalam mengembangkan kedua variabel tersebut. Pada variabel kepercayaan diri, peningkatan skor menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih percaya terhadap kemampuan dirinya setelah mengikuti kegiatan *role playing*. Sementara itu, pada variabel kemampuan komunikasi interpersonal, kenaikan skor mencerminkan adanya perkembangan dalam keterampilan berkomunikasi, seperti kemampuan mengemukakan pendapat, berpartisipasi aktif dalam interaksi, serta memberikan respons yang lebih tepat dalam komunikasi sosial.

Hasil penelitian ini sejalan dengan konsep *role playing* dalam bimbingan dan konseling yang menitikberatkan pada pengalaman langsung melalui simulasi peran sosial. Melalui proses tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasikan keterampilan sosial dan emosional secara lebih optimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *role playing* dalam layanan konseling kelompok efektif dan relevan dalam meningkatkan kepercayaan diri serta kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik di lingkungan sekolah.

KESIMPULAN

teknik *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa SMAN 17 Luwu. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata skor kepercayaan diri dari 53,60 pada tahap *pre-test* menjadi 73,60 pada tahap *post-test*. Hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,007 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

teknik *role playing* juga efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Rata-rata skor komunikasi interpersonal meningkat dari 51,00 pada *pre-test* menjadi 65,20 pada *post-test*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,005 ($p < 0,05$), yang membuktikan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan konseling kelompok berbasis teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMAN 17 Luwu.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni¹, S. D., Mutiah², A., Ardiningrum³, D. I., & Okto Wijayanti⁴. (2024). *Role playing dalam Pembelajaran Drama untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar*. 6(1), 788–798. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6166>
- April, V. N., Kurnia, I., Bone, M. P., Katolik, U., & Mandira, W. (2024). *Hubungan Kepercayaan Diri Dengan Komunikasi Interpersonal Siswa dengan siswa , siswa dengan guru , guru dengan siswa , ada rasa empati merasakan apa yang berhubungan dengan orang lain , yakin akan kemampuan dirinya sendiri , mampu untuk*. 4(1). <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v4i1.3557>
- Damayanti, N. M., Kholili, I., & Dewantoro, A. (2023). *Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Komunikasi Interpersonal Siswa*. 7(1), 9–17. <https://doi.org/10.20961/jpk.v7i1.71319>
- Haliza, R. N., Islam, U., Rahmat, R., & Nugrahani, R. F. (2021). *Pengaruh metode Role play terhadap kepercayaan diri siswa*. 1(2), 133–142. <https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v1i2.850>
- Idarianty, 2M.Arifky Fadilah, Suryani, 3Irma, & Fajri, 4Nurman. (2024). *Penerapan model pembelajaran role playyng dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pai di mas al ikhlas 1*. 9, 773–781.
- Kelas, S., Man, X. I., & Serdang, D. (2025). *1,2,3,4. 10. Pengaruh Layanan Bimbingan kelompok teknik Role Playing terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas X1 dan 2 deli serdang T.A 2024/2022*. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34982>
- Kelompok, B., Role, T., Dalam, P., Komunikasi, M., & Siswa, I. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 8641–8648. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.12263>
- Kristiani, S. P., & Katkar, K. (2024). *Tingkat Kepercayaan Diri Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan X , Keterkaitannya dengan Kemampuan Komunikasi Interpersonal*. 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.26623/rjp.v3i2.11074>
- Luisa Natania¹, R. R. (2023). *Hubungan Kepercayaan Diri dengan Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa Rantau*. 9(24), 378–387. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10432337>
- Mikraj, A. L. (2024). *Al mikraj*. 4(2), 671–678. *Developing collaborative communication skills: A Role playing approach for university students*. 2745–4584 <https://doi.org/10.24912/kn.v8i1.21677>

- Miranda¹, I., Hakim², . Ibrahim Al, & Wibowo³, . Bangun Yoga. (2019). *Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Dirl.* <https://dx.doi.org/10.30870/jpbk.v4i2.6718>
- Naomi, V., & Erdiansyah, R. (2023). *Harga Diri dan Kepercayaan Diri terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa.* 34–40. <https://doi.org/10.24912/kn.v8i1.21677>
- Playing, R., & Komunikasi, M. (2026). *Role Playing Reveals Student Communication and Collaborative Interaction in IPAS.* 15(2), 49–62. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v15i2.2219>
- Rais, M. R. (2020). *Contribution of Self Confidence and Peer Conformity to Interpersonal Communication.* 3(1), 75–83. <https://doi.org/10.32698/0992>
- Riksandi, S., Permadi, A. A., & Arifin, Z. (2024). Meningkatkan keterampilan passing bawah melalui latihan drill berpasangan dalam permainan bola voli. *Jurnal Porkes*, 7(1), 146–156. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.24008>
- Roma Sukro Andono¹, Tri Suyati², A. S. (2020). *komunikasi iterpersonal dan kepercayaan diri1.* <https://doi.org/10.26877/hthh8m76>
- Tampubolon, A. F. (2025). *hubungan antara keterbukaan diri dengan komunikasi interpersonal pada siswa SMA hosana medan.* <https://doi.org/10.31289/jsa.v4i1.5280>
- Yolanda¹, W., Hadi¹, I., Susilowati¹, E., Permata¹, A. N., Eka, A., Widyaningrum¹, Jabaruddin¹, I., Lusiana¹, N., & Andyarini¹, & E. N. (2021). *kepercayaan diri dan kesadaran diri terhadap komunikasi interpersonal dan pengembangan karir.* 10. <http://doi.org/10.21009/JPPP.102.05>