

ABSTRAK

Aini, Sinta Nurya. 2024. Efektivitas Teknik *Role Playing* Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap *Self Esteem* Pada Siswa Kelas X SMAN 1 KEDAMEAN GRESIK. Program Studi Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing Aniek Wirastania, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: *role playing, bimbingan kelompok, self esteem*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan *self esteem* yaitu mengenal harga diri pada siswa kelas X.1 yang masih rendahnya kemampuan siswa dalam mengenal harga diri ini disebabkan kurangnya percaya diri dalam bersosialisasi pada lingkungan sekolah. Guru sebatas memperhatikan siswa di dalam kelas sehingga siswa kurang untuk percaya diri. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini untuk mengetahui Efektivitas Teknik *Role Playing* Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap *Self Esteem* Pada Siswa Kelas X SMAN 1 KEDAMEAN GRESIK.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *pre eksperimen* dengan menggunakan *one group pre-test post-test design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas X.1 SMAN 1 KEDAMEAN GRESIK dengan jumlah 6 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dengan menggunakan alat penilaian berupa lembar observasi serta dokumentasi. Menggunakan teknik analisis data menggunakan statistika *non parametrik* pada SPSS for windows versi 26.0 dengan teknik *Uji Wilcoxon*.

Berdasarkan Hasil analisis data perhitungan diperoleh Asymp. Sig. = 0.028. oleh karena nilai Asymp. Sig. (0,028) < (0.05) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan skor terhadap sikap *self esteem* siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment* berupa teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, artinya media animasi dalam layanan informasi efektif untuk mengurangi sikap *bullying* siswa kelas X.1 SMAN 1 Kedamean Gresik.

ABSTRACT

Aini, Sinta Nurya. 2024. Effectiveness of Role Playing Techniques in Group Tutoring Services on Self Esteem in Class X Students of SMAN 1 KEDAMEAN GRESIK. Guidance and Counseling Study Program. Faculty of Science Education. PGRI Adi Buana University Surabaya. Supervisor Aniek Wirastania, S.Pd., M.Pd.

Key words: *role playing, group guidance, self-esteem*

This research is motivated by the ability of self-esteem, namely recognizing self-esteem in class Teachers only pay attention to students in class so that students lack self-confidence. The aim to be achieved in this research is to determine the effectiveness of role playing techniques in group tutoring services on self-esteem in class X students at SMAN 1 KEDAMEAN GRESIK.

This research uses a quantitative research approach with a pre-experimental type of research using a one group pre-test post-test design. The research subjects were students of class X.1 SMAN 1 KEDAMEAN GRESIK with a total of 6 children. The data collection method used is observation using assessment tools in the form of observation sheets and documentation. Using data analysis techniques using *non-parametric* statistics in SPSS for Windows version 26.0 with the Wilcoxon Test technique.

Based on the results of the calculation data analysis, Asymp. Sig. = 0.028. because of the Asymp value. Sig. (0.028) < (0.05) then H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there is a difference in scores regarding students' self-esteem attitudes before and after being given treatment in the form of role playing techniques in group guidance services. So it can be concluded that the hypothesis is accepted, meaning that animation media in information services is effective in reducing the bullying attitudes of class X.1 students at SMAN 1 Kedamean Gresik.