

Analisis Pengaruh Teknik *Role Play* dalam Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan *Self Esteem* Siswa: Studi Eksperimen Dengan Pendekatan Kuantitatif

Eny Kusumawati

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Indonesia

E-mail: enylajanu86@gmail.com

Correspondent Author: Eny Kusumawati, enylajanu86@gmail.com

Doi: [10.31316/g-couns.v9i3.6981](https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.6981)

Abstrak

Self-esteem adalah aspek penting dalam perkembangan psikologis siswa yang berpengaruh terhadap keberhasilan masa depan. Namun, banyak siswa mengalami self-esteem rendah yang menghambat perkembangan pribadi mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role play* dalam meningkatkan self-esteem siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen one group pre-test post-test. Sampel terdiri dari 10 siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 3 Surakarta yang dipilih melalui *purposive sampling* berdasarkan hasil angket awal. Intervensi dilakukan dalam empat sesi selama 60 menit. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan observasi, serta dianalisis menggunakan uji Paired Sample t-Test. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada self-esteem siswa ($t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $15.195 > 1.8331$; Sig. $0,000 < 0,05$), dengan rata-rata skor meningkat dari 96,8 menjadi 146. Temuan ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role play* efektif meningkatkan self-esteem siswa. Teknik ini dapat diadopsi oleh guru bimbingan konseling sebagai strategi untuk mendukung perkembangan psikologis siswa.

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

Abstract

Self-esteem is an important aspect in students' psychological development which influences future success. However, many students experience low self-esteem which hinders their personal development. This research aims to analyze the influence of role play technique group guidance services in increasing students' self-esteem. This research uses a quantitative approach with a one group pre-test post-test experimental design. The sample consisted of 10 students in class VIII.3 of SMP Negeri 3 Surakarta who were selected through purposive sampling based on the results of the initial questionnaire. The intervention was carried out in four sessions lasting 60 minutes. Data was collected through interviews, questionnaires and observations, and analyzed using the Paired Sample t-Test. The results show a significant increase in students' self-esteem ($t_{count} > t_{table}$, namely $15.195 > 1.8331$; Sig. $0.000 < 0.05$), with the average score increasing from 96.8 to 146. These findings indicate that the role play technique group guidance service effectively increasing students' self-esteem. This technique can be adopted by guidance and counseling teachers as a strategy to support students' psychological development.

Keywords: group guidance, *role play*, *self esteem*

Article info

Received September 2024, accepted April 2025, published August 2025

Published by: Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta



PENDAHULUAN

Masa remaja adalah periode transisi yang sangat penting dalam siklus kehidupan individu. Pada tahap ini, individu mengalami perubahan signifikan dalam berbagai aspek, termasuk fisik, emosional, sosial, dan psikologis. Perubahan tersebut sering kali menjadi sumber tantangan, khususnya dalam proses pencarian jati diri dan pembentukan identitas pribadi. Sehingga pada masa ini kerap kali remaja merasa cemas dan tidak nyaman akibat adanya berbagai perubahan fisik, sosial dan emosionalnya, hal ini berhubungan dengan penerimaan dan penghargaan dirinya (Sidiqa, 2022).

Menurut Santrock (Sholihah et al., 2020) harga diri (*self esteem*) merujuk pada pandangan individu tentang dirinya sendiri. Harga diri juga disebut sebagai nilai diri (*self worth*) atau citra diri (*self image*). *Self esteem* merupakan aspek penting dari rasa hormat terhadap diri sendiri yang dibutuhkan individu (Harahap & Chita, 2024). Lutan (Nagul et al., 2024) menjelaskan *self esteem* merupakan penghargaan seseorang terhadap nilai-nilai yang terkandung di dalam dirinya sendiri, karena kekuatan-kekuatan yang terdapat dalam diri individu akan memiliki nilai yang positif dan sikap penerimaan yang baik sehingga tercermin dalam tingkah laku yang positif. Sedangkan menurut Mruk (Yusuf & Harahap, 2024) *self esteem* merupakan evaluasi menyeluruh tentang diri sendiri, baik positif maupun negatif, ini menunjukkan seberapa baik seseorang menilai dirinya sendiri dan seberapa baik mereka melihat potensi keberhasilan yang diperoleh dirinya. *Self-esteem* dapat juga dipahami sebagai nilai yang melekat dalam diri individu, mencerminkan cara seseorang memandang dirinya sebagai layak atau berharga, serta seberapa besar ia percaya pada kemampuan dan kompetensinya (Pahlevi & Oktavia, 2024).

Self esteem adalah diri seseorang ada dua macam, yaitu negatif dan positif. Dari kedua jenis *self esteem* tersebut, yang paling bermanfaat bagi seseorang adalah *self esteem* positif, yaitu seseorang akan lebih mengutamakan *self esteem* dengan cara membangkitkan rasa percaya diri. Sebaliknya, jenis *self esteem* yang merugikan bagi seseorang adalah *self esteem* negatif, yaitu seseorang yang tidak mau menghargai dirinya sendiri, tidak dapat melakukan apapun dan merasa dirinya tidak berharga (Dahni et al., 2024).

Coopersmith (Aini & Wirastania, 2024) menyatakan bahwa berbagai bentuk *self esteem* bisa dipengaruhi oleh beberapa aspek yang tidak diketahui oleh individu. Aspek-aspek tersebut meliputi: (1) *Power*, (2) *Significance*, (3) *Virtue*, serta (4) *Competence*. Beberapa aspek ini bisa membantu individu dalam memberi peningkatan rasa percaya diri mereka. Individu yang mempunyai rasa percaya diri akan lebih mudah menerima diri mereka sendiri di lingkungan.

Self esteem akan berkembang dengan baik apabila seseorang mendapat penerimaan, penghargaan dan pengakuan dari lingkungan sosialnya sehingga dapat menghasilkan gambaran diri positif, dimana seseorang cenderung mampu mengatasi masalah-masalah dan kesulitan dalam hidupnya. Sebaliknya *self esteem* yang negatif sering menimbulkan perasaan pesimis dan mudah menyerah, hal ini biasanya muncul pada saat individu dihina, direndahkan, tidak mendapat pengakuan dan dikucilkan secara sosial (Sidiqa, 2022). Tingkat *self esteem* yang dimiliki seorang individu memengaruhi cara mereka memandang diri sendiri, merespons tantangan, dan berinteraksi dengan lingkungan sosial.

Self esteem yang tinggi mendorong individu untuk memiliki pandangan positif terhadap diri sendiri, kemampuan untuk mengatasi masalah, dan kecenderungan membangun hubungan sosial yang sehat. Sebaliknya, *self esteem* rendah sering kali



dikaitkan dengan perasaan tidak percaya diri, pesimisme, dan mudah menyerah. Beberapa peneliti menyatakan bahwa *self esteem* yang rendah adalah salah satu prediktor terbaik dari masalah emosional dan perilaku di masa depan (Rigby dan Waite dalam Rouse, (2010)). Penelitian oleh Zamzanah et al., (2023) menyebutkan bahwa remaja dengan *self esteem* rendah cenderung menunjukkan perilaku menarik diri, memiliki ketakutan berlebihan dalam menghadapi situasi sosial, serta kesulitan membangun hubungan interpersonal.

Bos et al., (2006) menyatakan bahwa penurunan *self-esteem* pada masa remaja berkaitan dengan fase "*storm and stress*," yang ditandai oleh berbagai perubahan biologis, kognitif, sosial, psikologis, dan akademis. Menurut Refnadi, (2018), rendahnya *self-esteem* pada peserta didik tercermin dalam berbagai fenomena negatif, seperti kehamilan di usia remaja, penyalahgunaan narkoba, kecemasan sosial, kekerasan, depresi, kasus bunuh diri, perilaku membolos, rendahnya motivasi dan kepercayaan diri dalam belajar, prestasi yang rendah, hingga ketidakpuasan terhadap sekolah. Puluhulawa et al., (2017) menambahkan bahwa rendahnya *self-esteem* tampak dalam keseharian siswa melalui sikap menyalahkan diri sendiri, kurangnya rasa percaya diri, kurang menghargai orang lain, dan ke-cenderungan terhadap perilaku menyimpang seperti merokok, mengonsumsi minuman keras, tawuran, penyalahgunaan narkoba, dan seks bebas. Faidatu'Nissa (Raynal et al., 2024), siswa yang mempunyai *self-esteem* rendah bersifat putus asa, tidak senang dengan dirinya, ingin menjadi orang lain, responsif pada pengalaman yang melukai harga dirinya, cenderung memandang kejadian secara negatif, hal tersebut dapat memicu kenakalan remaja.

Santrock, (2007) menyatakan konsekuensi dari rendahnya tingkat rasa percaya diri pada sebagian besar remaja, yaitu menyebabkan ketidaknyamanan secara emosional yang bersifat sementara. Tetapi bagi beberapa remaja, rendahnya rasa percaya diri bisa menyebabkan depresi, bunuh diri, *anoreksia nervosa*, *delinkuensi*, dan masalah penyesuaian diri lainnya. Perilaku *self esteem* rendah apabila tidak ditangani akan berdampak pada munculnya masalah dalam belajar juga dapat menjadi penghalang atau penghambat dalam bergaul dengan orang lain, kurang percaya diri akan mengasingkan diri dan merasa tidak dapat diandalkan, tidak diakui ketika bersama orang lain.

Berbeda dengan studi yang berfokus pada siswa SMA atau mahasiswa (Sholihah et al., (2020); Awlawi, (2013)), penelitian mengenai *self-esteem* rendah pada siswa SMP masih minim. Peserta didik sekolah menengah pertama (SMP) berada di tahap remaja awal, yang artinya baru saja mereka meninggalkan masa anak-anak, maka membutuhkan pendampingan untuk menyelesaikan tugas perkembangannya. Pada tugas perkembangannya, akan menuntut remaja untuk melakukan perubahan sikap dan pola perilaku (Nadila et al., 2024). Padahal, siswa SMP berada pada masa pencarian jati diri yang sangat rentan terhadap masalah *self-esteem* (Santrock, 2007). Maka dari itu, dibutuhkan upaya untuk memahami diri serta percaya diri dalam merencanakan masa depan dengan meningkatkan *self esteem* yang dimiliki oleh remaja

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 3 Surakarta, tantangan lokal yang dihadapi siswa dengan *self-esteem* rendah meliputi rasa ragu-ragu untuk bertanya atau menjawab pertanyaan di kelas, gugup saat ditunjuk guru, kurang bertanggung jawab terhadap tugas, dan kesulitan bersosialisasi dengan teman sebaya. Beberapa siswa bahkan menunjukkan perilaku menarik diri dan merasa tidak mampu menghargai kemampuan mereka sendiri.



Tantangan ini diperburuk oleh kurangnya pendekatan konseling yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Selama ini, pendekatan konseling di sekolah sering kali bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, masih terbatasnya pemanfaatan metode berbasis dinamika kelompok, seperti teknik *role play* dalam layanan bimbingan untuk meningkatkan self-esteem siswa SMP menjadi kesenjangan signifikan yang perlu diatasi.

Menurut Gazda (dalam Maliki, 2016) “Bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang diberikan pada individu dalam situasi kelompok”. Menurut Prayitno, (2017) layanan bimbingan kelompok dan layanan konseling kelompok mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi dan/ atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta kegiatan kelompok. Jadi dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok merupakan usaha atau upaya untuk pemberian bantuan oleh seorang yang ahli(guru BK) kepada siswa melalui dinamika kelompok atau suasana kelompok yang memungkinkan setiap anggota untuk belajar berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau untuk upaya pengembangan pribadi sesuai dengan norma-norma yang berlaku.

Role play adalah dramatisasi tingkah laku untuk memfasilitasi peserta didik/konseli melakukan dan menafsirkan suatu peran (Suryapranata, 2016). Djamarah dan Zain (dalam Fonna et al., 2023) menjelaskan *Role play* adalah bermain peran untuk memperagakan permasalahan yang ada dalam kehidupan. Menurut Hackney, et.al (Erford, 2017), teknik *Role play* efektif ketika menangani individu, kelompok dan keluarga. Melalui bermain peran, klien dapat mempelajari keterampilan-keterampilan baru, mengeksplorasi berbagai macam perilaku, dan mengamati bagaimana perilaku-perilaku itu memengaruhi orang lain. Menurut Kottman (Erford, 2017) *Role play* adalah sebuah teknik yang juga berguna ketika menangani remaja di sekolah. Dampak positif dari teknik *role play* yaitu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan pada remaja serta memperluas ekspresi diri, pengetahuan diri, dan aktualisasi diri (Nazri et al., 2022).

Bimbingan kelompok memberikan suasana yang mendukung interaksi sosial antaranggota, sehingga mempercepat pembelajaran melalui umpan balik kelompok. Menurut Hallen, (2015), bimbingan kelompok memungkinkan individu untuk berbagi pengalaman, memperoleh wawasan baru, dan membangun keterampilan interpersonal. Integrasi antara teknik *role play* dan dinamika kelompok diharapkan mampu menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pengembangan *self esteem* siswa. Teknik *role play* melatih kemampuan siswa dalam bersosialisasi dengan orang lain yang akan menimbulkan interaksi sosial antar anggota kelompok sehingga timbul rasa saling kerjasama. Satu hal yang membedakan *role play* dengan pendekatan kelompok yang bersifat intruksional adalah adanya unsur drama. Anggota kelompok tidak hanya berdiskusi ataupun membicarakan masalahnya di kelompok, tetapi mereka juga menindaki apa yang dipermasalahkan tersebut (Prawitasari dalam Awlawi, (2013)). Dengan menggunakan teknik *role play* semua siswa dapat terlibat dalam pelaksanaannya selain itu pergerakan dinamis yang dilakukan siswa akan lebih membuat siswa lebih mudah memahami inti materi yang diberikan. Kendati banyak penelitian yang membahas efektivitas teknik *role play*, mayoritas studi sebelumnya, seperti Fonna et al., (2023) dan Mandiri et al., (2024), berfokus pada siswa SMA atau mahasiswa dengan pendekatan individual. Penelitian yang mengeksplorasi pengaruh teknik *role play* dalam konteks



bimbingan kelompok pada siswa SMP masih terbatas. Gap ini penting untuk diisi, mengingat siswa SMP berada dalam fase pencarian jati diri yang rentan terhadap masalah *self esteem* (Santrock, 2007).

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengintegrasikan teknik *role play* dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan *self esteem* siswa SMP. Integrasi antara bimbingan kelompok dan teknik *role play* menawarkan pendekatan yang unik untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, di mana siswa dapat berbagi pengalaman, memperoleh umpan balik, dan memperbaiki cara pandang mereka terhadap diri sendiri. Teknik ini juga relevan untuk menangani tantangan lokal siswa SMP, seperti kesulitan dalam bersosialisasi dan kurang percaya diri di lingkungan sekolah. Selain itu, penelitian ini memanfaatkan pendekatan eksperimen dengan desain pre-test post-test untuk memberikan bukti empiris yang lebih kuat terkait efektivitas intervensi. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat *self esteem* siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi layanan bimbingan kelompok teknik *role play* serta menganalisis pengaruh layanan tersebut terhadap peningkatan *self esteem* siswa SMP Negeri 3 Surakarta. Hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa ada perbedaan signifikan pada tingkat *self esteem* siswa sebelum dan sesudah mengikuti layanan bimbingan kelompok teknik *role play*.

Penelitian ini memiliki signifikansi teoritis, praktis, dan kebijakan. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya literatur tentang efektivitas teknik *role play* dalam meningkatkan *self esteem* siswa, khususnya pada tingkat SMP. Secara praktis, penelitian ini memberikan panduan bagi guru BK untuk merancang layanan bimbingan yang inovatif dan efektif dalam mengatasi *self esteem* rendah. Secara kebijakan, hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi bagi sekolah untuk mengimplementasikan layanan bimbingan kelompok teknik *role play* sebagai bagian dari program pengembangan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Surakarta. Alasan dipilihnya lokasi tersebut menjadi tempat penelitian antara lain (1) sebagian siswa memiliki *self esteem* yang rendah; (2) layanan bimbingan kelompok teknik *role play* belum pernah dilaksanakan di sekolah tersebut; (3) menerapkan layanan bimbingan kelompok teknik *role play* untuk meningkatkan *self esteem* siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *pre-experimental design*, yaitu *one-group pre-test post-test design*. Desain ini bertujuan untuk mengukur perubahan tingkat *self esteem* siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role play*. Dalam desain ini, hanya terdapat satu kelompok eksperimen tanpa kelompok pembandingan, sehingga efek intervensi diukur melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test.



Tabel 1.
 Pre-Test and Post-Test One-Group Design

Grup	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

- O₁ : Pre-test kelompok eksperimen
- O₂ : Post-test kelompok eksperimen
- X : Bimbingan kelompok teknik *role play*

Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 3 Surakarta yang berjumlah 32 siswa. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk menentukan sampel sebanyak 10 siswa. Prosedur sampling dilakukan sebagai berikut: 1) Observasi awal: Peneliti melakukan observasi terhadap siswa untuk mengidentifikasi indikasi *self esteem* rendah, seperti perilaku ragu-ragu, menarik diri dari interaksi sosial, atau kurang percaya diri. 2) Pengisian angket awal: Semua siswa mengisi angket *self esteem* untuk mengukur tingkat *self esteem* secara kuantitatif. 3) Kriteria inklusi: Siswa dengan skor *self esteem* rendah (berdasarkan nilai angket di bawah rata-rata) dipilih sebagai sampel. 4) Kriteria eksklusi: Siswa dengan gangguan psikologis berat atau yang tidak bersedia mengikuti intervensi dikeluarkan dari penelitian.

Instrumen penelitian berupa angket *self esteem* yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, jenis skala pengukuran digunakan skala interval, dan tipe skala pengukuran menggunakan skala sikap yang berupa skala Likert. Sugiyono, (2016) mengemukakan bahwa “penskoran angket dengan ketentuan sebagai berikut : (a) Selalu diberi skor 4; (b) Sering diberi skor 3; (c) Kadang-kadang diberi skor 2; (d) Tidak pernah diberi skor 1. Dilakukan uji validitas instrument *self esteem* menggunakan metode Pearson Product Moment, menghasilkan 50 pernyataan valid dengan nilai signifikan $p < 0,05$. Uji reliabilitas dilakukan dengan teknik Cronbach’s Alpha, dengan hasil 0,85, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas tinggi.. Dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.
 Uji Coba Reliabilitas Instrumen
Reliability Statistics

Cronbach’s	
Alpha	N of Items
.878	55

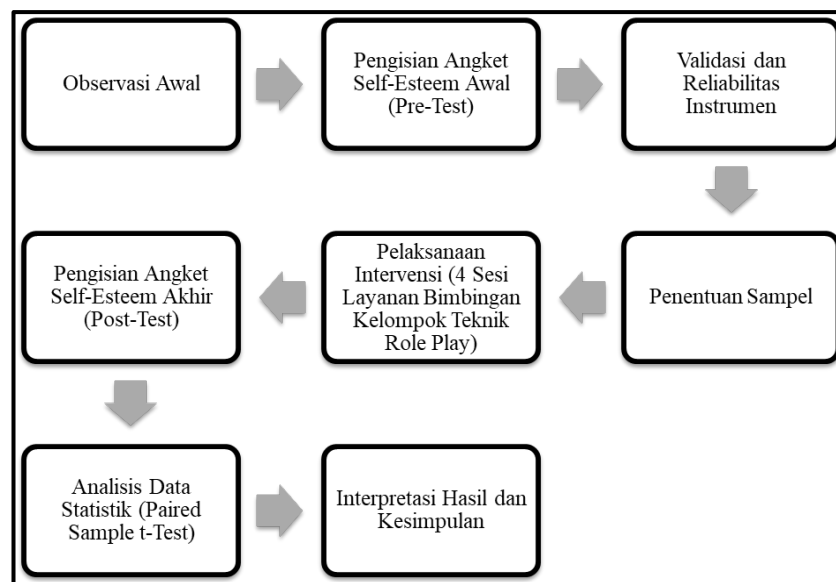
Intervensi dilakukan dalam empat sesi selama dua minggu, dengan rincian setiap sesi berdurasi 60 menit. Langkah-langkah sistematisnya adalah sebagai berikut: 1) Sesi 1. Pengenalan layanan bimbingan kelompok, membangun kepercayaan diri, dan mengidentifikasi masalah *self esteem* yang dialami siswa. 2) Sesi 2. Simulasi *role play* terkait situasi sosial, seperti berbicara di depan kelas atau menyelesaikan konflik dengan teman. 3) Sesi 3. Refleksi individu dan kelompok atas pengalaman *role play* untuk mengeksplorasi pola pikir negatif dan pengaruhnya terhadap perilaku. 4) Sesi 4. Menyusun rencana tindakan untuk memperkuat *self esteem* di kehidupan sehari-hari.



Penelitian ini mematuhi prinsip etika penelitian dengan langkah-langkah berikut: 1) Persetujuan partisipasi: Siswa diberikan penjelasan tentang tujuan, manfaat, dan prosedur penelitian, serta kebebasan untuk mengundurkan diri kapan saja tanpa konsekuensi negatif. 2) Kerahasiaan data: Identitas dan informasi pribadi siswa dijaga kerahasiaannya.

Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik parametrik Paired Sample t-Test, dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Pengujian normalitas: Untuk memastikan data berdistribusi normal menggunakan uji Shapiro-Wilk. 2) Penghitungan rata-rata pre-test dan post-test: Mengidentifikasi peningkatan skor self-esteem. 3) Uji Paired Sample t-Test: Membandingkan rata-rata pre-test dan post-test untuk menguji signifikansi perbedaan. 4) Interpretasi hasil: Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $Sig. < 0,05$, maka terdapat pengaruh signifikan dari intervensi.

Alur penelitian ini dirangkum dalam diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role play* terhadap peningkatan *self esteem* siswa. Langkah pertama dalam penelitian ini adalah menyebarkan angket *self esteem* kepada 32 siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 3 Surakarta. Kemudian dipilih 10 siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 3 Surakarta yang memiliki *self esteem* rendah. Di dalam angket *self esteem* siswa ini ada 50 item pernyataan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat *self esteem* siswa. Data diperoleh dari angket pretest dan posttest. Skor dari hasil data tersebut di tabulasikan dengan melakukan penyekoran sesuai dengan tahap penyekoran yang telah ditetapkan. Hasil tabulasi data tersebut kemudian dihitung menggunakan SPSS versi 23 for windows. Hasilnya menunjukkan perubahan signifikan pada tingkat *self esteem* siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Tingkat *Self Esteem* Sebelum Perlakuan

Hasil pre-test menunjukkan bahwa dari 10 siswa, 9 siswa berada dalam kategori rendah dan 1 siswa dalam kategori sangat rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa memiliki *self esteem* yang memerlukan penguatan.

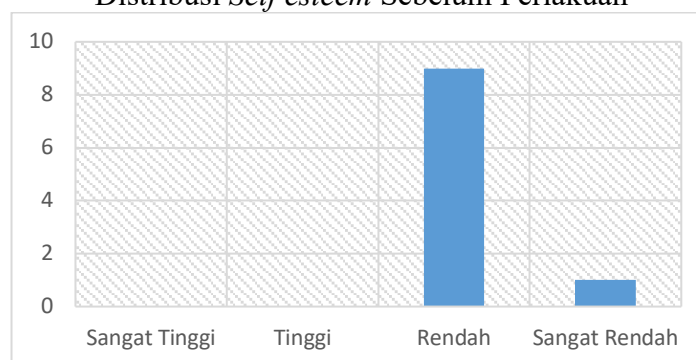
Tabel 3.

Distribusi <i>Self esteem</i> Sebelum Perlakuan		
Interval	Kategori	Jumlah Siswa
167-200	Sangat tinggi	0
128-166	Tinggi	0
89-127	Rendah	9
50-88	Sangat rendah	1
Total		10

Dari tabel diatas jika disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat sebagai berikut :

Grafik 1.

Distribusi *Self esteem* Sebelum Perlakuan



Tingkat *Self esteem* Setelah Perlakuan

Hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan pada tingkat *self esteemsiswa*. Sebanyak 9 siswa berpindah ke kategori tinggi, sementara 1 siswa mencapai kategori sangat tinggi.



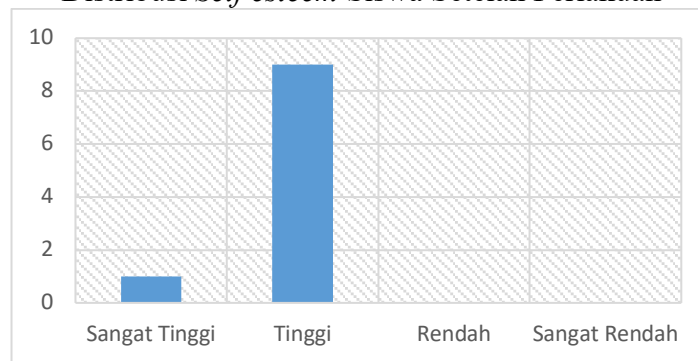
Tabel 4.
 Distribusi *Self Esteem* Siswa Setelah Perlakuan

Interval	Kategori	Jumlah Siswa
167-200	Sangat tinggi	1
128-166	Tinggi	9
89-127	Rendah	0
50-88	Sangat rendah	0
Total		10

Dari tabel diatas jika disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat sebagai berikut :

Grafik 2.

Distribusi *Self esteem* Siswa Setelah Perlakuan



Berdasarkan analisis data pretest dan posttest siswa dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok teknik *role play* dengan jumlah 10 siswa, maka diperoleh gambaran sebagai berikut

Tabel 5.

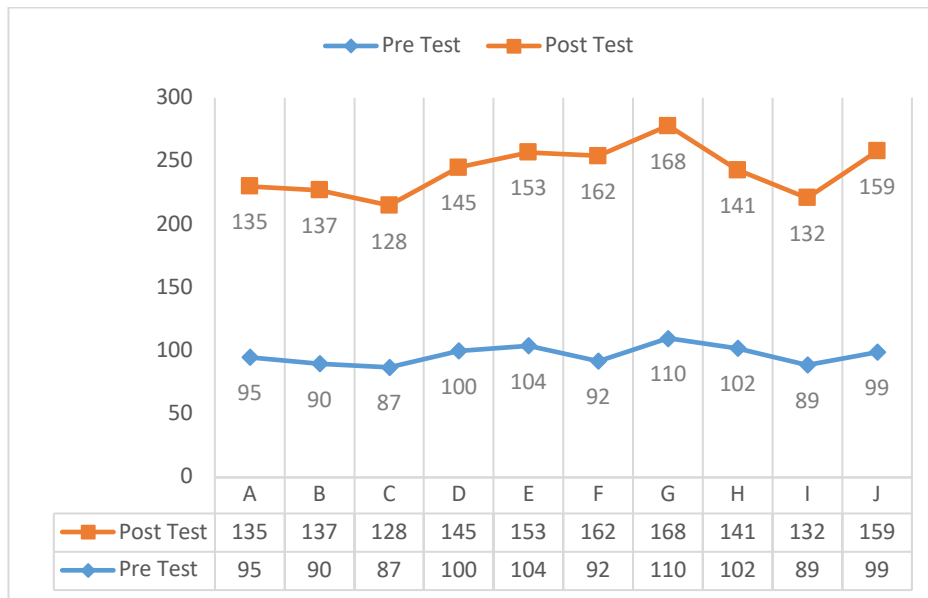
Hasil Pretest dan Posttest

No.	Responden	Hasil Pretest	Hasil Posttest
1.	A	95	135
2.	B	90	137
3.	C	87	128
4.	D	100	145
5.	E	104	153
6.	F	92	162
7.	G	110	168
8.	H	102	141
9.	I	89	132
10.	J	99	159

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan antara hasil pre test dan post test. Perbedaan hasil ini menunjukkan bahwa *self esteem* siswa mengalami peningkatan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role play*. Adapun peningkatan ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Grafik 3.
 Perbedaan Hasil Pretest dan Posttest Siswa



Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan skor antara skor hasil pretest dan skor hasil posttest. Jadi dapat dibuktikan bahwa dengan diberikan treatment layanan bimbingan kelompok teknik *role play* dapat meningkatkan *self esteem* siswa.

Analisis Statistik

Hasil data pretest dan post test tersebut akan dihitung menggunakan program *SPSS versi 23*, untuk mengetahui hasil statistik mulai dari jumlah nilai keseluruhan, nilai rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Hasil perhitungannya sebagai berikut.

Tabel 6.
 Deskripsi Statistik

		Statistics	
		Pretest Self esteem	Posttest Self esteem
N	Valid	10	10
	Missing	0	0
	Mean	96.8000	146.0000
	Median	97.0000	143.0000
	Mode	87.00 ^a	128.00 ^a
	Std. Deviation	7.43565	13.76792
	Variance	55.289	189.556
	Range	23.00	40.00
	Minimum	87.00	128.00
	Maximum	110.00	168.00
	Sum	968.00	1460.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown



Hasil perhitungan pada data sebelum diberikan layanan (pretest) menunjukkan bahwa skor rata-rata yaitu 96,8; nilai tengah yaitu 97; standar deviasi (SD) yaitu 7,43; total nilai yaitu 968; nilai minimum yaitu 87; dan nilai maksimum yaitu 110. Sedangkan hasil perhitungan pada data sesudah diberikan layanan (post test) menunjukkan bahwa skor rata-rata yaitu 146; nilai tengah yaitu 143; standar deviasi (SD) yaitu 13,76; total nilai yaitu 1460; nilai minimum yaitu 128; dan nilai maksimum yaitu 168.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik yaitu Paired Sample T-test. Uji ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan yaitu sebelum dan sesudah diberikan layanan. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari uji Paired Sample t-Test.

Tabel 7.
 Hasil Uji Paired Sample t-Test
 Paired Samples Test

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95 % Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1 Pretest <i>Self esteem</i> - Posttest <i>Self esteem</i>	-49.20000	10.23936	3.23797	-56.52480	-41.87520	-15.195	9	.000	

Dasar pengambilan keputusan uji t (paired sample t test) adalah sebagai berikut :

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_o ditolak.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a ditolak dan H_o diterima.
3. Jika $Sig (2-tailed) > 0,05$, maka H_a ditolak dan H_o diterima.
4. Jika $Sig (2-tailed) < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Berdasarkan tabel tentang uji t (paired sample t test) di atas, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah di beri layanan bimbingan kelompok teknik *role play*. Untuk melihat nilai t_{tabel} maka didasarkan pada derajat kebebasan (dk), yang besarnya adalah $N-1$, yaitu $10-1 = 9$. Nilai $dk = 9$ pada taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 1.8331$. Berdasarkan hasil analisis uji t (paired sample t-test), maka dapat diperoleh hasil bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $15.195 > 1.8331$ dan $Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05$, maka H_o ditolak dan H_a diterima.

Amnur (Afkarina et al., 2023) menyampaikan manfaat dari penggunaan teknik *role play* adalah sebagai berikut : 1) Siswa dapat menyampaikan pendapatnya terhadap materi yang telah siswa pelajari, 2) Siswa dapat mengembangkan kemampuan social dan emosional, 3) Siswa dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dan berkomunikasi, 4) Teknik *role play* membuat siswa untuk belajar menyelesaikan masalah, 5) Teknik *role play* mengimplikasikan jumlah siswa yang cukup banyak. Teknik *role play* dalam penelitian ini dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok, karena dengan bimbingan kelompok dapat terjalin interaksi antar anggota kelompok yang diharapkan dapat meningkatkan hubungan sosial dengan sesama anggota kelompok dan tercapainya tujuan bersama yaitu meningkatkan *self esteem*. Hal ini sesuai dengan pendapat Hallen, (2015) yang menjelaskan layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mengembangkan langkah bersama dalam memecahkan masalah yang dibahas dalam suatu



kelompok, sehingga dapat meningkatkan hubungan antar anggota kelompok, meningkatkan komunikasi yang baik, memahami diri sendiri dalam situasi dan lingkungan yang berbeda, dapat menerapkan sikap dan tindakan tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan berdasarkan apa yang diungkapkan dalam kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role play* efektif dalam meningkatkan *self esteem* siswa. Peningkatan ini terjadi karena siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi, mengeksplorasi peran sosial, dan menerima umpan balik positif dari teman sebaya yang memperkuat penerimaan diri dan kepercayaan diri mereka. Dengan memerankan situasi yang terjadi, siswa akan menumbuhkan keinginan untuk mengubah pernyataan-pernyataan negatif dalam dirinya menjadi pernyataan positif, lebih mampu menghargai dirinya dan orang lain sehingga dapat berperilaku positif di setiap aktifitasnya sehari-hari baik di sekolah, rumah, maupun di lingkungan bermain. Penelitian ini juga memperkuat hasil studi sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Nagul et al., (2024), yang menunjukkan bahwa teknik *role play* efektif dalam meningkatkan *self esteem* siswa melalui proses eksplorasi dan simulasi situasi sosial. Dalam penelitian ini, siswa yang sebelumnya merasa ragu untuk berbicara di depan umum menjadi lebih percaya diri setelah diberikan peran untuk bermain situasi tertentu dalam kelompok. Teknik ini membantu siswa mengenali pola pikir negatif, menggantinya dengan pola pikir positif, serta membangun kepercayaan diri dalam berinteraksi sosial. Hal ini sesuai dengan temuan dalam penelitian ini, dimana siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam *self esteem* setelah intervensi. Hasil ini juga selaras dengan studi Mandiri et al., (2024), yang menyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok menciptakan dinamika kelompok yang mendukung siswa untuk saling memberikan umpan balik, sehingga mempercepat proses pembelajaran sosial. Dalam konteks penelitian ini, interaksi kelompok memberikan ruang bagi siswa untuk berefleksi dan memvalidasi pengalaman mereka, sehingga memperkuat penerimaan diri. Temuan ini juga tercermin dalam penelitian ini, dimana siswa yang sebelumnya memiliki tingkat *self esteem* yang berada dalam kategori rendah akhirnya berpindah ke kategori tinggi setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok.

Penelitian ini berkontribusi untuk mengisi gap penelitian terkait kurangnya studi yang mengintegrasikan teknik *role play* dalam layanan bimbingan kelompok pada tingkat SMP. Sebagian besar penelitian sebelumnya, seperti penelitian oleh Sholihah et al., (2020) dan Awlawi, (2013), lebih banyak dilakukan di tingkat SMA atau mahasiswa, dengan fokus pada pengembangan keterampilan komunikasi. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa teknik *role play* juga relevan dan efektif untuk mengatasi *self esteem* rendah pada siswa SMP, yang cenderung berada pada fase pencarian identitas diri (Santrock, 2007).

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role play* tidak hanya efektif meningkatkan *self esteem* siswa, tetapi juga dapat digunakan sebagai pendekatan pembelajaran sosial untuk membangun keterampilan interpersonal. Secara praktis, teknik ini dapat menjadi solusi bagi guru BK untuk menangani siswa dengan *self esteem* rendah, terutama di lingkungan sekolah yang belum memiliki program bimbingan intensif.

Meskipun penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role play* efektif dalam meningkatkan *self-esteem* siswa, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasilnya. Keterbatasan ini mencakup aspek metodologi, populasi sampel, desain penelitian, serta faktor eksternal



yang mungkin mempengaruhi hasil. Berikut adalah beberapa keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini :

1. Ukuran sampel yang kecil

Penelitian ini hanya melibatkan 10 siswa dari satu kelas di SMP Negeri 3 Surakarta. Ukuran sampel yang kecil ini membatasi generalisasi hasil penelitian terhadap populasi yang lebih luas. Dalam penelitian pendidikan, semakin besar ukuran sampel, semakin dapat diandalkan kesimpulan yang diperoleh. Oleh karena itu, hasil penelitian ini lebih bersifat eksploratif dan perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar agar temuan dapat lebih mewakili populasi siswa secara keseluruhan.

2. Tidak adanya kelompok kontrol

Penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol sebagai pembanding. Idealnya, penelitian eksperimen melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan (bimbingan kelompok dengan teknik *role play*) dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan atau mendapatkan perlakuan yang berbeda. Dengan adanya kelompok kontrol, pengaruh teknik *role play* terhadap *self-esteem* siswa dapat lebih terisolasi dari faktor lain yang mungkin turut mempengaruhi hasil. Tanpa kelompok kontrol, sulit untuk memastikan bahwa peningkatan *self-esteem* semata-mata disebabkan oleh perlakuan yang diberikan, bukan oleh faktor lain seperti pengalaman sosial siswa di luar sesi bimbingan.

3. Durasi intervensi yang relatif singkat

Intervensi dalam penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu yang relatif singkat. Peningkatan *self-esteem* siswa memang terlihat setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role play*, tetapi belum dapat dipastikan apakah perubahan ini bersifat jangka panjang. *Self-esteem* merupakan aspek psikologis yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pengalaman sosial jangka panjang, pola asuh keluarga, serta lingkungan sekolah. Oleh karena itu, perlu penelitian lanjutan dengan durasi intervensi yang lebih panjang dan evaluasi berkala untuk mengetahui apakah peningkatan *self-esteem* tetap bertahan dalam jangka waktu yang lebih lama.

Berdasarkan keterbatasan yang telah dijelaskan, berikut beberapa rekomendasi untuk penelitian di masa depan agar hasil yang diperoleh lebih kuat dan dapat digeneralisasikan dengan lebih baik, 1) meningkatkan ukuran sampel, melibatkan lebih banyak siswa dari berbagai kelas atau sekolah yang berbeda agar hasil penelitian lebih representatif. 2) menggunakan kelompok kontrol, menyediakan kelompok kontrol untuk membandingkan hasil antara siswa yang mendapatkan intervensi dan yang tidak. 3) memperpanjang durasi intervensi, melakukan layanan bimbingan kelompok dalam jangka waktu yang lebih lama untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari teknik *role play*.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role play* dapat menjadi pendekatan yang efektif bagi guru bimbingan dan konseling (BK) dalam membantu siswa dengan *self esteem* rendah. Namun, untuk penelitian mendatang dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai efektivitas teknik *role play* dalam meningkatkan *self-esteem* siswa dan bagaimana pendekatan ini dapat dioptimalkan dalam lingkungan pendidikan.



KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role play* dalam meningkatkan *self esteem* siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role play* efektif dalam meningkatkan *self esteem*, yang ditunjukkan oleh perbedaan signifikan antara rata-rata skor pre-test (96,8) dan post-test (146). Analisis statistik menggunakan uji Paired Sample t-Test menghasilkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $15.195 > 1.8331$ dan $Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05$. Teknik *role play* dalam layanan bimbingan kelompok memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi situasi sosial, mengenali pola pikir negatif, dan membangun kepercayaan diri melalui simulasi peran dan interaksi kelompok. Hasil ini mendukung temuan dari Nagul et al., (2024) dan Mandiri et al., (2024), yang menegaskan bahwa *role play* efektif dalam meningkatkan *self esteem* siswa. Penelitian ini mengisi gap terkait kurangnya studi serupa pada tingkat SMP. Rekomendasi praktis mencakup penerapan teknik *role play* secara rutin oleh guru BK, khususnya untuk siswa dengan self-esteem rendah, serta pelatihan bagi pendidik untuk mengoptimalkan implementasinya. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal ukuran sampel yang kecil dan cakupan waktu intervensi yang singkat. Penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan sampel lebih besar, durasi intervensi yang lebih panjang, dan pengujian pada jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, analisis longitudinal dapat dilakukan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang intervensi ini terhadap perkembangan psikologis, akademik, dan sosial siswa. Dengan demikian, layanan bimbingan kelompok teknik *role play* dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan *self esteem* siswa, mendukung perkembangan psikologis mereka, serta mendorong keberhasilan akademik dan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Afkarina, M., Noviardari, H., & Harjianto. (2023). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Terhadap Self Esteem Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Banyuwangi. *SHINE : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 1–12. <https://e-journal.stkipgrisumenep.ac.id/index.php/SHINE/index>
- Aini, S. N., & Wirastania, A. (2024). Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Self Esteem Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Kedamean Gresik. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 8(8), 1–6.
- Armila. (2021). Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Self Esteem. *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 3(2), 243–262. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.80>
- Awlawi, A. H. (2013). Teknik Bermain Peran Pada Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Self-Esteem. *Konselor: Jurnal Ilmiah Konseling*, 2(1), 182–190. <https://doi.org/10.24036/0201321887-0-00>
- Bos, A. E. R., Muris, P., Mulkens, S., & Schaalma, P. (2006). Changing Self-Esteem In Children And Adolescent: A Roadmap For Future Interventions. *Netherlands Journal of Psychology*, 62, 26–33. <https://doi.org/10.1007/BF03061048>
- Dahni, H., Siregar, R., & Hasibuan, A. D. (2024). The Effect of Group Guidance Services Through Homeroom Techniques in Improving Self Esteem for Students in Madrasah. *Edumaspul Jurnal Pendidikan*, 08(02), 3742–3746. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v8i1>
- Erford, B. . (2017). 40 Teknik yang Harus Diketahui Setiap Konselor. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



- Fonna, I. Z., Fadhli, T., Aldina, F., & Fitri, M. (2023). Efektifitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Siswa. *Jurnal Psiko-Konseling*, 1(1), 29–36.
- Hallen. (2015). *Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Harahap, D. H., & Chita, A. (2024). The Effectiveness Of Group Guidance Services Using The Homeroom Technique to Enhance Students ' Self-Esteem. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 59–66. <https://doi.org/10.21093/twt.v11i1.8700>
- Harti, M., Syukri, M., & Mahidin, M. (2024). Upaya Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Self Esteem Siswa di MAN 3 Langkat. *Analysis Journal of Education*, 2(1), 62–68. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/analysis>
- Herniza, D. N., Rosmawati, & Umari, T. (2020). Pengaruh Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Self Esteem Pada Siswa Di SMPN 4 Pekanbaru Melalui Bimbingan Kelompok. *JOM – FKIP*, 7(2), 1–13.
- Maliki. (2016). *Bimbingan Konseling di Sekolah Dasar*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Mandiri, S., Hidayat, W., & Novianty, W. (2024). Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Self Esteem Siswa Kelas VII SMPN 16 Cimahi. *Fokus*, 7(3), 284–295. <https://doi.org/10.22460/fokusv7i3.20483>
- Nadila, E., Mahmudi, I., & Maria, R. Y. (2024). Peningkatan Self Esteem melalui Bimbingan Kelompok Teknik Problem Solving Discussion pada Siswa Kelas VIII D SMPN 2 Madiun. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(3), 331–338. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Nagul, S. D., Bulor, R. M., & Margaretha, D. (2024). Efektivitas Penerapan Teknik Bermain Peran (Role Playing) Melalui Bimbingan Kelompok Untuk Peningkatan Self Esteem Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya (MORFOLOGI)*, 2(2), 85–87. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i2.439>
- Nazri, E. N., Ahmad, N., Ahmad, N. K., & Bakar, A. Y. A. (2022). The Role of Group Play Therapy in Improving Adolescents' Social Interaction. *Creative Education*, 13(10), 3364–3373. <https://doi.org/10.4236/ce.2022.1310215>
- Ndruru, V. (2024). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Self Esteem Siswa Kelas IX SMP Swasta Kristen BNKP Telukdalam Tahun Pelajaran 2022/2023. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 3(1), 382–395.
- Pahlevi, R., & Oktavia, A. (2024). Efektivitas Teknik Modeling Simbolik terhadap Self-esteem Siswa SMP dalam bingkai Bimbingan Kelompok. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling Studies*, 1(2), 74–81. <https://ojs.aeducia.org/index.php/ijgcs/article/view/76>
- Prayitno. (2017). *Konseling Profesional yang Berhasil*. Raja Grafindo Persada.
- Puluhulawa, M., Djibran, M. R., & Pautina, M. R. (2017). Layanan bimbingan kelompok dan pengaruhnya terhadap self-esteem siswa. *Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling 2017*, 301–310. <https://journal2.um.ac.id/index.php/sembk/article/view/1410>
- Raynal, I., Afrilianto, M., & Susanti, D. (2024). Profil Self-Esteem Siswa Kelas VIII SMP Negeri 36 Bandung. *Fokus*, 7(4), 409–418.



- <https://doi.org/10.22460/fokus.v7i4.23260>
- Refnadi, R. (2018). Konsep Self Esteem Serta Implikasinya Pada Siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 16–22.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29210/120182133>
- Rouse, M. L. (2010). Building Self-Esteem of Female Youth in Group Counseling : A Review of Literature and Practice. *Graduate Journal of Counseling Psychology*, 2(1). <http://epublications.marquette.edu/gjcp/vol2/iss1/4>
- Santrock, J. . (2007). *Remaja* (Edisi 11, Jilid 1). (Benedictine Widyasinta, Penerjemah). Jakarta : Erlangga.
- Sholihah, A., Sulian, I., & Mishbahuddin, A. (2020). Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Teknik Bermain Peran Terhadap Self Esteem Mahasiswa Semester III Prodi Bimbingan Dan Konseling. *Consilia : Jurnal Ilmiah BK*, 3(3), 208–218.
- Sidiqa, N. H. (2022). Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Terhadap Self Esteem Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 2 Pubian Lampung Tengah. *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suryapranata, S. (2016). *Panduan Oprasioanl Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Atas*. Jakarta.
- Yusuf, M., & Harahap, A. C. P. (2024). Group Guidance on Role Playing Techniques for the Self-Esteem of Fatherless Children in Orphanages. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 13(01), 55–69.
- Zamzanah, Rasimin, & Yusra, A. (2023). Upaya Meningkatkan Self-Esteem (Harga Diri) pada Siswa melalui Layanan Bimbingan Kelompok di SMP N 19 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2178–2184.

