

## ABSTRAK

### **Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa**

***Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Teknik Role Play dan Kepercayaan Diri***

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII MTs. An-Nawari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini yakni analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan *t-test* untuk pengujian hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 10 siswa yang dijadikan sampel penelitian. Siswa yang mengalami kurangnya kepercayaan diri dan berada pada kategori rendah dengan nilai skala percaya diri antara 33-65. Berdasarkan teknik analisis yang dilakukan, diperoleh data bahwa rata-rata *pre-test* 49.00 sedangkan rata-rata *post-test* sebesar 81.00 artinya rata-rata *post-test* lebih tinggi daripada rata-rata *pre-test*. Nilai  $t_{hitung}$  sebesar 6,249 dengan derajat kebebasan (df)  $n-2= 10-2= 8$ , maka diperoleh untuk nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,860. Maka  $t_{hitung} > t_{tabel} = 6,249 > 1,860$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Nilai  $t_{hitung}$  sebesar 6,249 dengan signifikan 0,000 yang berarti  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.  $H_a$  diterima artinya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role play* efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.