

Efektivitas Teknik Role Playing terhadap Kepercayaan Diri dan 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

Received: June 2026; Revised: July 2026; Published: August 2026

Abstrak

Hambatan psikologis berupa rendahnya kepercayaan diri dan keterbatasan komunikasi interpersonal menjadi fenomena yang dialami sebagian siswa di SMAN 17 Luwu, yang ditunjukkan melalui sikap pasif serta kecenderungan menghindari interaksi sosial selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan tingkat kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal siswa setelah mengikuti layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*) menggunakan desain *one-group pretest-posttest*. Sampel penelitian terdiri atas 10 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria tingkat kepercayaan diri rendah hingga sedang dan kemampuan komunikasi interpersonal yang perlu ditingkatkan. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner yang disusun berdasarkan teori Albert Bandura untuk variabel kepercayaan diri dan teori Joseph A. DeVito untuk variabel komunikasi interpersonal. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam pengumpulan data. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor kepercayaan diri meningkat dari 53,60 pada tahap *pre-test* menjadi 73,60 pada tahap *post-test*, dengan nilai signifikansi sebesar 0,007 ($p < 0,05$). Sementara itu, rata-rata skor kemampuan komunikasi interpersonal meningkat dari 51,00 menjadi 65,20 dengan nilai signifikansi sebesar 0,005 ($p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan skor kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal siswa setelah mengikuti layanan konseling kelompok berbasis teknik *role playing*. Namun demikian, karena penelitian menggunakan desain tanpa kelompok kontrol dan melibatkan jumlah sampel yang terbatas, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan secara hati-hati. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol dan jumlah sampel yang lebih besar untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai pengaruh teknik *role playing* terhadap kedua variabel tersebut.

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

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

Abstract

Psychological barriers in the form of low self-confidence and limited interpersonal communication are experienced by some students at SMAN 17 Luwu, as reflected in passive behavior and a tendency to avoid social interaction during the learning process. This study aimed to examine changes in students' self-confidence and interpersonal communication skills after participating in group counseling services using role-playing techniques. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 10 students selected through purposive sampling based on criteria of low to moderate self-confidence and interpersonal communication skills requiring improvement. Data were collected using questionnaires developed based on Albert Bandura's theory of self-confidence and Joseph A. DeVito's theory of interpersonal communication. The research instruments were tested for validity and reliability before being used for data collection. The results showed that the mean self-confidence score increased from 53.60 in the pre-test to 73.60 in the post-test, with a significance value of 0.007 ($p < 0.05$). Meanwhile, the mean interpersonal communication score increased from 51.00 to 65.20 with a significance value of 0.005 ($p < 0.05$). These findings indicate an increase in students' self-confidence and interpersonal communication scores after participating in role-playing-based group counseling services. However, since the study employed a design without a control group and involved a limited sample size, the findings should be interpreted cautiously. Future studies are recommended to involve control groups and larger samples to provide stronger evidence regarding the influence of role-playing techniques on both variables.

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

How to Cite: Sukri, E., Kadir, . A. ., & Zainuri, I. . (2026). Efektivitas Teknik Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri dengan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa SMAN 17 Luwu. *Journal of Authentic Research*, 5(3), 6551-6563. <https://doi.org/10.36312/zfd5dq44>



<https://doi.org/10.36312/zfd5dq44>

Copyright© 2026, Sukri et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara utuh, tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki siswa pada abad ke-21 adalah kemampuan komunikasi interpersonal, yaitu kemampuan untuk berinteraksi, menyampaikan pesan, bertukar informasi, serta membangun hubungan sosial secara efektif dengan orang lain. Kemampuan ini menjadi bekal penting bagi siswa dalam menghadapi kehidupan bermasyarakat maupun dunia kerja yang semakin menuntut keterampilan kolaborasi dan komunikasi. Menurut (April et al., 2024), komunikasi interpersonal merupakan kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain yang melibatkan proses penyampaian dan penerimaan pesan secara efektif.

Salah satu faktor psikologis yang berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi interpersonal adalah kepercayaan diri. Siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi cenderung lebih berani menyampaikan pendapat, aktif dalam diskusi, serta lebih mudah menjalin hubungan sosial dengan lingkungan sekitarnya. Sebaliknya, siswa dengan tingkat kepercayaan diri rendah umumnya mengalami hambatan dalam berkomunikasi, enggan berbicara di depan umum, dan cenderung menghindari interaksi sosial. Sebagaimana dikemukakan oleh (Tampubolon, 2025), kepercayaan diri berperan penting dalam menentukan keberhasilan komunikasi interpersonal karena individu yang percaya diri akan lebih mudah membuka diri dan berinteraksi dengan orang lain.

Idealnya, sekolah mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal siswa melalui pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah teknik *role playing* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berkomunikasi, mengekspresikan diri, dan berinteraksi dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Menurut Anggraeni1 et al., (2024), penerapan *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, ditemukan bahwa sebagian siswa masih menunjukkan tingkat kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah. Hal tersebut terlihat dari kecenderungan siswa untuk pasif selama pembelajaran, kurang berani mengajukan pertanyaan, enggan menyampaikan pendapat dalam diskusi, serta memilih menghindari interaksi dengan teman sebaya maupun guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan intervensi yang dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan keberanian dalam berkomunikasi. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Kristiani & Katkar, (2024), yang menyatakan bahwa siswa dengan tingkat kepercayaan diri rendah cenderung mengalami kesulitan dalam melakukan komunikasi interpersonal, ditandai dengan keengganan berbicara di depan umum dan menghindari interaksi sosial.

Salah satu faktor yang diduga berkontribusi terhadap kondisi tersebut adalah dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru sehingga kesempatan siswa untuk berlatih berkomunikasi secara langsung menjadi terbatas. Pembelajaran yang lebih banyak menggunakan metode ceramah

dan tugas individu belum memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kepercayaan diri mereka. 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. Selain itu, metode pembelajaran yang kurang variatif dan tidak melibatkan siswa secara aktif juga dapat menghambat perkembangan kepercayaan diri yang pada akhirnya berdampak pada kemampuan komunikasi interpersonal siswa (Roma Sukro Andono¹, Tri Suyati², 2020).

Rendahnya kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal tidak hanya berdampak pada proses pembelajaran di sekolah, tetapi juga dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan kesiapan siswa menghadapi dunia kerja maupun pendidikan lanjutan. Siswa yang kurang percaya diri cenderung pasif, ragu menyampaikan pertanyaan maupun pendapat, serta mengalami kesulitan dalam aktivitas yang menuntut kemampuan presentasi dan kerja sama kelompok. 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 potensinya. Hal serupa juga dikemukakan oleh (Luisa Natania¹, 2023), bahwa rendahnya kepercayaan diri dapat menghambat kemampuan bersosialisasi dan kesiapan individu dalam menghadapi tantangan karir di masa depan.

Sebagai salah satu alternatif solusi, teknik *role playing* dipandang mampu memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk berlatih berkomunikasi dalam berbagai situasi sosial yang dirancang secara terstruktur. Melalui kegiatan ini, siswa dapat belajar menyampaikan pendapat, mendengarkan secara aktif, menunjukkan empati, serta membangun keberanian dalam berinteraksi dengan orang lain dalam suasana yang aman dan kondusif. 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 berada dalam pengawasan dan bimbingan guru.

Penelitian terdahulu telah banyak mengkaji efektivitas teknik *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri maupun kemampuan komunikasi interpersonal secara terpisah. Namun, kajian yang menguji perubahan kedua aspek tersebut secara bersamaan setelah penerapan teknik *role playing*, khususnya pada siswa sekolah menengah atas di wilayah Luwu, masih relatif terbatas. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi berupa pengujian efektivitas teknik *role playing* terhadap perubahan tingkat kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal siswa dalam konteks lokal SMAN 17 Luwu.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan tingkat kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah mengikuti layanan dengan teknik *role playing* di SMAN 17 Luwu. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru dan sekolah dalam menentukan strategi pembelajaran maupun layanan yang efektif untuk mengembangkan kompetensi sosial dan emosional siswa sebagai bagian dari keterampilan abad ke-21. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Miranda¹ et al.,

(2019), yang menunjukkan bahwa teknik *role playing* terbukti efektif meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui adanya perbedaan yang signifikan antara tingkat kepercayaan diri sebelum dan sesudah memperoleh intervensi menggunakan teknik *role playing*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*) menggunakan desain *one-group pretest-posttest*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan tingkat kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa teknik *role playing*. Melalui desain tersebut, peneliti membandingkan skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama sehingga dapat diketahui perubahan yang terjadi setelah intervensi diberikan. Meskipun desain ini tidak menggunakan kelompok kontrol sehingga memiliki keterbatasan dalam menarik kesimpulan kausal secara kuat, desain ini tetap sesuai digunakan untuk studi awal mengenai penerapan teknik *role playing* pada konteks sekolah.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMAN 17 Luwu yang berjumlah 42 siswa. Populasi merupakan keseluruhan subjek yang menjadi sasaran penelitian dan memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria pemilihan sampel meliputi: (1) siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran; (2) siswa yang menunjukkan tingkat kepercayaan diri rendah hingga sedang berdasarkan hasil pengukuran awal; dan (3) siswa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang perlu ditingkatkan.

Seluruh peserta yang memenuhi kriteria tersebut berjumlah 10 siswa dan seluruhnya mengikuti rangkaian penelitian mulai dari pengukuran awal (*pretest*), pelaksanaan intervensi *role playing*, hingga pengukuran akhir (*posttest*). Dengan demikian, pengukuran kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal dilakukan pada kelompok siswa yang sama baik sebelum maupun sesudah perlakuan diberikan.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 17 Luwu, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah memberikan izin serta dukungan terhadap pelaksanaan penelitian dan memiliki karakteristik peserta didik yang sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan yang mencakup tahap persiapan, pelaksanaan intervensi, pengumpulan data, analisis data, hingga penyusunan laporan penelitian.

Variabel kepercayaan diri dalam penelitian ini mengacu pada teori Albert Bandura yang mendefinisikan kepercayaan diri sebagai keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam melakukan tindakan tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Individu dengan tingkat kepercayaan diri tinggi cenderung berani mencoba, tidak mudah menyerah, dan mampu menghadapi situasi sosial secara positif.

Sementara itu, kemampuan komunikasi interpersonal mengacu pada konsep Joseph A. DeVito yang menjelaskan komunikasi interpersonal sebagai proses pertukaran pesan antara dua orang atau lebih yang ditandai oleh keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Kemampuan komunikasi

interpersonal yang baik memungkinkan peserta didik menjalin hubungan sosial secara efektif, memahami orang lain, serta menyampaikan pikiran dan perasaan secara jelas.

Intervensi dalam penelitian ini menggunakan teknik *role playing* yang didasarkan pada teori belajar sosial Albert Bandura, yang menyatakan bahwa individu belajar melalui proses observasi, peniruan, dan pengalaman langsung. Melalui kegiatan *role playing*, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan perilaku komunikasi dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata sehingga dapat melatih keberanian, meningkatkan kepercayaan diri, serta mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal.

Pelaksanaan intervensi dilakukan dalam enam sesi yang difasilitasi oleh peneliti dalam bentuk layanan kelompok. Setiap sesi berlangsung selama ± 60 –90 menit dan dilaksanakan secara bertahap sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Pada setiap sesi, siswa diberikan skenario tertentu yang mengharuskan mereka memainkan peran, menyampaikan pendapat, melakukan interaksi sosial, serta mempraktikkan keterampilan komunikasi dalam berbagai situasi sosial. Selama proses berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap keterlibatan siswa, keberanian berbicara, partisipasi dalam diskusi, dan kemampuan berinteraksi sebagai indikator keberhasilan pelaksanaan *role playing*.

Instrumen penelitian menggunakan kuesioner tertutup dengan skala Likert lima poin, yaitu Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Kurang Setuju (KS) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1 untuk pernyataan positif, serta skor sebaliknya untuk pernyataan negatif. Penggunaan skala lima poin dipilih karena memberikan pilihan respons yang cukup bagi responden tanpa menimbulkan kebingungan akibat terlalu banyak alternatif jawaban.

Instrumen kepercayaan diri disusun berdasarkan indikator keyakinan terhadap kemampuan diri, keberanian mengemukakan pendapat, kemampuan mengambil keputusan, serta kemampuan menghadapi situasi sosial. Sementara itu, instrumen komunikasi interpersonal disusun berdasarkan dimensi komunikasi interpersonal menurut DeVito yang meliputi keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*).

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kemampuan instrumen dalam mengukur variabel penelitian secara akurat dan konsisten. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *product moment*, sedangkan reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh item yang digunakan memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Selain menggunakan kuesioner, penelitian ini juga memanfaatkan dokumentasi sebagai sumber data pendukung berupa profil sekolah, data peserta didik, serta dokumentasi pelaksanaan kegiatan *role playing*. Untuk menjaga etika penelitian dan kerahasiaan peserta, identitas siswa dianonimkan menggunakan kode seperti S1, S2, S3, dan seterusnya sehingga tidak memungkinkan identifikasi langsung terhadap peserta penelitian.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) memperoleh izin penelitian dari pihak sekolah; (2) menentukan sampel penelitian berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan; (3) melaksanakan pengukuran awal

(*pretest*); (4) memberikan intervensi berupa teknik *role playing* selama enam sesi; (5) melaksanakan pengukuran akhir (*posttest*); (6) melakukan tabulasi data; dan (7) melakukan analisis data menggunakan uji statistik yang sesuai dengan tujuan penelitian.

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

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada tingkat kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik setelah mengikuti layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing*. Hal tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata skor kepercayaan diri dari 53,60 menjadi 73,60 dan rata-rata skor kemampuan komunikasi interpersonal dari 51,00 menjadi 65,20. Hasil uji hipotesis juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,007 ($p < 0,05$) pada variabel kepercayaan diri dan 0,005 ($p < 0,05$) pada variabel kemampuan komunikasi interpersonal. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan sehingga hipotesis penelitian diterima.

Peningkatan kepercayaan diri setelah penerapan teknik *role playing* dapat dijelaskan melalui teori belajar sosial Albert Bandura, khususnya konsep *mastery experience* atau pengalaman keberhasilan yang merupakan sumber utama pembentukan *self-efficacy*. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mencoba perilaku baru, menyampaikan pendapat, berbicara di depan kelompok, serta menyelesaikan situasi sosial tertentu dalam lingkungan yang aman dan mendukung. Keberhasilan dalam menjalankan peran tersebut memberikan pengalaman positif yang kemudian meningkatkan keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya sendiri.

Selain *mastery experience*, peningkatan kepercayaan diri juga dapat dijelaskan melalui konsep *observational learning* dan *modeling*. Selama kegiatan *role playing*, peserta didik tidak hanya belajar dari pengalaman pribadinya, tetapi juga melalui pengamatan terhadap teman sebaya yang berhasil menampilkan perilaku komunikasi yang efektif. Proses pengamatan, peniruan, dan penguatan sosial tersebut memungkinkan siswa membangun persepsi positif terhadap kemampuan dirinya sehingga keberanian untuk berpartisipasi dalam interaksi sosial semakin meningkat. Temuan ini sejalan dengan penelitian Miranda¹ et al., (2019) yang menunjukkan bahwa teknik *role playing* efektif meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah intervensi diberikan. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Haliza et al., (2021) yang menyatakan bahwa metode *role play* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berkomunikasi dan berinteraksi dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata sehingga mampu meningkatkan rasa percaya diri peserta didik.

Secara empiris, peningkatan tersebut terlihat pada peserta didik yang sebelumnya menunjukkan tingkat kepercayaan diri rendah selama proses pembelajaran. Sebagai contoh, salah satu peserta penelitian mengalami peningkatan skor kepercayaan diri dari 58 pada tahap *pretest* menjadi 93 pada tahap *posttest*. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman langsung melalui aktivitas bermain peran dapat membantu peserta didik mengurangi rasa takut, kecemasan sosial, dan keraguan dalam mengekspresikan diri di depan orang lain.

Peningkatan juga terjadi pada kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik setelah mengikuti layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing*. Salah satu peserta penelitian mengalami peningkatan skor komunikasi interpersonal dari 48 pada tahap *pretest* menjadi 68 pada tahap *posttest*. Hasil ini menunjukkan bahwa *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan menyampaikan pendapat, mendengarkan secara aktif, merespons lawan bicara, serta membangun interaksi sosial yang lebih efektif.

Temuan tersebut dapat dijelaskan menggunakan teori komunikasi interpersonal Joseph A. DeVito yang menekankan lima dimensi utama komunikasi interpersonal, yaitu keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*). Melalui kegiatan *role playing*, siswa memperoleh ruang untuk mempraktikkan kelima dimensi tersebut secara langsung dalam situasi sosial yang terstruktur. Ketika siswa memainkan suatu peran, mereka dituntut untuk memahami perspektif orang lain, menunjukkan respons empatik, memberikan dukungan kepada anggota kelompok, serta membangun komunikasi yang setara dan positif. Oleh karena itu, peningkatan skor komunikasi interpersonal dapat dipahami sebagai hasil dari latihan komunikasi yang dilakukan secara berulang dalam suasana yang kondusif dan terarah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Kristiani & Katkar, (2024) yang menyatakan bahwa siswa dengan tingkat kepercayaan diri rendah cenderung mengalami kesulitan dalam melakukan komunikasi interpersonal dan cenderung menghindari interaksi sosial. Temuan ini juga mendukung hasil penelitian Yolanda¹ et al., (2021) yang menyatakan bahwa kepercayaan diri dan kesadaran diri memiliki pengaruh terhadap kemampuan komunikasi interpersonal dan pengembangan diri individu. Selain itu, penelitian Luisa Natania¹, (2023) menunjukkan bahwa

rendahnya kepercayaan diri dapat menjadi hambatan dalam proses sosialisasi dan pengembangan karir di masa depan.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu diinterpretasikan secara hati-hati karena terdapat beberapa keterbatasan metodologis. Pertama, penelitian menggunakan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol sehingga kesimpulan mengenai hubungan sebab-akibat antara teknik *role playing* dan peningkatan kedua variabel masih terbatas. Kedua, jumlah sampel penelitian relatif kecil sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada populasi yang lebih besar. Ketiga, durasi intervensi yang relatif singkat memungkinkan efek peningkatan yang diperoleh masih bersifat sementara dan memerlukan pengamatan jangka panjang untuk mengetahui keberlanjutannya.

Selain itu, peningkatan skor yang terjadi tidak sepenuhnya dapat dipastikan berasal dari penerapan teknik *role playing*. Terdapat kemungkinan bahwa peningkatan tersebut juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti efek pengulangan pengisian kuesioner (*testing effect*), meningkatnya motivasi siswa karena mendapatkan perhatian khusus selama penelitian (*Hawthorne effect*), maupun perubahan suasana belajar selama pelaksanaan layanan konseling kelompok. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, serta periode intervensi yang lebih panjang agar efektivitas teknik *role playing* dapat diuji dengan tingkat validitas internal yang lebih tinggi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* berpotensi menjadi salah satu alternatif strategi yang efektif dalam membantu peserta didik mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal. Teknik ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar secara kognitif, tetapi juga memungkinkan siswa memperoleh pengalaman sosial secara langsung yang mendukung perkembangan aspek emosional dan keterampilan interpersonal mereka di lingkungan sekolah.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal siswa setelah mengikuti layanan konseling kelompok berbasis teknik *role playing* di SMAN 17 Luwu. Pada variabel kepercayaan diri, rata-rata skor meningkat dari 53,60 pada tahap *pre-test* menjadi 73,60 pada tahap *post-test*, dengan hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,007 ($p < 0,05$). Sementara itu, pada variabel kemampuan komunikasi interpersonal, rata-rata skor meningkat dari 51,00 menjadi 65,20 dengan nilai signifikansi sebesar 0,005 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kondisi sebelum dan sesudah pelaksanaan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing*.

Temuan ini menunjukkan bahwa teknik *role playing* berpotensi menjadi salah satu alternatif strategi dalam layanan konseling kelompok untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi guru bimbingan dan konseling maupun pihak sekolah dalam mengembangkan layanan yang tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada penguatan keterampilan sosial dan emosional siswa.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan secara hati-hati karena penelitian menggunakan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol, melibatkan jumlah sampel yang relatif terbatas, serta dilaksanakan dalam periode intervensi yang singkat. Oleh karena itu, peningkatan skor yang terjadi belum sepenuhnya dapat diatribusikan secara langsung kepada penerapan teknik *role playing* karena masih terdapat kemungkinan pengaruh faktor lain di luar perlakuan yang diberikan.

Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, periode intervensi yang lebih panjang, serta instrumen yang memiliki bukti validitas dan reliabilitas yang kuat agar efektivitas teknik *role playing* terhadap kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal dapat diuji dengan tingkat validitas internal dan eksternal yang lebih baik.

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. <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. <https://doi.org/10.24912/kn.v8i1.21677>
- Miranda¹, I., Hakim², . Ibrahim Al, & Wibowo³, . Bangun Yoga. (2019). *Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri*. <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 diri*. <https://doi.org/10.26877/htth8m76>
- 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>