JURNAL

PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS VIII SMP PAWYATAN DAHA 1 KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2016/2017

The effect of the use of role playing method to increase the confidence of students in class VIII SMP Pawyatan Daha 1 kedirI in the academic year 2016/2017

Oleh:

NAMA : Ditri Nia Wulandari

NPM : 12.1.01.01.0238

Dibimbing oleh :

1. **Dr. Atrup, M.Pd.,MM.**
2. **Risaniatin Ningsih, S.Pd.,M.Psi.**

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

Artikel Skripsi
Universitas Nusantara PGRI Kediri

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap	: Ditri Nia Wulandari
NPM	: 12.1.01.01.0238
Telepun/HP	: 085755510144
Alamat Surel (Email)	: niaw024@gmail.com
Judul Artikel	: Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII SMP Pawyatan Daha 1 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017
Fakultas – Program Studi	: FKIP – Bimbingan dan Konseling.
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kediri, Jatim

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 19 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Dr. Atrup, M.Pd.,MM. NIDN. 0709116101	Risaniatin Ningsih, S.Pd.,M.Psi. NIDN. 0720018601	Ditri Nia Wulandari NPM. 12.1.01.01.0238

PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS VIII SMP PAWYATAN DAHA 1 KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Ditri Nia Wulandari
12.1.01.01.0238
FKIP – Bimbingan dan Konseling
niaw024@gmail.com
Dr. Atrup, M.Pd.,MM. dan Risaniatin Ningsih, S.Pd.,M.Psi.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Ditri Nia Wulandari: Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII SMP Pawyatan Daha 1 Kediri, Skripsi, BK, FKIP UN PGRI Kediri, 2016.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kepercayaan diri siswa kurang Karena masih didominasi oleh rasa malu dan canggung. Di SMP Pawyatan Daha 1 Kediri masih banyak siswa yang kepercayaan diri nya rendah. Hal tersebut Nampak dari siswa yang kurang mau untuk tampil di depan kelas. Akibatnya suasana kelas menjadi monoton dan pasif. Permasalahan peneliti ini adalah ada tidaknya pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa. Peneliti ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan subyek penelitian siswa kelas VIII SMP Pawyatan Daha 1 Kediri, Teknik Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan *one-group pretest-posttest design* yaitu dengan memberikan skala sebelum diberi perlakuan dan diberi skala lagi setelah diberi perlakuan. Proses analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif dan analisis hipotesis dengan menggunakan uji-t. Hasil penelitian berdasarkan uji-t *paired samples test* menyatakan bahwa ada peningkatan kepercayaan diri pada siswa setelah diberikan metode *role playing*. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis diperoleh t_{hitung} -2,823 t_{tabel} 2,026 sehingga -2,823 > 2,026 dengan taraf signifikan (2-tailed) 0,008 < 0,05 maka Hipotesis diterima. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan sebagai saran yaitu: Diharapkan bagi guru BK atau konselor dapat menerapkan metode *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri pada siswa tentunya dalam mengaplikasikan teknik ini peneliti harus mempersiapkan *treatment* yang sesuai dengan karakteristik subyek.

KATA KUNCI : penggunaan metode *role playing*, peningkatan kepercayaan diri

I. LATAR BELAKANG

Perilaku manusia sangat berkembang pesat dari jaman dulu hingga sekarang perilaku manusia sudah berbeda. Banyak anak sekarang yang senang memanfaatkan temannya sendiri misalnya saat ulangan anak lebih senang mencontek temannya daripada percaya kepada kemampuan dirinya sendiri. Banyak alasan yang melatar belakangi kebiasaan anak menyontek, yang paling menonjol adalah mereka tidak memiliki kepercayaan diri dengan dirinya sendiri tidak yakin akan jawaban yang dimiliki, penguasaan skill penyampaian yang mengakibatkan minder tidak percaya diri dan kurang pemahaman penyebab lemahnya produktivitas.

(Peale 2011: 126) Manusia dilahirkan untuk berhasil, bukan untuk gagal. Kepercayaan diri adalah rahasia utama keberhasilan. Akan tetapi, betapa banyak orang yang tidak percaya kepada diri sendiri. Betapa banyak orang yang menderita sikap mental yang melumpuhkan karier, yaitu keraguan diri dan tidak memiliki kepercayaan diri. Siapapun dapat mengatasi kesulitan jika benar-benar belajar untuk mempercayai dirinya sendiri. Rahasia pertama keberhasilan adalah terus percaya kepada diri sendiri dan memiliki kepercayaan diri.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru BK di SMP Pawyatan Daha 1 Kediri kepercayaan diri siswa disana sangat kurang, banyak faktor yang mendasari masalah kepercayaan diri ini dari kurangnya keberanian untuk bertanya dan menanggapi penjelasan dari guru. Menyontek adalah hal yang paling mudah dilihat karena kurangnya kepercayaan diri pada kemampuan yang dimilikinya. Konselor di SMP Pawyatan Daha 1 Kediri menegaskan bahwa jika siswa mengalami masalah kepercayaan diri, maka dapat menyebabkan mereka tidak bisa membiasakan dirinya mandiri dan akan tergantung pada temannya khususnya pada masalah belajarnya.

Kepercayaan diri sangat perlu dikembangkan, karena bila tidak dikembangkan dapat menimbulkan hambatan besarpada bidang kehidupan pribadi, sosial, belajar dan karirnya, yaitu siswa mengalami hambatan dalam merencanakan dan menentukan pilihan karir atau menentukan pilihan studi lanjutnya. Seorang siswa dikatakan memiliki kepercayaan diri yang tinggi apabila siswa mampu mengekspresikan dirinya tanpa ada rasa ragu, malu dan canggung.

Selanjutnya dari penjelasan diatas, usaha yang perlu dilakukan dalam rangka

memperbaiki layanan bimbingan dan koseling untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa adalah dengan mengoptimalkan layanan bimbingan dan konseling dengan menggunakan metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. *Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Syamsu, 2000).

Melihat fenomena tersebut masalah kepercayaan diri perlu penanganan segera karena kepercayaan diri perlu ditumbuhkan dan dikembangkan agar apa yang di impikan bisa terlealisasi tanpa ada rasa malu dan minder. Dengan menyadari begitu pentingnya konsep kepercayaan diri siswa, atas dasar pemikiran tersebut maka penulis tertarik untuk meneliti tentang "Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatkan Kepercayaan Diri siswa kelasVIII SMP Pawyatan Daha 1 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017".

II. METODE

Penelitian ini menggunakan teknik *pre experimen design* dengan menggunakan 2 variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *Role Playing*, variabel terikatnya adalah kepercayaan diri. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 380 siswa.

Sampel diambil dengan menggunakan teknik *cluster sampling* (area sampling) menurut Sugiyono (2010: 83) *Cluster Sampling* (area sampling) adalah teknik pengambilan untuk menentukan jumlah sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, untuk menentukan populasi mana yang akan dijadikan sumber data, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan. Tahapan teknik ini meliputi dua tahap yaitu menentukan sampel yang di teliti dan tahap berikutnya menentukan orang-orang yang ada pada daerah itu secara sampling

juga (Sugiyono 2010: 83) menurut Sudjana (2005: 466), gradien jumlah sampel yang digunakan menyesuaikan dari total sampel yang di dapatkan, selain itu beberapa value persentasi yang digunakan untuk pengambilan data pada umumnya 10%, 15%, 20% dan 25% sementara itu semua tahap pengambilan sampel harus di sesuaikan beberapa faktor antara lain, kemampuan jangkauan peneliti tersebut.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel sebesar 10%, jadi 10% x 380 siswa = 38 siswa. Kemudian 38 siswa ini tidak diambil secara acak namun peneliti mengambil sampel langsung dalam 1 kelas yaitu kelas VIII A. Peneliti memilih kelas ini karena responden secara alami berkumpul bersama dan memiliki kesamaan masalah yaitu masalah kepercayaan diri yang kurang.

Peneliti menggunakan instrumen angket dengan skala pengukuran *Likert* dalam mencari data, namun sebelum angket dibagikan, peneliti telah melakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Instrumen agket kepercayaan diri yang dinyatakan valid berjumlah 26 item. Analisis data menggunakan Uji-t *paired sampel t-test* dengan norma keputusan menggunakan pedoman dengan taraf signifikansi 5%.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

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	kepercayaan diri sebelum dan sesudah diberi metode role playing	-6.026	13.157	2.134	-10.351	-1.702	-2.823	37	.008

Berdasrkan hasil perhitungan dengan uji Paired Samples Test diperoleh t_{hitung} sebesar -2,823 untuk nilai t_{tabel} 2,026 dengan taraf signifikan 5%. Jadi (H_a) yang berbunyi "adanya pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa kelas VIII SMP Pawyatan Daha 1 Kediri" diterima dan (H_O) ditolak yang berbunyi metode *role playing* tidak berpengaruh terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa kelas VIII SMP Pawyatan Daha 1 Kediri. Dibuktikan dengan perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu – 2,823 > 2,026 dengan taraf sifnifikan 5% jadi hipotesis diterima.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Norman Vincent Peale. 2011. *Anda Pasti Bisa Bila Berfikir Bisa*. KARISMA Publishing Group.

Riduan. 2004. *Metode Riset.* Jakarta : Rineka Cipta.

Sudjana. 2005. *Metode Statistika Edisi ke-6.* Bandung : Tarsito.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitataif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Syamsu. 2000. *Teaching Speaking*. Makalah disajikan pada Penataran Instruktur Guru Bahasa Inggris SLTP Swasta, Jakarta, 19 Pebruari.