

ARTIKEL

PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 MOJO TAHUN AJARAN 2016/2017



Oleh :

WARDIANA APRILLIA

NPM : 13.1.01.01.0058

Dibimbing oleh :

1. Dra. Khususiyah, M.Pd.
2. Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi.

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN 2017**

SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017




Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : WARDIANA APRILLIA
NPM : 13.1.01.01.0058
Telepon/HP : 082232719064
Alamat Surel (Email) : wardianawardiana4@gmail.com
Judul Artikel : Pengaruh Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VII SMPN 1 Mojo Tahun 2016/2017
Fakultas – Program Studi : FKIP-Bimbingan dan Konseling
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jl. K.H. Achmad Dahlan 76 Mojoroto Kediri

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, 05 September 2017
Pembimbing I  Dra. Khususiyah, M.Pd. NIDN. 0717115901	Pembimbing II  Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi. NIDN. 0720018601	Penulis,  Wardiana Aprillia NPM. 13.1.01.01.0058

PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 MOJO TAHUN AJARAN 2016/2017

WARDIANA APRILLIA

NPM. 13.1.01.01.0058

FKIP – Prodi Bimbingan dan Konseling

Email: wardianawardiana4@gmail.com

Dra. Khususiyah, M.Pd. dan Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pemberian layanan BK masih didominasi oleh aktivitas klasikal ceramah dimana guru yang berperan aktif. Akibatnya suasana kelas menjadi monoton dan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi membuat siswa akan ikut terlibat langsung dan memberi contoh nyata bagaimana manfaat memiliki kepercayaan diri yang baik. Maka dari itu diperlukan metode pembelajaran seperti *role playing*. Permasalahan penelitian ini adalah adakah pengaruh teknik *role playing* terhadap kepercayaan diri?. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan desain *pre experimental one group pre test post test*. Dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMPN 1 Mojo yang berjumlah 380. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster sampling*. Menggunakan angket sebagai instrumen yang dilakukan sebanyak tiga yaitu memberikan *pre test* dilanjutkan dengan *treatment* berupa *role playing* dan terakhir pemberian *post test*. Teknik analisa data menggunakan *pearson product moment* dan dibantu dengan menggunakan *SPSS 21*. Hasil penelitian berdasarkan uji *paired samples test* menyatakan t_{hitung} sebesar 6,592 dan t_{tabel} sebesar 1,687. Sehingga $6,592 > 1,687$ pada taraf signifikansi 5% H_0 ditolak. Jadi hasil dalam penelitian ini sesuai dengan hipotesis yang diajukan yaitu adanya pengaruh teknik *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa kelas VII SMPN1 Mojo tahun ajaran 2016/2017. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: Tujuan penggunaan *role playing* adalah untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan memberikan contoh nyata bagaimana kepercayaan diri siswa, guru BK hendaknya meningkatkan kualitas layanan bimbingan konseling, sehingga siswa mampu meningkatkan kepercayaan diri.

KATA KUNCI : *Role Playing*, Kepercayaan Diri

I. LATAR BELAKANG

Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia. Hal ini juga diselaraskan dengan tujuan pendidikan nasional yang telah tercantum dalam Undang-Undang Pendidikan Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam

Bab I pasal 1 ayat 1, dinyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.



Disebutkan dalam pasal tersebut bahwa pendidikan nasional salah satunya memiliki fungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi lebih baik lagi. Potensi yang dimiliki oleh manusia pastilah berbeda, antara manusia satu dengan yang lain karena tergantung pada tingkat kemampuan masing-masing individu. Manusia yang menginginkan perubahan pada dirinya untuk menjadi lebih baik pastinya mau mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, sehingga potensi yang ada pada dirinya menjadi lebih optimal. Sebaliknya, manusia yang tidak mau mengembangkan kemampuan yang dimiliki maka manusia tersebut tidak ada perubahan pada dirinya untuk lebih baik. Kepercayaan diri sangat penting untuk dimiliki masing-masing individu. Biasanya orang yang memiliki kepercayaan diri yang rendah akan membuat orang tersebut cenderung menarik diri dari hubungan sosialnya. Bukan hanya orang tersebut yang bingung menunjukkan siapa sebenarnya dirinya melainkan orang lain yang mengamatnya juga bingung untuk mengenali siapa dirinya. Kepercayaan diri merupakan hal penting yang sangat perlu ditumbuhkan dalam diri seseorang. Karena kepercayaan terhadap diri sendiri digunakan untuk menghadapi tiap

tantangan dalam fase kehidupan yang harus dihadapi.

Fatimah (2008 dalam Lia Devita Sari, 2016), menjelaskan bahwa kepercayaan diri adalah sikap positif seorang individu yang kemampuan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif, baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapinya.

Seseorang yang selalu beranggapan bahwa dirinya tidak mempunyai kemampuan, merasa dirinya tidak berharga merupakan gambaran diri dari orang yang kurang memiliki kepercayaan diri. Setiap siswa berasal dari lingkungan dan latar belakang yang berbeda-beda sehingga hal itu mempengaruhi kepribadian dan pembentukan kepercayaan diri. Kepribadian merupakan suatu totalitas individu yang memberikan perbedaan ciri umum dengan pribadi lainnya.

Siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah yaitu siswa yang sering kali berperilaku tidak sepatutnya dilakukan. Perilaku mencontek dengan temannya saat mengerjakan tugas baik saat ujian atau tugas-tugas harian, sering mengeluh terhadap diri sendiri, merasa pesimis tidak mampu apabila disuruh untuk mengerjakan tugas tertentu, putus asa, malu-malu dan sering menyendiri dari teman-temannya.



Oleh karena itu kepercayaan diri siswa sangat penting karena dapat menunjang prestasi akademik siswa. menumbuhkan kepercayaan diri siswa salah satunya dapat dilakukan dengan cara penggunaan teknik *role playing*. Menurut (Huda, 2014) menyatakan bahwa *role playing* merupakan “suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”.

Berdasarkan pengalaman yang ditemukan di lapangan serta wawancara yang peneliti lakukan dengan beberapa siswa kelas VII dan juga guru BK di SMP Negeri 1 Mojo pada saat PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) tanggal 8 oktober 2016, yaitu peserta didik khususnya pada kelas VII menunjukkan sikap yang kepercayaan dirinya rendah yaitu terlihat ketika siswa merasa rendah diri saat bergaul dengan temanya dari pondok. Rendah diri itu muncul saat siswa domisili mojo menganggap bahwa cara berpenampilan siswa pondok lebih menarik dari pada dirinya. Selain dari segi penampilan, siswa domisili mojo juga menganggap bahwa siswa dari pondok menggunakan bahasa Indonesia yang lebih baik.

Bimbingan dan konseling terdapat banyak layanan dan teknik yang dapat digunakan sebagai langkah dalam

membantu masalah siswa seperti yang sudah dijelaskan di atas, yaitu rendahnya kepercayaan diri. Dari berbagai layanan dan teknik yang ada dalam bimbingan konseling salah satunya teknik *role playing*, yang mana dapat digunakan untuk menumbuhkan kepercayaan diri siswa. Dengan menggunakan teknik *role playing* diharapkan dapat menetralsir hambatan yang terjadi saat proses belajar siswa disekolah.

Teknik *role playing* memiliki keunggulan yakni siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerjasama, siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Pentingnya penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa secara optimal, yang mana sesuai fungsi pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi siswa. Karena jika masalah kepercayaan diri rendah tersebut tidak diselesaikan dapat menghambat proses belajar siswa

disekolah. Selain itu siswa yang memiliki kepercayaan diri yang rendah akan membuat siswa tersebut cenderung menarik diri dari hubungan sosialnya, dan mengakibatkan siswa tersebut kurang mengikuti perkembangan informasi akademik di sekolah.

Bedasarkan uraian yang dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan tentang pengaruh teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri pada siswa kelas VII SMPN 1 Mojo Tahun Ajaran 2016/2017.

II. METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif. Teknik *pre-eksperimental* karena design ini belum merupakan eksperimen sungguhsungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen, Sugiyono (2016). Dengan *design One Group Pretest-Posttest* didalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Menggunakan teknik *sample purposive sampling* berupa teknik penentuan sample dengan Pertimbangan tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII – H dengan jumlah 38 siswa. Kelas ini dipilih dengan alasan rekomendasi Guru BK di SMPN 1 Mojo dan juga karena peneliti

mengamati pada saat PPL di SMPN 1 Mojo yang melihat karakteristik siswa kelas VII – H yang memiliki kepercayaan diri rendah.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket. Pemberian skor dalam penelitian ini menggunakan skala model *likert* dengan lima kemungkinan jawaban, yaitu: sangat sesuai, sesuai, ragu-ragu, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai, masing-masing jawaban baik dari pertanyaan yang *favorabel* atau *unfavorabel* diberikan nilai yang bergerak dari 1 (satu) sampai 5 (lima) tergantung dari kategori jawaban yang diberikan.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Pelaksanaan *role playing* dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap dimulai dari uji validitas sampai dengan *post-test*. Dilaksanakan mulai 26 April 2017, Pada setiap sesi pertemuan berdurasi 40-45 menit, yang diberikan kepada 38 anak kelas VII H di SMPN 1 Mojo. Diklasifikasikan pengkategorian skala kepercayaan diri dengan menggunakan lima tingkatan yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, kurang, sangat rendah. Untuk mempermudah peneliti dalam menganalisa data hasil sebelum perlakuan maupun sesudah perlakuan, maka dibuat kelas

interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Skala Kepercayaan Diri

No	Rentang kelas interval	Kategori
1	78 – 90	Sangat Tinggi
2	63 – 77	Tinggi
3	48 – 62	Sedang
4	33 – 47	Kurang
5	18 – 32	Sangat Rendah

Hasil *pretest* dan *posttest* siswa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2 Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri

No	Kategori	Rentang	Jumlah siswa sebelum diberi perlakuan	Prosentase siswa sebelum diberi perlakuan	Jumlah siswa setelah diberi perlakuan	Prosentase siswa setelah diberi perlakuan
1	Sangat Tinggi	78 – 90	4	10,5%	11	28,9%
2	Tinggi	63 – 77	12	31,5%	22	57,8%
3	Sedang	48 – 62	20	52,6%	4	10,6%
4	Kurang	33 – 47	1	2,7%	1	2,7%
5	Sangat rendah	18 – 32	1	2,7%	0	0%
			38	100%	38	100%

Dari hasil tabel 2 distribusi frekuensi prosentase kepercayaan diri setelah diberikan perlakuan di atas dapat dilihat 28,9% berada pada interval 78 – 90 termasuk dalam kategori kepercayaan diri sangat tinggi. Sebesar 57,8% berada pada interval 63 – 77 termasuk dalam kategori kepercayaan tinggi. Sebesar 10,6% berada pada interval 48 – 62 termasuk dalam kategori kepercayaan kurang. Sebesar 0% berada pada interval 18 – 32 termasuk dalam kategori kepercayaan diri sangat rendah.

Untuk mengetahui kemampuan awal serta mengetahui keseragaman antara kedua tes tersebut dan untuk memastikan kemampuan awal tersebut berbeda atau tidak maka perlu dilakukan uji

homogenitas. Sebelum dilakukannya uji homogenitas, sebelumnya dilakukan uji normalitas, apabila data berdistribusi normal maka pengujian dilanjutkan dengan uji homogenitas, apabila data tidak berdistribusi normal, maka pengujian dilakukan uji statistik *nonparametric*. Hasil uji normalitas dapat dilihat dalam tabel:

Tabel 3 Uji Normalitas *One-Sample*

Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		sebelum	sesudah
N		38	38
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	60,66	70,68
	Std. Deviation	9,735	8,224
Most Extreme Differences	Absolute Positive	,126	,156
	Negative	-,103	-,156
Test Statistic		,126	,156
Asymp. Sig. (2-tailed)		,134 ^c	,021 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Dari tabel 3 di atas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* mempunyai nilai 0,134 untuk nilai *pre-test* dan 0,021 untuk nilai *post-test*, karena nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut dikatakan normal. Selanjutnya uji homogenitas dilakukan pada nilai *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui variasi data atau tidak berdasarkan data sampel dari populasi yang mempunyai variasi yang sama. Pengujian dengan statistik *Bassed On Mean* dengan $\alpha > 0,05$ maka data homogen.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas *Test of Homogeneity of Variances*.

Test of Homogeneity of Variances			
Kepercayaan diri			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,802	9	17	,620

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat disimpulkan bahwa pengujian menggunakan statistik *Bassed On Mean* diperoleh nilai *levene statistic* sebesar $0,620 > 0,05$ sehingga data nilai *pre-test* dan *post-test* bersifat homogeny. Selanjutnya gar mengetahui perbedaan kepercayaan diri antara *pre-test* dan *post-test* berupa teknik *role playing* maka menggunakan analisis data sebagai berikut:

Tabel 5

Hasil uji *correlations* data kepercayaan diri sebelum dan sesudah diberikan intervensi *role playing*. *Paired Samples*

Correlations

Pair		N	Correlation	Sig.
1	Kepercayaan diri sebelum dan sesudah diberi <i>role playing</i>	38	,230	,165

Tabel 6

Uji Paired Samples t-test Kepercayaan diri sebelum dan sesudah diberikan *intervensi role playing*. *Paired Samples Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences						Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-10,02632	11,20687	1,81799	-13,70992	-6,34271	-5,515	37	,000

Berdasarkan tabel 6, dengan menggunakan program *SPSS Versi 23* dengan menggunakan Uji *Paired Samples t-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,515 dan $p-value$ 0,000.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis data dengan rumus *t-test* diperoleh t_{hitung} sebesar 5,515 selanjutnya akan dibandingkan dengan angka t_{tabel} sebesar yang diperoleh dari $df (38-1) = 37$ taraf signifikansi 5%. Hasilnya ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $5,515 > 1,687$ sehingga perhitungan signifikan.

Hipotesis yang akan diujikan adalah “Adanya pengaruh teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik kelas VII SMPN 1 Mojo Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017”. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh hasil t_{hitung} 5,515 dan t_{tabel} 1,687 Sehingga $5,515 > 1,687$ pada taraf signifikansi 5% h_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Berikut ini tabel signifikansi.

Tabel 7 Tabel Signifikansi

N	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig 5%	Hipotesis
38	5,515	1,687	Sig	h_a diterima h_0 ditolak

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Mojo yang dimulai dari pengumpulan
WARDIANA APRILLIA | NPM. 13.1.01.01.0058
FKIP – Prodi BK

data, pemberian perlakuan dan analisis data hasil penelitian menunjukkan bahwa:

Berdasarkan hasil analisis hipotesis didapatkan t_{hitung} sebesar 5,515 dan t_{tabel} sebesar 1,687 Sehingga $5,515 > 1,687$ pada taraf signifikansi 5% h_0 ditolak, H_a diterima. Jadi terdapat pengaruh teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMPN 1 Mojo Tahun Pelajaran 2016/2017.

Hasil ketika mengadakan penelitian terdapat pengaruh yang positif pemberian metode *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, yang berarti semakin sering *role playing* dilakukan akan semakin meningkatkan kepercayaan diri peserta didik tersebut.

Setelah melakukan penelitian dan memperoleh hasil yang diharapkan, maka penelitian dapat memberikan saran sebagai berikut:

Bagi Sekolah: Diharapkan semua pihak sekolah senantiasa memberikan contoh yang baik dalam berperilaku sehingga bisa dijadikan tauladan yang baik bagi peserta didik. Bagi Guru BK: Diharapkan dapat membantu peserta didik menghadapi tugas perkembangannya dengan memberikan bimbingan secara intensif bagi peserta didik yang memiliki permasalahan kepercayaan diri dan memberikan layanan dengan metode yang tepat serta bervariasi yang salah satunya



metode *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Dan guru BK hendaknya lebih kreatif lagi untuk memilih metode-metode lain dalam memberikan layanan sehingga mempermudah pencapaian tujuan layanan serta menciptakan suasana yang tidak membosankan di kelas.

Bagi Orang Tua : Diharapkan senantiasa mendorong anak-anak memiliki kepercayaan diri dalam kehidupan sehari-hari. Bagi Peserta Didik: Diharapkan untuk meningkatkan kepercayaan diri dengan sikap dan tingkah laku yang baik. Bagi peneliti selanjutnya. Diharapkan melakukan penelitian lebih lanjut dengan subjek yang lebih luas dan variabel-variabel lain lain yang lebih mempengaruhi kepercayaan diri peserta didik.

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sari, D, L. 2016. *Peningkatan Percaya Diri Menggunakan Layanan Konseling Kelompok (Role Playing) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Metro*. (Online), tersedia: <http://digilib.unila.ac.id>. Diunduh 3 april 2017.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang – Undang Pendidikan RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Jaringan

Dokumentasi dan Informasi Hukum Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia. (Online), tersedia: <http://www.jdih.bpk.go.id>, diunduh 25 september 2016.