

EFEKTIFITAS TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA SMA

Tri Lestari

Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Dr. Setiabudhi 229, Bandung 40154, INDONESIA
Email: trilestari@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa SMAN 1 Pangandaran. Metode penelitian menggunakan quasi eksperimen dengan *pretest-posttest control group design* dan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket *self-confidence*. Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X SMAN 1 Pangandaran yang secara administratif terdaftar dan aktif dalam pembelajaran di kelas. Sampel yang diperoleh adalah siswa kelas X-10 yaitu sebagai kelas eksperimen dan kelas X-8 sebagai kelas kontrol melalui teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) Gambaran kepercayaan diri siswa kelas X SMAN 1 Pangandaran mengalami peningkatan skor setelah diberikan perlakuan berupa teknik *role playing*. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan skor *pretest* sebelum perlakuan ke skor *posttest* setelah perlakuan; (2) Efektivitas teknik *role playing* terbukti dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Peningkatan yang signifikan terlihat dari hasil uji *t paired sample* dan hasil uji *N-gain*. Dapat disimpulkan bahwa teknik *Role playing* efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas X SMAN 1 Pangandaran.

Kata kunci: efektivitas, kepercayaan diri, teknik *role playing*, siswa SMA

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of role playing techniques in increasing the confidence of students of SMAN 1 Pangandaran. The research method used quasi-experiment with pretest-posttest control group design and quantitative approach. Data collection techniques are using self-confidence questionnaires. Participants in this study were all class X of SMAN 1 Pangandaran which was administratively registered and active in classroom learning. The sample obtained was class X-10 students, namely as the experimental class and class X-8 as the control class through a purposive sampling technique. The results of the study indicate that; (1) An overview of self-confidence in class X students of SMAN 1 Pangandaran has increased scores after being given treatment in the form of role playing techniques. This is evidenced by the increase in the pretest score before treatment to the posttest score after treatment; (2) The effectiveness of role playing techniques is proven to increase student confidence. Significant improvement can be seen from the results of the

paired sample t test and the N-gain test results. It can be concluded that the effective playing technique to increase the confidence of class X students of SMAN 1 Pangandaran.

Keywords: *effectiveness, self-confidence, role playing techniques, high school students.*

Pendahuluan

Perkembangan pada fase remaja merupakan masa individu sebelum menjelang masa dewasa. Pada tahap ini remaja memiliki kebutuhan dalam interaksi sosial dan perkembangan yang semakin kompleks (Batubara, 2016). Remaja mulai memperhatikan lingkungan dan bergaul dengan berbagai kelompok usia sehingga pada fase remaja kehidupan individu memiliki tugas perkembangan yang terkait dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang seyogyanya dimiliki oleh individu sesuai dengan fase perkembangannya. Adapun munculnya tugas perkembangan disebabkan adanya faktor-faktor kematangan fisik, tuntutan masyarakat secara kultural, tuntutan dan dorongan dari individu itu sendiri dan tuntutan norma agama. Jika remaja sanggup melaksanakan tugas perkembangannya dengan baik, maka ia akan merasa bahagia dan puas. Sebaliknya, jika ia gagal, maka tugas perkembangan fase berikutnya dapat terganggu.

Penelitian menitikberatkan pada remaja di Sekolah Menengah Atas (SMA) karena pada kelompok usia menengah atas

perlu memiliki sikap percaya diri dalam pergaulannya baik di sekolah keluarga maupun di masyarakat. Adanya kepercayaan diri pada siswa membuat ketidakraguan dalam melakukan aktivitas apapun bagi siswa.

Penelitian ini dilakukan pada Siswa Kelas X SMAN 1 Pangandaran dengan anggapan bahwa SMAN 1 Pangandaran merupakan sekolah negeri dari segala golongan baik golongan atas, menengah dan bawah baik secara ekonomi dan sosial. Adanya berbagai golongan siswa kadang kala membuat adanya gap siswa yang membuat sebagian siswa kurang percaya diri, merasa minder, rendah diri dan cenderung mengisolir dirinya dalam pergaulan sehari-hari. Berdasarkan hasil survey awal dengan pihak sekolah dan siswa bahwa sebagian siswa SMAN 1 Pangandaran banyak yang belum memiliki kepercayaan diri dengan sikap minder, jarang bergaul, sering malu untuk tampil di kelas, tidak pernah belajar kelompok dan sering kali motivasi belajar menurun. Masalah kepercayaan diri siswa yang sering muncul adalah karena ekonomi rendah, fisik yang tidak cantik/ganteng, penampilan yang kurang rapih, merasa di

jauhi dan di cemooh teman-temannya, jadi pada akhirnya siswa yang notabeneanya demikian tambah menutup diri dan setiap kali diminta oleh guru BK untuk bergaul dengan teman yang lain selalu merasa tidak percaya diri karena berbeda dengan teman yang jauh lebih populer.

Salah satu teknik dari layanan penguasaan konten yang dapat digunakan untuk membantu anak mengurangi dampak perubahan pubertas yang berupa hilangnya kepercayaan diri, yaitu dengan teknik *Role playing*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik *Role playing*. Menurut Friedman (2006), kepercayaan diri dapat ditingkatkan dengan menggunakan 4 hal yaitu pengalaman keberhasilan, pengalaman orang lain, persuasi verbal, dan kondisi fisiologis. Turkasvand et.al (2011) menemukan bahwa teknik *Role playing* mampu meningkatkan kepercayaan dan harga diri seseorang. Salimi et.al (2014) menemukan bahwa bimbingan kelompok mampu meningkatkan percaya diri siswa.

Adanya teknik *Role playing* dapat dikatakan mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa. *Role playing* merupakan proses interaktif tentang memberikan definisi baru dan definisi ulang tentang dunia permainan imajinatif yang dilakukan oleh kelompok pemain

untuk mengenali kekuatan diri dimana satu atau lebih pemain akan memainkan karakter tertentu untuk mendefinisi kekuatan yang dimilikinya (Montola, 2007). Rumusan masalah penelitian ini dapat dijabarkan dalam pertanyaan penelitian adalah (1) Bagaimana gambaran kepercayaan diri siswa kelas X SMAN 1 Pangandaran?; (2) Bagaimana efektivitas teknik *Role playing* mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas X SMAN 1 Pangandaran? Tujuan penelitian secara umum ini adalah untuk mengetahui gambaran kepercayaan diri siswa kelas X SMAN 1 Pangandaran. Tujuan secara khusus antara lain (1) untuk mengetahui teknik *Role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa SMAN 1 Pangandaran; (2) Untuk mengetahui efektivitas teknik *Role playing* terhadap kepercayaan diri siswa kelas X SMAN 1 Pangandaran.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan penelitian eksperimental yaitu penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan (treatment) tertentu terhadap subjek penelitian yang bersangkutan dengan menggunakan desain eksperimen *Pretest-*

Posttest Control Group Design. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan bermain peran dan pada kelompok kontrol diberikan perlakuan konvensional yang diberlakukan di sekolah. Eksperimen dilakukan untuk melihat kepercayaan diri siswa. Pengujian dilakukan sebelum siswa diberikan perlakuan melalui dengan *pre test* berupa instrument kemudian setelah dilakukan bimbingan dengan teknik bimbingan kelompok diadakan pengujian kembali dengan pasca test. Penelitian ini menggunakan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dan berjenis *Quasi Eksperimental*. Peneliti menggunakan jenis penelitian berupa *quasi eksperimental design* yang merupakan jenis penelitian eksperimen yang masih terdapat variabel luar yang masih berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen eksperimen merupakan observasi dibawah kondisi buatan dimana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh penulis.

Penelitian dilaksanakan di SMAN I Pangandaran yang beralamat di Jalan Raya Babakan No.129 Pangandaran, Ciamis-Jawa Barat. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan terhadap kelas X SMAN I Pangandaran menunjukkan adanya peserta didik yang masih memiliki rasa percaya diri yang rendah. Partisipan penelitian/

Populasi adalah peserta didik yang secara administratif terdaftar dan aktif dalam pembelajaran di kelas X SMAN I Pangandaran. Partisipan Penelitian/Sampel adalah peserta didik yang memiliki skor tinggi dalam mengalami tidak percaya diri. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling *purposive sampling*. Partisipan Penelitian/Sampel adalah peserta didik yang memiliki skor tinggi yang kepercayaan dirinya rendah. Teknik pengambilan sampel menggunakan *maximal variation sampling* yaitu strategi pemilihan sampel yang memiliki kesamaan dalam aspek tertentu tetapi memiliki perbedaan pada aspek lainnya (Creswell, 2008). Dalam konteks penelitian, sampel memiliki persamaan dan perbedaan dalam aspek kepercayaan diri yang dominan. Maka dari uraian diatas bisa disimpulkan bahwa pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *pre test* pada semua kelas X dan akan terpilih kelas yang nilai skornya tinggi ketidakpercayaan dirinya dan memiliki karakteristik yang relative sama.

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini memiliki dua variabel, yakni 1) Variabel bebas, yaitu teknik *Role playing* 2) variabel terikat, yaitu kepercayaan diri. Variabel bebas (*independent variable*) berfungsi sebagai

strategi fasilitasi peningkatan kepercayaan diri, sedangkan variabel terikat berfungsi sebagai perilaku sasaran. Instrumen dalam penelitian yaitu angket tertutup (angket berstruktur) artinya angket yang disajikan dalam bentuk pernyataan yang telah tersedia alternatif pilihan jawabannya (Sekaran, 2006). Responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang (x) atau tanda *checklist* (√). Di saat yang bersamaan angket identifikasi kepercayaan diri juga berfungsi sebagai alat pengumpul data (pre-test) sebelum diberikan perlakuan berupa *Role playing* dan sebagai pengumpul data (post-test) setelah diberikannya perlakuan.

Kisi-kisi instrumen untuk mengungkap kepercayaan diri yang rendah yang dikembangkan dari definisi operasional variabel penelitian. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah himpunan sejumlah gejala yang memiliki berbagai aspek atau unsur yang berfungsi untuk mengetahui atau menentukan munculnya variabel lain yang disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat adalah himpunan sejumlah gejala yang memiliki berbagai aspek atau unsur di dalamnya yang berfungsi untuk

menerima dan menyesuaikan diri dengan kondisi variabel yang lain yang disebut variabel bebas (Sekaran, 2006).

Kategori pada siswa apakah “Percaya diri” atau “Tidak percaya diri” pada setiap aspek kepercayaan siswa menghadapi ujian dengan rumus yang tersaji. Nilai Jawaban “Ya” diberi skor 1 dan Nilai Jawaban “Tidak”: 0 yang dikoneversikan dalam persen. Pengkategorian Percaya diri dan Tidak Percaya Diri sebagai berikut Total nilai Ya pada angket siswa: Jumlah butir pernyataan X 100% dimana Jika Nilai diatas 50% maka siswa terkategori Percaya diri dan Jika Nilai dibawah 50% maka siswa terkategori tidak percaya diri.

Setelah itu dilakukan teknik analisis data untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian maka dilakukan uji beda rata-rata. Terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data dengan menggunakan *One Sample Kolmogorov Smirnov Test*. Jika data terdistribusi normal maka pengujian beda rata-rata menggunakan uji parametrik berupa *One sample-t Within* (Subjek) dan *paired sample t-test* (Santoso, 2004). Namun apabila data tidak terdistribusi normal maka pengujian beda rata-rata menggunakan uji non-parametrik berupa *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Kemudian dilanjutkan dengan uji *N-gain* dari nilai *pre test* dan *Post Test* kelompok

eksperimen dan kontrol. Pengolahan data menggunakan bantuan program komputer *SPSS for windows* versi 18.0.

Hasil dan Pembahasan

Gambaran kepercayaan diri siswa SMAN 1 Pengandaran sebelum diberikan teknik *Role playing* dapat dilihat dari hasil analisis *pre test* skala kepercayaan diri dapat diketahui bahwa sebelum diberikan teknik *Role playing*, gambaran kepercayaan diri siswa pada kelas eksperimen berada dalam kategori rendah dengan persentase 27,6% atau sejumlah 8 siswa dan kategori tinggi dengan persentase 72,4% atau sejumlah 21 siswa. Sedangkan hasil *pre test* kelas kontrol diperoleh gambaran kepercayaan diri siswa pada kelas eksperimen berada dalam kategori rendah dengan persentase 24,1% atau sejumlah 7 siswa dan kategori tinggi dengan persentase 75,9% atau sejumlah 22 siswa.

Kepercayaan diri siswa kelas eksperimen yang rendah lebih banyak daripada kelas kontrol sedangkan kepercayaan diri tinggi kelas kontrol lebih banyak daripada kelas eksperimen meskipun perbedaannya sedikit sekali karena kelas kontrol dan eksperimen memiliki karakter yang sama. Hasil *pre test* kelas eksperimen yang terdiri dari

delapan aspek yaitu cinta diri dengan skor 51%, pemahaman diri dengan skor 48%, tujuan hidup yang kelas sebesar 57%, berpikir positif sebesar 59%, aspek komunikasi sebesar 53%, aspek ketegasan sebesar 29%, aspek penampilan diri sebesar 43% dan aspek pengendalian perasaan sebesar 55%. Aspek kepercayaan diri yang rendah disebabkan rendahnya penilaian aspek pemahaman diri, ketegasan dan penampilan diri dengan skor kepercayaan diri rendah untuk ketiga aspek. Kepercayaan diri siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan dengan teknik *Role playing* secara umum termasuk dalam kategori rendah dengan persentase 49,3%, sedangkan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan dengan teknik *Role playing* secara umum termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase 60,26%.

Setelah pemberian perlakuan berupa *treatment* dengan Teknik *Role playing* sebanyak delapan kali pertemuan dan dilanjutkan dengan *Post Test* untuk mengetahui peningkatan kepercayaan diri siswa. Setelah diberikan *Treatment* dengan Teknik *Role playing* gambaran kepercayaan diri siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase 100 % atau sejumlah 29 siswa, kategori tinggi. Berdasarkan hasil perhitungan tabel 4.4

maka dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri siswa setelah diberikan perlakuan berupa *treatment* dengan Teknik *Role playing* secara umum termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase 93,25%.

Setelah pemberian perlakuan berupa *treatment* dengan teknik *Role playing* dan melakukan *Post Test*, dapat diketahui bahwa kepercayaan diri siswa mengalami peningkatan. Hal ini berarti adanya

perbedaan kepercayaan diri siswa sebelum dan setelah mengikuti *treatment* dengan Teknik *Role playing*. Di bawah ini akan dipaparkan perbedaan kepercayaan diri siswa berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase dan uji t. Berdasarkan kedua analisis tersebut menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri siswa. Perbedaan antara hasil *pre test* dan *Post Test* dapat dilihat pada Tabel 1:

Tabel 1. Hasil Persentase Skor Berdasarkan Aspek Kepercayaan Diri Siswa Sebelum dan Setelah Memperoleh Perlakuan

No	Apek	<i>Pre Test</i>		<i>Post Test</i>		Persentase Peningkatan (%)
		Persentase Skor (%)	Kriteria	Persentase Skor (%)	Kriteria	
1	Cinta Diri	51	Tinggi	85	Tinggi	34
2	Pemahaman Diri	48	Rendah	100	Tinggi	52
3	Tujuan Hidup yang jelas	57	Tinggi	99	Tinggi	42
4	Berpikir Positif	59	Tinggi	98	Tinggi	39
5	Komunikasi	53	Tinggi	98	Tinggi	45
6	Ketegasan	29	Rendah	92	Tinggi	63
7	Penampilan Diri	43	Rendah	95	Tinggi	52
8	Pengendalian Perasaan	55	Tinggi	79	Tinggi	24
Rata-Rata		49,37	Rendah	93,25	Tinggi	43,88

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa dari 29 siswa secara umum mengalami peningkatan kepercayaan diri. Berdasarkan perhitungan persentase rata-rata kepercayaan diri siswa sebelum mendapatkan perlakuan berada pada kategori rendah dengan persentase 49,37%. Namun, setelah mendapatkan perlakuan, kepercayaan diri siswa mengalami peningkatan sebesar 43,88% sehingga rata-rata kepercayaan diri siswa berada dalam kategori tinggi dengan persentase 93,25%.

Setelah itu dilakukan pengujian efektivitas *Role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dilakukan dengan melakukan pengujian dengan uji *Paired Sample* dan uji *N-gain* antara *pre test* dan *Post Tes* pada kelompok eksperimen di bandingkan dengan *N-gain* pada kelompok control.

1. Hasil Uji *Paired Sample*

Efektivitas *Role playing* dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa diuji melalui uji-t berpasangan atau uji

paired t test. Sebelumnya melakukan uji *paired t test* untuk masing-masing hasil *pre test* dan *Post Test* setiap kelas. Uji efektivitas dilakuka dalam rangka membandingkan skor *pre test* dan *Post*

Test subjek penelitian, dengan asumsi data berdistribusi normal. Hasil uji efektivitas efektivitas *Role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji *Paired Sample*

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
Keterangan		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
<i>Post Test</i>									
Pair 1	Eksperimen - <i>Pre test</i> Eksperimen	0,42989	0,17397	0,03231	0,36371	0,49606	13,307	28	,000

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil *pre test* ataupun *Post Test* dari kelas eksperimen ada perbedaan yang signifikan. Jika *t* hitung lebih besar dari *t* tabel maka teknik yang digunakan tersebut efektif dalam meningkatkan aspek tertentu pada kelompok tertentu pada $\alpha = 0,05$ Nilai signifikansi *t* hitung dari hasil *pre test* kelas eksperimen menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pre test* dan *Post Test* dengan membandingkan signifikansi *t* hitung sebesar $0,000 < 0,005$.

Hasil uji efektivitas efektivitas *Role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa memiliki arti adanya perbedaan kecenderungan lebh percaya diri pada saat sebelum menggunakan teknik *Role playing* dan sesudah teknik *Role playing*. Jika signifikansi *t* hitung $< 0,05$ maka perlakuan tersebut efektif, dalam artian perlakuan tersebut mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa. Hasil uji *Paired Sample* dijelaskan Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Sample*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
Keterangan		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
<i>Post Test</i>									
Pair 1	<i>Kontrol - Pre test</i> <i>Kontrol</i>	0,00920	0,04952	0,00920	-0,00964	0,02803	1,000	28	0,326

Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil *pre test* dan *Post Test* kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan yang tidak signifikan dibuktikan dengan signifikansi *t* hitung sebesar $0,326 > 0,005$. Hal itu berarti kelas kontrol karena tidak diberi *treatment* maka tidak ada perbedaan antara nilai *pre test* dan *Post Test* pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengujian pada kelas eksperimen membuktikan bahwa

teknik *Role playing* efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

2. Uji *N-gain* antara *Pre test* dan *Post Tes* Pada Kelompok Eksperimen

Setelah dilakukan pengujian terhadap nilai *pre test* dan *Post Test* baik kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dilakukan uji *N-gain* antara *Pre test* dan *Post Tes* Pada Kelompok Eksperimen seperti Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Deskriptif *N-gain* antara *Pre test* dan *Post Tes* Pada Kelompok Eksperimen

Group Statistics					
	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Gain	Eksperimen	29	0,4299	0,17397	0,03231
	Kontrol	29	0,0092	0,04952	0,00920

Tabel 4 menunjukkan bahwa *N-gain* antara *Pre test* dan *Post Tes* Pada Kelompok Eksperimen dan kontrol menunjukkan kelas eksperimen dengan rata-rata *N-gain* sebesar 0,4299 lebih besar daripada rata-rata *N-gain* kelas kontrol sebesar 0,0092. Hal itu menunjukkan bahwa kepercayaan diri kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah mendapat perlakuan. Hal ini memperkuat bahwa teknik *Role playing* efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terlihat menunjukkan bahwa hipotesis yang menyebutkan bahwa teknik *Role playing* efektif untuk meningkatkan

kepercayaan diri siswa kelas X SMA Negeri 1 Pangandaran dapat diterima. Efektifnya layanan teknik *Role playing* yang dilakukan oleh penulis terlihat dari adanya peningkatan tingkat kepercayaan diri siswa setelah memperoleh layanan teknik *Role playing*. Berdasarkan nilai rata-rata terlihat bahwa mean skor tingkat kepercayaan diri siswa saat *pre test* mengalami peningkatan pada saat *Post Test*.

Pada dasarnya tujuan dari dilakukannya teknik *Role playing* adalah membantu para siswa yang mengalami masalah melalui prosedur kelompok, Masalah yang dihadapi siswa dapat terjadi dalam berbagai bentuk. Dalam kasus

penelitian ini, masalah yang dihadapi adalah rasa tidak atau kurang percaya diri yang dialami siswa. Dengan adanya permasalahan tersebut di atas, maka penulis melakukan kegiatan teknik *Role playing* selama delapan kali tatap muka dimana ada delapan materi yang diberikan mencakup: cinta diri, pemahaman diri, tujuan hidup yang jelas, berpikir positif, komunikasi, ketegasan, berpenampilan diri dan mengendalikan perasaan.

Pemberian teknik *Role playing* membantu siswa untuk berlatih secara langsung sikap-sikap, kemampuan dan ketrampilan yang berkaitan dengan rasa percaya diri. Melalui teknik *Role playing*, para siswa tidak perlu khawatir akan mendapatkan cemoohan dan hukuman ketika ia melakukan kesalahan dalam bersikap sehingga para siswa mendapatkan kesempatan untuk belajar dengan bebas dan tanpa hambatan.

Sebelum diberikan perlakuan (*pre test*) diketahui bahwa 8 siswa memiliki kepercayaan diri rendah sebanyak dan 21 siswa memiliki kepercayaan diri dengan kategori tinggi. Dengan demikian para siswa tersebut perlu mendapatkan perlakuan berupa pemberian *treatment* teknik *Role playing* karena fungsi *treatment* adalah fungsi pengembangan sehingga diharapkan kepercayaan diri

siswa dapat meningkat, tidak hanya yang termasuk kategori rendah, namun termasuk kategori sedang juga dapat meningkat. *Treatment* yang diberikan peneliti yaitu sebanyak delapan kali pertemuan. Pada masing-masing pertemuan, peneliti akan memberikan materi yang berkaitan dengan masing-masing indikator kepercayaan diri yaitu keyakinan terhadap mencintai diri sendiri, pemahaman diri, memiliki tujuan yang jelas, berfikir positif, komunikasi yang baik, memiliki ketegasan, berpenampilan diri yang baik dan pengendalian perasaan.

Penggunaan teknik *Role playing* mampu memberikan hasil positif yakni adanya peningkatan rasa percaya diri siswa. Dengan demikian temuan penelitian ini menguatkan pendapat Bunker (1991) teknik bermain peran dalam upaya meningkatkan kepercayaan diri seorang anak. Penemuan ini memberikan bukti bahwa teknik *Role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri anak. Hasil penelitian juga mendukung penelitian Saetan (2010) yang menemukan bahwa teknik *Role playing* mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa. Penelitian ini juga konsisten dengan hasil temuan Bauman (2012) meneliti tentang teknik *Role playing* dan menunjukkan bahwa teknik *Role playing* bisa meningkatkan

kepercayaan diri siswa. Farida (2014) menunjukkan bahwa *treatment* dengan Teknik *Role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa, setelah diberikan *treatment* dengan Teknik *Role playing*

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik *Role playing* sangat berpengaruh terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa dan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian efektivitas *Role playing* terhadap kepercayaan diri siswa maka dapat disimpulkan bahwa:

Teknik *Role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas X SMAN 1 Pangandaran. Hal itu dibuktikan dengan hasil analisis deskripsi yang menyatakan bahwa adanya peningkatan kepercayaan diri dari aspek cinta diri, pemahaman diri, tujuan hidup yang jelas, berpikir positif, komunikasi, ketegasan, berpenampilan diri dan mengendalikan perasaan dari hasil *pre test* (sebelum perlakuan) dan *Post Test* (setelah perlakuan *tratment*).

Efektivitas teknik *Role playing* dibuktikan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan mengalami

peningkatan setelah mendapatkan *treatment* dengan teknik *Role playing*. Peningkatan yang signifikan terlihat dari hasil uji *t paired sample* sehingga hipotesis diterima. Selain itu didukung dari hasil uji *N-gain* yang menyatakan bahwa teknik *Role playing* efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas X SMAN 1 Pangandaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan SMAN 1 Pangandaran, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Siswa mampu meningkatkan rasa percaya diri terutama dengan aspek ketegasan, penampilan diri dan pengendalian perasaan yang semula rendah sehingga kepercayaan diri semakin tinggi.
2. Guru Bimbingan dan Konseling dapat memanfaatkan layanan penguasaan konten dengan teknik *Role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa serta hendaknya memantau perkembangan kepercayaan diri siswa selama di sekolah.
3. Kepala sekolah hendaknya memberikan waktu yang luasa kepada guru BK agar dapat melaksanakan layanan-layanan BK di luar jam pembelajaran.

Daftar Rujukan

Batubara, J.R., 2016. *Adolescent development (perkembangan remaja)*. Sari Pediatri, 12(1), pp.21-9.

Bauman, S., 2012. The importance of self-esteem in learning and behavior in children with exceptionalities and the role magic tricks may play in improving self-esteem and in motivating learning. *International Journal Of Special Education* Vol.2 No.3

Bunker, L.K., 1991. The role of play and motor skill development in building children's self-confidence and self-esteem. *The Elementary School Journal*, 91(5), pp.467-471.

Creswell, J.W., 2008. *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative* (pp. 146-166). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

Farida, 2014. Meningkatkan Kepercayaan Diri Remaja Putri Melalui Layanan Penguasaan Konten Teknik Role playing. *Indonesia Journal of Guide Conselling*. Tersedia
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk/article/view/3743>

Montola, M., 2009. The invisible rules of role-playing: the social framework of role-playing process. *International journal of role-playing*, 1(1), pp.22-36.

Saetan, Kulaya. Ajarn. 2010. How the Role-Plays Can Be Increased Students' Self-Confidence in Using English for Communication Arts. *RMUTP Research Journal*, Vol. 4, No. 1, March 2010

Santoso, S, 2004. *Buku latihan SPSS Statistik Parametrik*. Jakarta: PT. Elex Komputindo Kelompok Gramedia

Sekaran, U., 2006. *Metodologi Penelitian Untuk Bisnis.*, Edisi 4, Buku 1, Jakarta: Salemba Empat