

## **EFEKTIVITAS TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA KELAS X SMK MINQU GUMUKMAS JEMBER**

**Wafiq Azizah Lutfianah<sup>1,a)</sup>, ST Fanatus Syamsiyah<sup>2)</sup>, Wahid Suharmawan<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3)</sup>Universitas PGRI Argopuro Jember,

<sup>a)</sup>Email: noviana.mu@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini didasarkan fenomena yang terjadi pada kelas X SMK MINQU yang memiliki percaya diri yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik role playing untuk meningkatkan percaya diri siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimental* dengan design *One Group Pretest Posttest Design*. Teknik pengambilan sampelnya menggunakan *purposive sampling*. Sampel penelitian ini yaitu siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah yaitu terdapat 7 siswa. Instrumen yang digunakan berupa panduan yang sudah diuji ahli dan skala percaya diri yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Peneliti melakukan uji coba skala yang terdiri dari 40 butir pernyataan dan hasilnya 39 valid 1 tidak valid. Hasil analisis data menggunakan Uji *Wilcoxon* dengan bantuan *SPSS Versi 22.0 for Windows*, diperoleh hasil angka 0,018 yang berarti kurang dari 0,025 artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikansi kepercayaan diri sebelum dan sesudah diberikan layanan teknik role playing. Kesimpulannya yakni layanan teknik role playing untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas X SMK MINQU Gumukmas Jember Tahun pelajaran 2022/2023.

**Kata Kunci :** Teknik Role Playing, Percaya Diri, SMK.

### **Abstract**

*This research is based on a phenomenon that occurs in class X of MINQU Vocational School who have low self-confidence. This research aims to determine the effectiveness of role playing techniques to increase students' self-confidence. The effectiveness of role playing techniques to increase students' self-confidence. This research uses a Quasi Experimental method with a One Group Pretest Posttest Design. The sampling technique uses purposive sampling. The sample for this research is students who have low self-confidence, namely 7 students. The instruments used are a guide that has been tested by experts and a self-confidence scale that has been tested for validity and reliability. The researcher tested the scale consisting of 40 statement items and the results were 39 valid and 1 invalid. The results of data analysis using the Wilcoxon Test with the help of SPSS Version 22.0 for Windows, obtained a figure of 0.018 which means less than 0.025, meaning  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected, indicating that there is a significant increase in self-confidence before and after being provided with role playing technique services. The conclusion is that the role playing technique service is to increase the self-confidence of class*

**Keywords:** Role Playing Techniques, Confidence, Vocational School.

## PENDAHULUAN

Syaifullah (2010) menyatakan bahwa percaya diri merupakan keyakinan yang kuat dalam diri yang berupa perasaan dan anggapan bahwa dirinya dalam keadaan baik sehingga memungkinkan siswa tampil dan berperilaku dengan penuh keyakinan. Siswa yang percaya diri akan merasa optimis di dalam melakukan semua aktifitasnya, serta mempunyai tujuan hidup yang realistis. Menurut Sarastika (Muhibbin, 2010) percaya diri adalah sebuah ukuran mengenai seberapa besar anda menghargai diri sendiri.

Percaya diri adalah salah satu aspek kepribadian yang penting pada seseorang. Tanpa adanya Percaya diri akan banyak menimbulkan masalah pada diri peserta didik terutama pada kegiatan belajarnya. percaya diri merupakan atribut yang paling berharga pada diri seseorang dalam kehidupan bermasyarakat. Adanya percaya diri, seseorang mampu mengaktualisasikan segala potensi dirinya. percaya diri merupakan sesuatu yang urgent untuk dimiliki setiap individu. percaya diri diperlukan baik oleh seorang anak maupun orang tua, secara individual maupun kelompok (Nur, 2012).

Salah satu peran penting peserta didik dalam bersosialisasi adalah tumbuhnya rasa percaya diri. Percaya diri akan membantu peserta didik dapat bersosialisasi dengan baik, baik terhadap teman sebayanya atau warga yang ada di lingkungan sekolah. Percaya diri pada dasarnya merupakan keyakinan dalam diri individu untuk menggapai segala sesuatu yang baik dengan kemampuan diri yang dimiliki.

Kumara (dalam Nur, 2012) menyatakan bahwa Percaya diri merupakan ciri kepribadian yang mengandung arti keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri. Hal ini senada dengan pendapat Afiatin dan Andayani yang menyatakan bahwa percaya diri merupakan aspek kepribadian yang berisi keyakinan tentang kekuatan, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya. percaya diri merupakan sikap mental seseorang dalam menilai maupun objek sekitarnya sehingga orang tersebut mempunyai keyakinan akan kemampuan dirinya untuk dapat melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuannya.

Individu yang mempunyai percaya diri yang tinggi akan terlihat lebih tenang, tidak memiliki rasa takut, dan mampu memperlihatkan percaya dirinya setiap saat. Pada teori yang dikembangkan Kemendikbud (2014), indikator percaya diri diantaranya 1) tidak canggung dalam bertindak 2) berani presentasi di depan kelas 3) berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan 4) Berani melakukan sesuatu yang positif.

Banyak hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa yaitu dengan menggunakan layanan teknik role playing. Menurut Sukardi, (dalam Hadi 2016) guna menunjang kehidupan sehari-hari sebagai, siswa, keluarga dan masyarakat. Menurut Istrani (2011) Role Playing adalah penyajian materi yang menampilkan demonstrasi baik dalam bentuk deskripsi maupun realita. itu semua berupa perilaku interaksi sosial yang kemudian diminta beberapa siswa untuk memerankannya.

Teknik *role playing* ini sangat efektif untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari perilaku sosial dan masalah terkait dengan komunikasi. Hal ini berdasarkan asumsi bahwa : (1) kehidupan nyata dapat dihadirkan dan dianalogikan kedalam skenario permainan peran, (2) role playing dapat menggambarkan perasaan otentik siswa, baik yang hanya dipikirkan maupun yang diekspresikan, (3) emosi dan ide – ide yang muncul dalam permainan peran dapat digiring menuju sebuah kesadaran, yang selanjutnya akan memberikan arah pada perubahan, dan (4) proses psikologis yang tidak kasat mata yang terkait dengan sikap, nilai, dan sistem keyakinan dapat digiring menuju sebuah kesadaran melalui pemeranan spontan diikuti analisis atau sebuah pengamatan dan evaluasi.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi eksperimen* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. menurut Sugiyono (2014) mengatakan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design* ini dilakukan terhadap suatu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding dan mengemukakan bahwa *One Group Pretest-Posttest Design* adalah design penelitian yang terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Denan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sudah di beri perlakuan (*treatment*). *Treatment* yang dimaksud peneliti adalah teknik role playing. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui perbedaan tingkat kepercayaan diri sebelum dan sesudah diberi teknik role playing menggunakan rumus Uji Wilcoxon. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X SMK MINQU Gumukmas Jember. Sampel dalam penelitian adalah siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah berjumlah 7 orang dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui perbedaan tingkat kepercayaan diri sebelum dan sesudah diberi teknik role playing menggunakan rumus Uji Wilcoxon. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Rencana Pelaksanaan Layanan, Skala kepercayaan Diri, dan Panduan Teknik role playing.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pretest/Baseline

Hasil pengolahan data *pretest* yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas X SMP MINQU Gumukmas Jember yang dilakukan diruang kelas X terdapat 7 siswa yang masih mempunyai percaya diri rendah. Pelaksanaan layanan teknik role playing dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Berikut rincian pelaksanaan layanan teknik role playing :

Pelaksanaan teknik role playing untuk pertemuan pertama yaitu dengan topik “tidak canggung dalam bertindak” dilaksanakan pada tanggal 6 Juli 2023 sesuai kontrak dengan kelompok penelitian, kegiatan ini dilaksanakan pada pukul 14.00 WIB sampai dengan pukul 15.00 WIB, bertempat dikelas X SMK MINQU Jember. Dengan tujuan membantu siswa agar dapat meningkatkan rasa kepercayaan dirinya.

Pelaksanaan teknik role playing pertemuan ke dua ini berjudul “Berani Presentasi di depan kelas”, yang bertujuan membantu siswa untuk lebih percaya diri akan kemampuan yang dimiliki agar mampu tampil diri, agar bisa melawan rasa malu, Dilaksanakan pada tanggal 7 Juli 2023 dihadiri oleh 7 siswa yang tingkat kepercayaan dirinya sendah. Kegiatan treatment dilaksanakan pada pukul 14.00 – 15.00 WIB. dengan pukul 11.30 WIB, bertempat dikelas VIII SMP Minqu Gumukmas Jember.

Pelaksanaan teknik role playing untuk pertemuan ke tiga ini berjudul “Berani Berpendapat”, yang bertujuan untuk membantu konseli memiliki keberanian untuk mengungkapkan pendapatnya tanpa harus takut salah dan malu, walaupun pendapatnya berbeda dengan teman lain. Dilaksanakan pada tanggal 8 Juli 2023 dihadiri oleh 7 siswa yang tingkat kepercayaan dirinya sendah. Kegiatan treatment dilaksanakan pada pukul 14.00 – 15.00 WIB.

*Treatment* pada pertemuan ke empat ini berjudul “Apakah Aku Bisa Optimis?”, yang bertujuan membantu konseli agar selalu optimis dalam situasi apapun dan membantu konseli untuk mengendalikan perasaan minder terhadap orang lain

Pelaksanaan *treatment* empat dilaksanakan pada tanggal 9 Juli 2023 pada pukul 14.00 – 15.00 WIB.

### **Pelaksanaan Posttest**

Peneliti setelah memberikan layanan teknik role playing sebanyak 4 kali pertemuan. Selanjutnya melaksanakan kegiatan *posttest* pada anggota kelompok yang mengikuti kegiatan layanan teknik role playing, dari hasil *posttest* tersebut sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Hasil Posttest**

No	Peserta Didik	Hasil Posttest	Kategori
1	ZHW	132	Sedang
2	RN	138	Tinggi
3	ILHM	137	Tinggi
4	PTR	95	Sedang
5	WLN	97	Sedang
6	ALW	140	Tinggi
7	AN	135	Tinggi

**Sumber : Di olah Peneliti**

Dalam penelitian ini Analisa data didapatkan dari uji validitas menggunakan *SPSS versi 22.0 for windows*, dikatakan valid apabila perhitungan  $r$  hitung lebih besar dengan hasil  $r$  tabel dari taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,025 menguji kuisioner kepada 25 reponden maka  $r$  tabel adalah 0,396.

### **Uji Hipotesis**

Uji hipotesis atau uji pengaruh berfungsi untuk mengetahui apakah hasil tersebut signifikan atau tidak. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu quasi eksperimen dengan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Berdasarkan hasil uji diatas menyatakan bahwa dari hasil pretest dan posttest mengalami kenaikan yaitu 7 responden dengan rata-rata 4,00 dengan Sum Of Ranks menghasilkan 28,00.

Berdasarkan hasil perhitungan uji wilcoxon menggunakan *SPSS Versi 22.00 for windows*, dasar pengambilan keputusan dalam Uji Wilcoxon adalah:

1. Jika nilai  $asym.sig$  (2 tailed) lebih kecil dari  $<0,025$ , maka hipotesis diterima
2. Jika nilai  $asym.sig$  (2 tailed) lebih besar dari  $>0,025$ , maka hipotesis ditolak

Nilai  $Z$  yang didapatkan dari table diatas adalah -2,524 dengan  $asym.sig$  (tailed) 0,012 yang memperlihatkan bahwa hasil  $<0,025$  artinya hipotesis diterima. Karena ada perbedaan antara hasil pretest dan posttest siswa. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ada keefektivan Teknik role playing untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa secara signifikansi di SMK MINQU Gumukmas Jember. Artinya, jika Teknik *role playing* diberikan kepada siswa secara efektif maka akan meningkatkan kepercayaan diri pada siswa X SMK MINQU Gumukmas Jember.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian di SMP Minqu Gumukmas Jember tentang efektivitas teknik diskusi kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas X SMK MINQU Ulum Gumumas Jember Tahun Ajaran 2022/2023 menunjukkan bahwa teknik role playing efektif signifikansi untuk meningkatkan percaya diri siswa. Karena hasil signifikansi  $<0,025$  yang

artinya teknik role playing efektif untuk meningkatkan percaya diri siswa.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyadari dalam proses penyelesaian karya tulis ini, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Terutama keluarga besar penulis, khususnya yang penulis cintai, sayangi dan hormati yaitu Bapak Imam Safi'i dan Ibu Mukhaiyanah yang telah menjadi sumber inspirasi, motivasi dan kekuatan bagi penulis sehingga dengan doa dan usaha dari beliau penulis bisa menyelesaikan karya tulis ini. Selain itu pada kesempatan ini penulis juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Basuki Hadi Prayogo, S.TP. ,M.Si selaku Rektor Universitas PGRI Argopuro Jember
2. Ibu Lutfiyah,S.Pd.,M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Argopuro Jember
3. Ibu Dr. Nasruliyah Hikmatul Maghfiroh, S.Psi., M.Psi., Psikolog. Selaku Dosen Pembimbing I
4. Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Argopuro Jember yang telah banyak memberikan ilmu, mendidik dan membimbing selama peneliti menempuh pendidikan di almamater tercinta.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ach Syaifullah, (2010). *Tips Bisa Percaya Diri*, (Garailmu, Jogjakarta). Bambang, Statistik Penelitian, (Alfabeta, Bandung),
- Hadi, S. (2016). *Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif Pada Skripsi*. Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang,
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Kemendikbud. (2014). *Panduan Teknis Pembelajaran dan Penilaian*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muhibbin Syah. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nur Ghufroon & Rini Risnawati S, (2012), *Teori-teori Psikologi*, (Jogjakarta: AR-RUZ Media),
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.