

Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa

¹Abdul Rabbani Ardhin Ikhwan, ²Muh. Ilham Bakhtiar, ³Ahmad Yusuf

¹ Bimbingan dan Konseling, STKIP Andi Matappa

² Bimbingan dan Konseling, STKIP Andi Matappa

³ Bimbingan dan Konseling, STKIP Andi Matappa

Correspondence:email.ddink192@gmail.com

Abstrack: Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket kepercayaan diri mahasiswa, dengan sampel penelitian sebanyak 10 orang mahasiswa STKIP Andi Matappa. Pendekatan penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian *kuantitatif* dan jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen. Untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) Kepercayaan diri mahasiswa meningkat setelah diberikan teknik bermain peran (*role playing*) yang awalnya berada pada taraf rendah dan setelah diberikan perlakuan maka kepercayaan diri mahasiswa meningkat, hal ini berarti bahwa semakin sering dilakukan teknik bermain peran (*role playing*) maka akan dapat meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa T. A 2019/2020 STKIP Andi Matappa Pangkep. 2) Ada pengaruh signifikan penerapan teknik bermain peran (*role playing*) pada mahasiswa Tahun Akademik 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep

Kata kunci: Role Playing, Kepercayaan Diri

Abstract: The data collection technique in this study used a student self-confidence questionnaire, with a research sample of 10 students of STKIP Andi Matappa. The research approach used in this research is quantitative research and the type of research is experimental research. To test the hypotheses that have been set. 1) Student self-confidence increases after being given role playing techniques which are initially at a low level and after being given treatment, student self-confidence increases, this means that based on the results of the above research, it can be concluded that: increasing trust himself a student of T. A 2019/2020 STKIP Andi Matappa Pangkep. 2) There is a significant effect of the application of role playing techniques on students of the 2020 Academic Year STKIP Andi Matappa Pangkep, the more frequent role playing techniques are used, the more frequent role playing techniques will be

Keywords: *Self Confidenc*, Role Playing

PENDAHULUAN

Berdasarkan fenomena pada mahasiswa angkatan 2019 Prodi Bimbingan dan Konseling Pada mahasiswa Tahun Angkatan 2020 STIKP Andi Matappa Pangkep pada hasil observasi yang dilakukan pada saat melakukan observasi awal yaitu pada tanggal 17 Juni 2010 dimana terlihat adanya ciri-ciri mahasiswa yang kurang percaya diri adalah perasaan grogi saat tampil di depan kelas yang terlihat dari raut wajah dan langkah kaki mahasiswa yang tidak mantap, mahasiswa memiliki rasa malu yang berlebihan ketika menjadi pusat perhatian, mahasiswa memiliki perasaan tidak pantas ketika mendapat pujian, mahasiswa merasa malu menjadi diri sendiri karena merasa dirinya selalu memiliki kekurangan sehingga selalu berusaha untuk menjadi seperti orang lain. Hal ini merupakan kendala bagi praktisi Bimbingan dan Konseling untuk memberikan layanan secara optimal. Adapun

upaya yang sudah dilakukan oleh praktisi Bimbingan dan Konseling untuk mengatasi masalah kepercayaan diri dengan memberikan layanan informasi yang diberikan secara klasikal. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Lukman Al Hakim 2019 Universitas Muhammadiyah Malang “Efektifitas teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri anak Malang”.

Teknik *role playing* merupakan salah satu teknik dalam bimbingan dan konseling yang diberikan sebagai upaya bantuan kepada mahasiswa untuk mendapatkan informasi yang berguna agar dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki, menyelesaikan masalah yang dihadapi, mampu menyusun rencana, membuat keputusan yang tepat, serta untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahaman terhadap diri sendiri, orang lain, dan lingkungan dalam membentuk perilaku yang lebih efektif. Dengan menggunakan teknik bermain peran (*role playing*) menolong individu untuk dapat memahami bahwa orang-orang lain ternyata mempunyai kebutuhan-kebutuhan dan masalah-masalah yang sama berhubungan dengan aspek kepercayaan diri mahasiswa dalam proses pembelajaran. Teknik bermain peran (*role playing*) merupakan teknik yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan. Ahmad Juntika Nurrisan dan Aswan Zain, (2013:101) menyatakan bahwa “Teknik bermain peran (*role playing*) pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial”. Dengan demikian, dalam teknik bermain peran (*role playing*) mahasiswa akan lebih aktif selama dan setelah memperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika mahasiswa belajar secara individual.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai pokok penelitian yaitu: Bagaimana gambaran kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan teknik bermain peran (*role playing*) pada mahasiswa Tahun Akademik 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep?. Apakah ada pengaruh penerapan teknik bermain peran (*role playing*) pada mahasiswa Tahun Akademik 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep terhadap kepercayaan diri siswa?. Bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Sedangkan Ekawarna (2011: 73) menyatakan “Teknik bermain peran (*Role Playing*) sebagai cara belajar yang menempatkan diri pada situasi sama sehingga menuntun kesadaran bertindak sesuai keyakinannya sendiri”.

Oemar Hamalik (2011: 178) menyatakan bahwa “Teknik bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu teknik kegiatan belajar yang menekankan pada kemampuan penampilan warga belajar untuk memerankan suatu status atau fungsi suatu pihak-pihak lain yang terdapat pada dunia kehidupan”. Ahmad Sabri (2015: 57) menyatakan bahwa “Teknik bermain peran (*Role Playing*) adalah menekankan kenyataan dimana para mahasiswa diikuti sertakan dalam permainan peran yang didalamnya mendemostrasikan masalah-masalah sosial”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Teknik bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan mahasiswa. Roestiyah NK (2010: 92) menyatakan bahwa “Tujuan teknik bermain peran (*Role Playing*) adalah memberikan perasaan ataupun kemampuan untuk menafsirkan fenomena di berbagai tingkatan dalam organisasi manusia baik secara individu, dalam keluarga, organisasi, dan bahkan interaksi dalam budaya yang lebih besar”. Tujuan pelajar sebagai pemain membantu membuat cerita dan menjadikannya menyenangkan. Simulasi bermain peran (*role playing*) merupakan eksperimen yang sangat kuat sebagai tantangan bagi pelajar, tidak hanya secara logika tapi juga emosional. Teknik bermain peran (*Role Playing*) dapat melatih mahasiswa memahami isi bahan yang didramakan.

Adapun langkah-langkah teknik bermain peran (*Role Playing*) yang dikemukakan oleh beberapa para ahli dapat dilihat dibawah ini. Langkah-langkah pelaksanaan teknik bermain peran (*role playing*) agar berhasil dengan baik. Menurut Roestiyah N.K (2010: 89), bahwa tahapan dalam teknik bermain peran (*Role Playing*) yaitu “Menerangkan kepada mahasiswa teknik pelaksanaan Teknik bermain peran (*Role Playing*), menunjuk mahasiswa yang akan ikut bermain dalam teknik *role playing* dan yang menjadi penonton, memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat mahasiswa, menceritakan peristiwa yang akan diperankan, kesukarelaan mahasiswa ikut berperan, memberikan penjelasan kepada pemeran, menjadi penonton yang aktif, membantu menimbulkan kalimat dialog,

menghentikan permainan teknik bermain peran (*Role Playing*)”.

Ahmad Sobri (2015: 87) menyatakan bahwa “Langkah-langkah dalam menerapkan teknik bermain peran (*Role Playing*) terdiri dari tahap-tahap 1) pemanasan suasana kelompok, 2) seleksi partisipan, 3) pengaturan setting, 4) persiapan pemilihan mahasiswa sebagai pengamat, 5) pemeran, 6) diskusi dan evaluasi, 7) pemeranan kembali, 8) diskusi dan evaluasi, 9) sharing dan generalisasi pengalaman”.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, desain penelitian yang digunakan adalah “*one group pretest posttest design*”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa STKIP Andi Matappa yang berjumlah 92 orang mahasiswa dari program studi Bimbingan dan Konseling. Adapun sampel pada penelitian ini berfokus kepada Prodi Bimbingan dan Konseling (BK) semester I sampai dengan semester VIII tahun angkatan 2019/2020 dengan jumlah sampel 10 orang siswa. Adapun jenis sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang dibatasi pada jenis orang tertentu yang dapat memberikan informasi yang diinginkan, baik karena mereka adalah satu-satunya yang memilikinya, atau memenuhi beberapa kriteria yang ditentukan oleh peneliti. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan observasi. Adapun teknik analisis data yang dipakai penulis adalah menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Dalam penelitian ini data yang diperoleh berbentuk ordinal maka dari itu uji hipotesis yang digunakan adalah analisis non parametrik. Adapun rumus yang digunakan adalah *Wilcoxon Matched Pairs*.

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini ;

1. Teknik bermain peran (*Role playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasai dan penghayatan mahasiswa melalui tahapan-tahapan sebagai berikut: (a) menentukan topik dan tujuan *Role Palying*, (b) memberikan gambaran masalah dan situasi yang akan dimainkan, (c) guru memimpin pengorganisasian, pemilihan peran, pengaturan ruangan, pengaturan alat dan sebagainya, (d) mempersiapkan diri dan pemegang peranan, (e) menyiapkan pengamat, (f) pelaksanaan *Role Playing*, (g) evaluasi berupa diskusi atau tanya jawab.
2. Kepercayaan diri adalah perilaku seseorang yang tumbuh dan berkembang dimana ia merasa memiliki kompetensi, yakin dan percaya bahwa bisa dan mampu melakukan tugas-tugas sesuai dengan harapan realitas lingkungannya dan mampu mengahrgai diri sendiri, adapun indikator kepercayaan diri adalah: (a) Komunikasi, (b) Ketegasan, (c) Penampilan Diri, (d) Pengendalian perasaan. (a) Cinta diri, (b) Pemahaman Diri, (c) Tujuan yang jelas, (d) Berpikir positif

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian tentang efektifitas teknik bermain peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan kepercayaan diri pada mahasiswa Tahun Akademik 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep. Data hasil angket pretest yang ditunjukkan oleh 10 orang responden tersebut diketahui bahwa jumlah skor angket adalah 993 nilai rata-rata (mean) 99,30, nilai tengah (median) yang diperoleh adalah 96,50, nilai yang paling sering muncul (modus) adalah 76, nilai tertinggi adalah 130 dan nilai terendah adalah 76, simpangan baku (standar deviasi) adalah 20,172 dan variansi 406,900. Sedangkan data hasil angket posttest yang ditunjukkan oleh 10 responden tersebut diketahui bahwa jumlah skor angket adalah 1520 nilai rata-rata (mean) 152,00, nilai tengah (median) yang diperoleh adalah 153,50, nilai yang paling sering muncul (modus) adalah 159, nilai tertinggi 159 dan nilai terendah adalah 143, simpangan baku (standar deviasi) adalah 5,754 dan variansi 33,111.

Berdasarkan kelas interval skor disusun menjadi 5 kategori bergolong yaitu: kelas interval 23-36 termasuk kategori sangat rendah, kelas interval 37-50 kategori rendah, kelas interval 51-64 kategori sedang, kelas interval 65-78 kategori Tinggi, dan kelas interval 79-92 kategori Sangat Tinggi.

Tabel 4.1 Analisis Persentase Distribusi Frekuensi Hasil Angket

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		f	%	F	%
160 -188	Sangat Tinggi	-	-	2	20%
131 – 159	Tinggi	-	-	8	80%
103 – 130	Sedang	3	30%	-	-
75 – 102	Rendah	7	70%	-	-
47 – 74	Sangat Rendah	-	-	-	-
Jumlah		10	100%	10	100%

Hasil perolehan angket yang diberikan sebelum pemberian teknik *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri pada mahasiswa STKIP Andi Matappa Pangkep berada pada kategori “Sedang” dan “Rendah”. Hal ini terlihat pada hasil angket pada rentang skor 103 - 130 sebanyak 3 orang atau 30% berada pada kategori “Sedang” dan 75 - 102 sebanyak 7 orang atau 70% berada pada kategori “Rendah”. Sedangkan hasil perolehan angket yang diberikan setelah pemberian teknik *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri pada mahasiswa STKIP Andi Matappa Pangkep berada pada kategori angket pada rentang skor 131 - 159 sebanyak 8 orang atau 80% berada pada kategori “Tinggi” dan 160 - 188 sebanyak 2 orang atau 20% berada pada kategori “Sangat Tinggi”. Dari tabulasi distribusi frekuensi angket pretest dan posttest terlihat bahwa berdasarkan persentase tertinggi, kepercayaan diri siswa sebelum perlakuan teknik *role playing* masih tergolong kategori “Sedang” dan “Rendah” atau mahasiswa kurang memiliki rasa percaya diri. Namun setelah diterapkan teknik *role playing* kepercayaan diri mahasiswa meningkat pada kategori “Tinggi”, atau mahasiswa telah memiliki rasa percaya diri yang baik atau tinggi, artinya bahwa semakin sering diterapkan teknik *role playing* maka kepercayaan diri mahasiswa semakin meningkat.

Dari hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 21 di atas maka diperoleh $Z_{hitung} > - Z_{tabel}$, yaitu $2,529 > 0,8289$. Sehingga hipotesis diterima. Artinya pada tingkat kepercayaan 99% pernyataan bahwa efektifitas teknik bermain peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa Tahun Akademik 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep, dapat diterima.

Peningkatan jumlah persentase kelompok terdiri dari 10 siswa dan 10 aspek yang diobservasikan ini menunjukkan bahwa siswa mengalami kemajuan yang positif dalam hal efektifitas teknik bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa Tahun Akademik 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep. Hal ini menandakan bahwa mahasiswa antusias dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kampus STKIP Andi Matappa Pangkep maka terlihat bahwa setelah diberikan teknik bermain peran (*role palying*) terlihat bahwa mahasiswa yang awalnya memiliki sikap yang pemalu atau kurang kepercayaan diri setelah mengikuti beberapa kali bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* mulai dapat bergabung dan berbaur bersama teman-temannya. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa semakin sering dilakukan teknik bermain peran (*role playing*) maka akan dapat meningkatkan kepercayaan diri pada Mahasiswa T. A 2019/2020 STKIP Andi Matappa Pangkep. Jadi dengan pemberian bermain peran (*role playing*) dapat membantu mahasiswa untuk meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa karena telah diberikan pemahaman dampak negative yang dapat terjadi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran kepercayaan diri mahasiswa sebelum diberikan teknik *role playing* berada pada kategori rendah akan tetapi setelah diberikan teknik *role playing* kepercayaan diri mahasiswa meningkat pada kategori tinggi dan sangat tinggi, hal ini berarti bahwa semakin sering dilakukan teknik bermain peran (*role playing*) maka akan dapat meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa Tahun Akademik 2019/2020 STKIP Andi Matappa Pangkep.
2. Ada pengaruh signifikan penerapan teknik bermain peran (*role playing*) pada mahasiswa Tahun Akademik 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep, pengaruh nampak pada kemampuan komunikasi mahasiswa pada sebelum diberikan teknik *role playing* kurang memiliki kepercayaan diri atau

kurang mampu berkomunikasi dengan baik didepan kelas, setelah diberikan teknik *role playing* terlihat keaktifan mahasiswa dan mulai mampu berkomunikasi dengan baik di depan kelas.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan informasi telah diperoleh, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Sebagai bahan rujukan sebagai penelitian selanjutnya khususnya berkenaan dengan masalah kepercayaan diri baik di sekolah maupun di kmapus.
2. Kepada guru bimbingan dan konseling, agar menerapkan teknik *role playing* dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Juntika Nurikhsan dan Aswan Zain, 2013, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*, PT Reflika Aditama, Bandung.
- Ahmad Sabri, 2015, *Strategi Belajar Mengajar & Micro Teaching*, Quantum Teaching, Ciputat.
- Syaiful Bahri Djamarah & Azwan Zain, (2013), *Evaluasi Pembelajaran*, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Desmita, 2014, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT Rosdakarya: Bandung
- Dewa Ketut Sukardi, 2013, *Proses Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*.Rineka Cipta:Jakarta
- Ekawarna, 2011, *Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta:Gaung Persada
- Hakim, 2014, *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*.Puspa Swara: Jakarta
- Hamdani, (2011), *Strategi Belajar Mengajar*.CV Pustaka Setia:Bandung
- Lie, 2010, *Cooperative Learning*.Garmedia Widiasarana Indonesia: Jakarta
- Luxori, 2012, *Percaya Diri*.Khalifa:Jakarta.
- Mastuti, I. 2008. *50 Kiat Percaya Diri*. Hi-Fest Publishing :Jakarta
- Nur Gufron & Rini Risnawati, 2014, *Teori-Teori Konseling*. Bina aksara :Jakarta
- Ririn, 2011, *Pemanfaatan game dalam pendidikan anak (makalah)*. Yogyakarta.
- Oemar Hamalik, 2011, *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara:Jakarta
- Prayitno, 2012, *Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok*.Universitas Negeri Padang :Padang
- Roestiyah N.K, 2010, *Strategi Belajar Mengajar*.Rineka Cipta: Jakarta
- Sagala, Saiful, 2012, *Konsep dan Makna Pembelajaran*.Bandung:Alfabeta
- Sukardi, 2013, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Rajawali Press:Jakarta