

*Original Article*

## Layanan penguasaan konten melalui teknik bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa

Puji Lestari<sup>1\*</sup>), Chirtine Masada Hirashita Tobing<sup>2</sup>, Nani Hanifah<sup>3</sup>  
Universitas Indraprasta PGRI<sup>123</sup>


\*) Alamat korespondensi: Jl. Kampung Cikandang, Purwakarta, 41165, Indonesia; E-mail: puji67724@gmail.com

**Article History:**

Received: 07/07/2020;  
Revised: 19/08/2020;  
Accepted: 20/09/2020;  
Published: 30/09/2020.

**How to cite:**

Lestari, P., Tobing, C.M.H., Hanifah, N. (2020). Layanan Penguasaan Konten Melalui Teknik Bermain Peran Dapat Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di SMPN 26 Depok. *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(2), pp. 394–399. DOI: 10.26539/terapeutik-42447

 This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2020, Lestari, P., Tobing, C.M.H., Hanifah, N. (s).

**Abstrak:** Siswa yang memiliki kurangnya kepercayaan diri seringkali mengalami hambatan dalam proses perkembangan dalam kehidupannya, terutama pada proses pembelajaran. Beberapa usaha dilakukan oleh guru BK untuk mengatasi permasalahan kepercayaan diri siswa salah satunya dengan menggunakan layanan penguasaan konten. Namun pada layanan yang diberikan masih belum mencapai sasaran, untuk itu tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui layanan penguasaan konten melalui teknik bermain peran terhadap kepercayaan diri siswa di SMPN 26 Depok. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif deskriptif penelitian survei, data dan sumber data pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 26 Depok. Berdasarkan hasil perhitungan variabel layanan penguasaan konten melalui teknik bermain peran diperoleh nilai  $Asymp.Sig (2-tailed)$  sebanyak  $0.776 > 0.05$ . dan perhitungan variabel kepercayaan diri siswa diperoleh nilai  $Asymp.Sig (2-tailed)$  sebanyak  $0.997 > 0.05$  yang artinya kedua variabel diterima. Kesimpulannya yaitu bahwa layanan penguasaan konten melalui teknik bermain peran dapat dilakukan oleh guru BK untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa..

**Kata Kunci:** Bermain Peran, Kepercayaan Diri

**Abstract:** Student who has lower confidence almost has barrier on his progress life especially on learning process. One of the way to improve their confidence by guidance and counseling teacher is mastery content service. However on service given still not on target yet. So that this research is concern to see mastery content service with role play to improve student confidence at SMPN 26 Depok. The method on this research is research descriptive qualitative survey. Data and source data on this research are students of VIII6 SMPN 26 Depok. The result of this research shows that sum of variable by using role play can be concluded by the value  $Asymp. Sig (2-tailed)$  got  $0.776 > 0.05$ . And the variabel counted of confidence got value  $Asymp.Sig (2-tailed)$  got  $0.997 > 0.05$  its mean those variabel are accepted. The conclusion from this research, there is a side effect which significant with mastery content service by role play can improve the students confidence.

**Keywords:** Role Play, Student's Confidence

### Pendahuluan

Dalam mengembangkan potensi diri siswa maka dibutuhkan kepercayaan diri yang tinggi, hal ini disebabkan karena kepercayaan diri merupakan salah satu bagian dari kunci keberhasilan hidup seseorang atau siswa. Kehidupan nyata menunjukkan banyak keberhasilan dalam pekerjaan dan berbagai bidang kehidupan lainnya dipengaruhi oleh kepercayaan diri. Begitu pun halnya dengan orang yang tidak percaya diri dan memiliki konsep diri negatif, kurang percaya pada kemampuannya karena itu sering menutup diri.

Banyak anak yang tidak dapat menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungan sekitar, hal seperti ini yang harus diperhatikan pada anak, agar anak dapat bersosialisasi dengan orang lain dan lingkungan tempat ia tinggal, memahami setiap karakter individu agar setiap individu dapat menilai manakah yang baik menurut dirinya dan tidak baik bagi dirinya. Anak terkadang merasa minder atau

tidak percaya diri terhadap kemampuan yang dimilikinya, sebab anak merasa belum percaya pada dirinya sendiri dan pengetahuan yang dimilikinya terbatas, sehingga hal seperti ini yang menyebabkan individu menjadi menutup diri dan tidak mau bergaul.

Berdasar hasil penelitian (Susilowati & Ramli, 2017), sebesar 49,24% siswa Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Magetan berada pada kategori rendah. Mayoritas siswa SMA Negeri 1 Seyegan juga merasa rendah diri, yaitu sebesar 70,87% (Suhartanti, 2016). Dampak rendah diri pada siswa ini akan membuat siswa sulit bersosialisasi dan sulit berkembang secara akademik (Harjasuganda, 2008).

Kepercayaan diri adalah keyakinan diri yang berupa rasa sanggup menghadapi tantangan, di mana di sini juga membutuhkan keterampilan dan prinsip untuk menumbuhkannya (Achdiyat & Lestari, 2016). Widjaja (2016:53) mengemukakan bahwa “Rasa percaya diri adalah sikap atau keyakinan yang terdapat dalam diri sendiri”. Kepercayaan diri adalah sikap yakin yang ada dalam diri individu bahwa dirinya mampu melakukan sesuatu yang diinginkan. Percaya diri sangat penting untuk dimiliki dalam diri individu, karena jika memiliki rasa percaya diri, individu akan lebih percaya bahwa dirinya mampu melakukan apapun yang individu mau dan apa yang dirinya capai. Kepercayaan diri merupakan atribut yang sangat berharga pada diri seseorang dalam kehidupan bermasyarakat. Tanpa adanya kepercayaan diri, dapat timbul banyak masalah dalam diri seseorang, seperti halnya tidak akan mampu bersosialisasi dengan baik kepada lingkungannya. Dengan demikian, individu yang mempunyai kepercayaan diri yang tinggi mampu untuk mengaktualisasikan segala potensinya serta lebih mudah diterima oleh lingkungannya.

Siswa yang memiliki kurangnya kepercayaan diri akan cenderung lebih sering diam pada proses belajar mengajar berlangsung dan tidak ada keinginan untuk bersaing dikelas, padahal mereka memiliki kemampuan untuk dikembangkan sebagai motivasi diri dalam meraih cita-citanya. Hal tersebut karena siswa memiliki kurangnya kepercayaan diri sehingga akan berpengaruh pada proses belajarnya dan akan berdampak terhadap nilai belajarnya. Beberapa usaha dilakukan untuk mengatasi permasalahan kepercayaan diri siswa. Penggunaan layanan penguasaan konten dapat dilakukan oleh guru BK. Prayitno dalam Tobing, Nisa, & Rufaidah (2019) “Layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri – sendiri ataupun dalam kelompok atau klasikal) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu”.

Dengan penguasaan siswa terhadap konten yang diberikan akan bergnua untuk menambah wawasan sehingga siswa menguasai masalah-masalahnya dan dapat menyelesaikannya. Dalam memberikan layanan, guru BK hendaknya dapat menyajikan dengan cara yang menarik, baik melalui penggunaan media, strategi maupun metode sehingga dapat lebih mudah merangsang siswa untuk menguasai dan menerapkan isi dari materi layanan.

Metode teknik bermain peran sebagai model dalam penanganan kepercayaan diri siswa yang rendah, bermain peran merupakan sebuah model pembelajaran yang membantu dalam memecahkan permasalahannya (Huda, 2014: 115; Wicaksono, 2013; & Andriati, 2016).

Berdasarkan beberapa artikel, disebutkan bahwa teknik bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri (Awlawi, 2013; Rufaidah, Renata, & Masada, 2019; Fatimah, 2015; Andriati, 2015; Wulandari & SETIAWATI, 2019; Suhardita, 2011). Namun, penelitian tersebut berbeda lingkup daerah dan jenjang pendidikan. Melalui penelitian ini, akan diuji apakah pada lingkup SMP N 26 Depok penelitian ini benar-benar efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Teknik pembelajaran bermain peran dapat dimanfaatkan untuk mendorong siswa ikut serta dalam menganalisa pemecahan masalah serta membuat kesimpulan mengenai hal bermain peran. dalam bermain peran siswa dapat berimajinasi dan membayangkan dirinya seolah-olah dalam dunia luar.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah layanan penguasaan konten melalui teknik bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa”. Pada artikel ini bertujuan untuk menjabarkan adanya peningkatan kepercayaan diri siswa dengan menggunakan layanan penguasaan konten melalui teknik bermain peran.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif penelitian survei, dimana dalam penelitian ini ingin mendapatkan fakta terperinci bahwa layanan penguasaan konten melalui teknik bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di SMPN 26 Depok. Populasinya berjumlah 345 orang dan sampelnya diambil 10% dari jumlah keseluruhan populasi. Hal ini sesuai pendapat Arikunto (2013:134) apabila subjek penelitian (populasi) kurang dari 100 diambil semua sedangkan jika jumlah subjek penelitiannya besar dapat diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasi. Sumber data yang didapat sebanyak 35 orang, dimana 2 orang dijadikan sebagai sumber data wawancara yang terdiri dari guru BK dan guru mata pelajaran, serta 5 orang siswa kelas VIII6 dijadikan sumber data wawancara. Untuk pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan pengujian hipotesis menggunakan one sample test yang dilakukan melalui software yaitu SPSS (Statistical Product And Service Solution) For Windows Release 23.0.

## Hasil dan Diskusi

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK, guru mata pelajaran, dan siswa, diperoleh informasi bahwa : (1) Guru BK telah memberikan bantuan dalam layanan BK kepada siswa terkait kepercayaan diri yaitu dengan memberikan layanan penguasaan konten melalui teknik bermain peran. (2) Ada peningkatan kepercayaan diri siswa setelah diberikan layanan dengan 2-3 kali pertemuan. (3) Siswa merasa senang dengan layanan yang diberikan menggunakan teknik bermain peran. Berdasarkan hasil observasi diperoleh hasil bahwa beberapa siswa telah memiliki peningkatan kepercayaan diri. Walaupun masih ada siswa yang kurang percaya dengan dirinya, dengan kemampuan yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang dilakukan peneliti, bahwa sebelum memberikan pelayanan guru bimbingan dan konseling membuat plan action seperti membuat program tahunan, semesteran, bulanan, mingguan, RPL dan membuat pencatatan pelaporan setelah melaksanakan layanan. Hal tersebut diketahui dari data-data yang dimiliki oleh guru bimbingan dan konseling di SMPN 26 Depok.

Hasil dari pengolahan data melalui instrumen angket layanan penguasaan konten melalui teknik bermain peran dan kepercayaan diri siswa pada kelas VIII6 SMPN 26 Depok dapat diperoleh hasil sebagai berikut. Diketahui bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , untuk r tabel dapat dilihat pada tabel r tabel dengan ketentuan pada  $\alpha = 5\%$  dan  $db = n - 2$ , dari tabel 1 di atas disajikan tabel hasil perbandingan antara r hitung dengan r tabel, dengan r tabel 0,329. Dengan demikian bahwa 50 item dinyatakan valid dan dapat digunakan.

Dari hasil output SPSS 23.0 reliabilitas angket layanan penguasaan konten melalui teknik bermain peran mempunyai reliabilitas yang tinggi, secara keseluruhan diperoleh  $r = 0,894 > r_{tabel} = 0,329$  dengan taraf signifikan 5% dan  $N = 34$ .

Sedangkan untuk angket kepercayaan diri siswa mempunyai reliabilitas yang tinggi, secara keseluruhan diperoleh  $r = 0,938 > r_{tabel} = 0,329$  dengan taraf signifikan 5% dan  $N = 34$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa instrument penelitian ini reliabel untuk digunakan. karena hasilnya lebih besar yaitu 0,894 dan 0,938. Hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini yang dilakukan dengan program SPSS 23.0 yaitu one sample test diperoleh nilai Sig. 0.776 > 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Layanan Penguasaan Konten diterima, serta diperoleh nilai Sig. 0.997 > 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kepercayaan diri siswa diterima.

Dengan demikian kedua variabel diterima, hal tersebut menunjukkan bahwa layanan penguasaan konten melalui teknik bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Venna Deski Arientia, Firman Yeni Karneli dalam Hentika & Neviyarni, (2020), berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan penguasaan konten menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar dan lebih efektif digunakan dibandingkan dengan layanan penguasaan konten tanpa menggunakan model pembelajaran *role playing*. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat

meningkatkan kepercayaan diri siswa (Syahbana, 2011); Farida, 2014; Maryanto, 2013; Yahya, Sucipto, & Masturi, 2020, Awlawi, 2013; Muallifah, 2019; Pambudi, 2016; Firman, 2018; Wati, 2017; dan Kusumaningrum, 2014).

Namun, hal yang menjadi kelemahan metode bermain peran adalah: 1) Apabila pembimbing tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan teknik bermain peran untuk satuan pembelajaran, maka peran tidak akan berhasil. 2) Umumnya yang aktif hanya yang berperan, 3) Dominan unsur hiburannya daripada kerjanya. (Febrisma, 2013; Isnaini, 2012).

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten melalui teknik bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di SMPN 26 Depok. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis bahwa yang telah dilakukan melalui *one sample test*.

## Ucapan Terima Kasih

Kepada Allah SWT, dosen pembimbing, pihak sekolah yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian, kedua orangtua, keluarga, dan teman-teman seperjuangan. Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas dengan kebaikan yang setimpal pada mereka yang telah memberikan bantuan, Aamiin.

## Daftar Rujukan

- Achdiyat, M., & Lestari, K. D. (2016). Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Kepercayaan Diri dan Keaktifan Siswa di Kelas. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1).
- Andriati, N. (2015). Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1).
- Andriati, N. (2016). Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2).
- Arienta, Venna Deski, Firman, Yeni Karnadi. (2017). Efektivitas Layanan Penguasaan Konten Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Dalam Belajar. Diterbitkan melalui jurnal ilmiah konseling.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Awlawi, A. H. (2013). Teknik Bermain Peran pada Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Self-Esteem. *Konselor*, 2(1).
- Farida, N. I. (2014). *Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Remaja Putri yang Mengalami Pubertas Awal Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing di Kelas VII SMP N 13 Semarang Tahun Ajaran 2013/2014*. Universitas Negeri Semarang.
- Fatimah, D. (2015). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengembangkan kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1).
- Febrisma, N. (2013). Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan (PTK kelas DV di SLB Kartini Batam). *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, 1, 2–120.
- Firman, F. (2018). *EFEKTIFITAS LAYANAN PENGUASAAN KONTEN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA DALAM BELAJAR*.
- Harjasuganda, D. (2008). Pengembangan Konsep Diri yang Positif pada Siswa SD Sebagai Dampak Penerapan Umpan Balik (Feedback) dalam Proses Pembelajaran Penjas. *Dalam Jurnal Pendidikan Dasar Nomor*, 9(8), 4–5.
- Hentika, Y., & Neviyarni, N. (2020). Efforts To Improve Student Assertive Behavior In Learning Through

- Classical Services With Psikodrama Techniques (UNP Laboratory Development Middle School). *Jurnal Neo Konseling*, 2(4).
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Isnaini, I. (2012). Peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN 19. *Artikel Penelitian, Http://Jurnal.Untan. Ac. Id*.
- Kusumaningrum, I. (2014). *Meningkatkan Perilaku Prososial Rendah Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Sosiodrama Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Semarang Tahun Ajaran 2013/2014*. Universitas Negeri Semarang.
- Maryanto, L. (2013). *UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN TEKNIK BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) PADA SISWA KELAS 5 MI AL ISLAM MANGUNSARI 02 SEMAR*. Universitas Negeri Semarang.
- Mualifah, R. (2019). *PENGARUH LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN TEKNIK SOSIODRAMA TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS V MI ASSALAFIYAH KEMANGGUNGAN TARUB TEGAL TAHUN 2018/2019*. Universitas Negeri Semarang.
- Pambudi, A. T. (2016). *Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Teknik Sosiodrama Terhadap Perilaku Asertif Siswa Dengan Guru SMA Negeri 3 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016*. Universitas Negeri Semarang.
- Rufaidah, A., Renata, D., & Masada, C. (2019). Efektivitas teknik bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 41–46.
- Suhardita, K. (2011). Efektivitas penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa. *Edisi Khusus*, 8(1), 127.
- Suhartanti, L. (2016). Pengaruh kontrol diri terhadap narcissistic personality disorder pada pengguna Instagram di SMA N 1 Seyegan. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 5(8).
- Susilowati, S., & Ramli, M. (2017). Analisis keterampilan berpikir kritis siswa madrasah aliyah negeri di kabupaten magetan. *Seminar Nasional Pendidikan Sains*, 21, 223–231.
- Syahbana, B. A. (2011). *Meningkatkan Kemampuan Asertif Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Metode Diskusi Kelompok Dan Bermain Peran Pada Siswa Kelas XII Bahasa SMA N 1 Ungaran Tahun Ajaran 2010/2011*. Universitas Negeri Semarang.
- Tobing, C. M. H., Nisa, A., & Rufaidah, A. (2019). Layanan Penguasaan Konten Mengolah Kecerdasan Bahasa dan Komunikasi Melalui Roleplay di SMPIT Assalaam Pasar Minggu. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)*.
- Wati, F. I. (2017). *PENGARUH LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS XI TKR 4 SMK NEGERI 1 SEMARANG TAHUN AJARAN 2016/2017*. Universitas Negeri Semarang.
- Wicaksono, G. (2013). Penerapan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X multimedia SMK IKIP Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 1(1).
- Widjaja, H. (2016). *Berani Tampil Beda dan PercayaDiri*. Yogyakarta: Araska.

- Wulandari, V., & SETIAWATI, D. (2019). PENERAPAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK MODELING PARTISIPAN UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA SAAT MENGEMUKAKAN PENDAPAT PADA KELAS XI IPS 3 DI SMAN 2 KARANGAN. *Jurnal BK Unesa*, 9(2).
- Yahya, V. E., Sucipto, S., & Masturi, M. (2020). Peningkatkan Komunikasi Antar Pribadi Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Bermain Peran. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(1).

---

**Competing interests:**

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

---