



MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA MELALUI LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN METODE *ROLE PLAYING*

Eka Yulia Wijayanti

Bimbingan Konseling, SMA Negeri 3 Kota Tegal
e-mail: liyatliyut@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan AKPD (Analisis Kebutuhan dan Permasalahan Peserta Didik), diperoleh data bahwa sebagian besar peserta didik memilih untuk memberikan jawaban tertutup atau menjadi pendengar pasif, serta tidak mau bertanya khususnya dalam proses pembelajaran. Peserta didik kurang percaya diri dalam menyampaikan pemikiran yang tersirat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kepercayaan diri peserta didik melalui layanan penguasaan konten dengan metode *role playing*. Penelitian ini merupakan PTBK (Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling). Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus. Post-tes siklus I menunjukkan hasil 7% sangat tinggi, 93% tinggi, 0% rendah, dan 0% sangat rendah. Post test siklus II menunjukkan hasil 21% sangat tinggi, 79% tinggi, 0% rendah, dan 0% sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan metode *role playing*.

Kata kunci: *layanan penguasaan konten, role playing, percaya diri*

Abstract

Based on AKPD (Analysis of the Students' Needs and Problems), data obtained showed that most of the students preferred giving closed-ended answers or being passive listeners, and did not want to ask questions, especially in the learning process. Students lacked confidence to convey implied thoughts. This research aimed at knowing the improvement of students' self-confidence through content mastery services with role playing method. This research was a PTBK (Counseling Guidance Action Research). The research was conducted in two cycles. The post-test cycle I showed the results of 7%, 93%, 0% and 0% belonging to the categories of very high, high, low, and very low respectively. The the post test cycle II showed the results of 21%, 79%, 0% and 0% belonging to the categories of very high, high, low, and very low respectively. This implies that self-confidence can be enhanced through content mastery services with role playing method.

Keywords: *content mastery service, role playing, self-confidence*

PENDAHULUAN

Manusia dilahirkan dalam kondisi yang tidak berdaya. Manusia tergantung pada orang dewasa dan orang tua yang berada di lingkungannya hingga waktu tertentu. Setiap individu menginginkan kehidupan yang sukses dan membahagiakan, mulai dari kehidupan pribadi, belajar, sosial, maupun karir. Persoalan belajar bagi siswa merupakan hal serius yang sering menjadi keresahan sebagian individu. Banyak individu menginginkan hasil belajar yang optimal, akan tetapi peserta didik kebingungan tentang bagaimana cara mencapainya. Tentunya hasil belajar yang optimal tidaklah dicapai secara kebetulan dan tiba-tiba. Hal tersebut perlu adanya pembiasaan.

Belajar merupakan sebuah proses yang tidak akan terhenti selama manusia masih hidup dimuka bumi, yang kesuksesannya diperoleh melalui proses belajar itu sendiri. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dilatarbelakangi oleh latihan dan pengalaman. Tidak terkecuali dalam menguasai konten dalam kepercayaan diri.

Berani bertanya dan menjawab pada proses diskusi di dalam kelas merupakan salah satu indikasi bahwa siswa tidak memiliki permasalahan dengan rasa percaya dirinya. Hasil belajar atau layanan yang optimal erat kaitannya dengan rasa percaya diri siswa di dalam kelas. Berdasarkan Permendikbud No.81A Tahun 2013, Layanan Penguasaan Konten yaitu layanan bimbingan dan konseling yang membantu peserta didik menguasai konten tertentu, terutama kompetensi dan atau kebiasaan dalam melakukan, berbuat atau mengerjakan sesuatu yang berguna dalam kehidupan di sekolah/ madrasah, keluarga, dan masyarakat sesuai dengan tuntutan

kemajuan dan berkarakter-cerdas yang terpuji, sesuai dengan potensi dan peminatan dirinya.

Kurang efektifnya layanan penguasaan konten yang diberikan selama ini berdampak pada minimnya pemahaman dan kreatifitas/ keterampilan siswa terhadap suatu materi layanan. Sebagian siswa lebih memilih memberikan jawaban tertutup atau menjadi pendengar pasif dan tidak mau bertanya.

Berdasarkan fakta tersebut, peneliti merasa perlu mengadakan penelitian tindakan bimbingan konseling untuk meningkatkan kualitas layanan penguasaan konten. Peneliti mencoba memberikan layanan penguasaan konten dengan memanfaatkan *role playing* sebagai metode layanan. Peneliti memanfaatkan *role playing* untuk memberikan materi-materi khususnya tentang perkembangan diri.

Percaya diri

Kesuksesan dan kebahagiaan anak adalah muara dari upaya untuk mengembangkan rasa percaya diri atau citra diri yang positif. Cenderung mengetahui potensi diri, nyaman dengan diri sendiri, mampu bersosialisasi, serta berkomunikasi baik dengan orang lain merupakan gambaran anak dengan penyesuaian sosial yang tinggi (Kristianawati & Djalali, 2015). Dalam keterangan yang sama, dikuatkan bahwa Orang yang berpandangan realistis, akan tumbuh menjadi orang yang percaya diri.

Salah satu kunci untuk dapat mengoptimalkan potensi pada diri siswa adalah kepercayaan diri. Sebaliknya, kurang percaya diri dapat menghambat prestasi siswa, sehingga kewajiban bagi konselor/ guru BK memberikan layanan/ bimbingan terhadap peserta didik yang

kurang percaya diri dengan menemukannya penyebabnya sekaligus memberikan saran/ solusi agar lebih berprestasi khususnya melalui proses peningkatan rasa percaya diri (Rahayuningdyah, 2016).

Menurut Sugiarto (2009), ciri-ciri anak pemalu (rendah diri) yang dapat diamati adalah kerap menghindari kontak mata (membuang pandangan/ menunduk ke arah berbeda), menjawab secukupnya dengan anggukan atau geleng kepala, melepas kecemasan dengan berontak, Rendah diri juga ditandai dengan tidak berminat (pasif) mengikuti kegiatan di dalam maupun di luar kelas, menghindari bertanya atau meminta tolong kepada orang asing, serta pada saat tertentu mengalami demam panggung. Peserta didik tipe ini sulit berbaur dengan lingkungan/ situasi baru, serta butuh waktu yang cukup lama untuk menyesuaikan diri saat diminta maju mempresentasikan sesuatu ke depan kelas.

Setiap individu memiliki kecenderungan memiliki harapan atas optimalisasi diri untuk menjadi lebih baik serta senantiasa dapat berkembang. Perkembangan kemampuan/ potensi individu tidak dapat terwujud dengan sendirinya jika tidak diupayakan serta seberapa jauh mengoptimalkannya sehingga menjadi potensi aktual yang terwujud dalam sikap dan kepribadiannya. Percaya diri dapat meningkatkan perkembangan potensi baik oleh dirinya sendiri maupun melalui lingkungan yang turut memfasilitasi alam dalam mencapainya (Tim Penyusun Modul BK kelas XI, 2009).

Percaya diri adalah suatu keyakinan pada diri sendiri bahwa dirinya mempunyai kemampuan atau potensi. Faktor dari dalam diri individu (diri sendiri) sangat

penting karena sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan hidup. Kepercayaan pada diri sendiri dapat diamati melalui sikap percaya diri yang meliputi keberanian, hubungan sosial, tanggung jawab dan harga diri (Triningtyas, 2016).

Percaya diri adalah salah satu aspek penting bagi individu untuk mengembangkan potensi. Individu dapat mengembangkan potensinya secara mantap dengan dibekali percaya diri yang baik. Akan tetapi jika memiliki percaya diri rendah, maka akan sulit menerima realita dirinya, canggung dalam menghadapi orang, memiliki kecenderungan menutup diri, dan dalam menghadapi kesulitan akan mudah frustrasi, Dengan memiliki percaya diri yang tinggi dapat membantu peserta didik mencapai prestasi dan hasil belajar optimal. Dengan demikian akan terjadi proses perubahan yang tidak hanya pada hasil belajar akan tetapi perilaku dan sikap siswa yaitu keaktifan, keberanian, serta aktualisasi diri peserta didik ketika proses belajar mengajar (Aristiani, 2016).

Berdasar pada paparan beberapa ahli tentang percaya diri, disimpulkan bahwa percaya diri merupakan kondisi mental atau psikologis individu yang mampu membaca dan mengevaluasi keseluruhan dari dirinya sehingga memberi gambaran keyakinan yang cukup kuat atas kemampuan yang ada dalam dirinya terlebih ketika melakukan berbagai tindakan dalam mencapai berbagai tujuan hidup.

Layanan Penguasaan Konten

Dalam Permendikbud No.81A Tahun 2013, Layanan Penguasaan Konten merupakan layanan bimbingan dan konseling yang membantu peserta didik menguasai konten tertentu, terutama

kompetensi dan atau kebiasaan dalam melakukan, berbuat atau mengerjakan sesuatu yang berguna dalam kehidupan di sekolah/ madrasah, keluarga, dan masyarakat sesuai dengan tuntutan kemajuan dan berkarakter-cerdas yang terpuji, sesuai dengan potensi dan peminatan dirinya (Kemendikbud Republik Indonesia, 2013).

Penguasaan terhadap cara belajar yang baik memberikan gambaran mengenai penguasaan peserta didik terhadap kompetensi/ keterampilan belajar karena peserta didik akan menyadari cara belajar efektif efisien sehingga peserta didik kian bertanggungjawab atas segala yang menjadi keputusannya. Pelaksanaan pelayanan bimbingan dan konseling menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan. Salah satu aspek pengembangan diri siswa yang menjadi tujuan dari pelayanan bimbingan dan konseling dapat dilakukan dengan peningkatan keterampilan belajar.

Layanan penguasaan konten sebagai satu jenis layanan bimbingan dan konseling, dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan diri berkenaan keterampilan belajar, sikap dan kebiasaan belajar, serta berbagi aspek tujuan kegiatan belajar. Kecakapan dalam belajar yang efektif efisien dapat diberikan dengan tujuan membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan belajar yang merupakan salah satu layanan bimbingan konseling yaitu penguasaan konten (Adiningtyas, 2016).

Prayitno (dalam Gutara, Rangka & Prasetyaningtyas, 2017) mengemukakan bahwa layanan penguasaan konten adalah layanan bimbingan konseling dengan memberikan bantuan kepada individu (baik pribadi maupun kelompok) agar memiliki

kompetensi atau keterampilan melalui proses belajar. berikutnya, layanan penguasaan konten yang dibelajarkan kepada peserta didik diharapkan mampu menjadikannya menguasai konten tersebut dengan matang.

Dikuasainya suatu konten tertentu adalah tujuan umum layanan penguasaan konten. Penguasaan tersebut diperlukan peserta didik dalam menguasai cara atau kebiasaan tertentu dalam memenuhi kebutuhan dan mengatasi masalah, mengarahkan penilaian dan sikap, serta meningkatkan wawasan dan pemahaman (Kusumawardana: 2017).

Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten adalah layanan bimbingan konseling yang memberikan bantuan kepada individu (pribadi atau kelompok) untuk dapat menguasai cara atau kebiasaan tertentu melalui kegiatan agar meningkatkan kemampuan atau kompetensi (konten) yang mengandung sikap dan tindakan, persepsi, afeksi, fakta, data, konsep, nilai, hukum dan aturan.

Role Playing

Keterampilan berkomunikasi memiliki peranan penting dalam kehidupan anak. Melalui keterampilan berkomunikasi yang dimiliki, anak dapat menyampaikan berbagai hal yang ada dalam pikiran dan imajinasinya. Dalam penelitian tersebut metode bermain peran digunakan sebagai alternatif metode pengajaran untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi anak usia dini. Hasil penelitian memaparkan bahwa setelah dilaksanakan pembelajaran yang disampaikan dalam metode bermain peran, peserta didik dapat menggambarkan atau menyampaikan ide dengan baik sehingga keterampilan komunikasi dapat berkembang secara optimal (Inten, 2017).

Metode *role playing* merupakan cara memaparkan sajian bahan ajar dengan menunjukkan serta memerankan perilaku/ tingkah laku manusia dalam hubungan sosial. Contoh dalam pelaksanaan metode *role playing*, peserta didik mendapat tugas memerankan suatu situasi sosial yang mengandung suatu masalah atau *problem* agar peserta didik mampu memecahkan masalah yang muncul berdasar latar situasi sosial (Sagala, 2003).

Dengan bermain peran, anak mampu berlatih berkomunikasi, bersosialisasi, serta berempati dengan anak-anak lain. Dalam memerankan seorang tokoh atau benda agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut, bermain peran merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan imajinasinya (Aulina, 2015)

Bagian terbesar dalam kehidupan anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik adalah bermain peran. Bermain peran merupakan salah satu teknik atau bentuk pembelajaran di mana peserta didik terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. (Maryanto, Setyowani & Mugiarto, 2014).

Metode bermain peran merupakan metode bermain untuk melatih agar anak semakin lancar berbicara. Metode bermain peran terdiri dari dua jenis yang berbeda yaitu metode bermain peran makro dan metode bermain peran mikro (Azizah & Kurniawati, 2013). Salah satu keunggulan dari teknik bermain peran adalah melibatkan anak dalam pengalaman yang dihadapinya. Hal tersebut membuat anak merasakan hal yang baru sehingga mampu menciptakan ketertarikan tersendiri pada

anak ketika mengikuti kegiatan belajar dalam bermain peran (Mahyuddin, 2016).

Berdasarkan pada beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah cara bermain peran yang diterapkan pada setiap individu dengan tugas dan peranan tertentu untuk menguasai konsep, nilai dan rasa yang terbangun dari materi yang disampaikan.

Penguasaan Konten dengan metode *Role Playing*

Dalam penelitian ini, layanan penguasaan konten akan diberikan dalam bentuk *Role Play*. Selain agar siswa dapat menguasai konten tertentu, layanan penguasaan konten juga bertujuan terjadinya perubahan sikap pada peserta didik yang memperoleh layanan bimbingan konseling tersebut. Layanan penguasaan konten merupakan layanan klasikal dengan metode penyampaiannya yang memerlukan banyak peserta didik. Hal ini dianggap tepat ketika menggunakan metode *role play* yang disesuaikan dengan karakteristik layanan klasikal.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan bimbingan konseling. Rancangan pada kegiatan penelitian tindakan bimbingan konseling meliputi rancangan umum dan rancangan khusus. Rancangan umum penelitian meliputi 3 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Rancangan khusus penelitian tindakan disesuaikan dengan desain penelitian tindakan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian tindakan bimbingan konseling ini dilaksanakan selama enam bulan di SMA Negeri 3 Tegal. Sumber data dan subjek penelitian adalah siswa

kelas XI IPS 2 semester II SMA Negeri 3 Tegal dengan jumlah 29 orang yang memiliki kecenderungan percaya diri rendah.

Prosedur pelaksanaan penelitian bimbingan konseling ini diawali dengan tahap perencanaan untuk menentukan jadwal penelitian, menyiapkan instrumen penelitian yaitu skala percaya diri dan pedoman observasi, menyiapkan prosedur dan langkah-langkah layanan penguasaan konten dengan metode *role playing*, serta menyiapkan kelengkapan administrasi, seperti daftar hadir, lembar evaluasi (*laiseg*). Dalam tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan siklus kegiatan penelitian tindakan yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Selanjutnya, peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil penelitian serta menyusun dan menyajikan data hasil penelitian dalam bentuk laporan.

Data kuantitatif yang diperoleh dari penelitian ini adalah data primer yang diperoleh langsung dari subjek penelitian. Instrumen atau alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala psikologi yang dikembangkan secara mandiri oleh penulis yaitu skala percaya diri. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan observasi sebagai alat pengumpul data. Oleh karenanya penelitian ini menggunakan teknik non tes karena hanya menggunakan observasi dan skala psikologis.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan tindakan yang dilaksanakan apakah dapat menimbulkan perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah yang lebih baik apabila dibandingkan dengan keadaan sebelumnya.

Tabel 1. Rancangan Penelitian Secara Umum

Tahap	Kegiatan
Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan jadwal penelitian • Menyiapkan instrumen penelitian yaitu skala percaya diri, dan pedoman observasi • Menyiapkan prosedur dan langkah-langkah layanan penguasaan konten dengan metode <i>role playing</i> • Menyiapkan kelengkapan administrasi, seperti daftar hadir, lembar evaluasi (<i>laiseg</i>)
Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan kegiatan penelitian tindakan yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan evaluasi terhadap hasil penelitian serta menyusun dan menyajikan data hasil penelitian dalam bentuk laporan

Tabel 2. Rancangan Penelitian secara Keseluruhan

No.	Pertemuan	Materi	Waktu
1.	Uji coba instrumen	Skala percaya diri	45 menit
2.	Kondisi awal siswa	Skala percaya diri	45 menit
3.	Kontrak kegiatan	Kesepakatan bersama antara peneliti, subjek penelitian dan kolaborator	45 menit
Siklus I			
4.	Pertemuan ke-1	Materi : Pergaulan Bebas	45 menit
5.	Pertemuan ke-2	Materi : Komunikasi Efektif	45 menit
6.	Pertemuan ke-3	Materi : Hubungan Interpersonal	45 menit
8.	Pertemuan ke-4	Uji kondisi subjek penelitian setelah siklus I melalui skala percaya diri	45 menit
Siklus II			
9.	Pertemuan ke-5	Materi : Cara Pembuatan Gerabah	45 menit
10	Pertemuan ke-6	Materi : Kerajaan Singosari	45 menit
11.	Pertemuan ke-7	Materi : Ken Arok dan Ken Dedes	45 menit
12.	Pertemuan ke-8	Uji kondisi subjek penelitian setelah siklus II melalui skala percaya diri	45 menit

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan menjelaskan secara rinci mengenai hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian akan menggambarkan kondisi awal dan perkembangan yang terjadi disetiap siklus.

Deskripsi Kondisi Awal

Kondisi awal siswa kelas XI IPS 2 semester II SMA Negeri 3 Tegal memiliki tingkat percaya diri yang rendah. Hal ini

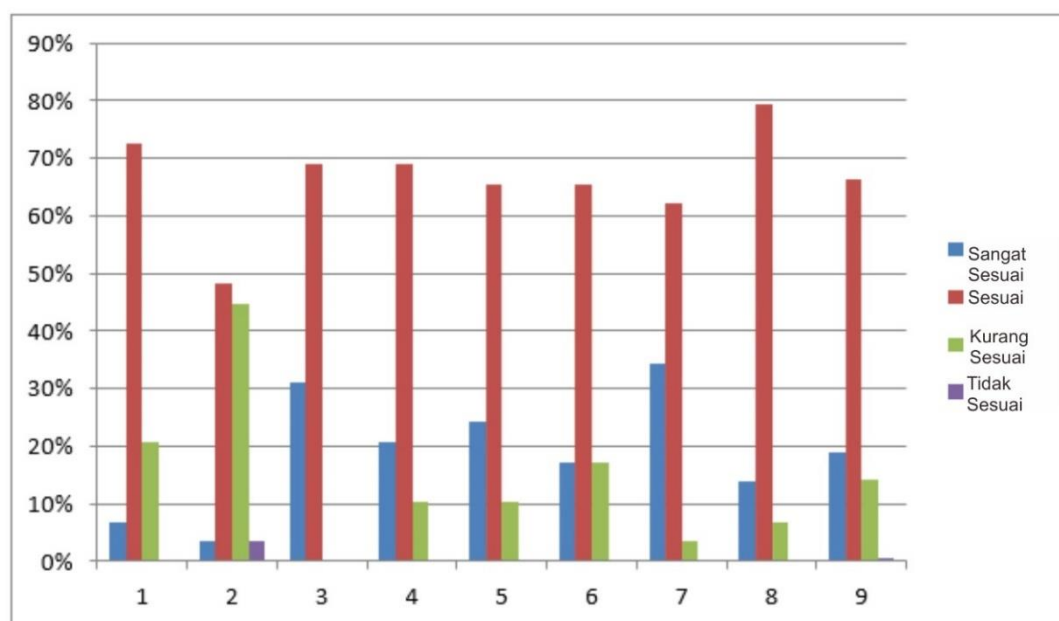
ditunjukkan dengan beberapa indikator diantaranya: 1) minimnya pemahaman dan kreatifitas/ keterampilan siswa terhadap suatu materi layanan; 2) sebagian siswa lebih memilih memberikan jawaban tertutup sehingga inti materi penyampaiannya kurang utuh; dan 3) sebagaian yang lain memilih hanya berperan sebagai pendengar pasif dan tidak mau bertanya.

Tabel 3. Kondisi Awal Subjek Penelitian

No.	Aspek	Waktu Penilaian	Penilaian (%)			
			Sangat Sesuai	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
			SS	S	KS	TS
1	tidak memiliki keraguan dan perasaan rendah diri,	Awal	7%	72%	21%	0%
2	tidak takut memulai suatu hubungan baru dengan orang lain,	Awal	3%	48%	45%	3%
3	tidak suka mengkritik dan aktif dalam pergaulan dan pekerjaan,	Awal	31%	69%	0%	0%
4	tidak mudah tersinggung,	Awal	21%	69%	10%	0%
5	berani mengemukakan pendapat,	Awal	24%	66%	10%	0%
6	berani bertindak,	Awal	17%	66%	17%	0%
7	dapat mempercayai orang lain	Awal	34%	62%	3%	0%
8	selalu optimis	Awal	14%	79%	7%	0%
Jumlah rata-rata			19%	66%	14%	0%

Tabel diatas menunjukkan kondisi awal kepercayaan diri siswa. Selama proses pelayanan penguasaan konten berlangsung di kelas XI IPS 2.

Terdapat beberapa indikasi yaitu rata-rata 14 % siswa kurang sesuai, 66 % sesuai, dan 19 % sangat sesuai.



Grafik 1. Grafik Awal Kurangnya Kepercayaan Diri Siswa

Berdasarkan fakta di atas dapat dilihat bahwa masih terdapat kekurangan optimalan layanan penguasaan konten yang bersumber kepada kurang berhasilnya konselor dalam hal ini adalah peneliti dalam melaksanakan pelayanan, sehingga mutu layanan kurang optimal dan hasilnya kurang utuh bagi pemahaman siswa.

Deskripsi Siklus I

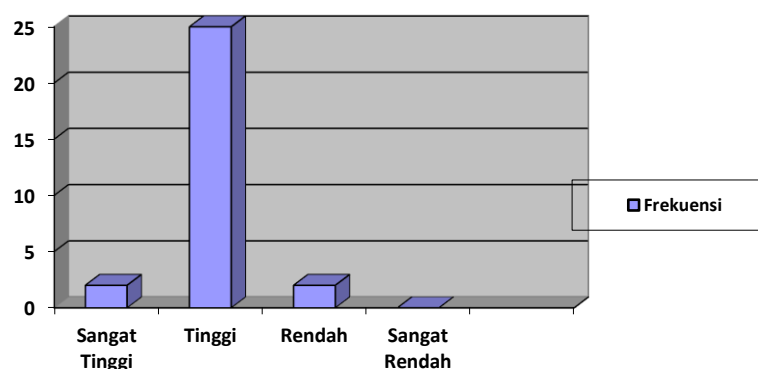
Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan beberapa hal antara lain sebagai berikut: 1) menetapkan kolaborator yaitu Warisi, S.Pd, guru bimbingan konseling; 2) mengatur waktu pertemuan, yaitu membuat jadwal pelaksanaan kegiatan yang disepakati antara peneliti, kolaborator, dan peserta didik, yaitu jam masuk bimbingan konseling; 3) menetapkan fasilitas layanan penguasaan konten, meliputi ruangan dan kelengkapan administrasi yaitu daftar hadir, lembar evaluasi (laiseg), rencana pelaksanaan layanan. Selain itu, peneliti juga menyiapkan LCD dan laptop sebagai metode penyajian materi; 4) menyiapkan

instrumen pengumpulan data yaitu skala percaya diri dan pedoman observasi; 5) mengembangkan prosedur pelaksanaan layanan penguasaan konten meliputi tahap pembukaan, inti, dan pengakhiran; 6) menyiapkan topik bahasan layanan; 7) menetapkan indikator keberhasilan siklus 1 yaitu sebagian besar siswa termasuk pada kategori tinggi; 8) membuat group melalui metode *role playing*, sebagai sarana penyampaian materi dan diskusi dengan siswa.

Pada tahap tindakan, peneliti memberikan layanan penguasaan konten dengan metode *role playing* sebanyak tiga kali pertemuan pada siklus I. Pada siklus I, pengamatan dilakukan dengan membandingkan skor kepercayaan diri siswa antara sebelum dan setelah diberikan layanan informasi dengan metode *role playing*. Hasil *pretest* skala percaya diri dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini.

Tabel 4. Skor Pretest

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	2	7 %
2	Tinggi	25	86 %
3	Rendah	2	7 %
4	Sangat Rendah	0	0 %



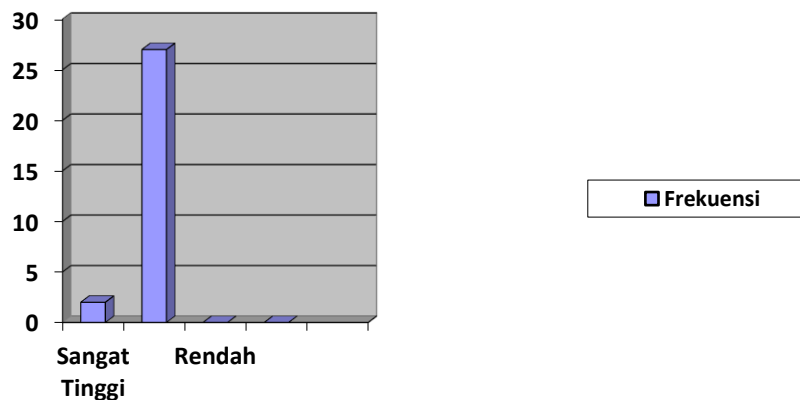
Grafik 2. Grafik Skor Pretest

Sebelum diberikan layanan informasi dengan metode *role playing*, masih terdapat 7% siswa dengan kategori rendah, 86% kategori tinggi dan 7% kategori sangat tinggi. Selanjutnya, berdasarkan hasil post-test, kepercayaan

diri siswa mengalami peningkatan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan metode *role playing*. Peningkatan tersebut secara rinci dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini.

Tabel 5. Skor Post-Test

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	2	7 %
2	Tinggi	27	93 %
3	Rendah	0	0 %
4	Sangat Rendah	0	0 %



Grafik 3. Grafik Skor Post-Test

Setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan metode *role playing*, kepercayaan diri siswa mengalami peningkatan. Sudah tidak lagi terdapat siswa dengan kategori percaya diri rendah. Sebesar 93% siswa berada pada kategori percaya diri yang tinggi, sangat tinggi

sebesar 7%, rendah sebesar 0%, dan sangat rendah sebesar 0%. Secara lebih rinci, perbandingan skor percaya diri sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan metode *role playing* adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Perbandingan Skor Pretest dan Post-Test

No	Nama Siswa (Inisial)	Skor Pretest	Kategori	Skor Post-test	Kategori
1	AZ	170	Sangat Tinggi	171	Sangat Tinggi
2	AR	167	Tinggi	168	Tinggi
3	AD	147	Tinggi	149	Tinggi
4	DD	170	Sangat Tinggi	160	Tinggi
5	DK	157	Tinggi	159	Tinggi
6	DA	143	Tinggi	148	Tinggi
7	DI	160	Tinggi	164	Tinggi
8	FM	162	Tinggi	162	Tinggi
9	FH,	151	Tinggi	154	Tinggi
10	HS	143	Tinggi	143	Tinggi
11	IA	154	Tinggi	152	Tinggi
12	JD	139	Tinggi	141	Tinggi
13	KA	168	Tinggi	172	Sangat Tinggi
14	MA	152	Tinggi	155	Tinggi
15	MF	148	Tinggi	151	Tinggi
16	NN	148	Tinggi	149	Tinggi
17	NR	151	Tinggi	156	Tinggi
18	PM	142	Tinggi	137	Tinggi
19	PM	135	Tinggi	137	Tinggi
20	RP	148	Tinggi	155	Tinggi
21	RP	152	Tinggi	151	Tinggi
22	RA	140	Tinggi	142	Tinggi
23	RS	146	Tinggi	145	Tinggi
24	SM	148	Tinggi	151	Tinggi
25	SD	155	Tinggi	161	Tinggi
26	SR	165	Tinggi	168	Tinggi
27	SH	129	Rendah	137	Tinggi
28	TD	130	Rendah	135	Tinggi
29	TI	162	Tinggi	164	Tinggi

Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kepercayaan diri siswa, yaitu dari dominan rendah menjadi dominan tinggi. Akan tetapi terdapat penurunan kategorisasi

skoring. Setelah dilakukan tanya jawab, siswa tersebut kurang memahami pernyataan positif dan negatif sehingga salah persepsi dalam menjawab pertanyaan.

Tabel 7. Hasil/ Dampak Siklus I Per Indikator

No	Aspek	Penilaian (%)				
		Waktu Penilaian	Sangat Sesuai	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
			SS	S	KS	TS
1	tidak memiliki keraguan dan perasaan rendah diri	Awal	7%	72%	21%	0%
		Siklus I	7%	76%	17%	0%
2	tidak takut memulai suatu hubungan baru dengan orang lain	Awal	3%	48%	45%	3%
		Siklus I	3%	55%	38%	3%
3	tidak suka mengkritik dan aktif dalam pergaulan dan pekerjaan	Awal	31%	69%	0%	0%
		Siklus I	55%	45%	0%	0%
4	tidak mudah tersinggung	Awal	21%	69%	10%	0%
		Siklus I	21%	72%	7%	0%
5	berani mengemukakan pendapat	Awal	24%	66%	10%	0%
		Siklus I	28%	62%	10%	0%
6	berani bertindak	Awal	17%	66%	17%	0%
		Siklus I	17%	66%	17%	0%
7	dapat mempercayai orang lain	Awal	34%	62%	3%	0%
		Siklus I	38%	59%	3%	0%
8	selalu optimis	Awal	14%	79%	7%	0%
		Siklus I	17%	76%	7%	0%
Jumlah rata-rata		Awal	19%	66%	14%	0%
		Siklus I	23%	64%	13%	0%

Berdasarkan data, pada siklus I secara kumulatif per indikator terdapat peningkatan kepercayaan diri siswa dibanding pada kondisi awal, yaitu untuk rata-rata kriteria sangat tinggi meningkat dari 19% menjadi 23%, sekaligus menurunkan angka yang kurang percaya diri dari 14% menjadi 13%. Penurunan

angka ini dirasa belum begitu signifikan sehingga diperlukan upaya peningkatan kepercayaan diri kembali.

Refleksi Siklus I

Hasil pengamatan pada siklus I, selanjutnya menjadi bahan refleksi bagi peneliti dan kolaborator. Hasil dari refleksi

tersebut antara lain: 1) berdasarkan skala percaya diri, terjadi peningkatan skor percaya diri siswa antara sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan metode *role playing*, meskipun masih terdapat terdapat penurunan kategorisasi skoring; 2) selama proses pemberian layanan, sebagian besar siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi dan tanya jawab sehingga mendukung peningkatan percaya diri peserta didik; 3) faktor yang menghambat peningkatan percaya diri adalah kurang aktifnya beberapa siswa dalam berpendapat pada diskusi melalui *role playing*; dan 4) selanjutnya, berdasarkan diskusi dengan kolaborator, pada siklus ke II peneliti akan

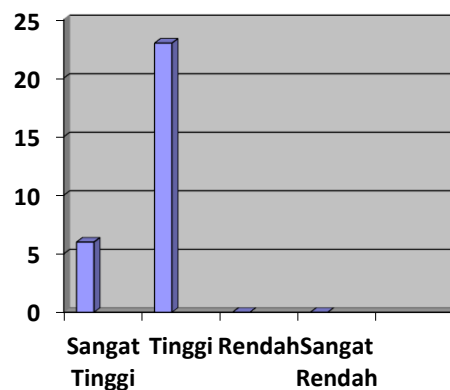
lebih mendorong partisipasi aktif siswa melalui diskusi *role playing* serta pemahaman memahami pernyataan dalam instrumen skala percaya diri.

Deskripsi Siklus II

Pada siklus II, peneliti memberikan layanan penguasaan konten sebanyak tiga kali pertemuan di dalam kelas dengan materi yang telah disepakati dengan kelompok. Selanjutnya, pengamatan dilakukan dengan membandingkan skor percaya diri siswa antara sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan metode *role playing*. Hasil *post-test* skala percaya diri dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini.

Tabel 8. Skor Post-Test

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	6	21 %
2	Tinggi	23	79 %
3	Rendah	0	0 %
4	Sangat Rendah	0	0 %



Grafik 4. Grafik Skor Post-Test

Setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan metode *role playing*, kepercayaan diri siswa mengalami peningkatan. Peningkatan terjadi pada

kategori sangat tinggi yaitu sebesar 2%. Sebesar 79% siswa berada pada kategori percaya diri yang tinggi, rendah sebesar 0%, dan sangat rendah sebesar 0%.

Tabel 9. Hasil/ Dampak Siklus II Per Indikator

No	Aspek	Penilaian (%)				
		Waktu Penilaian	Sangat Sesuai	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
			SS	S	KS	TS
1	tidak memiliki keraguan dan perasaan rendah diri	Awal	7%	72%	21%	0%
		Siklus I	7%	76%	17%	0%
		Siklus II	10%	72%	17%	0%
2	tidak takut memulai suatu hubungan baru dengan orang lain	Awal	3%	48%	45%	3%
		Siklus I	3%	55%	38%	3%
		Siklus II	3%	59%	34%	3%
3	tidak suka mengkritik dan aktif dalam pergaulan dan pekerjaan	Awal	31%	69%	0%	0%
		Siklus I	55%	45%	0%	0%
		Siklus II	52%	48%	0%	0%
4	tidak mudah tersinggung	Awal	21%	69%	10%	0%
		Siklus I	21%	72%	7%	0%
		Siklus II	24%	69%	7%	0%
5	berani mengemukakan pendapat	Awal	24%	66%	10%	0%
		Siklus I	28%	62%	10%	0%
		Siklus II	28%	66%	7%	0%
6	berani bertindak	Awal	17%	66%	17%	0%
		Siklus I	17%	66%	17%	0%
		Siklus II	24%	62%	14%	0%
7	dapat mempercayai orang lain	Awal	34%	62%	3%	0%
		Siklus I	38%	59%	3%	0%
		Siklus II	38%	59%	3%	0%
8	selalu optimis	Awal	14%	79%	7%	0%
		Siklus I	17%	76%	7%	0%
		Siklus II	31%	62%	7%	0%
Jumlah rata-rata	Awal	19%	66%	14%	0%	
	Siklus I	23%	64%	13%	0%	
	Siklus II	26%	62%	11%	0%	

Berdasarkan data yang tersedia dalam tabel, pada siklus II secara kumulatif per indikator terdapat peningkatan percaya diri siswa dibanding pada siklus I, yaitu untuk rata-rata kriteria sangat tinggi meningkat dari 23% menjadi 26%, sekaligus menurunkan angka yang percaya diri pada kategori tinggi dari 64% menjadi 62%. Sebagai optimalisasi, pada kesempatan lain dengan metode *role play* akan secara periodik dilakukan kegiatannya.

Refleksi Siklus II

Hasil pengamatan pada siklus II, selanjutnya menjadi bahan refleksi bagi peneliti dan kolaborator. Hasil dari refleksi tersebut antara lain: 1) berdasarkan skala percaya diri, terjadi peningkatan skor percaya diri siswa antara siklus I dengan siklus II. Pada siklus II, meskipun sebagian besar siswa yang berada pada kategori tinggi berkurang menjadi 23 siswa, siswa pada kategori sangat tinggi meningkat menjadi 6 siswa; 2) selama proses pemberian layanan, sebagian besar siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi dan tanya jawab sehingga mendukung peningkatan percaya diri peserta didik; 3) faktor yang mendukung peningkatan percaya diri adalah semakin aktifnya siswa dalam diskusi melalui *role playing*; dan 4) selanjutnya, berdasarkan diskusi dengan kolaborator, pada siklus ke II tujuan penelitian telah tercapai sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Senada dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Maryanto, et al (2014) di Jurusan Bimbingan Konseling FKIP UNNES dengan judul Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik

Bermain Peran, diperoleh data bahwa Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Bermain Peran dapat digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 MI Al Islam Mangunsari 02 Semarang, Layanan penguasaan konten dengan metode *role playing* dalam penelitian ini juga terbukti mampu meningkatkan percaya diri peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh skor *post-test*. Kepercayaan diri siswa yang semakin meningkat, baik pada siklus I maupun siklus II. Pada siklus I, sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi, yaitu sebanyak 27 siswa. Sementara, hanya 2 siswa berada pada kategori sangat tinggi. Selanjutnya pada siklus II terjadi peningkatan. Sebagian besar siswa masih berada pada kategori tinggi, tetapi jumlah siswanya berubah menjadi sebanyak 23 peserta didik, serta terjadi peningkatan jumlah siswa dari 2 menjadi 6 siswa pada kategori sangat tinggi.

Peningkatan kepercayaan diri siswa tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap percaya diri peserta didik diantaranya adalah faktor kreatifitas dan keterampilan peserta didik dalam diskusi yang semakin bertambah setelah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan metode *role playing*. Menurut Swallow (dalam Sarastika, 2014), ciri-ciri seseorang yang memiliki rasa percaya diri adalah tidak mudah tersinggung, tidak suka mengkritik, tidak takut memulai suatu hubungan baru dengan orang lain, tidak memiliki keraguan dan perasaan rendah diri, berani mengemukakan pendapat, berani bertindak, aktif dalam pergaulan dan pekerjaan, dan dapat mempercayai orang lain dan selalu optimis.

Layanan penguasaan konten dengan metode *role playing* secara efektif telah mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam melaksanakan proses dan memperoleh hasil layanan yang optimal dikelas. Sebelum mendapatkan layanan penguasaan konten dengan metode *role playing*, banyak siswa yang beranggapan bahwa kepercayaan diri bukan menjadi faktor yang mempengaruhi keberhasilan layanan. Akan tetapi setelah diberikan layanan, siswa mulai menyadari bahwa keterampilan dalam bertanya dan menjawab didalam kelas dapat dikembangkan salah satunya dengan proses peningkatan rasa percaya diri.

SIMPULAN

Tingkat Percaya Diri peserta didik sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan metode *role playing* menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memilih untuk memberikan jawaban tertutup atau menjadi pendengar pasif, serta tidak mau bertanya khususnya dalam proses belajar pembelajaran. Peserta didik kurang percaya diri dalam menyampaikan pemikiran yang tersirat. Setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan metode *role playing* mampu memotivasi siswa dalam berusaha melakukan yang terbaik untuk memperoleh hasil layanan yang optimal khususnya percaya terhadap kemampuan diri.

Peningkatan tersebut tergambar dari meningkatnya prosentase perolehan kategori tinggi dan sangat tinggi pada tingkat percaya diri peserta didik. Peserta didik menjadi semakin memahami potensi dirinya, bertambah kemampuan dan kreatifitasnya dalam bermain peran, serta terampil mengelola emosi untuk berani bertannya dan menjawab dalam proses

diskusi di kelas. Dengan demikian, layanan penguasaan konten dengan metode *role playing* telah sukses dalam meningkatkan percaya diri peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, S. W. (2016). Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten. *Jurnal Dimensi*.
<https://doi.org/10.33373/dms.v5i3.62>
- Aristiani, R. (2016). Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Informasi Berbantuan Audiovisual. *Jurnal Konseling Gusjigang*.
<https://doi.org/10.24176/jkg.v2i2.717>
- Aulina, C. N. (2015). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.73>
- Azizah, N., Kurniawati, Y. (2013). Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*.
<https://doi.org/10.15294/ijeces.v2i2.9241>
- Gutara, M. Y., Rangka, I. B., & Prasetyaningtyas, W. E. (2017). Layanan Penguasaan Konten untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Depan Umum Bagi Siswa. *JURNAL FOKUS KONSELING*.
<https://doi.org/10.26638/jfk.407.2099>

- Inten, D. N. (2017). Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mediator: Jurnal Komunikasi*. <https://doi.org/10.29313/mediator.v10i1.2712>.
- Kemendikbud Republik Indonesia. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81a Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum. *Lembaran Negara RI*.
- Kristianawati, E., & Djalali, M. A. (2015). Hubungan Antara Kematangan Emosi Dan Percaya Diri Dengan Penyesuaian Sosial. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*. <https://doi.org/10.30996/persona.v3i03.414>.
- Kusumawardana, A. (2017). Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Teknik Mind Mapping Terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*. <https://doi.org/10.15294/ijgc.v6i1.10998>.
- Mahyuddin, M. J. (2016). Model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v2i1.2065>.
- Maryanto, L., Setyowani, N., Mugiarto, H., (2014). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Bermain Peran. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling - Theory and Application*.
- Rahayuningdyah, E. (2016). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Konseling Kelompok pada Siswa Kelas VIII D di SMP Negeri 3 Ngrambe. *Jurnal JIPE*.
- Sagala, S. (2010). Konsep dan makna pembelajaran. *Bandung: Alfabeta*.
- Sarastika, Pradipta. (2014). *Tampil Percaya Diri*. Yogyakarta: Araska.
- Sugiarto, Eko. (2009). *How Confident Are You?*. Sidoarjo: Masmidia Buana Pustaka.
- Tim Penyusun Modul BK Kelas XI. (2009). *Modul Pengembangan Diri Kelas XI*. Tegal
- Triningtyas, D. A. (2016). Studi Kasus Tentang Rasa Percaya Diri, Faktor Penyebabnya Dan Upaya Memperbaiki Dengan Menggunakan Konseling Individual. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v3i1.239>