EFEKTIFITAS TEKNIK BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PADA MAHASISWA TAHUN AKADEMIK 2019/2020 STIKP ANDI MATAPPA

SKRIPSI

ABDUL RABBANI ARDHIN IKHWAN
NPM. 916862010003

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING
STKIP ANDI MATAPPA
2020

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan Judul : **EFEKTIFITAS TEKNIK BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PADA MAHASISWA TAHUN AKADEMIK 2019/2020 STIKP ANDI MATAPPA**

Atas Nama Saudari :

1. Nama : **ABDUL RABBANI ARDHIN IKHWAN**
2. NPM : 915862010003
3. Jurusan : Ilmu Pendidikan
4. Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Setelah diperiksa/diteliti telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Disetujui Oleh

Pembimbing 1	Pembimbing 2
MUH ILHAM BAKHTIAR, S.Pd., M.Pd	**AHMAD YUSUF, S.Pd., M.Pd**

Diketahui Oleh

Ketua STKIP Andi Matappa Pangkep	Ketua Jurusan/Program Bimbingan dan Konseling
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH, MH	**SALMIATI, S.Pd., M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Judul : EFEKTIFITAS TEKNIK BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PADA MAHASISWA TAHUN AKADEMIK 2019/2020 STKIP ANDI MATAPPA

Atas nama saudara :

Nama Lengkap : **ABDUL RABBANI ARDHIN IKHWAN**
Npm : 916862010003

Di Terima Oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari Sabtu 12 Desember 2020.

Disahkan oleh

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

(STKIP) Andi Matappa

A.ZAM IMMAWAN ALAM, SH.MH

Panitia penguji :

Ketua : MUH. ILHAM BAHTIAR, S.Pd., M.Pd (.....)

Sekretaris : AHMAD YUSUF, S.Pd., M.Pd (.....)

Anggota : Dr. H. A. AMINULLAH ALAM, M.Si (.....)

: PUTRA JAYA, S.Pd., M.Pd (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

BISMILLAHI RAHMANI RAHIM

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama	: **ABDUL RABBANI ARDHIN IKHWAN**
Npm	: 915862010003
Tempat Tanggal Lahir	: Pangkajene 22 Juli 1998
Alamat	: Jln Andi Mauraga Kabupaten Pangkajene

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa isi skripsi ini adalah tanggung jawab saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apa bila dikemudian hari ternyata skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya, tiruan, duplikat atau dibuatkan maka predikat Kesarjanaan saya dapat dinyatakan batal demi hukum.

Pangkajene, 2020

Yang Membuat Pernyataan

ABDUL RABBANI ARDHIN IKHWAN

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

MOTTO

Kesederhanaan Kujadikan Kekuatan
Untuk Meraih Sukses ...

Kupersembahkan untuk Ibunda dan Ayahanda tercinta, Saudara – saudariku yang telah memberikan bantuan dan dukungan moral dan materi serta kepada seluruh sahabat yang telah memberikan semangat dalam membuat karya yang sederhana ini semoga dapat memberikan manfaat dan menjadi inspirasi dalam menciptakan karya yang lebih inovatif
Amin.....

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

ABSTRAK

ABDUL RABBANI ARDHIN IKHWAN, **2020**. Efektifitas Teknik Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Tahun Akademik 2020 STKIP Andi Matappa Dibimbing oleh: Bapak Muh Ilham Bakhtiar, sebagai pembimbing 1 dan Bapak Ahmad Yusuf sebagai pembimbing 2.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimanakah kepercayaan diri mahasiswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan teknik bermin peran (*role playing*) pada mahasiswa Tahun Akademik 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep? 2) Apakah ada pengaruh teknik bermain peran (*role playing*) pada mahasiswa Tahun Akademik 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep terhadap kepercayaan diri siswa?. Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui kepercayaan diri mahasiswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan teknik bermin peran (*role playing*) pada mahasiswa Tahun Akademik 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep. 2) Untuk mengetahui pengaruh teknik bermain peran (*role playing*) pada mahasiswa Tahun Akademik 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep terhadap kepercayaan diri mahasiswa.

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 Tahun Akademik 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:

- Teknik Bermain Peran (*Role Playing*)
- Kepercayaan Diri

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah hirobbil 'alamiin segala puji bagi Allah SWT tuhan semesta alam, Dzat yang menciptakan manusia dengan penciptaan yang sebaik-baiknya, serta menyempurnakan dengan akal dan membimbing dengan menurunkan para utusan pilihan-Nya. Serta yang telah memberikan petunjuk dan pertolongan-Nya melalui nikmat iman kepada kita semua.

Sholawat serta salam senantiasa selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, yang telah menuntun kita kejalan yang terang benderang yaitu agama islam penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Hj. Zaorah Sapan, S.Pd Selaku Ketua Yayasan Matahari yang membina STKIP Andi Matappa
2. Bapak A.Zam Immawan, SH. MH Selaku Ketua STKIP A. Matappa.
3. Ibu Salmiati, S.Pd., M.Pd sebagai Ketua jurusan/program studi Bimbingan dan Konseling STKIP A. Matappa Kabupaten.
4. Bapak Muh Ilham Bakhtiar, S.Pd., M.Pd (pembimbing I) dan Bapak Ahmad yusuf, S.Pd, M.Pd (pembimbing II) yang selalu siap sedia memberikan bimbingan dan petunjuk khusus tentang penyusunan skripsi ini.
5. Bapak / Ibu Dosen STKIP Andi Matappa yang telah mendidik dan memberikan pengetahuan kepada kami.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

6. Kedua Orangtuaku tercinta yang selalu memberikan semangat serta bantuan moril dan materil dalam penyusunan skripsi ini
7. Keluarga dan sahabat yang selalu memberikan semangat dan bantuan moril dalam penyusunan skripsi ini.

Rekan-rekan mahasiswa yang telah banyak memberikan pertimbangan dan kritikan yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, namun penulis berharap semogas kripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan para pembaca pada umumnya.

Pangkajene, 12 Desember 2020
Penulis

ABDUL RABBANI ARDHIN IKHWAN
NPM. 916862010003

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL..... i
PERSETUJUAN PEMBIMBING..... ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI..... iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... iv
MOTTO..... v
ABSTRAK..... vi
KATA PENGANTAR..... vii
DAFTAR ISI..... ix
DAFTAR TABEL..... xi
DAFTAR LAMPIRAN xii
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah..... 1
B. Rumusan Masalah..... 6
C.Tujuan Penelitian..... 7
E. Manfaat Hasil Penelitian..... 7
BAB II KAJIAN PUSTAKA KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS
A. Teknik Bermain Peran (*Role Playing*)..... 9
1. Pengertian Bermain Peran (*Role Playing*)..... 9
2. Tujuan Bermain Peran (*Role Playing*)..... 11
3. Tahapan Pelaksanaan Bermain Peran (*Role Playing*)..... 13
4. Kelebihan Bermain Peran (*Role Playing*)..... 15
5. Kelemahan/Kekurangan Bermain Peran (*Role Playing*)..... 17
B. Kepercayaan Diri..... 18
1. Pengertian Kepercayaan Diri..... 18
2. Proses Terbentuknya Kepercayaan Diri..... 21
3. Ciri Percaya Diri..... 22
4. Ciri-Ciri Individu Yang Tidak Memiliki Kepercayaan Diri..... 26

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri..... 27
C. Kerangka Fikir..... 31
D. Hipotesis..... 34

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian..... 35
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian..... 35
C. Variabel dan Desai Penelitian..... 36
D. Defenisi Operasional Variabel..... 38
E. Populasi dan Sampel..... 39
F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data..... 40
G. Teknik Analisis Data..... 45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 49
B. Pembahasan 57

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 63
B. Saran-Saran..... 63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

DAFTAR TABEL

NO	JUDUL TABEL	HALAMAN
1. Tabel 3.1	Distribusi Pemberian Skor.....	41
2. Tabel 3.2	Kategori Hasil Angket.....	42
3. Tabel 3.3	Kriteria Penentuan Hasil Observasi.....	43
4. Tabel 4.1	Analisis Persentase Distribusi Frekuensi Hasil Angket	50
5. Tabel 4.2	*Test Of Homogenity Of Variance*.....	52
6. Tabel 4.3	Rekapitulasi Hasil Observasi Perkelompok Selama Mengikuti Teknik *Role Playing*.....	56

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar, yang di dalamnya meliputi beberapa komponen yang saling terkait, antara lain; guru (pendidik), mahasiswa (peserta didik), materi (bahan), media (alat/sarana), dan metode pembelajaran atau pola penyampaian bahan ajar. Dalam proses belajar mengajar mahasiswa mendapatkan sejumlah pengetahuan, nilai keteladanan yang membentuk sikap serta ketrampilan yang berguna baginya dalam menyikapi berbagai permasalahan kehidupan.

Dalam kehidupan sehari-hari, tidak jarang kita mendengar istilah "*pede*" atau lengkapnya kepercayaan diri. Semua orang sebenarnya punya masalah dengan istilah yang satu ini. Ada orang yang merasa telah kehilangan kepercayaan diri dihampir keseluruhan hidupnya. Mungkin terkait dengan soal krisis diri, depresi, hilang kendali, merasa tak berdaya menatap sisi cerah masa depan, dan lain-lain. Ada juga yang merasa belum percaya diri dengan apa yang ditekuninya. Ada juga orang yang merasa kurang percaya diri ketika menghadapi situasi atau keadaan tertentu.

Kepercayaan diri merupakan kunci motivasi diri. Individu tidak dapat menjalani hidup dengan baik tanpa kepercayaan diri. Setiap individu akan membutuhkan kepercayaan diri setiap harinya dalam berbagai hal, termasuk mahasiswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di sekolah. Tingkat kepercayaan diri yang baik memudahkan pengambilan keputusan dan melancarkan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

jalan untuk mendapatkan teman, membangun hubungan, dan membantu individu mempertahankan kesuksesan

Kepercayaan diri merupakan aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia Sukardi (2013: 38) menyatakan bahwa "Kepercayaan diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan suatu tindakan". Percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Individu yang percaya diri merasa yakin atas kemampuan mereka sendiri serta memiliki pengharapan yang realistis, bahkan ketika harapan mereka tidak terwujud, mereka tetap berpikiran positif dan dapat menerimanya. Selain itu percaya diri mampu menjadi stimulus yang mendorong individu untuk mampu bertindak tanpa ragu.

Tidak semua individu memiliki rasa percaya diri yang cukup. Perasaan minder, malu, sungkan menjadi kendala bagi mahasiswa dalam menjalani proses belajarnya disekolah maupun di lingkungannya. Individu yang selalu beranggapan bahwa dirinya tidak mempunyai kemampuan, merasa dirinya tidak berharga, merupakan gambaran dari orang yang mempunyai masalah kepercayaan diri. Hal ini dapat dimanifestasikan dalam bentuk tingkah laku yang kurang wajar atau menyimpang, misal: rendah diri, terisolir, prestasi belajar rendah.

Berdasarkan fenomena pada mahasiswa tahun akademik 2020 Prodi Bimbingan dan Konseling STIKP Andi Matappa Pangkep pada hasil observasi yang dilakukan pada saat melakukan observasi awal yaitu pada tanggal 17 Juni 2020 dimana terlihat adanya ciri-ciri mahasiswa yang kurang percaya diri adalah perasaan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

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.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi pada mahasiswa tahun akademik 2019/2020 STIKP Andi Matappa Pangkep sekitar 10 dari 92 Mahasiswa mengalami masalah dengan kepercayaan diri. Mahasiswa tahun akademik 2020 merupakan kelas yang mahasiswanya pasif. Mahasiswa yang mengalami masalah kurang percaya diri merasa bahwa dirinya rendah, tidak yakin dengan kemampuan dirinya sendiri, dan selalu merasa salah dalam berpenampilan. Mahasiswa yang kurang percaya diri merasa kecil, tidak berharga, tidak ada artinya, dan tidak berdaya menghadapi tindakan orang lain. Mereka cenderung sedapat mungkin menghindari situasi komunikasi dan lebih memilih untuk menyendiri. Mereka cenderung takut orang lain akan mengejeknya atau menyalahkannya.

Masalah kurang percaya diri merupakan masalah yang masih serius Pada mahasiswa Tahun akademik 2020 STIKP Andi Matappa Pangkep. Apabila masalah ini tidak mendapatkan perhatian secara khusus dan mendapatkan penanganan segera dari praktisi Bimbingan dan Konseling maka akan menghambat perkembangan mahasiswa dan dikhawatirkan akan mengganggu mahasiswa dalam meraih prestasi yang optimal. Untuk mengatasi masalah ini perlu diupayakan kegiatan yang mengarah pada peningkatan kepercayaan diri mahasiswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

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. Berdasarkan informasi tersebut maka, peneliti tertarik untuk memberikan tindakan lebih lanjut guna meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dapat dilihat pula pada penelitian yang terdahulu dan relevan dengan penelitian ini yaitu "Keefektifan metode *role playing* terhadap hasil belajar di SMK 2 Randu Gunting Tegal dan Mengatasi maslaah kepercayaan diri siswa melalui layanan konseling kelompok pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 2 Karang Pucung Kabupaten Cilacap. Dimana pada penelitian tersebut terlihat hasil yang diperoleh yaitu metode *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa hal ini terlihat dari hasil angket yang disebar kepada siswa dan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama pelaksanaan teknik *role playing*.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan tehnik *role playing*. Prayitno (2012: 178) menyatakan bahwa "Semua peserta dalam kegiatan saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran, dan lain sebagainya". Apa yang dibicarakan itu semuanya bermanfaat untuk diri peserta yang bersangkutan sendiri dan untuk peserta lainnya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad lukman Al Hakim 2019

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

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 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. Melalui teknik bermain peran (*role playing*) mahasiswa dapat mengembangkan sikap dan membentuk perilaku yang lebih baik, mampu mengembangkan keterampilan sosialnya dalam dinamika kelompok seperti saling bekerja sama, saling memahami satu sama lain, mampu menyampaikan pendapatnya.

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. Melalui teknik bermain peran (*role playing*) ini dimungkinkan akan dapat membantu masalah mahasiswa berkaitan dengan kepercayaan dirinya yang kurang dalam pembelajaran. Karena di dalam teknik bermain peran (*role playing*) memfasilitasi mahasiswa untuk bertukar pendapat, lebih mudah untuk menangkap persoalan yang dihadapinya dan cara mengatasinya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

Teknik bermain peran (*role playing*) merupakan tehnik yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan. Ahmad Juntika Nurihsan dan Aswan Zain, (2013:101) menyatakan bahwa "Teknik bermain peran (*role playing*) pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial". Teknik bermain peran (*role playing*) memiliki kelebihan dan kelemahan, karena pada dasarnya semua metode pembelajaran saling melengkapi satu sama lain. Penggunaan teknik bermain peran (*role playing*) di dalam proses pembelajaran dapat dikolaborasikan, bergantung dari karakteristik materi pokok pelajaran yang diajarkan kepada mahasiswa. Dengan demikian, dalam teknik bermain peran (*role playing*) mahasiswa akan lebih aktif selama dan setelah meperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika mahasiswa belajar secara individual.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut di atas, peneliti merasa perlu untuk mengkaji masalah tersebut melalui penelitian dengan judul "**Efektifitas teknik bermain peran (*role playing)* untuk meningkatkan kepercayaan diri Pada mahasiswa Tahun akademik 2020 STIKP Andi Matappa Pangkep**".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai pokok penelitian yaitu:

1. Bagaimana gambaran kepercayaan diri mahasiswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan teknik bermin peran (*role playing*) pada mahasiswa Tahun akademik 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep?

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

2. Apakah ada pengaruh penerapan teknik bermain peran (*role playing*) pada mahasiswa Tahun akademik 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep terhadap kepercayaan diri mahasiswa?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran kepercayaan diri mahasiswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan teknik bermin peran (*role playing*) pada mahasiswa Tahun akademik 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan teknik bermain peran (*role playing*) pada mahasiswa Tahun akademik 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep terhadap kepercayaan diri mahasiswa.

D. Manfaat hasil penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian yang akan dilakukan ini dapat menyumbangkan pemikiran dan menambah referensi dalam pengembangan metode pembelajaran yang tepat di dalam kajian tentang pendidikan. Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya khususnya mengenai efektifitas penggunaan teknik bermain peran (*role playing)*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian yang dilaksanakan dapat berguna bagi peningkatan mutu pembelajaran di lokasi penelitian. Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan bagi peningkatan mutu dan prestasi belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

BAB II
KAJIAN PUSTAKA KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Teknik Bermain Peran (*Role Playing)*

1. Pengertian Bermain Peran (*Role Playing)*

Bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Tetapi ahli lain membantah pendapat tersebut karena adakalanya bermain bukan dilakukan semata-mata demi kesenangan, melainkan ada sasaran yang ingin dicapai yaitu prestasi tertentu. Sagala (2012: 213) menyebutkan, "Teknik bermain peran (*Role Playing*) merupakan model pembelajaran dengan cara memainkan situasi tertentu untuk menyelesaikan permasalahan sosial". 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".

Teknik bermain peran (*Role Playing*) dapat dikatakan sama artinya dan dalam pemakaiannya sering disilih gantikan. Teknik bermain peran (*Role Playing*) pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku seseorang dalam hubungan sosial antar manusia, dan metode bermain peran pada dasarnya juga sama yakni mahasiswa dapat berperan atau memainkan peranan dalam mendramatisasikan masalah sosial /psikologis. Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, di mana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Metode

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

bermain peran adalah proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi.

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 diikut sertakan dalam permainan peran yang didalamnya mendemostrasikan masalah-masalah sosial". Hamdani (2011: 87) menyatakan bahwa "Teknik bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu cara penguasasan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan mahasiswa".

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Teknik bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan mahasiswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan mahasiswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup baik manusia atau hewan, atau benda mati. Atau dengan kata lain bermain peran merupakan suatu cara yang digunakan guru atau pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar yang berusaha mengajak mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memainkan suatu peran yang menuntut mahasiswa agar menghayati dan memahami peran yang dimainkannya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

2. Tujuan Bermain Peran (*Role Playing*)

Teknik bermain peran *(role playing)* digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berlatih menumbuhkan kesadaran dan kepekaan sosial serta sikap positif, disamping menemukan alternatif pemecahan masalah. Dengan perkataan lain, melalui bermain peran, mahasiswa diharapkan mampu memahami dan menghayati berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Teknik bermain peran *(role playing)* adalah teknik yang berguna untuk berpikir tentang situasi yang sulit sebelum situasi itu terjadi. Oleh karena itu pelajar mempunyai persiapan respon yang bagus untuk setiap peristiwa berbeda yang dapat muncul.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif dan menginterprestasikan suatu kejadian. Teknik bermain peran *(role playing)* memotivasi pelajar, mengembangkan kurikulum tradisional dan mengajarkan kemampuan kecakapan *(real-world)*. Untuk memecahkan suatu masalah agar memperoleh kesempatan untuk merasakan perasaan orang lain.

Dalam permainan bermain peran, konsep "menang" dan "kalah" tidak ada. Hal inilah yang menjadikan perbedaan mendasar bermain peran dari permainan pentas *(board games)*, main kartu *(card games)*, olahraga dan tipe permainan lainnya. Yang paling penting adalah bagaimana peserta didik bermain peran dalam permainan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

Adapun tujuan dari teknik bermain peran (*Role Playing*) ini menurut Syaiful B. Djamarah dan Aswan Zain (2013: 89) adalah :

a. Melatih mahasiswa memahami isi bahan yang didramakan.
b. Mahasiswa akan terlatih dan berinisiatif untuk kreatif.
c. Bakat mahasiswa akan terpupuk sehingga dapat memunculkan bakat seni drama.
d. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.
e. Mahasiswa menjadi terbiasa menerima dan membangun tanggung jawab dengan sesamanya.
f. Bahasa lisan mahasiswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

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.

Tujuan teknik bermain peran *(role playing)* adalah membuat menyenangkan, kreatif dan bersama-sama. Teknik bermain peran *(role playing)* juga membantu pelajar mengumpulkan dan mengorganisasi informasi. Inilah yang merupakan tekanan utama dalam bermain peran yang membedakannya dari simulasi. Simulasi lebih menekankan pada pembentukan keterampilan, sedangkan pembentukan sikap dan nilai merupakan tujuan tambahan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Teknik bermain peran (*Role Playing*) dapat melatih mahasiswa memahami isi bahan yang didramakan. mahasiswa akan terlatih dan berinisiatif untuk kreatif, bakat mahasiswa akan terpupuk sehingga dapat memunculkan bakat seni drama, kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya, mahasiswa menjadi terbiasa menerima dan membangun tanggung jawab dengan sesamanya, bahasa lisan mahasiswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

3. Tahapan Pelaksanaan Teknik Bermain Peran (*Role Playing*)

Dalam pelaksanaanya peneliti merangkum materi tersebut sehingga menjadi materi yang lebih singkat, padat dan lebih fokus yang kemudian dibuat ke dalam suatu naskah yang akan diperankan oleh mahasiswa. 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 yag urgen sehingga menarik minat mahasiswa, menceritakan peristiwa yang akan diperankan, kesukarelaamn mahasiswa ikut berperan, memberikan penjelasan kepada pemeran,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya, penelitian ini dilaksanakan Pada mahasiswa Tahun akademik 2020 STIKP Andi Matappa Pangkep. Peneliti memilih lokasi Pada mahasiswa Tahun akademik 2020 STIKP Andi Matappa Pangkep berdasarkan hasil pengamatan pada saat observasi awal masih terdapat mahasiswa yang memiliki rasa percaya diri yang rendah.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif berlandasakan pada filsafat positivisme, biasa digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen penelitian. Data penelitian yang digunakan berupa angka-angka serta analisis, sehingga disebut dengan metode kuantitatif. Sugiyono (2013: 14) menyatakan bahwa "Analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang sudah ditetapkan sebelumnya".

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu menerapkan teknik Bermain Peran *(Role Playing)* untuk meningkatkan kepercayaan diri pada mahasiswa tahun akademik 2020 STIKP Andi Matappa Pangkep.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

C. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Sugiyono (2013: 61) menyatakan bahwa "Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat, nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya". Dalam hubungannya variabel dibedakan menjadi variabel *Independen* atau variabel bebas, dan variabel *dependen* atau variabel terikat.

a. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah teknik bermain peran (*Role Playing*),

b. variabel terikatnya adalah rasa kepercayaan diri mahasiswa.

2. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini adalah Gambaran eksperimen pada penelitian ini adalah *one group pretest – posttest design.* Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Sugiyono (2013:74) menyatakan bahwa "dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat mengetahui gambaran kepercayaan diri mahasiswa sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \; X \; O_2$$

O_1 = Nilai *pretest* (Sebelum diberikan teknik bermain peran (*Role Playing*)
X = Perlakuan (teknik bermain peran (*Role Playing)*
O_2 = Nilai *posttest* (Setelah diberikan teknik bermain peran (*Role Playing)*

Suharsimi Arikunto (2010: 89)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

Adapun cara mengatasi kelemahan desain penelitian ini supaya tidak terjadi eror pada testing, peneliti dapat memberikan tes pada saat kondisi sampel penelitian dalam kondisi stabil, artinya mahasiswa dalam keadaan sehat dan mengerjakannya tidak merasa tertekan. Sedangkan cara mengatasi supaya tidak terjadi error karena pengaruh instrument, yaitu peneliti menyamakan dalam menggunakan cara-cara penggunaan tes antara *pre-test* dan *post – test,* cara penyekorannya pun sama antara *pre-test dan post-test*, sehingga dapat dilihat peningkatan motif berafiliasi secara benar.

Hal-hal yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian eksperimen ini yaitu:

a. Memberikan *pre-test*

   Tujuan dari pemberian *pre-test* adalah untuk meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa sebelum diberikan teknik bermain peran (*Role Playing)*. Adapun alat ukurnya dengan menggunakan angket (*kuesioner*). Data dari *pre-test* ini akan dijadikan sebagai data perbandingan pada *post-test*.

b. Materi treatment

   Karena teknik bermain peran (*Role Playing)* ini merupakan kegiatan bermain peran, maka materi yang diberikan dalam pelaksanaan teknik bermain peran (*Role Playing)* ini sebelumnya telah ditetapkan peneliti.

c. Perlakuan (treatment)

   Perlakuan yang diberikan adalah berupa bimbingan kelompok. Maka teknik bermain peran (*Role Playing)* ini diberikan dengan tujuan meningkatkan rasa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

kepercayaan diri mahasiswa dan untuk melihat kefektifan teknik bermain peran (*Role Playing)* dalam meningkatkan rasa kepercayaan diri mahasiswa.

d. *Post-test*

Post test dilakukan setelah pelaksanaan treatment tujuannya untuk mengetahui sejauh mana tingkat keefektifan teknik bermain peran (*Role Playing)* dan untuk mengetahui perubahan tingkat kepercayaan diri mahasiswa setelah diberi perlakuan berupa teknik bermain peran (*Role Playing).*

D. Definisi Operasional Variabel

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

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Suharsimi Arikunto, (2010:108). "Populasi adalah keseluruhan dari subyek penelitian". Populasi pada penelitian ini dengan jumlah 92 orang dimana laki-laki berjumlah 29 orang mahasiswa dan 63 orang mahasiswi pada Tahun akademik 2020 STIKP Andi Matappa Pangkep dalam satu kelas.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No	Semester	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	I/II	3	19	22
2	III/IV	4	8	12
3	V/VI	8	11	19
4	VII/VIII	14	25	39
Jumlah 4 Kelas		29	63	92

2. Sampel

Menurut Sugiyono, (2013:118) teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel, sampel pada penelitian ini berfokus kepada Prodi Bimbingan dan Konseling (BK) ahun akademik 2020, dengan pertimbangan masalah pandemi COVID 19 dimana perkulihan kebanyakan dilakukan secara online. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 10 mahasiswa dimana terdapat 3 orang mahasiswa dan 7 orang mahasiswi Tahun akademik 2020 di STKIP Andi Matappa Pangkep. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu dengan pertimbangan yang cermat dan strategi yang tepat peneliti dapat menentukan sesuai tujuan yaitu mengambil mahasiswa yang memiliki kepercayaan diri rendah untuk dimasukkan ke dalam anggota sampel.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan disajikan hasil pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian dengan perumusan masalah dan pemecahan masalah. Hasil analisis data penelitian yang dilakukan ialah hasil analisis yang disajikan dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil analisis deskriptif meliputi rata-rata, standar deviasi, dan variansi. Sedangkan statistik inferensial menggunakan uji –z

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini hanya dikategorikan pada aspek kognitif, analisis deskriptif menunjukkan tentang karakteristik distribusi skor dari masing masing variabel penelitian. Berdasarkan analisis deskriptif maka rangkuman statistik tentang adalah sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

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

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

Sedangkan data hasil angket posttest yang ditunjukkan oleh 10 responden tersebut diketahui bahwa jumlah skor angket adalah 1520 nillai 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.

Data hasil penelitian tentang efektifitas teknik *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri pada mahasiswa STKIP Andi Matappa Pangkep, disajikan secara lengkap. Selanjutnya jika hasil data presttest tersebut dikelompokkan kedalam empat kategori skor yang paling tinggi diperoleh mahasiswa adalah 130 dan skor yang paling rendah diperoleh mahasiswa adalah 76

Berdasarkan kelas interval skor disusun menjadi 5 kategori bergolong yaitu: kelas interval 47-74 termasuk kategori sangat rendah, kelas interval 75-102 kategori rendah, kelas interval 103-130 kategori sedang, kelas interval 131-159 kategori Tinggi, dan kelas interval 160-188 kategori Sangat Tinggi

Tabel 4.1 Analisis Persentase Distribusi Frekuensi Hasil Angket

		Pretest		Posttest	
Interval	Kategori	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%

Sumber: lampiran 7 dan 8

Hasil perolehan angket yang diberikan sebelum pemberian teknik *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri pada mahasiswa STKIP Andi Matappa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

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 mahasiswa 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

2. Hasil Analisis Inferensial

Pengujian hipotesis menggunakan statistic inferensial yakni dengan uji-t yang sebelumnya dilakukan pengujian normalitas data untuk masing-masing kelompok. Jika kedua kelompok mempunyai sebaran data yang normal maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan tujuan mengetahui tingkat kepercayaan diri mahasiswa, sedangkan uji homogenitas

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan dengan tujuan mengetahui apakah teknik *role playing* tidak menyimpang dari distribusi normal. Uji normalitas dianalisis dengan menggunakan uji *Kolgomorov Smirnov test*.

Syarat dari distribusi normal yaitu jika sig > α dimana α = 0,05. Tampak bahwa untuk hasil angket kepercayaan diri mahasiswa , dengan sig = 0,822 > α, sehingga data dari pretest adalah normal. Sedangkan data setelah diberi perlakuan . dengan sig = 0,816 > α sehingga data dari posttest adalah normal.

b. Uji Homogenitas

Untuk pengujian homogenitas bertujuan untk mengetahui apakah kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen dari kedua data tentang kepercayaan diri mahasiswa. Berdasarkan hasil analisis uji normalitas terlihat pada tabel 4.2 dibawah ini:

Tabel 4.2 Test Of Homogenity of variance

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	1,856	1	58	,178
	Based on Median	1,601	1	58	,211
	Based on Median and with adjusted df	1,601	1	51,157	,211
	Based on trimmed mean	1,877	1	58	,176

Sumber: Lampiran 14

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

Syarat dari homogen yaitu jika sig dari *based on mean* > α dimana α = 0,05. Karena nilai dari 0,178 > 0,05 sehingga kedua data adalah homogen. Karena kedua data normal dan homogen maka dilanjutkan dengan pengujian uji t. Uji t digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

c. Uji Hipotesis

Pada bab sebelumnya telah diajukan hipotesis penelitian yang merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti, secara statistik dirumuskan ketentuan pengujian hipotesis yaitu H_o diterima jika $t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, untuk t yang lain H_o ditolak dan H_i diterima yang artinya terdapat perbedaan teknik *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa Tahun akademik 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep, sebelum dan setelah pemberian teknik *role playing*

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 efektiftas teknik bermain peran (Role Playing) untuk meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa Tahun akademik 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep, dapat diterima. Berdasarkan analisis tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa

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. Artinya semakin sering diberikan teknik bermain peran (*role playing*) maka kepercayaan diri akan semakin meningkat.

B. Saran-Saran

Setelah peneliti menyimpulkan data-data yang telah diperoleh, selanjutnya peneliti akan memberikan beberapa saran yang menurut hemat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

peneliti sangat perlu diberikan dalam rangka untuk meningkatkan peran teknik bermain peran (*role playing)* dalam meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa Tahun Tahun akademik 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep. Adapun saran-saran yang peneliti ajukan adalah :

1. Bagi Praktisi

   Penulis berharap bahwa Untuk dosen/praktisi Bimbingan dan Konseling di kampus, diharapkan dapat memberikan teknik bermain peran (*role playing)* sebagai upaya untuk mengatasi masalah kepercayaan diri mahasiswa.

2. Bagi Peneliti lain

   Dirasa perlu melakukan penelitian lebih lanjut tentang upaya mengatasi masalah kepercayaan diri mahasiswa sebagai upaya untuk membantu mahasiswa menjadi pribadi yang percaya diri sehingga mahasiswa dapat belajar dengan nyaman.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

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*. Jakarta : Hi-Fest Publishing

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, cet, ke- 6, Jakarta

Sagala, Saiful, 2012, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung, Alfabeta

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

Santrock, J W, 2011, *Adolesence (Perkembangan Remaja)*, Erlangga, Jakarta

Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif dan R & D*, CV Alfabeta, Bandung

Sukardi, 2013, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Rajawali Press. Jakarta

Suharsimi Arikunto, 2010, *Prosedur Penelitian,* PT Asdi Mahasatya. Bandung

Uno Hamzah, 2011, *Psikologi Sosial*, Balai Pustaka, Jakarta

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
ANDI MATAPPA
PANGKEP

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

DOKUMENTASI PENELITIAN



Pemberian Angket Uji Coba

Hari/Tanggal : Rabu 2 September 2020
Pukul : 10.15
Ruang : Ruang Kelas kampus



Pemberian angket Validasi

Hari/Tanggal : Kamis 3 Sepetember 2020
Pukul : 10.15
Ruang : Ruang kelas kampus

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA

RIWAYAT HIDUP



ABDUL RABBANI ARDHIN IKHWAN, dilahirkan pada tanggal 22 Juli 1998 di Pangkajene. Putra pertama dari dua bersaudara, anak dari pasangan Ibrahim dengan St Nuraeni, S.Pd. Alamat: Jln Andi Mauraga Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Sulawesi Selatan. Suku/Warga Negara (Makassar/Indonesia).

Awal karir menmpuh pendidikan di SD NEGERI 18 TUMAMPUA pada tahun 2004 dan lulus pada tahun 2010.

Pendidikan berikutnya dilanjutkan di SMP NEGERI 1 PANGKAJENE pada tahun 2010 dan dinyatakan lulus pada tahun 2013.

Dan melanjutkan pendidikan di SMK NEGERI 1 BUNGORO dengan Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan pada tahun 2013 dan lulus pada tahun 2016.

Pada tahun yang sama diterima sebagai Mahasiswa di Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP ANDI MATAPPA PANGKEP) pada Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi Bimbingan dan Konseling untuk jenjang Strata Satu (S1).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/8xT_IoZfneITyQJNzu-0jA