

**MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI REMAJA PUTRI MELALUI
LAYANAN PENGUASAAN KONTEN TEKNIK *ROLE PLAYING*****Nur Ida Farida[✉], Heru Mugiarto, Maria Theresia Sri Hartati**Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia**Info Artikel***Sejarah Artikel:*

Diterima Desember 2013

Disetujui Februari 2014

Dipublikasikan April

2014

*Keywords:**Self confidence; Female Adolescent; Mastery of content service; Role playing technique.***Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kepercayaan diri remaja putri pubertas awal setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*. Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre eksperimen*. Populasinya remaja putri pubertas awal kelas VII SMP N 13 Semarang. Teknik sampling yang digunakan *purposive sampling*, dengan sampel 16 remaja putri pubertas awal yang memiliki kecenderungan kepercayaan diri rendah. Metode pengumpulan data menggunakan skala psikologi berupa skala kepercayaan diri. Analisis datanya menggunakan uji *wilcoxon match pair* dan deskriptif persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri remaja putri pubertas awal, dengan nilai $Z_{hitung} = 0 < Z_{tabel} = 30$. Simpulan dari penelitian ini yakni terdapat peningkatan kepercayaan diri remaja putri pubertas awal setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

Abstract

This study seeks to find out the increasing confidence of female adolescent in early puberty after getting mastery content counseling by role playing technique. This research was using pre-experimental design with female adolescents of seven graders in SMP N 13 Semarang as the population. Purposive sampling technique was used in this study. Sixteen adolescents in their early puberty that had tendency of low self confidence was used as sample. Method for collecting data was used self confident scale; whereas, the data analysis used wilcoxon match pair test and descriptive percentage. The result of this study showed that counseling of mastery content by role playing technique was able to increase self confidence of female adolescent in early puberty with the score $Z_{count} = 0 < Z_{table} = 30$. It can concluded that there was increasing of self confidence for female adolescent in early puberty after getting counseling of mastery content by role playing.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung A2 Lantai 2 FIP Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: ida05ida@gmail.com

PENDAHULUAN

Supriyo (2008) mendefinisikan percaya diri sebagai “perasaan yang mendalam pada batin seseorang, bahwa ia mampu berbuat sesuatu yang bermanfaat untuk dirinya, keluarganya, masyarakatnya, umatnya, agamanya, yang memotivasi untuk optimis, kreatif dan dinamis yang positif”. Pendapat lain diungkapkan oleh Fatimah (2008) bahwa kepercayaan diri membuat seseorang memiliki penilaian positif, baik terhadap dirinya sendiri maupun terhadap lingkungan/situasi yang dihadapinya. Kedua pendapat diatas senada dengan pernyataan Hakim (2005) bahwa percaya diri mendorong individu berperilaku positif. Dari pendapat-pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa rasa percaya diri merupakan perasaan yang membuat remaja putri mengembangkan penilaian positif baik terhadap dirinya maupun terhadap orang lain, lingkungan serta situasi yang dihadapinya untuk meraih apa yang diinginkan. Rasa percaya diri membuat remaja putri merasa dirinya berharga dan berani melakukan komunikasi yang baik dengan siapa pun.

Remaja putri sebagai seorang individu perlu mengembangkan rasa percaya diri dalam dirinya agar ia memiliki keyakinan yang kuat bahwa dirinya adalah makhluk unik yang dibekali kemampuan istimewa. Remaja putri yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi akan selalu merasa optimis dalam menghadapi setiap masalah yang ada di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal itu sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Schwartz (2008) bahwa individu yang percaya diri akan bertindak dan berpikir dengan penuh keyakinan.

Sebagai makhluk sosial, remaja putri dituntut untuk mampu bergabung menjadi anggota dalam suatu kelompok, baik di kelas, sekolah maupun masyarakat. Dengan demikian, remaja putri perlu memiliki rasa percaya diri agar ia mampu melakukan komunikasi dengan orang lain, baik dengan teman sejenis maupun lawan jenis, mampu bekerja sama dalam kelompok, mengungkapkan pendapat dalam kelompok, menjadi seorang pemimpin,

mengambil keputusan dalam kelompok serta mengatur sebuah kelompok.

Remaja putri yang memiliki rasa percaya diri yang rendah merasa dirinya tidak berharga, selalu merasa khawatir, berpikiran buruk, merasa banyak kekurangan, takut mencoba hal baru, takut berbuat salah dan takut terhadap hal lainnya. Perasaan-perasaan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan siswa, baik dalam proses belajar di kelas maupun dalam proses melakukan kontak dengan lingkungan sosialnya. Hal itu selaras dengan yang telah disampaikan oleh Supriyo (2008) bahwa akibat kepercayaan diri yang tidak segera diatasi dapat menghambat perkembangan pribadi, sosial, belajar dan karir siswa.

Ciri-ciri di atas juga ditemukan peneliti di lapangan saat peneliti melakukan wawancara dengan guru BK kelas VII SMP N 13 Semarang. Dari hasil wawancara menunjukan sejumlah 16 remaja putri pubertas awal memiliki kecenderungan rasa kepercayaan diri rendah, diantaranya ditunjukkan dengan (a) merasa malu bergaul dengan teman lawan jenis, (b) merasa tidak memiliki harga diri, (c) merasa tidak sebaik orang lain (d) merasa malu jika berhadapan dengan orang banyak (e) suka menyendiri dan (f) takut berbicara di depan umum. Fenomena tersebut perlu mendapatkan pemecahan dengan segera, sehingga siswa tersebut dapat berkembang secara optimal.

Bimbingan dan konseling merupakan layanan yang ada di sekolah yang menyediakan pelayanan bagi siswa agar tumbuh secara optimal. Salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa adalah layanan penguasaan konten. Layanan penguasaan konten dapat membantu individu yang memiliki kepercayaan diri rendah untuk belajar konten tertentu agar mampu meningkatkan kepercayaan dirinya.

Salah satu teknik dari layanan penguasaan konten yang dapat digunakan untuk membantu anak mengurangi dampak perubahan pubertas yang berupa hilangnya kepercayaan diri, yaitu dengan teknik *role playing*. Teknik ini melatih seseorang untuk mampu berkomunikasi

interpersonal dan melatih seseorang untuk mengatasi rasa malu. Hitchen dan Drachen (2009) sebagaimana dikutip oleh Harviainen (2009) menyebutkan pengertian *role playing* sebagai sebuah permainan dimana pemain bebas mengeksplorasi bagaimana jalannya permainan dan mengambil bagian peran masing-masing. Selain itu, juga dijelaskan Jarvis dkk. (2002) *role playing* merupakan strategi yang menekankan pada pembelajaran lingkungan sosial dan melihat perilaku kerjasama yang disimulasikan oleh murid-murid secara sosial dan intelektual. Dari uraian tersebut, dapat dilihat bahwa melalui teknik *role playing*, seseorang yang memiliki kepercayaan diri rendah dapat melakukan interaksi dengan kelompok dan belajar meningkatkan kepercayaan dirinya tanpa takut mendapat cemoohan dan hukuman dari kelompok.

Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk meneliti lebih lanjut mengenai upaya meningkatkan kepercayaan diri remaja putri pubertas awal melalui layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*. Hal ini tidak terlepas dari tugas dan tanggungjawab utama konselor yakni membantu siswa dalam menghadapi permasalahan yang muncul dalam tugas perkembangannya. Maka dari itu, penulis melaksanakan penelitian yang berjudul "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".

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam hal ini, yakni untuk memperoleh data tentang: (1) gambaran tingkat kepercayaan diri remaja putri kelas VII SMP N 13 Semarang yang mengalami pubertas awal sebelum diberi layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*. (2) gambaran tingkat kepercayaan diri remaja putri kelas VII SMP N 13 Semarang yang mengalami pubertas awal sesudah diberi layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*. (3). Adanya peningkatan kepercayaan diri remaja putri kelas VII SMP N 13 Semarang yang mengalami pubertas awal sesudah diberi

layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *pre-eksperimental* dengan desain *one group pre test-post test*. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, diantaranya layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dan kepercayaan diri remaja putri pubertas awal. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja putri kelas VII SMP N 13 Semarang yang telah mengalami pubertas awal, yaitu sebanyak 40 siswi. Teknik sampling yang digunakan untuk menentukan sampelnya adalah teknik *purposive sampling*. Ukuran sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus nomogram *Harry King*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan nomogram *Harry King* dengan taraf kesalahan 10% untuk menentukan ukuran sampel. Hal ini berarti peneliti memberikan toleransi kesalahan sebesar 10% pada penelitian. Maka pada taraf kesalahan 10%, interval kepercayaan 90% dan populasi 40 siswi berdasarkan rumus Nomogram Harry King, ditemukan jumlah sampel berdasarkan hasil perkalian $0,35 \times 40 \times 1,132$ minimal sebesar 16 siswi.

Adapun metode pengumpulan data menggunakan skala psikologi yang dibagikan kepada siswi, yaitu skala kepercayaan diri. Instrumen tersebut telah diujicobakan sebelum digunakan dalam penelitian. Untuk menguji validitas instrumen penelitian, peneliti menggunakan validitas konstruk dengan rumus *product moment* dan untuk menguji tingkat reliabilitas menggunakan rumus *alpha*. Teknik analisis data menggunakan deskriptif persentase dan rumus *wilcoxon match pairs*. Hal ini dilakukan karena sampel yang digunakan kurang dari 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data, diperoleh gambaran kepercayaan diri remaja putri

pubertas awal sebelum dan setelah memperoleh perlakuan yang akan dipaparkan pada tabel 1.

Tabel 1. Perbedaan Hasil Persentase Skor Berdasarkan Indikator Kepercayaan Diri Remaja Putri Pubertas Awal Sebelum dan Setelah Memperoleh Perlakuan

No	Indikator	Pre tes		Post tes		% peningk atan
		%	Kriteria	%	Kriteria	
1.	Keyakinan terhadap kemampuan diri selama tubuh mengalami perubahan	54	Sedang	74	Tinggi	20
2.	Menghadapi masalah tentang perubahan tubuh secara positif	54	Sedang	81	Tinggi	25
3.	Selalu optimis selama masa perubahan tubuh	48	Rendah	84	Tinggi	36
4.	Mampu mengatasi kegagalan yang disebabkan terbatasnya gerakan kondisi tubuh	46	Rendah	76	Tinggi	30
5.	Memiliki harapan yang realistis terhadap keadaan diri	49	Rendah	79	Tinggi	30
6.	Mampu berbicara dalam kelompok selama mengalami masa perubahan fisik	53	Sedang	79	Tinggi	26
7.	Memiliki pengendalian diri terhadap perubahan yang dialami	48	Rendah	76	Tinggi	28
8.	Berani menerima kritikan terhadap keadaan fisik tubuh	51	Rendah	75	Tinggi	23
Rata-rata		50	Rendah	78	Tinggi	28

Seperti tertera pada tabel 1, dapat dilihat pada indikator keyakinan terhadap kemampuan diri selama tubuh mengalami perubahan sebelum mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing (pre test)* rata-rata tingkat keyakinan remaja putri pubertas awal terhadap kemampuan diri selama tubuh mengalami perubahan berada dalam kategori sedang dengan persentase 54%. Sedangkan setelah mendapat perlakuan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing (post test)* rata-rata keyakinan remaja putri pubertas awal terhadap kemampuan diri selama tubuh mengalami perubahan berada dalam kategori tinggi dengan persentase 74% sehingga peningkatan terjadi sebesar 20%. Untuk indikator menghadapi masalah tentang perubahan tubuh secara positif sebelum diberikan perlakuan (*pre test*), kemampuan para remaja putri pubertas awal dalam menghadapi masalah tentang perubahan tubuh secara positif masih berada pada kategori sedang dengan persentase 54%. Sedangkan setelah mendapat perlakuan layanan penguasaan konten dengan

teknik *role playing (post test)* rata-rata kemampuan remaja putri pubertas awal dalam menghadapi masalah tentang perubahan tubuh secara positif meningkat 27% menjadi kategori tinggi dengan persentase 81%.

Adapun indikator selalu optimis selama masa perubahan tubuh tampak sebelum mendapat perlakuan (*pre test*) rata-rata sikap optimis remaja putri pubertas awal selama masa perubahan tubuh berada pada kategori rendah dengan persentase 48%. Sedangkan setelah mendapat perlakuan (*post test*) rata-rata sikap optimis remaja putri pubertas awal selama masa perubahan tubuh berada pada kategori tinggi dengan persentase 84%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 36%. Kemudian untuk indikator mampu mengatasi kegagalan yang disebabkan terbatasnya gerakan kondisi tubuh, sebelum mendapatkan perlakuan (*pre test*) rata-rata kemampuan remaja putri pubertas awal dalam mengatasi kegagalan yang disebabkan terbatasnya gerakan kondisi tubuh berada pada kategori rendah dengan persentase 46%. Sedangkan setelah mendapat perlakuan (*post test*)

rata-rata kemampuan remaja putri pubertas awal dalam mengatasi kegagalan yang disebabkan terbatasnya gerakan kondisi tubuh meningkat 30% sehingga berada pada kategori tinggi dengan persentase 76%.

Pada indikator memiliki harapan yang realistis terhadap keadaan diri, sebelum mendapat perlakuan (*pre test*) rata-rata kemampuan remaja putri pubertas awal untuk memiliki harapan yang realistis terhadap keadaan diri masih berada pada kategori rendah dengan persentase 49%, Sedangkan setelah mendapatkan perlakuan (*post test*) rata-rata kemampuan remaja putri pubertas awal untuk memiliki harapan yang realistis terhadap keadaan diri meningkat 30% sehingga berada pada kategori tinggi dengan persentase 79%.

Untuk indikator yang keenam yaitu mampu berbicara dalam kelompok selama mengalami masa perubahan fisik sebelum mendapatkan perlakuan (*pre test*) rata-rata kemampuan remaja putri pubertas awal berbicara di depan publik selama mengalami masa perubahan fisik berada pada kategori rendah dengan persentase 53%. Sedangkan setelah mendapat perlakuan (*post test*) rata-rata kemampuan remaja putri pubertas awal berbicara di depan publik selama mengalami masa perubahan fisik meningkat 26% sehingga

berada pada kategori tinggi dengan persentase 79%. Pada indikator selanjutnya, yaitu memiliki pengendalian diri terhadap perubahan yang dialami, sebelum mendapatkan perlakuan (*pre test*) rata-rata kemampuan remaja putri pubertas awal dalam mengendalikan diri terhadap perubahan yang dialami berada pada kategori sedang dengan persentase 48%. Sedangkan setelah mendapat perlakuan (*post test*) rata-rata kemampuan remaja putri pubertas awal dalam mengendalikan diri terhadap perubahan yang dialami berada pada kategori tinggi dengan persentase 76%. Sehingga peningkatan yang terjadi adalah sebesar 28%.

Pada indikator terakhir yaitu berani menerima kritikan terhadap keadaan fisik tubuh sebelum mendapatkan perlakuan (*pre test*) rata-rata kemampuan remaja putri pubertas awal dalam menerima kritikan terhadap keadaan fisik tubuh berada pada kategori sedang dengan persentase 51%. Sedangkan setelah mendapat perlakuan (*post test*) rata-rata kemampuan remaja putri pubertas awal dalam menerima kritikan terhadap keadaan fisik tubuh meningkat sebesar 24% sehingga berada pada kategori tinggi dengan persentase 75%. Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kepercayaan diri remaja putri pubertas awal pada semua indikator.

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Wilcoxon

No	Skor		Beda X2-X1	Tanda Jenjang		
	X1	X2		Jenjang	+	-
R01	211	279	68	3	3	0
R02	198	336	138	11	11	0
R03	192	348	156	16	16	0
R04	156	296	140	13	13	0
R05	196	337	141	14	14	0
R06	198	343	145	15	15	0
R07	196	324	128	10	10	0
R08	201	284	83	5	5	0
R09	177	291	114	9	9	0
R10	204	343	139	12	12	0
R11	224	328	104	8	8	0
R12	246	286	40	1	1	0

R13	242	326	84	6	6	0
R14	200	279	79	4	4	0
R15	194	287	93	7	7	0
R16	214	279	65	2	2	0
Σ					136	0

Dari hasil uji wilcoxon di atas, $Z_{hitung} = 0 < Z_{tabel} = 30$ maka hasilnya signifikan, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara kepercayaan diri sebelum dan sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*. Dengan demikian H_0 diterima. Hal itu sesuai dengan pendapat Soegiyono (2007) jika jumlah jengjang terkecil lebih kecil dari z tabel, maka hipotesis diterima. Artinya, kepercayaan diri remaja putri pubertas awal dapat ditingkatkan dengan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

Berdasarkan pada tujuan dan hasil penelitian, maka akan dibahas secara eksplisit tentang gambaran kepercayaan diri remaja putri pubertas awal SMP Negeri 13 Semarang sebelum diberi layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*, gambaran kepercayaan diri remaja putri pubertas awal SMP Negeri 13 Semarang setelah diberi layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dan perbedaan gambaran kepercayaan diri remaja putri pubertas awal SMP Negeri 13 Semarang sebelum dan setelah diberi layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

Berdasarkan perhitungan analisis deskriptif, dapat diketahui bahwa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* gambaran kepercayaan diri remaja putri pubertas awal dari 16 siswi, secara umum diperoleh persentase 50% dan menunjukkan kategori rendah dimana terdapat 12 siswi atau 75% memiliki kategori rendah dan 4 siswi memiliki kategori sedang atau 25%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar remaja putri belum memiliki kepercayaan diri yang tinggi.

Penelitian ini tetap diberikan kepada remaja putri kelas VII SMP Negeri 13 Semarang. Meskipun hasil *pre test* secara umum menunjukkan kategori sedang karena beberapa

alasan. Alasannya bahwa fungsi utama layanan penguasaan konten yaitu pemeliharaan dan pengembangan. Sebagaimana yang diungkapkan Prayitno (2004) bahwa fungsi utama layanan penguasaan konten yaitu pemeliharaan dan pengembangan yang berarti “memelihara segala sesuatu yang baik (positif) yang ada dalam diri individu (siswa), baik hal itu merupakan bawaan maupun hasil perkembangan yang telah dicapai selama ini.” Dengan demikian, siswa dapat memelihara dan mengembangkan berbagai potensi dan kondisi yang positif dalam rangka perkembangan dirinya secara mantap dan berkelanjutan.

Dalam penelitian ini fungsi yang diharapkan tercapai yaitu fungsi pemeliharaan dan pengembangan terkait dengan konten kepercayaan diri, sehingga remaja putri yang kepercayaan dirinya rendah dan sedang diharapkan bisa dikembangkan dan meningkat menjadi tinggi. Dengan demikian, remaja putri diharapkan dapat mengembangkan diri dan mengatasi konten tertentu berkaitan dengan sikap, motivasi, perilaku, kebiasaan dan mengatasi kesulitan yang berkaitan dengan kepercayaan dirinya.

Sedangkan gambaran kepercayaan diri remaja putri setelah diberikan layanan penguasaan konten teknik *role playing* yaitu kepercayaan diri remaja putri berada dalam kategori tinggi dengan persentase 78%, dengan rincian 1 siswi dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 6,25%, 14 siswi berada dalam kategori sedang dengan persentase 81,25% dan 2 siswi berada dalam kategori sedang dengan persentase 12,50% serta tidak ditemukan remaja putri yang memiliki kepercayaan diri dengan kategori rendah dan sangat rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa setelah diberi perlakuan selama delapan kali pertemuan terjadi perkembangan yang cukup signifikan yaitu

sebesar 28%. Hal ini juga terlihat selama proses pengamatan ketika pemberian perlakuan bahwa remaja putri mulai memahami keyakinan terhadap kemampuan diri selama tubuh mengalami perubahan, menghadapi masalah tentang perubahan tubuh secara positif, optimis selama masa perubahan tubuh, mampu mengatasi kegagalan yang disebabkan terbatasnya gerakan kondisi tubuh, memiliki harapan yang realistis terhadap keadaan diri, mampu berbicara dalam kelompok selama mengalami masa perubahan fisik memiliki pengendalian diri terhadap perubahan yang dialami dan berani menerima kritikan terhadap keadaan fisik tubuh.

Dari kedelapan indikator kepercayaan diri remaja putri pubertas awal tersebut, indikator yang masuk dalam skor perkembangan tertinggi yaitu pada indikator selalu optimis selama masa perubahan tubuh yaitu sebesar 45%. Hasil analisis tersebut dapat diperkuat dengan pendapat Syaifulloh (2010) bahwa jenis percaya diri batin bersumber dari perasaan dan anggapan bahwa dirinya dalam keadaan baik. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa individu yang telah menganggap dirinya berada dalam keadaan baik akan senantiasa merasa bahwa segala yang dihadapinya mampu ia kerjakan dengan baik.

Sedangkan indikator yang persentase perkembangannya paling rendah setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* adalah indikator keyakinan terhadap kemampuan diri selama tubuh mengalami perubahan yaitu sebesar 20%. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan bahwa remaja putri masih memiliki anggapan bahwa perubahan tubuh yang ia alami menjadi sebuah kekurangan pada dirinya. Beberapa remaja putri belum mampu menerima keadaan dirinya. Hal itu ditunjukkan dengan keluhan-keluhan berkaitan dengan postur tubuhnya yang kurang proporsional, jerawat yang muncul di wajah, ketidaknyamanan tubuhnya dan sebagainya.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase pada penelitian meningkatkan kepercayaan diri remaja putri pubertas awal melalui layanan penguasaan konten dengan

teknik *role playing* diperoleh hasil persentase sebelum diberikan layanan 50% sehingga termasuk kategori rendah. Namun, setelah mendapatkan perlakuan berupa penguasaan konten dengan teknik *role playing* persentase rata-rata tersebut mengalami peningkatan yaitu 28% menjadi 78% sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan siswa sudah mampu memahami dan mengerti tentang sikap percaya diri sehingga kepercayaan diri remaja putri setelah diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum diberi perlakuan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis analisis data diperoleh $z_{hitung} = 0 < z_{tabel} = 30$. Hal ini menunjukkan bahwa “ada peningkatan kepercayaan diri remaja putri setelah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kepercayaan diri setelah diberi layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* mengalami peningkatan daripada sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* yang diberikan pada remaja putri kelas VII SMP Negeri 13 Semarang berpengaruh terhadap peningkatan kepercayaan diri remaja putri. Dalam penelitian ini perubahan yang ditunjukkan remaja putri yaitu remaja putri memahami kekurangan dirinya, menyadari adanya potensi dalam dirinya, menggali potensi yang ada agar mampu menjadi pribadi yang berdayaguna, memiliki keberanian untuk tampil di depan umum dan memahami sikap yang baik dan kurang baik dilakukan oleh remaja putri.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kepercayaan diri remaja putri pada semua indikator. Meskipun begitu, hendaknya perlu dilakukan pemantauan berkala oleh guru BK agar kepercayaan diri remaja putri pubertas awal tidak mengalami penurunan.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan antara lain: (1) Kepercayaan diri remaja putri pubertas awal sebelum mengikuti layanan penguasaan konten teknik *role playing* berada dalam kategori rendah (50%). (2) Kepercayaan diri remaja putri pubertas awal setelah mengikuti layanan penguasaan konten teknik *role playing* dalam kategori tinggi (78%). (3) Kepercayaan diri remaja putri pubertas awal mengalami peningkatan setelah mendapatkan *treatment* berupa layanan penguasaan konten teknik *role playing*. Peningkatan yang signifikan terlihat dari hasil uji *wilcoxon*. Hasil uji *wilcoxon* menunjukkan bahwa Z_{hitung} lebih kecil dari Z_{tabel} sehingga hipotesis diterima. Adapun Indikator yang mengalami peningkatan tertinggi adalah indikator sikap optimis selama masa perubahan tubuh.

Syaifulloh, Ach. 2010. *Tips Bisa Percaya Diri*.
Jogjakarta: Gerai Ilmu.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatimah, E. 2008. *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*. Bandung: Pustaka Setia
- Harviainen, J.T., 2009. A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis. *International Journal of Role-Playing, [e-journal]* 1 (1), pp. 66-78. Available at: http://marinkacopier.nl/ijrp/wp-content/uploads/2009/01/harviainen_hermeneutical_approach_to_rp_analysis.pdf [accessed 24 January 2013]
- Jarvis, Lori dkk. 2002. *Role-Playing as a Teaching Strategy*. Journal. *Strategies for Application and Presentation Staff Development and Presentation*.
- Prayitno. 2004. *Layanan Bimbingan dan Konseling (L4)*. Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Padang
- Roemlah, Tatik. 1994. *Role playing sebagai Salah Satu Alternatif Teknik Pengenalan Karir di Sekolah Dasar*. Malang : DEPDIKBUD IKIP MALANG FIP
- Soegiyono. 2007. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung :Alfabeta.
- Schwartz, David J. 2008. *Berpikir dan Berjiwa Besar*. Terjemahan Budiyanto. Jakarta: Bina Rupa Aksara.