

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN RASA PERCAYA DIRI  
SISWA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nova Indriani<sup>1</sup>, Liyana Sunanto<sup>2</sup>, Dede Hadiansah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Darul Ma'arif Indramayu

[1novabasmol@gmail.com](mailto:novabasmol@gmail.com), [2lyana.sunanto@gmail.com](mailto:lyana.sunanto@gmail.com),

[3dedehadiansah9@gmail.com](mailto:dedehadiansah9@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to improve the confidence and learning outcomes of fifth grade students of UPTD SDN 3 Tenajar through the Role Playing method. This study is motivated by the completeness of student learning outcomes in Indonesian language subjects which is not optimal, namely 40%. Of the 26 students, 15 students were below the KKM. Due to the learning process that still uses conventional methods, namely lectures and practice questions. One of the things that is done is the renewal of learning methods that are able to make students more active during learning, one of which is through the Role Playing method. The research method used is Classroom Action Research (PTK) with three cycles using the design model according to Kemmis and McTaggart which consists of four steps, namely: planning, implementation, observation and reflection. This research was applied to grade V students totaling 26 students. The results of student confidence during the learning process have increased in cycle I, cycle II and cycle III. The percentage of cycle I is 58% of the medium category, the percentage of cycle II is 73% of the high category, and the percentage of cycle III is 83% of the very high category. Student learning outcomes obtained during the action implementation process have increased. It can be seen from the results of cycle I, cycle II, and cycle III that students met learning completeness and increased in each cycle from 15 students with a percentage of 58% there was an increase to 21 students with a percentage of 81% then increased to 24 students with a percentage of 89%. This research shows that it has reached the success indicator of 92%. Based on the results of this study, it shows that the Role Playing method can increase self-confidence and learning outcomes of elementary school students.*

*Keywords: role playing method, confidence, learning outcomes*

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan rasa percaya diri dan hasil belajar siswa kelas V UPTD SDN 3 Tenajar melalui metode *Role Playing*. Penelitian ini dilatar belakangi pada ketuntasan hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia yang belum maksimal yaitu 40%. Dari 26 siswa sebanyak 15 siswa yang dibawah KKM. Dikarenakan proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan latihan soal. Salah satu yang dilakukan yaitu pembaharuan metode pembelajaran yang mampu menempatkan siswa lebih aktif saat pembelajaran, salah satunya melalui metode *Role Playing*. Metode penelitian

yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan III siklus menggunakan model desain menurut Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat langkah yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas V yang berjumlah 26 siswa. Hasil percaya diri siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus I, siklus II dan siklus III. Persentase siklus I yaitu 58% kategori sedang persentase siklus II yaitu 73% kategori tinggi, dan persentase siklus III yaitu 83% kategori sangat tinggi. Hasil belajar siswa yang diperoleh selama proses pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan. Bisa dilihat dari hasil siklus I, siklus II, dan siklus III siswa memenuhi ketuntasan belajar dan meningkat pada tiap siklus dari 15 siswa dengan persentase 58% terdapat kenaikan menjadi 21 siswa dengan persentase 81% kemudian meningkat menjadi 24 siswa dengan persentase 92%. Penelitian ini menunjukkan sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan percaya diri dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: metode *role playing*, percaya diri, hasil belajar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk membantu siswa mampu menemukan dan mengembangkan potensi yang ia miliki, pendidikan juga menciptakan situasi yang memberi peluang agar siswa mampu berkembang secara optimal dalam meningkatkan potensi, dan juga bertujuan untuk mengembangkan pribadi yang utuh, serasi baik dalam dirinya maupun dalam lingkungan secara menyeluruh. Sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang memiliki peranan penting bagi kemajuan bangsa.

Nilai-nilai sikap yang perlu ditanamkan pada siswa di sekolah dasar ialah kedisiplinan, percaya diri,

tanggung jawab, dan toleransi. Nilai-nilai tersebut sangat penting untuk dimiliki oleh setiap siswa. Melihat banyaknya nilai-nilai sikap yang harus diinternalisasikan guru kepada siswa, lingkup penelitian ini dibatasi pada nilai sikap yaitu percaya diri. Sikap percaya diri sangat penting dalam mengembangkan kemampuan dan potensi diri siswa. Orang percaya diri ialah orang yang bangga pada diri sendiri serta memiliki keyakinan pada kemampuan yang dimiliki. Dalam hal ini, kemampuan dan potensi diri dapat berkembang secara optimal apabila memiliki kepercayaan dalam diri siswa.

Dalam menumbuhkan suatu karakteristik anak Sekolah Dasar tersebut guru mengharuskan untuk

membuat pembelajaran terasa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran dapat memberi kesan pada siswa. Oleh karena itu penggunaan model *role playing* pada bahasa Indonesia dianggap dapat berpengaruh terhadap peningkatan pembelajaran bahasa Indonesia (Sari, 2020).

Dalam penyelenggaraan pendidikan, guru memiliki peran dalam membantu siswa agar mempunyai sikap yang positif di dalam dirinya. Percaya diri menjadi hal yang penting karena dengan percaya diri siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan siswa akan lebih aktif didalamnya (Haliza & Nugrahani, 2021). Kepercayaan diri adalah sikap yakin pada kemampuan yang dimiliki dengan demikian dalam setiap tindakan yang ia lakukan tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan keinginannya dan mampu bertanggungjawab atas perbuatan yang ia lakukan, sopan saat berinteraksi dengan orang lain, memiliki keinginan supaya berprestasi serta mampu mengenal kelebihan dan kekurangan dalam diri sendiri.

Pada usia 7-11 tahun, siswa di Sekolah Dasar sedang memasuki tahap perkembangan berfikir operasional konkret yang nyata terkait dengan keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan. Siswa Sekolah Dasar kelas V termasuk ke dalam masa operasional konkret (nyata). Pada masa ini siswa sudah dapat melakukan hal-hal yang bersifat konkret (nyata) ketika anak sudah mulai mengembangkan otak mereka untuk memulai berfikir secara operasional. Masa ini siswa akan belajar dari setiap pengalamannya yang siswa terima dalam kehidupan sehari-harinya, siswa mulai aktif dalam belajar karena siswa akan berfikir secara operasional. Oleh sebab itu, guru seharusnya dapat menyampaikan materi pelajaran secara kontekstual disesuaikan dengan kehidupan nyata siswa, agar siswa lebih mudah untuk memahami pembelajaran yang difokuskan pada materi yang diajarkan.

Dalam kegiatan belajar mengajar di UPTD SD Negeri 3 Tenajar Kecamatan Kertasemaya Kabupaten Indramayu di kelas V, terlihat siswa cepat bosan dan malas

untuk mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia, karena guru hanya menjelaskan dan menulis di papan tulis. Beberapa siswa ketika ditunjuk untuk maju kedepan kelas, terlihat malu-malu bahkan tidak mau. Saat ditunjuk siswa terlihat ragu-ragu, ketika menjawab dan jawabannya salah siswa merasa malu, akhirnya siswa tidak mau untuk mencoba lagi. Terlihat siswa banyak diam tidak berani bertanya dan saling tunjuk ketika guru menyuruh anak maju kedepan untuk menjelaskan ulang di depan kelas. Jadi guru hanya menunjuk siswa yang aktif untuk maju ke depan kelas, sedangkan siswa yang pemalu jarang untuk mencoba maju ke depan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, terdapat 26 siswa di kelas V dan diketahui hanya 11 siswa yang mendapatkan nilai lebih dari KKM yaitu 70, sedangkan 15 siswa mendapatkan nilai kurang dari KKM. Jadi dapat disimpulkan bahwa hanya 40% siswa yang mencapai KKM, Sementara 60% di bawah KKM. Dari masalah yang ditemukan, maka pentingnya peran guru untuk menumbuhkan dan memelihara rasa percaya diri siswa sehingga dapat mendukung situasi

kelas dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Terdapat beberapa solusi untuk membantu siswa mendapatkan kepercayaan diri dalam pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan metode *Role Playing*. Metode ini mampu melatih siswa agar mampu berkomunikasi interpersonal dan melatih siswa untuk mengatasi rasa malu. Model *Role Playing* (bermain peran) mempunyai kelebihan yaitu: melatih pemahaman dan daya ingat siswa, siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif, menumbuhkan bakat terpendam siswa, melatih siswa untuk saling bekerjasama, siswa memperoleh pengalaman dan bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain (Yanto, 2015). Dengan metode *Role Playing* peserta didik akan mencoba menempatkan dirinya sebagai tokoh tertentu. Usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru perlu memperhatikan karakteristik peserta didik pada usia Sekolah Dasar. Peserta didik pada usia ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan siswa yang usianya lebih muda atau bahkan lebih dewasa. Mereka senang bermain, senang bergerak,

senang bekerja dalam kelompok dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung permainan, memberikan kesempatan siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran (Khaira & Muhajir, 2024).

Oleh karena itu, diperlukan peningkatan keterampilan mengajar guru dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran seperti metode *role play* harus karena mudah digunakan dan tidak memerlukan penggunaan sarana dan prasarana yang sulit untuk merangsang siswa sehingga motivasi belajar siswa juga meningkat. Berdasarkan masalah di atas, peneliti mengambil judul penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Rasa Percaya Diri Siswa Melalui Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar”

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan rancangan PTK yang dicirikan dengan adanya siklus-siklus, setiap

siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi/evaluasi. Alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain menurut Kemmis dan McTaggart.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas. PTK melibatkan langkah-langkah sistematis yang melibatkan pengamatan, refleksi, dan tindakan untuk mencapai perbaikan yang berkelanjutan (Aprilyada et al., 2023). Dalam Penelitian Tindakan Kelas dipandang sangat cocok bagi pendidik untuk mengembangkan pelajaran yang dilakukan karena dalam pembelajaran melalui PTK relatif sederhana dan mudah diterapkan. Penelitian adalah kegiatan ilmiah untuk memperoleh pengetahuan yang benar tentang suatu masalah, sedangkan tindakan adalah suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan untuk memecahkan masalah dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa penelitian tindakan adalah suatu pemecahan masalah yang

memanfaatkan tindakan nyata berupa siklus melalui proses kemampuan mendeteksi dan memecahkan masalah.

Penelitian tindakan kelas berasal dari bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang biasa dikenal dengan PTK yaitu penelitian yang dilakukan di kelas oleh guru/peneliti untuk mengetahui yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada subyek penelitian di kelas tersebut (Muhamad, 2014).

Penelitian tindakan kelas ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan percaya diri dan hasil belajar siswa, maka harus berkaitan dengan pembelajaran. Penelitian ini menerapkan metode *Role Playing* di kelas V untuk meningkatkan keterampilan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah seluruh warga masyarakat di lingkungan UPTD SD Negeri 3 Tenajar dengan jumlah 159 siswa yang terdiri dari kelas I sampai dengan kelas VI. Sampel yang digunakan adalah siswa

kelas V UPTD SD Negeri 3 Tenajar dengan jumlah siswa 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, dokumentasi, dan tes. Lembar instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi guru terkait penerapan metode *Role Playing*, lembar observasi percaya diri siswa, dan soal tes sebanyak 20 soal.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Hasil Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Tenajar**

Tahap perencanaan ialah tahapan dalam mempersiapkan segala keperluan penelitian yang berupa materi pembelajaran, modul ajar, alat dan bahan ajar yang dibutuhkan seperti: LKPD, lembar observasi guru terkait penerapan metode *Role Playing*, lembar observasi percaya diri siswa, dan soal tes siswa.

Metode *Role Playing* adalah suatu kegiatan yang mengajak anak untuk berpura-pura menjadi seseorang, hewan, tumbuhan atau kejadian dan peristiwa di masa lalu

maupun masa yang akan datang (Fahreza & Rahmi, 2018).

Suyatno dalam (Ariwitari et al., 2014) mengatakan terdapat tahapan atau langkah *role playing*:

- 1) Guru menerangkan kepada siswa mengenai materi jenis-jenis cerita fiksi dan unsur-unsurnya.
- 2) Guru memberikan satu cerita yang dikemas dalam bentuk skenario atau teks dialog yang digunakan untuk *role playing*.
- 3) Guru melakukan pembagian kelompok atau anggota.
- 4) Guru menugaskan siswa untuk membagi peran yang ada didalam teks dialog tersebut.
- 5) Guru menjelaskan peraturan *role playing*.
- 6) Guru memberikan contoh bermain peran berdasarkan skenario yang ada.
- 7) Guru mempersilahkan siswa untuk berlatih dan memahami isi cerita yang diperankan.
- 8) Guru memanggil perkelompok secara acak untuk bermain peran berdasarkan cerita yang telah ditentukan.
- 9) Guru memberikan pujian dan reward untuk kelompok yang

telah menunjukkan penampilannya.

Tahap observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan penerapan metode *Role Playing*. Berikut adalah rekapitulasi hasil penerapan metode *Role Playing*:

**Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Penerapan Metode *Role Playing***

| Siklus | Skor rata-rata | Presentase | Interpretasi |
|--------|----------------|------------|--------------|
| 1      | 38,5           | 77%        | Baik         |
| 2      | 42             | 84%        | Sangat Baik  |
| 3      | 48,5           | 97%        | Sangat Baik  |

Penerapan metode *Role Playing* siklus I mendapatkan skor rata-rata 38,5 persentase 77% dengan interpretasi baik. Siklus II mendapatkan skor rata-rata 42 persentase 84% dengan interpretase sangat baik. Siklus III mendapatkan skor rata-rata 48,5 persentase 97% dengan interpretasi sangat baik.

Adapun hasil temuan penerapan metode *Role Playing*, antara lain:

1. Dalam proses pembelajaran masih ada siswa yang ngobrol dan tidak mendengarkan guru saat menjelaskan materi.

2. Pada setiap siklus ada peningkatan mengenai kostum yang ditampilkan.
3. Pada poin menata panggung, guru hanya menyediakan ruang kelas saja, sehingga hanya ditampilkan di depan kelas.

Adapun solusi dari permasalahan pada penerapan metode *Role Playing*, antara lain:

- 1) Saat menjelaskan guru akan membuat pertanyaan diakhir untuk mengetahui fokus siswa, kalau tidak bisa menjawab akan maju kedepan. Sehingga siswa akan lebih fokus mendengarkan.
- 2) Pada setiap siklus guru menerangkan konsep cerita fiksi yang akan ditampilkan, dari teks skenario dan arahan dari guru siswa sudah bisa merencanakan barang dan kostum apa yang akan dipakai.
- 3) Menata panggung pada setiap siklusnya meningkat, karena bisa dirias dan dirapikan sehingga lebih menarik dan luas.

Penerapan *role playing* atau bermain peran memiliki kesesuaian dengan keterampilan berbicara karena siswa diminta untuk berimajinasi dan penghayatan di

depan kelas dengan memerankan suatu tokoh. “melalui bermain peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenal perasaan, memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan peran” (Sari, 2020).

## **2. Hasil Belajar Siwa Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Tenajar**

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang di lakukan di UPTD SD Negeri 3 Tenajar di kelas V dengan menggunakan metode *Role Playing*. Penelitian ini berhasil meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Siswa mampu mendapatkan hasil dengan mencapai KKM 70. Hasil belajar yaitu hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku (Yogi Fernando et al., 2024).

Berikut adalah rekapitulasi hasil belajar siswa pada setiap siklusnya:



**Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa**

| Siklus | Kategori     | Jumlah siswa | Persentase |
|--------|--------------|--------------|------------|
| 1      | Tuntas       | 15           | 58%        |
|        | Belum tuntas | 11           | 42%        |
| 2      | Tuntas       | 21           | 81%        |
|        | Belum tuntas | 5            | 19%        |
| 3      | Tuntas       | 24           | 92%        |
|        | Belum tuntas | 2            | 8%         |

Pada siklus I, belum menunjukkan hasil yang diharapkan hal ini terlihat dari hasil belajar siswa kelas V pada siklus I masih dibawah KKM 70 yaitu sebanyak 15 siswa kategori tuntas persentase 58% dan 11 siswa belum tuntas persentase 42%. Siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebanyak 21 siswa kategori tuntas persentase 81% dan 5 siswa kategori belum tuntas persentase 19%. Siklus III, mengalami peningkatan yang signifikan sebanyak 24 siswa kategori tuntas persentase 92% dan 2 siswa kategori belum tuntas dengan persentase 8%.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sudah meningkat dan hasil tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan

yaitu 80% karena ketuntasan hasil belajar mencapai 92%.

Adapun hasil temuan hasil belajar siswa, antara lain:

1. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.
2. Setiap siklusnya terlihat siswa lebih fokus saat proses pembelajaran, karena diakhir pembelajaran ada soal sehingga siswa ingin mendapat hasil yang memuaskan.
3. Siswa yang mendapat nilai rendah karena kurang memperhatikan saat guru menjelaskan.

Adapun solusi dari permasalahan pada hasil belajar, antara lain:

- 1) Guru akan mengarahkan siswa untuk lebih aktif bertanya.
- 2) Pada setiap siklus guru mengingatkan diakhir ada soal yang harus dijawab, sehingga siswa lebih fokus.
- 3) Guru bertanya pada siswa yang tidak fokus untuk memancing pengetahuannya.

Hasil belajar adalah penilaian yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan berkenaan dengan penguasaan materi yang diajarkan selama proses belajar-mengajar berlangsung yang mencakup keseluruhan aspek belajar yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Maulidiyah et al., 2022).

### **3. Hasil Percaya Diri Siswa Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Tenajar**

Hasil percaya diri siswa pada siklus I menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas V UPTD SD Negeri 3 Tenajar mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode *Role playing* yaitu suatu kegiatan energi yang di dalamnya melakukan perbuatan-perbuatan yaitu gerakan-gerakan wajah (ekspresi) sesuai apa yang diketahui. Namun, penting untuk dicatat bahwa bermain peran yang dikembangkan di Sekolah Dasar adalah kegiatan sebagai media bermain kegiatan bermain peran (Maulidiyah et al., 2022).

Berikut adalah rekapitulasi hasil percaya diri siswa pada setiap siklusnya:

**Tabel 3 Rekapitulasi Percaya Diri Siswa**

| Siklus | Skor rata-rata | Presentase | Interpretasi  |
|--------|----------------|------------|---------------|
| 1      | 757            | 58%        | Sedang        |
| 2      | 947,5          | 73%        | Tinggi        |
| 3      | 1.084          | 83%        | Sangat Tinggi |

Hasil rekapitulasi percaya diri siswa pada siklus I mendapatkan skor rata-rata 757 persentase 58% dengan interpretasi sedang. Siklus II mendapatkan skor rata-rata 947,5 persentase 73% dengan interpretase tinggi. Siklus III mendapatkan skor rata-rata 1.084 persentase 83% dengan interpretasi sangat tinggi.

Adapun hasil temuan rasa percaya diri siswa, antara lain:

1. Suara siswa mulai terdengar lantang di setiap siklusnya saat bermain peran.
2. Siswa masih perlu dipancing saat bertanya.
3. Ekspresi siswa yang mulai terlihat pada setiap siklusnya.

Adapun solusi dari permasalahan pada rasa percaya diri siswa, antara lain:

- 1) Guru selalu mengingatkan untuk menambah volume suara, sehingga siswa terbiasa dengan suara yang lebih keras.
- 2) Guru memancing siswa agar lebih aktif bertanya dengan kalimat “jika tidak ada yang bertanya, ibu yang bertanya” sehingga siswa terlihat antusias untuk menyiapkan pertanyaan dan berani mengacungkan tangan.
- 3) Guru memperagakan setiap ekspresi sehingga siswa akan meniru dan menghayati perannya.

Percaya diri yaitu suatu sikap percaya dan yakin pada kemampuan yang dimiliki, yang bisa membantu seseorang memandang dirinya positif sehingga ia mampu berinteraksi secara baik dengan orang lain (Alpian et al., 2020).

#### **D. Kesimpulan**

Hasil penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siklus I yaitu 77% kategori baik. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 84% kategori sangat baik. Kemudian pada

siklus III mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 97% dengan kategori sangat baik. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan metode *Role Playing* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa dengan persentase 58%. Pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 21 siswa tuntas dengan persentase 81%. Kemudian pada siklus III mengalami peningkatan yang sangat signifikan sebanyak 24 siswa tuntas dengan persentase 92%. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%. Hasil percaya diri siswa pada penerapan metode *Role Playing* pada siklus I yaitu 58% kategori sedang, persentase siklus II yaitu 73% kategori tinggi, dan pada siklus III yaitu 83% dengan kategori sangat tinggi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Mahpudin, M., & Priatin, S. (2020). Konsep Diri Dengan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria*

- Edukasia*, 3(2), 370–383.  
<https://doi.org/10.31949/jee.v3i2.2532>
- Ariwitari, N. M. R., Putra, M., & Kristiantari, M. R. (2014). Pengaruh metode pembelajaran role playing berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar pkn kelas V SD gugus 1 Tampaksiring. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). <https://repository.unibos.ac.id/xmlui/handle/123456789/4771>
- Fahreza, F., & Rahmi, R. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Bina Gogik*, 5(1), 79–90.
- Gea Aprilyada, Muhammad Akbar Zidan, Nurlia, Risna Adypon Ainunisa, & Widi Winarti. (2023). Peran Kajian Pustaka Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 165–173.
- Haliza, R. N., & Nugrahani, R. F. (2021). Metode Role Play Terhadap Kepercayaan Diri Siswa. *Psikodinamika - Jurnal Literasi Psikologi*, 1(2), 133–142. <https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v1i2.850>
- Khaira, W., & Muhajir, A. (2024). Mengenali Karakter Anak. *Jurnal Kolaboratif Akademika*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.26811/>
- Maulidiyah, Y., Mubarak, K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 606–615. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2754>
- Muhamad, A. (2014). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 1.
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 61–67. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.582>
-

Yanto, A. (2015). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTs. *Almaarif 03 Singosari. Jurnal Cakrawala Pendas, 1(1), 53–57.* <http://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/4681>

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan, 2(3), 61–68.* <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>