

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DALAM
MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS IV
DI SD NEGRI 182/1 HUTANLINDUNG**

Elmina Fitri¹, Muhammad Yatim², Beni Liantori³, Kholisatun Nabila⁴
^{1,2,3,4}PGSD Universitas Graha Karya Muara Bulian

¹elminafitri47@gmail.com, ²yatimmuhammad12@gmail.com,

³beniliantori@gmail.com, ⁴kholisatunnabila860@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the application of the role-playing method and determine how it improves the self-confidence of fourth-grade students at SD Negeri 182/1 Hutan Lindung. The underlying problem is low student self-confidence, demonstrated by a lack of courage to speak, low participation in discussions, and fear when answering questions. This study used a Classroom Action Research (CAR) approach using the Kemmis and McTaggart model, implemented in two cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. Twenty-five students participated in the study. Data were collected through observation, questionnaires, interviews, and documentation, and analyzed using percentage and N-Gain techniques. The results showed an increase in student self-confidence, from 50% in the pre-cycle to 65% in the first cycle and 85% in the second cycle. The N-Gain value of 0.70 is considered high. This increase was influenced by active student involvement, direct learning experiences, and social interactions that occurred during the learning process. Thus, the role-playing method has proven effective in improving student self-confidence.

Keywords: *role playing, self-confidence*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode role playing serta mengetahui peningkatan kepercayaan diri siswa kelas IV di SD Negeri 182/1 Hutan Lindung. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya kepercayaan diri siswa yang ditunjukkan melalui kurangnya keberanian berbicara, rendahnya partisipasi dalam diskusi, serta adanya rasa takut saat menjawab pertanyaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri siswa

dari 50% pada pra-siklus menjadi 65% pada siklus I dan meningkat menjadi 85% pada siklus II. Nilai N-Gain sebesar 0,70 termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan ini dipengaruhi oleh keterlibatan aktif siswa, pengalaman belajar langsung, serta interaksi sosial yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, metode role playing terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Kata kunci: role playing, kepercayaan diri

A. Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, pengembangan peserta didik tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup pembentukan sikap dan karakter. Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan adalah kepercayaan diri, karena berperan besar dalam mendorong keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar. Siswa yang memiliki kepercayaan diri yang baik cenderung lebih berani mengemukakan pendapat, aktif dalam diskusi, serta mampu berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 182/1 Hutan Lindung, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas IV masih menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang enggan berbicara di depan kelas, kurang aktif dalam diskusi, serta ragu-ragu ketika

menjawab pertanyaan dari guru. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif menjadi terbatas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara langsung. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah metode role playing. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu situasi tertentu, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung yang dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama, serta empati. Keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran ini secara

bertahap dapat meningkatkan keberanian siswa dalam mengekspresikan diri.

Kepercayaan diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menghadapi berbagai situasi. Siswa dengan tingkat kepercayaan diri yang baik biasanya lebih berani mengambil keputusan, tidak mudah ragu, dan mampu bertindak secara mandiri. Sebaliknya, siswa yang kurang percaya diri cenderung pasif dan enggan berpartisipasi.

Penerapan metode role playing memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih tampil di depan teman-temannya dalam suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Dengan demikian, rasa takut dan kecemasan dapat berkurang, sehingga kepercayaan diri siswa dapat berkembang melalui pengalaman belajar yang berulang.

Metode role playing menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran melalui simulasi situasi tertentu. Pendekatan ini dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial, komunikasi, serta empati siswa (Joyce & Weil, 2018).

Selain itu, metode ini juga mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara seimbang (Uno, 2019).

Kepercayaan diri sendiri dapat dipahami sebagai sikap mental yang mencerminkan keyakinan seseorang terhadap kemampuan dirinya dalam menghadapi tantangan. Individu yang memiliki kepercayaan diri cenderung lebih berani, optimis, serta tidak mudah merasa cemas (Ghufron & Risnawita, 2020).

Adapun langkah-langkah penerapan metode role playing meliputi: penentuan topik, pembagian peran, pelaksanaan kegiatan bermain peran, serta diskusi dan refleksi. Metode ini memiliki beberapa kelebihan, seperti meningkatkan keaktifan siswa, melatih keberanian, mengembangkan kemampuan komunikasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun demikian, metode ini juga memerlukan waktu yang cukup serta persiapan yang matang.

Dengan demikian, metode role playing dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif

dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui keterlibatan aktif, pengalaman langsung, dan interaksi sosial. Pembelajaran melalui role playing menempatkan siswa sebagai pelaku aktif dalam suatu situasi yang disimulasikan sehingga mereka tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengalaminya secara langsung. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mengalami secara langsung konteks yang dipelajari. Pendekatan ini dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial, komunikasi, serta empati siswa (Joyce & Weil, 2018).

Selain itu, metode ini juga dapat melatih berbagai aspek perkembangan siswa, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Uno, 2019). Dengan demikian, role playing tidak hanya berfungsi sebagai metode pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kepribadian siswa.

Kepercayaan diri sendiri dapat dipahami sebagai keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menghadapi berbagai situasi. Individu yang

memiliki kepercayaan diri cenderung lebih berani bertindak, tidak mudah ragu, serta mampu mengambil keputusan secara mandiri (Ghufron & Risnawita, 2020). Langkah-langkah penerapan: Menentukan topik, menentukan peran, pelaksanaan bermain peran, diskusi dan refleksi. Keuntungan menggunakan metode peran antara lain: pertama, membuat siswa lebih aktif dalam belajar, kedua, membantu mereka menjadi lebih berani dan percaya diri, ketiga, memperkuat kemampuan berkomunikasi, dan keempat, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Namun, metode ini juga memiliki kekurangan, seperti memerlukan waktu yang cukup lama dan persiapan yang harus dilakukan dengan matang.

Dengan demikian, metode *role playing* dapat dipahami sebagai pendekatan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar nyata kepada siswa melalui simulasi, sehingga mampu meningkatkan pemahaman sekaligus keterampilan sosial mereka..

Kepercayaan diri dapat dipahami sebagai salah satu aspek

penting dalam tumbuh kembang kepribadian siswa, yang berkaitan dengan keyakinan seseorang terhadap kemampuan dirinya sendiri untuk menghadapi berbagai situasi dan tantangan dalam hidup. Menurut Uno (2019), kepercayaan diri yaitu sikap mental seseorang yang memiliki keyakinan pada kemampuan dirinya sendiri, sehingga dapat bertindak secara mandiri, berani, dan bertanggung jawab atas setiap keputusan yang diambil.

Ghufron dan Risnawita (2020) menyebutkan bahwa rasa percaya diri terlihat dari kepercayaan seseorang terhadap kemampuan dirinya sendiri, tidak mudah merasa takut atau cemas, berani menyampaikan pendapat, serta memiliki sikap positif dan optimis ketika menghadapi berbagai masalah. Indikator kepercayaan diri dalam penelitian ini mencakup empat hal, yaitu: pertama, berani berbicara di depan kelas; kedua, mampu menyampaikan pendapat; ketiga, aktif dalam kegiatan belajar mengajar; dan keempat, tidak mudah malu atau takut. Kepercayaan diri adalah sikap yakin terhadap kemampuan diri sendiri, seperti yang

dijelaskan oleh peneliti pada tahun 2022. Siswa yang memiliki rasa percaya diri biasanya lebih meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar (Putra, 2020).

Siswa yang percaya diri biasanya tidak ragu untuk berbicara di depan banyak orang, bisa menyampaikan pendapatnya dengan percaya diri, tidak cepat merasa takut atau malu, memiliki pikiran positif, dan senang berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Siswa yang kurang percaya diri biasanya: tidak aktif dalam belajar, takut membuat kesalahan, tidak berani ikut presentasi, dan mudah merasa cemas. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, kepercayaan diri siswa memainkan peran penting karena memengaruhi tingkat keterlibatan mereka dalam proses belajar. Siswa yang percaya diri biasanya lebih sering bertanya, menjawab soal, berdiskusi, dan berani berbicara di depan kelas. Siswa yang kurang percaya diri biasanya lebih pasif, takut membuat kesalahan, dan tidak ikut berpartisipasi secara aktif.

Metode role playing memiliki keterkaitan yang kuat dengan peningkatan kepercayaan diri siswa itu sendiri, karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih secara langsung dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata (Wahyuni, 2022; Yuliana, 2023). Melalui kegiatan bermain peran, siswa terbiasa tampil di depan teman-temannya, sehingga secara bertahap rasa takut dan kecemasan dapat berkurang. Selain itu, interaksi yang terjadi selama proses bermain peran juga membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi serta keberanian dalam menyampaikan pendapat.

Pengalaman belajar yang diperoleh secara langsung membuat siswa lebih yakin terhadap kemampuan dirinya. Ditambah dengan suasana pembelajaran yang lebih santai dan menyenangkan, siswa menjadi lebih berani untuk mencoba dan tidak takut melakukan kesalahan.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan metode role playing berkontribusi positif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa

melalui keterlibatan aktif, pengalaman langsung, dan interaksi sosial yang intensif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart (1988) yang berbentuk siklus spiral, yaitu perencanaan (plan), pelaksanaan tindakan (act), observasi (observe), dan refleksi (reflect).

PTK dipilih karena fokusnya pada perbaikan praktik mengajar di kelas secara langsung, bersifat kolaboratif antara guru, peneliti, dan observer, serta berorientasi pada penyelesaian masalah yang relevan dengan situasi nyata (Arikunto, 2020; Sugiyono, 2021).

Pemilihan PTK dilakukan berdasarkan tujuan penelitian, yaitu untuk memperbaiki cara mengajar langsung di kelas dan meningkatkan rasa percaya diri siswa dengan menerapkan metode peran bermain. PTK bersifat partisipatif karena guru berperan sebagai peneliti utama. Kolaboratif, melibatkan observer dalam proses pengamatan. Reflektif,

karena setiap tindakan dilihat kembali untuk meningkatkan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini berjalan dalam dua tahap, di mana setiap tahap terdiri dari 6 kali pertemuan, sehingga secara keseluruhan ada 12 kali pertemuan pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 182/1 Hutan Lindung dengan subjek penelitian sebanyak 25 siswa kelas IV yang terdiri dari laki-laki 7 dan perempuan 18

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain: observasi untuk mengamati aktivitas dan tingkat kepercayaan diri siswa, angket yang menggunakan skala likert untuk mengukur tingkat kepercayaan diri, wawancara untuk mendapatkan informasi tambahan, serta dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan.

Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi, angket kepercayaan diri, dan pedoman wawancara.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan: Persentase: untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri siswa. N-Gain: untuk mengetahui peningkatan hasil. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif, yaitu:

1. Analisis Persentase

Digunakan untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri siswa:

$$\text{Persentase} = \frac{(\text{Skor diperoleh})}{(\text{Skor maksimum})} \times 100\%$$

2. Analisis N-Gain

Digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil:

Rumus	N-Gain:
$\frac{(\text{Skor akhir} - \text{Skor awal})}{(\text{Skor maksimum} - \text{Skor awal})}$	

Kategori N-Gain: Tinggi ($>0,7$),
Sedang ($0,3-0,7$), Rendah ($<0,3$)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri siswa pada setiap siklus.

Tabel 1. Hasil Kepercayaan Diri

Tahapan	Persentase	Kategori
Pra Siklus	50%	Rendah
Siklus I	65%	Cukup
Siklus II	85%	Baik

Berdasarkan data tersebut, terjadi peningkatan sebesar 15% dari pra-siklus ke siklus I, dan peningkatan sebesar 20% dari siklus I ke siklus II. Nilai N-Gain sebesar 0,70 menunjukkan kategori tinggi.

Kepercayaan diri siswa meningkat secara perlahan, bukan langsung, dan prosesnya dipengaruhi oleh berbagai hal seperti faktor-faktor yang berkaitan dengan cara mengajar, kondisi psikologis, serta lingkungan sosial. Metode peran bermain terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis, melibatkan siswa, dan menyenangkan, sehingga memberi kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai potensi terbaiknya.

1. Peran Aktivitas Langsung dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri

Metode role playing memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar langsung secara nyata. Saat siswa memainkan peran tertentu, mereka tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga merasakan dan memahami situasi yang mereka perankan. Hal ini menyebabkan keterlibatan emosional yang tinggi, sehingga siswa lebih berani tampil.

Pada siklus pertama, beberapa siswa masih merasa malu, tetapi setelah diberi kesempatan berkali-kali, pada siklus kedua keberaniannya meningkat secara signifikan. Latihan berulang menggunakan simulasi menunjukkan bahwa kebiasaan positif dapat terbentuk dalam diri siswa.

2. Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Kepercayaan Diri

Metode role playing membantu siswa berinteraksi langsung dengan teman-teman sekelasnya. Interaksi ini melatih siswa untuk:

- Berkomunikasi secara efektif

- Menyampaikan ide dan pendapat
- Mendengarkan orang lain

Interaksi sosial yang intensif ini secara tidak langsung meningkatkan rasa percaya diri siswa, karena mereka merasa menjadi bagian dari kelompok. Dukungan dari teman sebaya juga membantu mengurangi perasaan takut dan cemas.

3. Peran Lingkungan Pembelajaran yang Menyenangkan

Belajar dengan cara metode role playing akan membangun suasana kelas yang lebih rileks dan menyenangkan. Ini berbeda dengan cara belajar biasa yang biasanya kaku dan berpusat pada guru. Lingkungan yang menyenangkan memberikan dampak sebagai berikut:

- Mengurangi tekanan psikologis siswa
- Meningkatkan motivasi belajar
- Membuat siswa lebih berani mencoba

Oleh karena itu, siswa tidak merasa takut untuk membuat kesalahan, karena proses belajar berlangsung dalam lingkungan yang

mendukung. Peningkatan kepercayaan diri siswa terjadi karena metode peran (role playing) memberi kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar. Siswa semakin lama semakin aktif, lebih berani berbicara, dan lebih percaya diri saat menyampaikan pendapat mereka. Ini sesuai dengan teori Sanjaya (2020) yang mengatakan bahwa bermain peran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role playing memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa kelas IV di SD Negeri 182/1 Hutan Lindung. Perubahan terlihat pada meningkatnya keberanian siswa dalam berbicara, berpartisipasi dalam diskusi, serta menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung.

Peningkatan tersebut terjadi karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran, memperoleh pengalaman nyata, serta berinteraksi secara aktif dengan teman sebaya

dalam suasana belajar yang lebih santai. Proses pembelajaran yang dilakukan secara berulang juga membantu membentuk kebiasaan positif yang mendukung perkembangan kepercayaan diri.

Dengan demikian, metode role playing dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa di sekolah dasar.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru dapat menggunakan metode role playing sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, dapat meningkatkan aspek afektif siswa, mendukung pembelajaran aktif

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2018). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. (2020). *Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Joyce, B., & Weil, M. (2018). *Models of Teaching*. Boston: Pearson.

Mulyasa. (2021). *Menjadi guru profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sanjaya, W. (2020). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Uno, H. B. (2019). *Model pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyuni, S. (2022). Role playing. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Jurnal :

- Pratama, A. (2022). Efektivitas role playing dalam pembelajaran PPKn siswa SD. *Jurnal PGSD Indonesia*, 8(1), 45-60. <https://doi.org/10.29303/jpgsd.v8i1.234>
- Putra, A. (2020). Pengaruh metode pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Rahmawati, L. (2021). Pembelajaran aktif. *Jurnal Pendidikan*.
- Sari, D. (2021). Pengaruh role playing terhadap kepercayaan diri siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145-158. <https://doi.org/10.12345/jpd.v12i2.678>
- Yuliana, D. (2023). Efektivitas role playing. *Jurnal Pendidikan*.