



## IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN *SELF CONFIDENCE* SISWA KELAS V SDN PENGASINAN VIII BEKASI

Dyah Ayu Widya Ningrum<sup>1(\*)</sup>, Kusmajid Abdullah<sup>2</sup>  
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia<sup>12</sup>  
dyahhh.a13@gmail.com<sup>1</sup>, cak\_kuze@yahoo.com<sup>2</sup>

### Abstract

Received: 28 Juli 2022  
Revised: 28 Juli 2022  
Accepted: 29 Juli 2022

Banyak siswa yang mengalami kesulitan mencerna materi pembelajaran di kelas, hal ini disebabkan oleh rasa *self confidence* yang lemah. *Self confidence* merupakan hal yang penting untuk perkembangan siswa. *Self confidence* pada siswa Sebagian besar didasarkan pada pengalaman dan secara bertahap diperkuat oleh keberhasilan di bidang sosial, emosional dan intelektual. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis bagaimana implementasi metode *role playing* untuk meningkatkan *self confidence* pada siswa di SDN Pengasinan VIII Kota Bekasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yakni observasi dan wawancara. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif studi kasus dengan bantuan studi kepustakaan sehingga memperoleh penelitian yang kuat. Dari hasil penelitian ini menunjukkan persentase kategori tinggi (24,1%) yang berjumlah 7 siswa dari yang sebelumnya hanya (20,7%) dengan jumlah 6 siswa, kategori sedang (31,1%) yang berjumlah 9 siswa dari yang sebelumnya (24,1) dengan jumlah 7 siswa, kategori kurang (24,1%) yang berjumlah 7 siswa dari yang sebelumnya (20,7%). Dengan demikian, metode *role playing* dapat meningkatkan *self confidence* siswa di kelas.

**Keywords:** Implementasi; *Role Playing*; *Self Confidence*

(\*) Corresponding Author: Ningrum, dyahhh.a13@gmail.com

**How to Cite:** Ningrum, D. A. W., & Abdullah, K. (2023). IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN *SELF CONFIDENCE* SISWA KELAS V SDN PENGASINAN VIII BEKASI. *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 50-55.

## INTRODUCTION

Di era ini, manusia lebih *aware* terhadap kondisi mental. Kerena kondisi mental bisa berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya yakni *self confidence*. Menurut Muhibbin (2017), *self confidence* merupakan aspek kepribadian yg penting di diri seseorang. di bidang pendidikan, *self confidence* penting buat perkembangan siswa. siswa yang percaya diri pada keahlian masing-masing yang dimiliki sehingga mereka bisa bergaul dengan orang lain serta dapat merespon secara positif terhadap lingkungan sosialnya. Banyak siswa yang mengalami kesulitan mencerna materi pembelajarn di kelas, hal ini disebabkan oleh rasa *self confidence* yang lemah. Menurut Rufaidah et al., (2019) kurangnya kepercayaan diri di kelas dapat menyebabkan siswa menjadi lebih enggan untuk belajar, meskipun faktanya mereka memiliki kekuatan untuk membangkitkan motivasi diri mereka sendiri untuk berhasil.

Karakteristik individu yang mempunyai rasa *self confidence* yang proporsional, di antaranya adalah, Percaya akan kompetensi/kemampuan diri dan memiliki internal locus of control, dalam arti memandang keberhasilan atau kegagalan, tergantung dari usaha diri sendiri dan tidak mudah menyerah (R, 1992). Kemampuan seseorang untuk

menumbuhkan nilai-nilai positif tentang diri sendiri dan lingkungan tempat mereka berada dapat didefinisikan sebagai tanda kepercayaan diri (Asiyah et al., 2019).

Menurut Haeruman et al., (2017) *self confidence* adalah pemahaman dan sentimen kemampuan yang terkait dengan efikasi diri, optimisme, objektifitas, tanggung jawab, dan rasionalitas dan realisme dipengaruhi oleh keyakinan siswa. Ketika seseorang memiliki pandangan yang baik tentang diri mereka sendiri dan kemampuan mereka dan yakin dengan kemampuan mereka untuk mencapai hasil yang diinginkan, mereka dikatakan memiliki kepercayaan diri. Kami berharap banyak dari siswa kami karena mereka adalah masa depan tim nasional. Memiliki keyakinan yang kuat pada bakat sendiri memungkinkan siswa untuk mengambil tindakan yang menciptakan rasa kebebasan untuk mencapai apa yang mereka inginkan dan menerima tanggung jawab untuk kegiatan mereka (Tanjung & Amelia, 2017).

Metode *role playing* adalah dimana siswa belajar ide, terutama interaksi sosial, paling baik ketika diterapkan dalam pengaturan dunia nyata dan diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami dan mempertahankan konsep, meningkatkan daya ingat mereka (Rizki, 2018). *Role playing* adalah mengembangkan kreativitas dan apresiasi siswa terhadap materi pelajaran adalah tujuan dari strategi pengajaran ini. Kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa ditingkatkan ketika mereka mengambil peran sebagai objek animasi atau benda mati. Apa yang terus Anda mainkan meskipun ini adalah game multipemain (Nuryati et al., 2021).

Menurut Maier et al., (2007), metode *role playing* dimana tergantung pada peran, berbagai macam pengalaman dapat diperoleh. Bermain peran membutuhkan, paling tidak, menetapkan peran kepada individu dalam kelompok dan menetapkan tujuan komunikasi untuk individu tersebut. Siswa belajar lebih baik ketika mereka terlibat dalam permainan peran, itulah sebabnya permainan peran harus dimasukkan dalam konten ini. Selain itu, cara belajar mengajar ini dapat menarik perhatian siswa, membuat mereka terlihat lebih antusias dan terlibat dalam proses belajar dan mengajar.

Peneliti memilih metode *role playing* karena metode tersebut memiliki pengaruh yang besar terhadap *self confidence* siswa, banyak siswa yang mengalami kelemahan pada *self confidence* pada dirinya contohnya siswa kelas V di SDN Pengasinan VIII yang diteliti, beberapa dari mereka masih belum merasa percaya diri. Maka dari itu, peneliti ingin meneliti lebih mendalam mengenai sebab akibat atas *self confidence* yang rendah dengan cara menggunakan metode *role playing* dalam proses belajar berlangsung.

## **METHODS**

Temuan ini diperoleh dengan metode kualitatif dengan jenis pendekatan studi kasus. Studi kasus menurut Fitrah & Luthfiah (2017) Pengumpulan data substansial digunakan untuk melakukan studi mendalam tentang sistem pengikatan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, yakni metode yang dipakai untuk mengumpulkan data, yang memerlukan pengamatan langsung di lokasi yang diteliti untuk mendokumentasikan setiap perubahan (Arikunto & Suharsimi, 1996), dan wawancara, ketika satu pihak berperan sebagai pewawancara dan pihak lain berperan sebagai orang yang diwawancarai, wawancara adalah percakapan tatap muka antara dua pihak atau lebih dengan tujuan tertentu (Fadhallah, 2020).

Penelitian ini diteliti dengan populasi siswa kelas V di SDN Pengasinan VIII menggunakan sampel sebanyak 29 siswa. Untuk mendapatkan data yang maksimal, peneliti mewawancarai siswa dengan mengajukan 9 pertanyaan mengenai *self confidence* dengan metode pembelajaran *role playing*. Teknik analisis data yang dipakai pada

penelitian ini yakni analisis data kualitatif model lain yang bertujuan untuk menemukan potensi dan masalah, memahami proses interaksi sosial, memahami perasaan orang lain.

Analisis data kualitatif adalah seleksi, klasifikasi, dan organisasi data yang dikumpulkan dari berbagai sumber (seperti catatan lapangan dan observasi, wawancara mendalam, dan dokumen) untuk mengungkapkan pemahaman baru dan lebih dalam serta keterkaitan antara taksonomi dan kategori objek di seluruh studi (Sugiyono, 2018).

## RESULTS & DISCUSSION

Hasil penelitian memperlihatkan bahwasannya pada siswa kelas V memiliki tingkatan *self confidence* yang berbeda, ini dibuktikan oleh hasil penelitian yang dilaksanakan melalui pembelajaran memakai metode *role playing* dan wawancara siswa, guru dan wali murid kelas V dengan mengajukan 9 pertanyaan. Pengumpulan data yang telah diambil lalu dijadikan tabel yang menggambarkan hasil dengan menggunakan teknik persentase.

**Tabel 1.**

Persentase skor total *self confidence* siswa kelas V SDN Pengasinan VIII kota Bekasi sebelum diterapkan metode *role playing*

No	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1	Tinggi	6	20,7%
2	Sedang	7	24,1%
3	Kurang	6	20,7%
4	Rendah	10	34,5%
	Total	29	100%

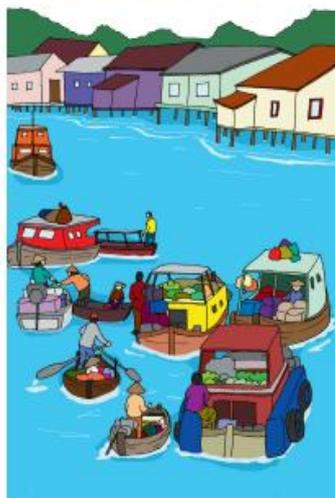
*Sumber: peneliti (2022)*

Berdasarkan tabel 1 dinyatakan tingkatan *self confidence* siswa kelas V dengan kategori tinggi (20,7%) yang berjumlah 6 siswa, Sedang (24,1%) yang berjumlah 7 siswa, kurang (20,7%) yang berjumlah 6 siswa, dan kategori rendah menghasilkan persentase tertinggi yakni (34,5%) yang berjumlah 10 siswa yang artinya tingkat *self confidence* siswa kelas V masih sangat rendah dan perlu adanya upaya untuk meningkatkan *self confidence*. Peneliti menggunakan metode *role playing* sebagai sebuah alat dimana bisa dipakai pada pembelajaran dalam hal peningkatan *self confidence* pada siswa kelas V.

Peneliti memakai metode *role playing* sebab pada metode itu memiliki pengaruh yang besar terhadap *self confidence* siswa, banyak siswa V di SDN Pengasinan VIII yang peneliti teliti, beberapa dari mereka masih belum merasa nyaman terhadap dirinya, mereka masih mengalami *self confidence* yang rendah. Maka dari itu, peneliti ingin meneliti lebih mendalam mengenai sebab akibat atas *self confidence* yang rendah dengan cara memakai metode *role playing* pada proses pembelajar berlangsung.

Bacaan 2

Pasar Tradisional Muara Kuin



Pasar tradisional pada umumnya adalah tempat jual beli di atas tanah. Kita akan menemui macam-macam warung di dalam pasar. Namun, keadaan tersebut berbeda dengan kondisi Pasar Muara Kuin. Pasar Muara Kuin berbeda dan unik karena kegiatan jual beli berada di atas sungai. Kegiatan jual beli menggunakan perahu-perahu kecil sebagai lapaknya. Pasar Muara Kuin disebut juga Pasar Apung. Pasar Apung merupakan pasar tradisional unik yang terdapat di Banjarmasin, Kalimantan Selatan.

Kota Banjarmasin memiliki kondisi alam yang dilewati banyak sungai. Tak heran jika kota ini dikenal dengan sebutan negeri seribu sungai. Karena kondisi alam tersebut, masyarakat di daerah tersebut menggunakan prasarana

188 Buku Siswa SD/MI Kelas V

**Gambar 1.**

Media belajar teks bacaan untuk *role playing*

Peneliti mengimplementasikan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS materi interaksi sosial dengan bahan bacaan yang berjudul “Pasar Tradisional Muara Kuin” , siswa kelas V secara berkelompok diminta untuk bermain peran menjadi ayah, ibu, danu, paman, dan pedagang. Dengan berlangsungnya interaksi tersebut, maka dapat diteliti seberapa besar peningkatan *self confidence* yang dialami siswa kelas V di SDN Pengasinan VIII Kota Bekasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas V mengalami peningkatan *self confidence* pada pembelajaran IPS yang menerapkan metode *role playing*. Berikut perolehan hasil penelitian :

**Tabel 2.**

Persentase skor total *self confidence* siswa kelas V SDN Pengasinan VIII kota Bekasi sesudah diterapkan metode *role playing*

No	Kategori	Jumlah Anak	Persentase
1	Tinggi	7	24,1%
2	Sedang	9	31,1%
3	Kurang	7	24,1%
4	Rendah	6	20,7%
	Total	29	100%

Sumber: peneliti (2022)

Berdasarkan tabel 2. menunjukkan bahwa bahwa *self confidence* siswa kelas V mengalami peningkatan yang signifikan ini dibuktikan dengan hasil presentase kategori tinggi (24,1%) yang berjumlah 7 siswa dari yang sebelumnya hanya (20,7%) dengan jumlah 6 siswa, kategori sedang (31,1%) yang berjumlah 9 siswa dari yang sebelumnya (24,1) dengan jumlah 7 siswa, kategori kurang (24,1%) yang berjumlah 7 siswa dari yang sebelumnya (20,7%) dengan jumlah 6 siswa dan kategori rendah (20,7%) yang berjumlah 6 siswa dari yang sebelumnya (34,5%) dengan jumlah 10 siswa.

Penelitian ini juga menggunakan wawancara sebagai alat penelitian dengan mengajukan 9 pertanyaan mengenai penggunaan metode *role playing* terhadap *self confidence* siswa. Hasil dari wawancara menunjukkan bahwa sebelum diterapkan metode *role playing* dalam pembelajaran, sebagian siswa mengalami rendahnya percaya diri, namun setelah diterapkan metode *role playing*, siswa mengalami rasa percaya diri peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas V, metode *role playing* dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan rasa *self confidence*, karena dengan tumbuhnya rasa *self confidence* pada diri siswa, maka akan membuat mereka mudah pada lingkungan belajar yang menyenangkan dan fokus pada bahasa yang jelas dan dapat dimengerti adalah semua cara yang dapat digunakan guru untuk mengukur kemampuan siswa mereka untuk mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran dan membuat keputusan (Sari, 2020).

## CONCLUSION

Dengan melihat hasil penelitian “Implementasi Metode Role Playing untuk Meningkatkan *Self Confidence* Siswa Kelas V SDN Pengasinan VIII Kota Bekasi” bisa diberikan simpulan bahwa sebagian siswa yang mempunyai *self confidence* yang rendah meningkat secara signifikan, perihal tersebut karena adanya penggunaan metode *role playing* dalam proses belajar materi interaksi sosial karena pembentukan *self confidence* dimana tujuan ini bisa dicapai oleh siswa melalui partisipasi dalam diskusi kelas, yang dapat terjadi baik antara profesor dan siswa atau di antara rekan-rekan mereka.

## REFERENCES

- Arikunto, & Suharsimi. (1996). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Asiyah, A., Walid, A., & Kusumah, R. G. T. (2019). Pengaruh Rasa Percaya Diri Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3), 217–226. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p217-226>
- Fadhallah, D. R. (2020). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.
- Fitrah, M., & Luthfiah, D. (2017). *Metode Penelitian ; Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Haeruman, L. D., Rahayu, W., & Ambarwati, L. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Self-Confidence Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis Siswa Sma Di Bogor Timur. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 10(2), 157–168. <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2040>
- Maier, H. R., Baron, J., & Mclaughlan, R. (2007). Using Online Roleplay Simulations for Teaching Sustainability Principles to Engineering Students. In *International*

- Journal of Engineering Education* (Vol. 23, Nomor 6).
- Muhibbin, S. (2017). *Psikologi Belajar*. Rajawali Pers.
- Nuryati, N., Muthmainnah, M., Lubis, H. Z., Talango, S. R., Ibrohim, B., & Nadjih, D. (2021). Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 139–148. <https://doi.org/10.32678/AS-SIBYAN.V6I2.4649>
- R, A. (1992). *Rahasia Membangun Kepercayaan Diri (Terjemahan Rita Wahyudi)*. Bina Rupa Aksara.
- Rizki, A. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal basicedu*, 2(2580–1147), 37.
- Rufaidah, A., Renata, D., & Tobing, C. M. H. (2019). Efektivitas Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 41–46. <https://doi.org/10.30998/teraputik.32123>
- 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>
- Sugiyono, P. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tanjung, Z., & Amelia, S. (2017). Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2), 2–6. <https://doi.org/10.29210/3003205000>.