



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:
jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Asri Aulia Rachman¹, Nana Djumhana², Arie Rakhmat Riyadi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: rasriaulia@yahoo.com; nanadjumhana08@gmail.com; arie.riyadi@upi.edu.

***Abstract:** This research is motivated by the low self-confidence of students in class IV-C SDN S in Cihapit District, Bandung City. This is caused by the lack of approaches or models used when learning takes place so students are ashamed to express their opinions. This study aims to describe the application of the role playing method to improve the confidence of students of class IV-C SDN S in the district of Cihapit, Bandung. The research method used was the Classroom Action Research (CAR) method with the Kemmis & Taggart model consisting of planning, action, observation and reflection. Research subjects in grade IV elementary school, amounting to 37 people. This PTK procedure is in the form of a cycle which is done in two cycles. Data collection techniques in the form of Teacher-Student Observation Sheet, Observation Sheet Results Confidence and Documentation. Data processing is in the form of qualitative data (data reduction, data exposure, conclusion managers) and quantitative data (determination of categories and percentage of completion). The findings of this study indicate an increase in confidence in the fourth grade students of SDN S in Bandung by applying the role playing method.*

***Keywords:** Role Playing Method, Self Confidence*

PENDAHULUAN

Percaya diri merupakan aspek kepribadian yang penting dalam kehidupan manusia. Percaya diri sangat dibutuhkan siswa agar dapat berkembang dengan optimal dalam hidupnya. Seseorang yang percaya diri akan dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan. Misalnya tugas perkembangannya dengan baik,

merasa berharga, memiliki keberanian, dan kemampuan untuk meningkatkan prestasinya. Percaya diri perlu di tanamkan pada peserta didik pada masa sekolah dasar. Mereka yang biasa terlatih akan bisa mengukur dirinya untuk lebih optimis saat menghadapi permasalahan. Menurut Nur Ghufron dan Rini R.S (2011:35) Percaya diri adalah keyakinan untuk melakukan sesuatu pada diri subjek

sebagai karakteristik pribadi yang di dalamnya terdapat kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, rasional, dan realistic. Selain itu,

diungkapkan oleh Jalaluddin Rakhmat (2000:100) Percaya diri siswa dipengaruhi oleh perlakuan dari orang-orang disekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN S, peneliti menemukan hanya 4 siswa yang dapat mengisi soal dengan mandiri dari 37 siswa. Dan hanya 5 siswa yang berani menjawab pertanyaan dengan tepat. Dan itupun perlu disuruh oleh gurunya. Dan ditemukan 10 siswa, tidak percaya diri dengan hasil jawabannya sendiri, dan mereka banyak yang mengulangi untuk bertanya ke guru dengan pertanyaan yang sama. Padahal, guru sudah menerangkannya dengan sangat jelas dan rinci. Hasil wawancara yang dilakukan saya kepada guru wali kelas pun menunjukkan adanya permasalahan tersebut di kelas IV SDN S ini. Sehingga, peneliti memutuskan untuk mengambil metode *Role Playing* untuk meningkatkan Percaya Diri siswa kelas IV SDN S ini.

Role Playing atau Sosiodrama merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pembelajaran yang dialami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan metode *role playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki *role playing*, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan metode ini merupakan salah satu penerapan

pengajaran berdasarkan pengalaman. Menurut (Baroroh 2011 hlm 162) melalui metode *role playing* siswa dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena m

emerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya.

Dengan demikian peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagiamakah perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagiamakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa di kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagiamakah peningkatan sikap percaya diri siswa di kelas IV Sekolah Dasar?

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yaitu, penelitian yang dikembangkan bersama-sama untuk mencari pemecahan terhadap permasalahan-permasalahan yang timbul di kelas penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersifat reflektif dengan tindakan-tindakan agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian tindakan kelas ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui keberhasilan dalam proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Menurut Lewin dalam (Kunandar 2012, hlm 42) penelitian tindakan kelas adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri atas empat

tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV C tahun pelajaran 2018-2019 yang berjumlah 37 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SD yang berlokasi di Kecamatan Cihapit, Kota Bandung.

Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi sikap percaya diri, lembar observasi Guru, lembar observasi Siswa, dan Dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif yaitu dengan menggunakan statistic deskriptif. Sugiyono (2011, hlm. 207-208) menjelaskan bahwa statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan untuk umum atau generalisasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan menggunakan model Kemmis Mc Taggart yang diadaptasi dari (Dimiyati 2013, hlm 122). Data kuantitatif digunakan peneliti untuk melihat peningkatan percaya diri siswa dan data yang didapatkan dari hasil pengolahan tes yang dilakukan pada akhir setiap siklus. Rumus yang digunakan untuk menghitung percaya diri siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai Percaya Diri} = \frac{n}{N} \times 100 =$$

Keterangan :

- % = Nilai presentase atau hasil
- n = Jumlah skor yang diperoleh
- N = Jumlah skor maksimal

Hasil pengolahan data tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria percaya diri Untuk memudahkan melihat hasil observasi indikator digunakan kriteria penilaian. Berikut kriteria ketercapaian indikator menurut Riduwan (2007, hlm. 15)

Tabel Kriteria Percaya Diri adaptasi dari Riduwan (2007, hlm. 15)

Kriteria	Nilai
Sangat Tinggi	86-100%
Tinggi	71-85%
Cukup	56-70%
Rendah	41-55%
Sangat Rendah	0-40%

Penelitian rata-rata kelas peneliti dapatkan dengan cara menjumlahkan seluruh nilai yang didapatkan oleh siswa, kemudian dibagi dengan jumlah seluruh siswa yang ada di kelas tersebut. berikut ini rumus yang digunakan oleh peneliti untuk menentukan nilai rata-rata kelas:

$$R = \frac{\sum X}{\sum N} =$$

Keterangan:

- R = Nilai rata-rata kelas
- $\sum X$ = Jumlah nilai semua siswa
- $\sum N$ = Jumlah semua siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini akan dideskripsikan sebagai berikut.

SIKLUS I

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sebelum melaksanakan siklus I, guru melakukan tahap perencanaan dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai instrumen pembelajaran. RPP merupakan instrumen pembelajaran penting dalam penelitian. RPP akan menjadi acuan untuk langkah-langkah dalam pembelajaran selama dalam siklus penelitian berlangsung. Dalam RPP siklus I peneliti menggunakan Bahan ajar Tematik kelas IV Tema 8 Subtema 3 “Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku” dengan Kompetensi Dasar: 3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. dan 3.9 Mencermati Tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. Dengan menggunakan sistematika RPP menurut pada Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar proses pendidikan dasar dan menengah. Pada rencana pelaksanaan pembelajaran ini menggunakan metode *role playing* menurut (Aqib 2016, hlm 186) sosiodrama (*role playing*) merupakan dramatisasi dari berbagai persoalan yang dapat timbul dalam pergaulan dengan orang lain, termasuk konflik yang sering dialami dalam pergaulan sosial. Metode sosiodrama adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat.

Pendapat lain yang dijelaskan oleh (Kilgour et al. 2015 hlm 2182) berpendapat bahwa nilai permainan peran dalam pendidikan guru berdasarkan scenario yang baik secara pedagogis adalah kegiatan dengan hasil pembelajaran khusus yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang realistis bagi peserta didik.

Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa *role playing* adalah sebuah teknik pemecahan masalah yang terjadi dalam konteks hubungan social dengan cara

mendramakan masalah-masalah tersebut. Dengan demikian diharapkan peserta didik mampu menghayati tokoh-tokoh yang dikehendaki.

Pada siklus 1 terdapat langkah-langkah metode *role playing* yang dirumuskan menurut (Wahab 2008, hlm 162) yaitu sebagai berikut. Pertama Tahap Pertama : Persiapan bermain peran, dalam tahap ini guru menjelaskan bagaimana cara bermain peran dengan teman sekelompoknya. Setelah itu, guru memberikan teks drama berkelompok.

Tahap Kedua : Memilih peran, dalam tahap ini, guru membimbing siswa dengan teman sekelompoknya untuk memilih peran yang akan ditampilkan.

Tahap Ketiga : Mempersiapkan Penonton, dalam tahap ini, penonton merupakan teman-teman sekelasnya yang belum mendapat giliran untuk tampil di depan kelas, sehingga mereka dapat menyaksikan penampilan temannya di depan kelas.

Tahap Keempat : Persiapan Para Pemain, Guru memisahkan siswa yang akan bermain peran dan menyiapkan kebutuhan yang diperlukan untuk kegiatan bermain.

Tahap Kelima : Pelaksanaan, dalam tahap ini siswa yang telah dipilih kelompoknya untuk maju ke depan kelas mulai memainkan perannya masing-masing.

Tahap keenam : diskusi dan evaluasi, dalam tahap ini guru bersama siswa mendiskusikan kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan dan melakukan evaluasi terhadap peran masing-masing siswa.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pada siklus I dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 10 April 2019, yang berlangsung pada pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 10.30 WIB dengan alokasi waktu 4x35 menit. Dihadiri oleh 37 siswa dari jumlah siswa keseluruhan

sebanyak 37 siswa. Pada penelitian siklus I peneliti melibatkan 2 observer teman sejawat dan 1 observer guru mitra. Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan sesuai dengan perencanaan yang telah dirumuskan. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, observer mengamati jalannya aktivitas siswa dan aktivitas guru dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran.

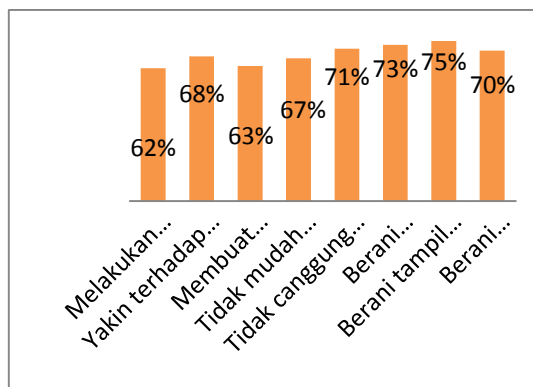
Pada kegiatan awal pembelajaran guru menyiapkan proses pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Pada kegiatan inti pembelajaran guru menerapkan tahapan bermain peran, diantaranya pemanasan suasana kelompok, guru menjelaskan skenario / naskah drama mengenai kehidupan sehari-hari yang telah diterima oleh masing-masing kelompok dan siswa antusias menyimak hal-hal yang disampaikan oleh guru, kegiatan selanjutnya guru membimbing siswa menentukan peran-peran yang ada dalam skenario / naskah drama untuk diperankan dalam kegiatan bermain peran. Pada kegiatan penutup guru menyimpulkan pembelajaran dengan menunjuk siswa untuk menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan oleh guru, lalu guru merefleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan, kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa bersama. Pada saat pelaksanaan siklus I guru dan observer menilai sikap percaya diri siswa.

Diterapkannya metode *role playing* bertujuan agar siswa dapat memiliki sikap percaya diri melalui kegiatan bermain peran. Hal ini sejalan bahwa tujuan *role playing* menurut (Wahab 2008, hlm 109) berpendapat bahwa tujuan *role playing* antara lain agar menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realitas hidup, memahami apa yang terjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya, untuk

mempelajari indra rasa siswa terhadap sesuatu, sebagai alat pendiagnosaan keadaan kemampuan siswa, untuk memperoleh pemahaman dalam nilai rasa.

Hasil temuan pada siklus I terdapat sikap percaya diri siswa yang masih rendah dan perlu ditingkatkan kembali. Menurut (Mastuti 2008, hlm 13) berpendapat bahwa kepercayaan diri merupakan sikap mental seseorang dalam menilai diri maupun objek sekitarnya sehingga orang tersebut memiliki keyakinan akan kemampuan dirinya untuk melakukan sesuatu. Pendapat lain menurut (Aryaprasta, I.G.K. and Riyadi 2018, hlm 29) *Self confidence* adalah sikap positif seorang individu yang merasa memiliki kompetensi atau kemampuan untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap dirinya maupun lingkungan.

Pada siklus I persentase sikap percaya diri siswa mencapai 56% dari 37 siswa atau sekitar 20 siswa yang sudah memiliki sikap percaya diri. Persentase tersebut masuk kedalam kategori rendah, sehingga perlu adanya upaya agar sikap percaya diri siswa meningkat. Pada siklus I ada beberapa indikator yang masih termasuk kedalam kategori rendah yaitu pada indikator melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu dengan persentase 62%. Indikator membuat keputusan dengan cepat dengan persentase 63%. Pada indikator tidak mudah putus asa memiliki persentase 67% dan pada indikator yakin terhadap pendapat sendiri memiliki indikator sebesar 68%. Hal ini dapat dilihat dari diagram indikator percaya diri sebagai berikut.



Grafik 1 Indikator Percaya Diri Siklus I

SIKLUS II

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Pada siklus II guru merancang RPP sebagai instrument pembelajaran. Dalam RPP siklus II peneliti menggunakan Bahan ajar Tematik kelas IV Tema 8 Subtema 3 “Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku” dengan Kompetensi Dasar: 3.1 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi dan 3.9 Mencermati Tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. Dengan menggunakan sistematika RPP menurut pada Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar proses pendidikan dasar dan menengah. RPP yang dibuat pada siklus II disusun berdasarkan sistematika yang sama pada siklus I. pembelajaran tematik yang pada siklus II yaitu tema 8. RPP pada siklus II terdapat perbaikan sehingga sedikit sekali kesalahan yang terjadi pada siklus II. Pada siklus II peneliti mempersiapkan instrumen pembelajaran lainnya berupa lembar kerja siswa, lembar penilaian bermain peran dan skenario/naskah drama untuk bermain peran. Selain instrumen pembelajaran, peneliti juga menyiapkan instrumen untuk kebutuhan pengumpulan data berupa lembar observasi aktivitas guru,

lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar observasi siswa untuk menilai peningkatan percaya diri siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

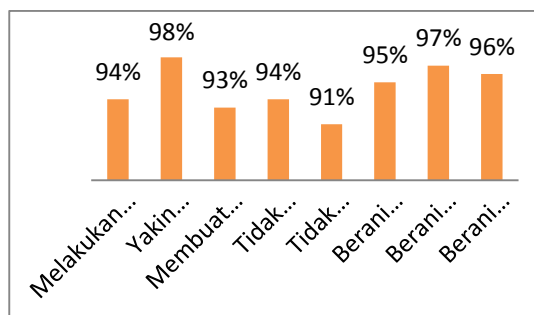
2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 3 Mei 2019, yang berlangsung pada pukul 07.30 WIB sampai dengan pukul 10.30 WIB dengan alokasi waktu 4x35 menit. Dihadiri oleh 37 siswa dari jumlah siswa keseluruhan sebanyak 37 siswa. Langkah-langkah pembelajaran pada siklus II sama seperti pada siklus I. menurut (Wahab 2008, hlm 162) *role playing* memiliki beberapa tahapan yaitu persiapan untuk bermain peran, memilih peran, mempersiapkan penonton, persiapan para pemain, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Pada pelaksanaan siklus II guru mempersiapkan kondisi peserta didik agar siap untuk melaksanakan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru membagikan siswa dalam kelompok untuk bermain peran. Pada siklus II menunjukkan peningkatan sikap percaya diri siswa meningkat menjadi 95%. (Somantri, Djumhana, Hendriani 2018, hlm 23) Pada pelaksanaan pembelajaran guru diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa dengan cara memberikan kesempatan untuk menemukan konsepnya sendiri agar siswa mampu untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan yang dimilikinya melalui pembelajaran yang dialaminya.

3. Peningkatan sikap percaya diri siswa

Pada saat pelaksanaan sikap percaya diri siswa menggunakan *role playing* meningkat. Hal ini tidak akan terjadi

jika dalam pengelolaan kelas guru tidak dapat mengkondisikannya. Menurut (Hestika 2016, hlm 7) berpendapat bahwa pengelolaan kelas merupakan suatu hal yang sangat penting yang harus dimiliki oleh seorang guru agar tercipta suasana belajar mengajar yang kondusif. Sejatinya seorang guru harus memiliki kemampuan untuk mengelola kelas dengan baik, seperti kemampuan mengelola ruang belajar, pengaturan kelompok belajar, ketegasan saat mengajar, ataupun kemampuan lain untuk mengelola kelas agar proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian dapat dilihat ketika siswa bermain peran siswa sudah mampu berani tampil presentasi di depan kelas hal tersebut menunjukkan persentase sebesar 75%. Pada indikator berani menunjukkan kemampuan siswa mendapat persentase percaya diri sebesar 73%, pada indikator tidak canggung dalam bertindak siswa mendapatkan persentase sebesar 71%. Pada indikator mengemukakan pendapat siswa mencapai persentase sebesar 70%. Pada indikator yakin terhadap pendapat sendiri siswa mencapai persentase sebesar 68%. Pada indikator tidak mudah putus asa mencapai persentase sebesar 67%. Pada indikator membuat keputusan dengan cepat mendapat persentase 63%. Pada indikator melakukan kegiatan tanpa ragu mencapai persentase 62%. Data tersebut dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Grafik 2. Indikator Sikap Percaya Diri Siswa Siklus II

Dari data diatas dapat lihat bahwa sikap percaya diri siswa meningkat. sikap percaya diri yang memiliki ciri-ciri menurut mardathilah dalam (Syam 2017, hlm 92) menyebutkan bahwa ciri-ciri percaya diri adalah mengenal dengan baik kekurangan dan kelebihan yang dimilikinya lalu mengembangkan potensi yang dimilikinya, membuat standar atas pencapaian tujuan hidupnya lalu memberikan penghargaan jika berhasil dan bekerja lagi jika tidak tercapai, tidak menyalahkan orang lain atas kekalahan atau ketidakberhasilannya namun lebih banyak introspeksi diri sendiri, mampu mengatasi perasaan tertekan, kecewa, dan rasa ketidakmampuan yang menghingapinya, mampu mengatasi rasa kecemasan dalam dirinya, tenang dalam menjalankan dan menghadapi segala sesuatunya, berpikir positif; dan maju terus tanpa harus menoleh kebelakang.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik dengan penerapan metode bermain peran (role playing) yang dilakukan dalam 2 siklus dapat meningkatkan percaya diri siswa kelas IV C dan didapatkan simplan sebagai berikut.

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* dengan langkah-langkah persiapan untuk bermain peran pada tahap ini guru memilihi

permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya, mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang dihadapinya. Pada langkah kedua adalah memilih peran yaitu pada tahap ini siswa memilih secara sukarela, pemain dapat mengenali peran yang akan dibawakannya, hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa, Pilih beberapa pemain agar seorang tidak memainkan dua peran sekaligus, setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang, hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya. Pada tahap ketiga yaitu mempersiapkan penonton dengan para pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran. Pada tahap keempat yaitu persiapan para pemain dimana siswa mempersiapkannya tanpa campur tangan guru, siswa harus memahami karakter peran yang akan dimainkannya. Pada tahap kelima yaitu pelaksanaan dimana siswa bermain peran secara spontanitas dalam tahap ini guru menilai sikap percaya diri siswa. Tahap keenam yaitu tindak lanjut pada tahap ini siswa melakukan diskusi terhadap kegiatan bermain peran yang telah berlangsung. Langkah-langkah tersebut bertujuan untuk meningkatkan percaya diri kelas IV sekolah dasar di SDN kecamatan Cihapit Kota Bandung, disusun dengan mengacu pada Permendikbud No. 22 Tahun 2016. Hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan jumlah kategori sangat tinggi dari siklus I ke siklus II berdasarkan lembar pengamatan. Pada siklus I masih belum maksimal, tetapi temuan tersebut di

refleksi dan di tindak lanjuti pada siklus II.

2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *role playing* menjadikan pembelajaran menjadi aktif dan dapat mengasah kemampuan percaya diri siswa. Kualitas oembelajaran dengan menerapkan *role playing* ternyata lebih baik dibandingkan pembelajaran biasa yang hanya menggunakan metode tradisional dan membuat pembelajaran hanya berpusat pada siswa. Pada pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan langkah-langkah *role playing* untuk membangkitkan semangat siswa dan memacu sikap percaya diri siswa.
3. Peningkatan sikap percaya diri Pada penelitian ini ternyata *role playing* dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa. Hal ini dapat dilihat pada deskripsi data yang telah dijabarkan oleh peneliti. Sehingga sikap percaya diri siswa pada siklus I dan siklus II sudah meningkat. Peningkatan sikap percaya diri siswa terlihat pada indikator melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu, yakin terhadap pendapat sendiri, mampu membuat keputusan dengan cepat, tidak mudah putus asa, tidak canggung dalam bertindak, berani menunjukkan kemampuan, berani tampil untuk presentasi didepan kelas, berani mengemukakan pendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan. Sehingga dapat di simpulkan bahwa penerapan *role playing* dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya percaya diri siswa pada setiap tampilan yang di observasi pada siklus I dan siklus

II. Presentasi pada siklus I masuk ke dalam kategori cukup, sedangkan siklus II termasuk kategori sangat tinggi..

DAFTAR RUJUKAN

- Aqib, Zainal & Ali Murtadio. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif*. Bandung: Satu Nusa.
- Aryaprasta, I.G.K., and Arie Rakhmat Riyadi. 2018. "Model Pembelajaran Tari Kreatif Untuk Meningkatkan Percaya Diri Anak Usia Taman Kanak-Kanak." 2(1): 25–34.
- Baroroh, K. 2011. "Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing." *ekonomi dan pendidikan* 8(II): 149–63.
- Dimiyati, J. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Hestika, n. 2016. "Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar." 1(1): 1–11.
- Kilgour, Peter W, Daniel Reynaud, Maria T Northcote, and Marion Shields. 2015. "Role-Playing as a Tool to Facilitate Learning, Self Reflection and Social Awareness in Teacher Education." *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research Retrieved from International Journal of Innovative Interdisciplinary Research* 2(2): 8–20. <http://www.auamii.com/jiir/Vol-02/issue-04/2Kilgour.pdf>.
- Kunandar. 2012. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mastuti. 2008. *Kiat Percaya Diri*. HI-FEST.
- Somantri, Asep, Nana Djumhana, and Ani Hendriani. 2018. "PENERAPAN METODE EKSPERIMEN KELAS V SD." *pendidikan* III(2): 29.
- Syam, Asrulla; Amri. 2017. "Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Kaderisasi Imm Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Di Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Parepare)." *Jurnal Biotek* 5: 87–102. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/biotek/article/viewFile/3448/3243>.
- Wahab. 2008. *Metode Dan Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.