

PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN TEKNIK *STORYTELLING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN KARAKTER PERCAYA DIRI PADA MATERI KEBERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA

Delfia Ikhlasiah Rahman¹, Nurdinah Hanifah², Maulana³

^{1,2,3}Program Studi PGSD Kelas UPI Kampus Sumedang
Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

¹Email: delfia.ikhlasiah@student.upi.edu

²Email: nurdinah.hanifah@upi.edu

³Email: maulana@upi.edu

Abstrak

Pembentukan warga negara yang baik dibentuk dengan pemahaman dan karakter percaya diri melalui penggunaan metode pembelajaran role playing dengan teknik storytelling. Pemilihan metode dan teknik tersebut dilatarbelakangi oleh pemanfaatan jalur memori berganda, yaitu memori implisit dan eksplisit; pemrosesan informasi; serta imajinasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen murni dengan membandingkan hasil tes awal dan akhir pemahaman dan karakter percaya diri. Berdasarkan hasil uji-t (Independent Sampels t-test) diperoleh diperoleh P-Value (1-tailed) sebesar 0,3885 yang berindikasi bahwa tidak terdapat peningkatan pemahaman yang lebih baik di kelas eksperimen dibanding di kelas kontrol. Hasil uji tersebut diperkuat dengan persentase koefisien determinasi di kelas eksperimen sebesar 21,0681% dan nilai kontribusi determinasi di kelas kontrol, sebesar 67,7329%. Hal berbeda terjadi pada karakter percaya diri. Melalui uji Mann-Whitney diperoleh P-Value (1-tailed) sebesar 0,011. Nilai tersebut berindikasi bahwa karakter percaya diri lebih meningkat di kelas eksperimen dibanding di kelas kontrol.

Kata Kunci: *Metode Role Playing, Teknik Storytelling, Karakter Percaya Diri.*

PENDAHULUAN

Pemahaman akan menghantarkan seorang manusia memahami masalah-masalah yang terjadi di lingkungan masyarakat dengan bijak untuk menciptakan kehidupan yang sejahtera. Ketika pembelajaran IPS telah dipahami, selanjutnya pemahaman tersebut harus direfleksikan dalam bentuk nilai, sikap atau karakter untuk memahami lingkungan masyarakat. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS menurut *Pennsylvania Council for the Social Studies* (dalam

Supriatna, dkk., 2010, hlm. 8) bahwa fokus utama pendidikan IPS adalah membentuk individu yang memahami kehidupan sosialnya, aktivitas dan interaksinya dengan maksud untuk menghasilkan anggota masyarakat yang bebas, memiliki rasa tanggung jawab untuk melestarikan, melanjutkan dan memperluas nilai dan ide masyarakat.

Selain itu, penelitian ini juga meningkatkan karakter percaya diri, sesuai dengan tujuan

pembelajaran IPS adalah karakter percaya diri. Dalam pendidikan karakter, Samani, dkk. (2014, hlm. 114-116) mengembangkan nilai-nilai karakter dari implementasi pendidikan karakter di negara maju, ajaran karakter yang telah lama dianut oleh bangsa Indonesia yang berakar dari budaya, ajaran agama, ajaran kepemimpinan serta dari Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa Tahun 2010-2025 yang memadukan nilai-nilai karakter dalam empat prinsip olah, yaitu olah pikir, olah hati, olah raga dan olah rasa/karsa. Salahsatu karakter yang dikembangkan, yaitu karakter percaya diri yang termasuk dalam cakupan karakter dari olah rasa/karsa.

Pemahaman dan pengembangan karakter yang memiliki sikap yang baik dilaksanakan di lingkungan sekolah harus berlangsung melalui pembelajaran yang bermakna (Jensen, 2008, hlm. 349; Samani, dkk., 2014, hlm. 98). Proses pembelajaran yang bermakna dapat dilalui dengan penggunaan dua jalur memori dalam satu proses pembelajaran, yaitu melalui jalur memori implisit dan eksplisit. Schacter (dalam Jensen, 2008, hlm. 334) mengatakan bahwa memori otak bekerja lebih baik jika pembelajaran berlangsung dengan mempertimbangkan jalur masuk informasi melalui jalur memori berganda, memahami melalui imajinasi, teori Vygotsky dan teori pemrosesan informasi.

Penelitian ini memiliki delapan rumusan masalah yang menjadi pembahasan, di antaranya yaitu: apakah pembelajaran *role playing* dengan teknik *storytelling* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia?; apakah pembelajaran konvensional dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia?; apakah ada perbedaan antara metode pembelajaran konvensional dan *role playing*

dengan teknik *storytelling* dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia?; apakah pembelajaran *role playing* dengan teknik *storytelling* berpengaruh dalam membangun karakter percaya diri pada siswa sekolah dasar?; apakah pembelajaran konvensional dapat meningkatkan karakter percaya diri pada siswa sekolah dasar?; apakah ada perbedaan antara pembelajaran konvensional dan *role playing* dengan teknik *storytelling* dapat meningkatkan karakter percaya diri pada siswa sekolah dasar?; bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dengan teknik *storytelling*?; bagaimana pendapat siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dengan teknik *storytelling*?

METODE PENELITIAN

Metode

Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian membandingkan dua atau lebih sampel ataupun kondisi yang berbeda, karena adanya manipulasi variabel. Sampel dalam penelitian terbagi atas dua kelompok, yaitu eksperimen dan kontrol. Dalam desain eksperimen murni penelitian akan berhubungan dengan bentuk desain kelompok *pretest-posttest*, artinya bahwa setiap kelompok baik kelompok eksperimen dan kontrol akan melalui *pretest* sebelum dimulai *treatment* dan diakhiri *posttest*, setelah selesai diberi *treatment*. Desain penelitian yang pada umumnya digunakan merujuk pada pendapat Sukmadinata (2007, hlm. 204) terdapat desain kelompok kontrol prates-pasca tes acak (*randomized pretest-posttest control group design*).

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah dasar sekaligus. Kelas kontrol dan kelas eksperimen berada pada sekolah dasar yang berbeda. Kelas kontrol di Sekolah Dasar

Negeri Panyingkiran III, beralamat di Jalan Panyingkiran nomor 59 Kelurahan Situ Kecamatan Sumedang Utara. Kelas eksperimen di Sekolah Dasar Negeri Padasuka I yang beralamat di Jalan Cibenda nomor 14 Desa Girimukti Kecamatan Sumedang Utara.

Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, populasi yang diambil yaitu siswa kelas V sekolah dasar se-Kecamatan Sumedang Utara. Sekolah dasar tersebut kembali dibagi menjadi tiga, yaitu sekolah dasar unggul, sedang dan rendah dengan melihat nilai rata-rata hasil ujian nasional. Pemilihan populasi untuk menentukan sampel dalam penelitian ini dilalui dengan beberapa tahapan. Tahapan pertama peneliti mengelompokkan sekolah dasar dengan jumlah siswa kelas V minimal 30 orang dalam satu tingkatan kelas, bukan dalam satu rombel. Langkah selanjutnya, yaitu pemilihan sekolah dasar berdasarkan kategori unggul, papak atau rendah. Dari hasil pengocokan, diperoleh hasil bahwa penelitian diselenggarakan di sekolah yang papak. Setelah melalui proses pengundian keluarlah dua sekolah dasar, yaitu SD Negeri Padasuka I sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri Panyingkiran III sebagai kelas kontrol.

Instrumen Penelitian

Pemilihan instrumen penelitian didasarkan atas variabel terikat, yaitu pemahaman dan karakter percaya diri. Pada variabel terikat pemahaman, karena bersifat kognitif. Maka instrumen penelitian yang dipilih adalah tes pemahaman dengan bentuk pilihan banyak. Instrumen penelitian selanjutnya, yaitu untuk mengukur karakter percaya diri. Instrumen yang dipilih, yaitu skala sikap dengan empat pilihan, di antaranya "sangat setuju", "setuju", "tidak setuju", dan "sangat tidak setuju".

Pengukuran rumusan masalah untuk mengetahui pendapat siswa dan guru terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dengan teknik *storytelling*, yaitu instrumen angket. Selanjutnya, untuk mencari data pendukung yang memperkuat hasil analisis data yang diperoleh untuk menjawab hipotesis. Dipilih lembar observasi kinerja guru dan aktivitas siswa sebagai instrumen penelitian.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Ada dua jenis data yang akan diolah dalam penelitian ini, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Tes pemahaman merupakan instrumen tes kuantitatif dengan data yang dihimpun dari dua uji, yaitu *pretest* dan *posttest*. Pengolahan data dilakukan dengan uji normalitas, homogenitas dan uji perbedaan dua rata-rata. Apabila hipotesis yang diuji untuk membandingkan peningkatan pemahaman atau karakter percaya diri antara dua kelas, pengolahan dan analisis data menggunakan nilai *gain*. Selanjutnya, nilai *gain* tersebut diuji normalitas, homogenitas dan uji perbedaan dua rata-rata. Sebagai catatan, pengolahan dan analisis data dibantu dengan aplikasi *SPSS 16,0 for windows*.

Uji normalitas yang dilakukan pada subjek penelitian akan mempengaruhi jenis statistika dalam menganalisis data selanjutnya. Bila dari hasil uji normalitas kedua data berdistribusi secara normal, maka pengujian dilanjutkan pada uji homogenitas. Namun jika data tidak berdistribusi secara normal, maka statistika parametrik diubah menjadi statistika non-parametrik.

Analisis data skala sikap dimulai dari data yang berbentuk data kualitatif, maka skala sikap dalam penelitian ini yang menggunakan skala Likert diubah menjadi data kuantitatif. Setiap pernyataan memiliki empat opsi dan

setiap opsi memiliki skor tersendiri. Selain instrumen tes pemahaman dan skala sikap, instrumen lain yang digunakan adalah angket. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa dan pendapat guru terhadap pembelajaran yang menggunakan metode *role playing* dengan teknik *storytelling*. Instrumen terakhir, yaitu lembar observasi yang terdiri atas lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi kinerja guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Pemahaman Siswa Melalui Metode *Role Playing* dengan teknik *Storytelling* di Kelas Eksperimen

Pengujian hipotesis pertama yang berbunyi “pembelajaran IPS pada materi keragaman suku bangsa dan budaya menggunakan *role playing* dengan teknik *storytelling* berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah secara signifikan” melalui beberapa uji statistik disesuaikan dengan hasil uji normalitas. Berikut ini disajikan Tabel 1.1 yang berisi hasil uji statistik pada data pemahaman tes awal dan tes akhir di kelas eksperimen untuk menguji hipotesis nomor satu.

Tabel 1. Hasil Uji Statistik pada Data Pemahaman Tes Awal dan Tes Akhir di Kelas Eksperimen

No.	Macam-macam Uji	Hasil Uji	Kesimpulan
1.	Uji Normalitas	<i>P-Value</i> Tes Awal = 0,000 <i>P-Value</i> Tes Akhir = 0,000	Data pemahaman tes awal dan tes akhir di kelas eksperimen tidak berdistribusi normal. Uji selanjutnya menggunakan uji statistik non-parametrik.
2.	Uji Wilcoxon	<i>P-Value (1-tailed)</i> = 0,000	Pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> dengan teknik <i>storytelling</i> dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya.

Nilai rata-rata tes awal di kelas eksperimen sebesar 61,07, sedangkan rata-rata tes akhir sebesar 79,28. Selisih rata-rata tes awal dan tes akhir, yaitu 18,21. Maka, peningkatan pemahaman di kelas eksperimen sebesar 18,21. Peningkatan pemahaman yang terjadi di kelas eksperimen didasarkan pada teori pemrosesan informasi. Pemrosesan informasi diawali dengan rangsangan yang diterima indera pendengaran melalui pembelajaran dengan teknik *storytelling* yang masuk ke dalam memori jangka pendek. Selanjutnya, pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode *role playing*, sehingga materi masuk ke memori jangka panjang, karena rangsangan diberikan secara berulang. Metode pembelajaran *role playing* dengan teknik *storytelling* juga menggunakan teori tentang jalur memori berganda yang bertanggung jawab atas pembelajaran dan

ingatan. Jalur memori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu jalur memori eksplisit dan implisit. Jalur memori eksplisit menurut Jensen (2008, hlm. 56) memiliki model pembelajaran yang sesuai dengan karakter jalur memori tersebut. Salahsatunya, yaitu metode pembelajaran *storytelling*. Di samping itu, *role playing* pun memanfaatkan jalur memori implisit yang sesuai dengan metode pembelajaran jalur memori implisit.

Peningkatan Pemahaman Siswa melalui Metode Pembelajaran Konvensional di Kelas Kontrol

Pengujian hipotesis nomor dua yang berbunyi “pembelajaran IPS pada materi keragaman suku bangsa dan budaya dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah

dasar secara signifikan”, diuji menggunakan data nilai dari tes awal dan tes akhir di kelas kontrol. Berikut ini disajikan Tabel 1.2 yang berisi hasil uji statistik pada data pemahaman

tes awal dan tes akhir di kelas kontrol untuk menguji hipotesis nomor dua.

Tabel 2. Hasil Uji Statistik Data Pemahaman Tes Awal dan Tes Akhir di Kelas Kontrol

No.	Macam-macam Uji	Hasil Uji	Kesimpulan
1.	Uji Normalitas	<i>P-Value</i> Tes Awal = 0,200 <i>P-Value</i> Tes Akhir = 0,064	Data pemahaman tes awal dan akhir di kelas kontrol berdistribusi normal.
2.	Uji Homogenitas	<i>P-Value</i> = 0,599	Tidak terdapat variansi nilai pada tes awal dan akhir di kelas kontrol.
3.	Uji-t (<i>Paired t-test</i>)	<i>P-Value (1-tailed)</i> = 0,000	Pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan pada materi keragaman suku bangsa dan budaya.

Nilai rata-rata tes awal sebesar 64,91 dan tes akhir sebesar 82,95, diperoleh selisih sebesar 18,04. Nilai tersebut berindikasi bahwa metode konvensional dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, karena lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Peningkatan tersebut disebabkan berbagai faktor, di antaranya perkembangan kognitif siswa pada usia 10-11 tahun yang mampu mencapai tingkat kognitif memahami, kinerja guru di kelas kontrol dan aktivitas siswa pada saat pembelajaran. Menurut Piaget (dalam Santrock, 2007, hlm. 49), siswa berusia 7-11 tahun berada pada tahapan operasional konkret yang mampu menalar secara logis kejadian konkret dan menggolongkan benda, sedangkan bentuk pemahaman menurut Bloom (dalam Suryosubroto, 2009) disebut pula sebagai penalaran. Kesimpulan yang diperoleh, yaitu siswa kelas V berada pada tahapan operasional konkret dengan kemampuan memahami atau menalar.

informasi dapat berlangsung lebih lambat atau cepat, tergantung kapasitas dan kecepatan pemrosesan oleh otak. Hal ini disebabkan oleh tingkatan usia anak serta pengalaman belajar, artinya anak yang lambat dalam pemrosesan informasi bisa jadi belum menyelesaikan tugas kognitif sesuai dengan tingkat usia.

Pembandingan Peningkatan Pemahaman Siswa di Kelas Kontrol dengan Kelas Eksperimen

Data yang digunakan untuk menguji hipotesis nomor tiga yang berbunyi “peningkatan pemahaman siswa yang memperoleh pembelajaran role playing dengan teknik storytelling lebih baik secara signifikan dibanding siswa yang memperoleh pembelajaran metode konvensional”, yaitu nilai *gain* yang dihitung dengan bantuan aplikasi *Microsoft Excel 2010*. Berikut ini Tabel 1.3 yang berisi hasil uji statistik.

Selain itu, menurut Frye (dalam Santrock, 2007, hlm. 278) mengatakan, pemrosesan

Tabel 3. Hasil Uji Statistik Nilai *Gain* di Kelas Kontrol dan Eksperimen

No.	Macam-macam Uji	Hasil Uji	Kesimpulan
1.	Uji Normalitas	$P\text{-Value Gain Kelas Kontrol} = 0,156$ $P\text{-Value Gain Kelas Eksperimen} = 0,074$	Data nilai <i>gain</i> dari kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.
2.	Uji Homogenitas	$P\text{-Value} = 0,593$	Kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang sama.
3.	Uji-t (<i>Independent Sampel t-test</i>)	$P\text{-Value (1-tailed)} = 0,3885$	Pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> dengan teknik <i>storytelling</i> tidak lebih meningkatkan pemahaman siswa di kelas eksperimen, dibanding dengan pemahaman siswa di kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Selisih nilai rata-rata tes akhir di kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Nilai rata-rata tes akhir pemahaman di kelas eksperimen sebesar 79,28, sedangkan di kelas kontrol sebesar 82,95 dengan selisih 3,67. Pembelajaran dengan metode *role playing* dengan teknik *storytelling* tidak lebih meningkatkan pemahaman siswa di kelas eksperimen, dibanding dengan pemahaman siswa di kelas kontrol, disebabkan oleh perkembangan pemahaman siswa melalui imajinasi menurun, dibanding siswa di kelas rendah. Menurut Jean Piaget (dalam Santrock, 2007, hlm. 251; Upton, 2012, hlm. 155), perkembangan pemahaman anak melalui kemampuan mengimajinasikan berlaku pada tahapan praoperasional, yaitu pada usia 2-7 tahun, sehingga pembelajaran yang menggunakan imajinasi seperti *storytelling* lebih cocok jika diterapkan pada kelas rendah. *Storytelling* pun pada hakikatnya tidak berbeda dengan ceramah, bahkan menurut Samani, dkk. (2014, hlm. 148) *storytelling* termasuk dalam metode ceramah. Lebih dari itu, pada pelaksanaannya *storytelling* membutuhkan waktu yang lama dalam penyampaian, sehingga terkadang siswa pun bingung untuk mengingat dan mencatat informasi yang terdapat dalam cerita, karena informasi tersampaikan secara tersirat atau karena siswa terlalu fokus terhadap cerita yang tersampaikan.

Peningkatan Karakter Percaya Diri Siswa Melalui Metode *Role playing* dengan teknik *Storytelling* di Kelas Eksperimen

Data yang digunakan untuk menguji hipotesis nomor empat yang berbunyi “pembelajaran IPS pada materi keragaman suku bangsa dan budaya yang menggunakan *role playing* dengan teknik *storytelling* berpengaruh dalam membangun karakter percaya diri pada siswa sekolah dasar secara signifikan”, yaitu data tes awal dan tes akhir karakter percaya diri di kelas eksperimen.

Rata-rata tes awal percaya diri yaitu sebesar 89,14, sedangkan rata-rata tes akhir yaitu 97,47. Selisih di antara rata-rata tersebut menunjukkan nilai peningkatannya, yaitu sebesar 8,33. Nilai tersebut berindikasi bahwa terdapat peningkatan yang signifikan di kelas eksperimen, karena selisih rata-rata lebih besar dari $\alpha = 0,05$.

Melalui metode *role playing* siswa dapat mengembangkan rasa percaya dirinya. Berdasarkan *Transition Year Curriculum Support Service* (200, hlm. 2), *role playing* merupakan metode pembelajaran yang membuat siswa aktif, karena berpartisipasi langsung dalam pembelajaran serta dapat membangun karakter percaya diri. Selain itu, *Malawi Institute of education* (2004, hlm. 7) melalui *booklet* publikasinya menyatakan, *role playing* sebagai sebuah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa

percaya diri. Menurut Huda (2013, hlm. 210), salahsatu keunggulan dari *role playing*, yaitu membuat siswa semangat optimis untuk mengekspresikan dirinya. Rasa semangat optimis tersebut berhubungan dengan indikator percaya diri yang dikemukakan oleh lembaga kesehatan di Inggris bernama *Virgin Care* (2013, hlm. 12) dan indikator ini pun menjadi kriteria dalam penilaian karakter percaya diri dalam penelitian ini. Indikator tersebut yaitu memiliki keteguhan hati dan keberanian.

Peningkatan Karakter Percaya Diri Siswa Melalui Metode Pembelajaran Konvensional di Kelas Kontrol

Pada hipotesis nomor lima yang berbunyi “pembelajaran IPS pada materi keragaman suku bangsa dan budaya dengan menggunakan metode konvensional berpengaruh dalam membangun karakter percaya diri siswa sekolah dasar secara signifikan”, data yang dipergunakan adalah data tes awal dan tes akhir karakter percaya diri di kelas kontrol.

Besarnya peningkatan karakter percaya diri siswa di kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional, sebesar 1,7334. Nilai tersebut lebih besar dari $\alpha = 0,05$, sehingga peningkatan yang terjadi signifikan. Penyebab peningkatan percaya diri di kelas kontrol yang pertama yaitu, penggunaan metode diskusi dalam proses pembelajaran. Menurut Heriawan, dkk. (2012, hlm. 79), diskusi dapat mendorong siswa mengekspresikan pendapatnya secara bebas, sehingga memaksa siswa untuk berani mengemukakan pendapat. Penyebab yang selanjutnya berkaitan dengan keadaan lingkungan siswa di kelas kontrol yang notabene bermukim dan bersekolah di tengah-tengah kota.

Untuk lebih memastikan bahwa pembelajaran dengan metode *role playing* dengan teknik *storytelling* lebih

Menurut Bronfenbrenner (dalam Santrock, 2007, hlm. 56) lingkungan mikrosistem yaitu lingkungan sekitar siswa serta makrosistem yang berkaitan dengan budaya yang berlaku dalam lingkungan siswa, dipenuhi dengan orang-orang yang terbiasa bebas mengekspresikan diri dan menganut budaya bahwa percaya diri merupakan karakter yang positif akan membentuk karakter siswa yang kurang lebih serupa. Lingkungan kedua menurut Bronfenbrenner (dalam Santrock, 2007, hlm. 56), yaitu ekosistem yang berhubungan dengan pengalaman siswa yang mungkin memiliki kebiasaan untuk menjadi pribadi yang berani, bebas dan individualis, menempatkan siswa tersebut menjadi pribadi yang berkarakter percaya diri. Selain itu, kemudahan siswa mencari model atau idola yang mungkin saja idola tersebut berkarakter percaya diri, membentuk siswa menjadi pribadi yang berkarakter percaya diri melalui proses *imitasi* atau *modeling*. Peningkatan juga dipengaruhi oleh kinerja guru yang ditafsirkan baik sekali serta baiknya sikap siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

Pembandingan Peningkatan Karakter Percaya Diri Siswa di Kelas Kontrol dengan Kelas Eksperimen

Pada pengujian hipotesis enam yang berbunyi “pembelajaran *role playing* dengan teknik *storytelling* membangun karakter percaya diri siswa lebih baik secara signifikan dibanding pembelajaran metode konvensional”, data yang dipergunakan adalah nilai *gain* karakter percaya diri di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penghitungan nilai *gain* diperoleh dengan bantuan aplikasi *Microsoft Excel 2010*.

meningkatkan karakter percaya diri siswa di kelas eksperimen, dibanding dengan pemahaman siswa di kelas kontrol yang

menggunakan metode konvensional. Dihitung pula selisih nilai rata-rata tes akhir di kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Selisih nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 3,2055. Nilai tersebut menunjukkan peningkatan karakter percaya diri siswa di kelas eksperimen meningkat secara signifikan, karena selisih rata-rata tes akhir antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen lebih besar dari $\alpha = 0,05$.

Lingkungan siswa di kelas kontrol yang penuh dengan segala kelebihan berdampak pada sikap siswa yang menganggap remeh kesempatan-kesempatan yang muncul dihadapannya (Santrock, 2007, hlm. 329). Lebih dari itu, pembelajaran di kelas kontrol yang standar dengan penerapan metode konvensional tidak lebih meningkatkan karakter percaya diri siswa dibanding di kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing* dengan teknik *storytelling*. Keunggulan metode *role playing* dalam upaya meningkatkan karakter percaya diri juga sesuai dengan pendapat dari *Malawi Institute for Education* (2004, hlm. 7) serta *Transition Year Curriculum Support Service* yang menyatakan *role playing* sebagai metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri. Huda (2013, hlm. 210) mengatakan, salahsatu keunggulan dari *role playing* yaitu membuat siswa semangat optimis untuk mengekspresikan dirinya, rasa semangat optimis tersebut menggambarkan indikator rasa percaya diri.

SIMPULAN

Hipotesis pertama menguji peningkatan pemahaman di kelas eksperimen dengan metode *role playing* dengan teknik *storytelling*. Pada uji Wilcoxon, menghasilkan *P-Value* sebesar 0,000 maka data diketahui, pemahaman di kelas eksperimen meningkat dan peningkatannya sebesar 18,2094. Untuk kontribusi metode pembelajaran *role playing* dengan teknik *storytelling* didapatkan nilai

koefisien determinasi sebesar 0,4096%. Maka dapat disimpulkan hipotesis rumusan nomor satu diterima.

Hipotesis kedua menguji peningkatan pemahaman di kelas kontrol. Dari hasil uji-t diperoleh *P-Value* sebesar 0,000 sehingga pemahaman meningkat dan peningkatannya sebesar 18,0407. Metode konvensional memiliki kontribusi sebesar 67,7329% dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Hipotesis ketiga menguji peningkatan pemahaman antara kelas kontrol dan eksperimen. Dari hasil uji-t diketahui bahwa peningkatan pemahaman di kelas eksperimen tidak lebih baik dibandingkan di kelas kontrol dengan *P-Value* sebesar 0,3885. Selisih peningkatannya, yaitu sebesar 3,6713 dan peningkatan lebih baik terjadi di kelas kontrol. Metode pembelajaran *role playing* dengan teknik *storytelling* berkontribusi 21,0681% dan metode konvensional sebesar 67,7329% terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Hipotesis keempat menguji peningkatan karakter percaya diri di kelas eksperimen. Dari hasil uji Wilcoxon diperoleh *P-Value* sebesar 0,000. Nilai tersebut mengindikasikan adanya peningkatan karakter percaya diri di kelas eksperimen dengan peningkatannya sebesar 8,3333%. Metode pembelajaran *role playing* dengan teknik *storytelling* berkontribusi sebesar 43,5858%.

Hipotesis kelima menguji peningkatan karakter percaya diri di kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. *P-Value* pada uji-t sebesar 0,000 sehingga disimpulkan bahwa karakter percaya diri di kelas kontrol meningkat. Peningkatannya sendiri sebesar 1,7334 dengan kontribusi metode konvensional terhadap pemahaman siswa sebesar 0,5329%.

Hipotesis terakhir yang menguji peningkatan karakter percaya diri antara kelas kontrol dan eksperimen, diperoleh hasil dari uji-t dengan *P-Value* yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, yaitu sebesar 0,0065. Maka kesimpulan dari hasil uji-t tersebut, yaitu melalui metode pembelajaran role playing dengan teknik storytelling, karakter siswa dapat meningkat. Peningkatan karakter percaya diri di kelas eksperimen, sebesar 3,2055 dengan kontribusi metode konvensional 0,2916% dan metode pembelajaran role playing dengan teknik storytelling sebesar 43,5858% terhadap peningkatan karakter percaya diri siswa.

Siswa memberikan respon positif terhadap metode pembelajaran role playing dengan teknik storytelling. Pada indikator kedua, 41,7% siswa memilih opsi "sangat setuju" dan 46,7% siswa memilih opsi "setuju", jika para siswa berminat belajar dengan metode pembelajaran role playing dengan teknik storytelling. Pada indikator ketiga, diperoleh hasil yang positif pula. 42,2% siswa memilih opsi "setuju" dan 44,4% siswa lainnya memilih opsi "sangat setuju". Di samping itu, berdasarkan hasil penghitungan skor angket pendapat guru, diketahui bahwa guru memberikan pendapat yang baik terhadap pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran role playing dengan teknik storytelling. Hal tersebut terlihat dari seluruh hasil persentase indikator angket pendapat guru, yaitu sebesar 80%.

DAFTAR PUSTAKA

Samani, Muchlas dan Hariyanto. (2014). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Jensen, E. (2008). *Brain-based Learning (Pembelajaran Berbasis Kemampuan*

Otak): Cara Baru dalam Pengajaran dan Pelatihan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sukmadinata, N. S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak: Edisi kesebelas*. Jakarta: Erlangga.

Upton, P. (2012). *Belajar cepat psikologi: Psikologi perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

Transition Year Curriculum Support Service. (2000). Supporting Active Teaching and Learning: *Role play*. [Online]. Diakses dari <http://cmsold.pdst.ie/sites/default/files/Role%20Play%20Booklet.pdf>

Malawi Institute of Education. (2004). *Participatory Teaching and Learning: A Guide to Methods and Techniques*. Malawi: Malawi Institute of Education. [Online]. Diakses dari <http://www.equip123.net/equip1/mesa/docs/ParticipatoryTeachingLearning.pdf>

Huda, M. (2013) *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Virgin Care. (2013). *A First Steps Guide to Improving Self-Esteem and Confidence*. [Online]. Diakses dari http://firststeps-surrey.nhs.uk/wp-content/uploads/2013/12/Self_esteem_confidence_booklet.pdf

Heriawan, A., Darmajari dan Senjaya, A. (2012). *Metodologi Pembelajaran Kajian*

Teoritis Praktis: Model, Pendekatan, Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran. Banten: LP3G (Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Profesi Guru).

Supriatna, N., Mulyani, S. dan Rokhayati, A. (2010). *Pendidikan IPS SD.* Bandung: UPI PRESS.