



## Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas V di Sekolah Dasar

Fajar Herdiansyah<sup>1\*</sup>, Ilyas Idris<sup>2</sup>,

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin, Indonesia

Alamat: Jl. Jambi-Muara Bulian Km. 16 Simpang Sungai Duren, Kab. Muaro Jambi

Korespondensi penulis: [fajarherdiansyah0102@gmail.com](mailto:fajarherdiansyah0102@gmail.com)

**Abstract.** *This research was conducted based on observations made on fifth-grade students, regarding their self-confidence, which still requires stimulation due to a lack of self-confidence. Based on this problem, an improvement is needed that can enhance students' self-confidence through engaging and enjoyable activities that are not frequently done, one of which is the role-playing method. The objective of this research is to determine the increase in self-confidence of fifth-grade students through the role-playing method at SD Negeri 26/IV Kota Jambi. This research is a Classroom Action Research (CAR). It was conducted at SD Negeri 26/IV Kota Jambi from March 2025 to April 2025. The research subjects were 15 students and the class teacher. Data collection methods included observation, documentation, and interviews. Data analysis involved data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The performance indicator to be achieved is an increase in children's self-confidence by 75% out of 15 children using the role-playing method. The results of this study indicate that the role playing method is proven to be effective in increasing the self-confidence of fifth grade students at SDN 26/IV Jambi City. The increase in children's self-confidence can be seen from cycle I to cycle II. In cycle I, the children's self-confidence ability was categorized as developing well by 44% with a good category. and in cycle II it increased to 94% with a very good category. So it can be concluded that the role playing method can increase self-confidence in fifth grade students at SDN 26/IV Jambi City.*

**Keywords:** *Jambi, Role playing, Self-confidence*

**Abstrak.** Penelitian ini dilakukan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada siswa kelas V , terkait dengan kemampuan rasa percaya diri pada anak yang masih memerlukan stimulasi karena kurangnya kemampuan rasa percaya diri anak. Dari permasalahan itu maka diperlukan suatu perbaikan yang dapat meningkatkan kemampuan rasa percaya diri siswa memerlukan kegiatan yang menarik dan menyenangkan serta merupakan kegiatan yang tidak sering dilakukan salah satunya dengan metode role playing. Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan rasa percaya diri pada siswa kelas V melalui metode role playing di SD Negeri 26/IV Kota Jambi . Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 26/IV Kota Jambi pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian yaitu siswa yang berjumlah 18 anak dan wali kelas V. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi dan wawancara. Analisis data menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Indikator kinerja yang ingin dicapai dapat meningkatkan rasa percaya diri anak sebesar 75% dari 18 anak dengan metode role playing. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode role playing terbukti efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas V di SD Negeri 26/IV Kota Jambi. Peningkatan rasa percaya diri anak dapat dilihat dari siklus I sampai siklus II. Siklus I kemampuan rasa percaya diri anak meningkat menjadi 44% dengan kategori baik. dan pada siklus II meningkat menjadi 94% dengan kategori sangat baik, Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode role playing (bermain peran) dapat meningkatkan rasa percaya diri pada siswa kelas V di SD Negerri 26/IV Kota Jambi.

**Kata kunci:** Jambi, Bermain peran, Percaya diri

### 1. LATAR BELAKANG

Dalam pendidikan terdapat pembelajaran yaitu interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan materi pembelajaran, metode pengajaran, strategi pembelajaran, serta sumber belajar di lingkungan belajar. Tujuan pembelajaran tercapai bila peserta didik secara aktif berusaha untuk mencapainya. Beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran di kelas antara lain guru, aktivitas peserta didik, sarana dan prasarana, metode

dan media pembelajaran. Keaktifan peserta didik memiliki pengaruh yang besar terhadap proses berpikir, perkembangan emosional, dan social. (Anisa,dkk, 2020)

Salah satu aspek yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah sikap percaya diri peserta didik. Dengan belajar percaya diri, peserta didik dapat mengeluarkan potensi batin mereka. Proses membentuk atau membangun rasa percaya diri sangat dipengaruhi oleh aspek psikologis dan kemampuan pribadi. Percaya diri adalah seberapa besar kita mempercayai diri sendiri agar dapat melakukan sesuatu dan mengambil tindakan. Menurut Hakim, percaya diri adalah keyakinan akan segala kelebihan yang ada pada diri seseorang dan membuatnya merasa bahwa dirinya dapat mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya. (Hakim, 2005)

Percaya diri akan muncul dari kesadaran individu bahwa individu memiliki tekad untuk melakukan apapun yang diperlukan hingga ia dapat mencapai apa yang diinginkannya (Aristiani, 2016). Rasa percaya diri harus dianggap sebagai kualitas peserta didik dimana peserta didik merasa dirinya yakin berhasil melakukan berbagai kegiatan di dalam kelas dan diluar kelas untuk tujuan belajar.

Tanpa adanya rasa percaya diri, peserta didik dapat menunjukkan sikap negatif terhadap pembelajaran, ia akan menghalangi dirinya untuk menyadari semua potensi yang dimiliki. Peserta didik yang kurang percaya diri tersebut takut mencoba hal baru, tidak berani menghadapi konflik, merasa tidak memiliki kelebihan dan keterampilan tertentu, bahkan cenderung mudah menyerah pada tugas atau permainan yang sulit.

Masalah ini masih terjadi diberbagai sekolah dasar, salah satunya adalah SD Negeri 26/IV Kota Jambi pada peserta didik kelas V. Peneliti menemukan beberapa permasalahan pada sikap percaya diri peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru wali kelas V SD Negeri 26/IV Kota Jambi, menunjukkan bahwa kurangnya sikap percaya diri yang disebabkan oleh beberapa masalah yang masih terjadi yaitu terdapat beberapa peserta didik yang malu untuk menyampaikan pendapatnya, ragu-ragu ketika akan menjawab dan bertanya, bahkan malu untuk menunjukkan kemampuannya. Selain itu, cara mengajar guru dalam pembelajaran menggunakan pendekatan atau metode yang kurang mengeksplor sikap percaya diri peserta didik (hasil wawancara wali kelas V SD Negeri 26/IV Kota Jambi 17 Maret 2025).

Dari permasalahan yang terjadi di kelas V SD Negeri 26/IV Kota Jambi, maka dapat penulis simpulkan sikap percaya diri peserta didik kelas V SD Negeri 26/IV Kota Jambi masih rendah. Hal ini perlu diatasi dengan mencari pemecahan masalah terkait sikap percaya diri peserta didik agar tidak menjadi kebiasaan yang akan dilakukan peserta didik

hingga masa depan, salah satunya yaitu dengan adanya pendekatan atau metode pembelajaran yang dapat mendukung agar sikap percaya diri peserta didik dapat meningkat. Adapun beberapa upaya yang dapat membantu untuk mengatasi permasalahan tersebut sebagaimana merujuk pada jurnal hasil penelitian terdahulu, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rachman, dkk menunjukkan metode *role playing* (bermain peran) dapat digunakan untuk menjadikan pembelajaran menjadi aktif dan dapat mengasah kemampuan percaya diri siswa (Rahman, 2019).

Berdasarkan pemaparan diatas penulis merasa perlu adanya tindak lanjut dalam mengatasi permasalahan sikap percaya diri peserta didik dengan menerapkan metode *role playing*. Menurut Kokom Komalasari, *role playing* adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Komalasari, 2017). Menurut Mulyono, melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia melalui bermain peran dengan mempresentasikan dan mendiskusikannya, sehingga memungkinkan peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecah masalah secara bersama-sama (Mulyono, 2012).

Metode *role playing* (bermain peran) ini menekankan keterlibatan emosional dan pengamatan indera kedalam suatu situasi masalah yang nyata. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, melakukan praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu tanpa ada batasan gerak namun tidak keluar dari bahan ajar.

Pendapat tersebut memperkuat bahwa penerapan metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran dapat memungkinkan peserta didik mengembangkan rasa percaya diri, mendorong peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas dan berani mengemukakan pendapatnya. Dengan demikian, peserta didik lebih percaya diri baik dalam proses pembelajaran maupun dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Penelitian ini bagi peneliti sangat penting karena akan memberikan pengaruh kepada guru dalam mengeksplor pendekatan sikap percaya diri peserta didik, serta dapat mendukung peningkatan percaya diri peserta didik. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran ) untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas V di SD Negeri 26/IV Kota Jambi”**.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Percaya Diri**

Menurut Meredith et.al dalam Busro mendefinisikan bahwa, percaya diri (self confidence) sebagai gabungan dari sikap dan keyakinan seseorang ketika dihadapkan pada tugas atau pekerjaan yang bersifat internal, sangat relatif dan dinamis, serta sangat ditentukan oleh kemampuannya untuk memulai, menjalankan, dan menyelesaikan suatu pekerjaan. Percaya diri berkaitan dengan gagasan, karsa, inisiatif, kreativitas, keberanian, tekad, semangat kerja, dan kegairahannya dalam berkarya (Busro, 2018).

### **Metode Pembelajaran**

Metode secara harfiah berarti “cara”. Dalam bahasa umum, metode didefinisikan sebagai suatu cara yang disajikan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memerlukan metode yang sesuai dengan tujuan yang dapat dicapai dengan tujuan yang berbeda-beda, karena kedudukan metode merupakan salah satu komponen untuk keberhasilan belajar mengajar (Fathurroman, 2007).

### **Metode *Role Playing* (Bermain Peran)**

Secara harfiah, *role* didefinisikan sebagai peranan, sedangkan *play* berarti bermain. Menurut Amin dan Sumendap, metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampakkan adanya perilaku purapura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Metode bermain peran mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang dialami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar (Amin & Sumendap, 2022).

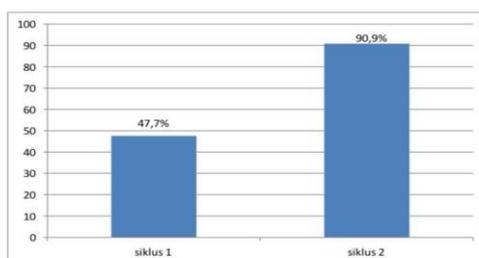
## **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 26/IV Kota Jambi kelas V, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah guru dan seluruh siswa kelas V SD Negeri 26/IV Kota Jambi, Tahun Ajaran 2024/2025. Jumlah siswa yang dijadikan subjek dalam penelitian ini adalah 18 orang siswa. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Melalui Metode *Role Playing* (Bermain Peran). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) melalui 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.. Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dikenal juga sebagai Classroom Action Research (CAR) dalam bahasa Inggris, adalah suatu bentuk penelitian yang fokus pada pengembangan dan efektivitas pembelajaran di

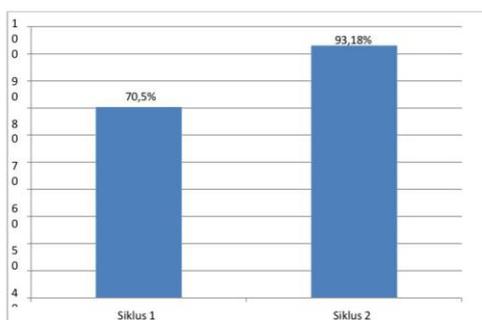
kelas. PTK berupaya meneliti berbagai tindakan yang dapat diimplementasikan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran secara spesifik (Wijayanti et al, 2021).

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

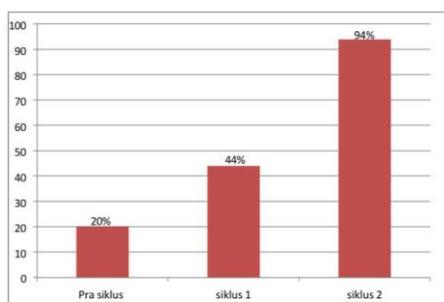
Dari hasil unjuk kerja peserta didik mulai dari pra siklus, siklus I sampai siklus II diperoleh data tentang kemampuan percaya diri peserta didik, dengan menggunakan metode role playing (bermain peran) dalam meningkatkan kemampuan percaya diri siswa kelas V di SD Negeri 26/IV Kota Jambi adalah sebagai berikut:



**Grafik 1:** Grafik Observasi Aktifitas Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran



**Grafik 2 :** Grafik Observasi Aktifitas Guru Pada Proses Pembelajaran



**Grafik 3 :** Grafik Peningkatan Kemampuan Percaya Diri

Hasil penelitian ini akan disajikan dalam bentuk peningkatan dari hubungan antar siklus. Berdasarkan pengamatan dari analisis data yang ada, dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan percaya diri peserta didik kelas V melalui metode *role playing* (bermain peran) di SD Negeri 26/IV Kota Jambi. Pada kegiatan pra siklus terlihat jelas

bahwa kemampuan percaya diri siswa kelas V masih dalam kategori sangat rendah, ini disebabkan karena metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode bercerita, meskipun dalam hal ini peran guru sudah maksimal, namun tidak mendukung peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran karena peserta didik hanya berperan sebagai pendengar saja. Jadi tidak heran jika peserta didik merasa bosan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari penjelasan diatas dapat dilihat dengan besarnya presentase keterampilan berbicara peserta didik hanya sebesar 20% dengan jumlah 3 peserta didik.

Berdasarkan data hasil penelitian, ketuntasan peserta didik dalam keterampilan berbicara pada pra siklus dan siklus I mengalami peningkatan dari 20% menjadi 44%. Hal tersebut terjadi karena adanya partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, pada siklus I peserta didik tidak hanya menjadi pendengar saja, tetapi mereka ikut terlibat dalam pelaksanaan belajar mengajar. Dengan adanya kekurangan-kekurangan pada siklus I peneliti melakukan perbaikan-perbaikan yang diterapkan pada siklus II.

Berdasarkan data hasil penelitian, ketuntasan peserta didik dalam kemampuan percaya diri pada siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan dari 44% menjadi 94%. Hal tersebut terjadi karena adanya kerjasama antara kelompok sehingga mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ketika ada salah satu peserta didik ada yang tidak aktif mereka dapat termotivasi oleh teman kelompoknya. Selain itu pada siklus II guru dan peneliti melakukan perbaikan-perbaikan sehingga pada siklus II ini kategori kemampuan percaya diri pada siswa tergolong sangat baik.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti melalui penggunaan metode *role playing* (bermain peran) dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penggunaan metode *role playing* (bermain peran) untuk meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik kelas V SD Negeri 26/IV Kota Jambi berjalan dengan baik, siklus I nilai akhir aktivitas guru diperoleh sebesar 70,5 dengan kategori baik, sedangkan nilai akhir peserta didik pada siklus I diperoleh 47,7 dengan kategori tidak baik, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada kegiatan siklus II. Adapun hasil observasi aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I yakni 70,5 (baik )

menjadi 93,18 (sangat baik) pada siklus II. Nilai akhir aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan dari siklus I yakni 47,7(tidak baik) menjadi 90,90 (sangat baik) pada siklus II.

Efektifitas dalam penggunaan metode *role playing* (bermain peran) pada siswa kelas V SD Negeri 26/IV Kota Jambi mengalami peningkatan. Siklus I diperoleh nilai rata-rata 70,44% dan hasil presentasi ketuntasan kemampuan percaya diri peserta didik ialah 44% (rendah) hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I peserta didik belum memenuhi kriteria presentasi ketuntasan kemampuan percaya diri yang ditentukan. Hal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan pada siklus II, dan diperoleh nilai rata-rata 89,38% dan presentasi ketuntasan keterampilan menjadi 94% (sangat baik).

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya aspek perkembangan bahasa untuk meningkatkan kemampuan percaya diri dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran).

Bagi Guru, guru dalam mengajar hendaknya menggunakan metode bermain peran dalam aspek perkembangan bahasa khususnya pada aspek percaya diri, penggunaan metode *role playing* (bermain peran) yang dimaksudkan agar pembelajaran tidak terasa membosankan dan membantu peserta didik dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Bagi peserta didik, Hendaknya lebih mengembangkan inisiatif dan keberanian dalam menyampaikan pendapat pada saat proses pembelajaran untuk menambah pengetahuan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar. Hendaknya ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran dan rajin belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Amin, & Sumendap, L. Y. S. (2022). *164 model pembelajaran kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM.
- Anisa, F. W., Fusilat, L. A., & Anggraini, I. T. (2020). Proses pembelajaran pada sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 158–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

- Aristiani, R. (2016). Meningkatkan percaya diri siswa melalui layanan informasi berbantuan audiovisual. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2), 182–189. <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i2.717>
- Busro, M. (2018). *Teori-teori manajemen sumber daya manusia*. Prenadamedia Group.
- Fathurrohman, P. (2007). *Strategi belajar mengajar: Strategi mewujudkan pembelajaran bermakna melalui penanaman konsep umum & konsep Islami* (M. R. Arken, Ed.). PT Refika Aditama.
- Komalasari, K. (2017). *Pembelajaran kontekstual: Konsep dan aplikasi* (N. Falah, Ed., Cet. 5). Refika Aditama.
- Mulyono. (2012). *Strategi pembelajaran: Menuju efektivitas pembelajaran di abad global* (2nd ed.). UIN Maliki Press Malang.
- Wijayanti, S., Rahayu, E. N., & Kholid, A. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Panduan lengkap dan praktis*. Yayasan Kita Menulis.