



PENINGKATAN PERCAYA DIRI SISWA PADA KELAS 5 SDN 12 REJANG LEBONG MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*

Muningsih (SDN 12 Rejang Lebong)
e-mail : muningsih18@gmail.com

Abstrak: Tujuan Penelitian ini untuk meningkatkan keyakinan akan kemampuan diri sendiri, kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosial untuk mencapai tujuan yang ada pada dirinya. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus Setelah dilaksanakan penelitian yang berlangsung dalam dua siklus hasil yang diperoleh yaitu penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan percaya diri siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor percaya diri siswa dari siklus pertama ke siklus kedua. Sedangkan subyek penelitian adalah siswa kelas 5 SDN 12 Rejang Lebong sebanyak 32 orang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan.

Kata Kunci: Percaya diri, pembelajaran, Role Playing

PENDAHULUAN

Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan tersebut dapat tercapai melalui proses pembelajaran. Menurut Sohimin (2014: 16) untuk mencapai tujuan tersebut, seorang guru dalam proses pembelajaran harus menciptakan pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Pembelajaran inovatif bertujuan memfasilitasi siswa membangun pengetahuan

dalam rangka proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Puspitarini (2014: 140) menyatakan bahwa pembelajaran inovatif yang diciptakan dapat mempermudah guru mengajak anak percaya diri melakukan sesuatu, mendalami suatu ilmu dan sebagainya.

Percaya diri merupakan keyakinan akan kemampuan diri sendiri, kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosial untuk mencapai tujuan yang ada pada dirinya. Menurut Iswidarmanjaya dan Enterprise (2014: 23) percaya diri merupakan penilaian yang relatif tetap tentang diri sendiri, mengenai kemampuan, bakat, kepemimpinan, inisiatif dan sifat-sifat lain, serta kondisi-kondisi yang mewarnai perasaan manusia.

Percaya diri merupakan suatu aspek yang sangat penting bagi manusia. Dengan adanya rasa percaya diri membuat seseorang merasa dirinya berharga dan berani melakukan komunikasi yang baik dengan siapa pun. Percayaan diri berfungsi penting untuk



mengaktualisasikan potensi yang dimiliki oleh seseorang. Menurut Taylor (2003: 11) tanpa rasa percaya diri seseorang akan seperti kertas dinding, terlihat tapi tidak kasat mata. Bakat-bakat dibiarkan terpendam, ia akan mengabaikan kesempatan-kesempatan yang ada karena tidak berani untuk menunjukkan potensinya.

Berdasarkan hasil observasi di kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 12 Rejang Lebong, peneliti menemukan bahwa kurangnya rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat saat siswa diberikan pertanyaan hanya beberapa orang saja yang berani menjawab, juga saat siswa diberikan kesempatan untuk bertanya hanya dua atau tiga orang saja yang berani untuk bertanya. Selain itu, siswa kurang berani tampil ke depan kelas untuk menceritakan apa saja yang telah dipelajari pada hari ini. Mereka cenderung malu dan ragu mengeluarkan pendapatnya. Saat ujian berlangsung ada siswa yang menanyakan hasil kerja teman untuk memastikan kebenaran dari hasil kerjanya.

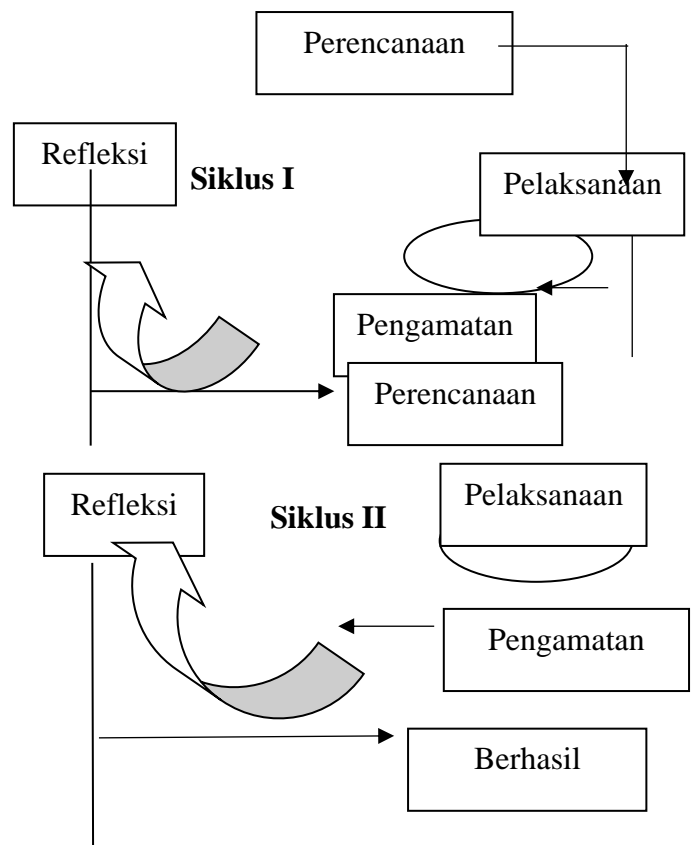
Rendahnya rasa percaya diri siswa ini disebabkan oleh belum adanya kegiatan yang dapat menumbuhkan percaya diri siswa. Siswa belum terbiasa untuk berani tampil di depan kelas. Pada saat guru mengajukan pertanyaan, siswa terlihat malu dan ragu-ragu untuk menjawab. Alasan kenapa siswa memiliki rasa percaya diri rendah karena siswa tidak dibiasakan untuk tampil di depan kelas dan belum terbiasa untuk mengungkapkan pendapat.

Untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran, peneliti menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Model ini melatih siswa untuk mampu berkomunikasi interpersonal dan melatih siswa untuk mengatasi rasa malu. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Sitompul (2015: 4) yang menyatakan bahwa melalui *Role Playing* siswa dapat mengembangkan seluruh pikiran dan

minatnya yang merupakan arah mengembangkan rasa percaya diri.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas sebanyak dua siklus. Dengan melaksanakan tahapan-tahapan Penelitian Tindakan Kelas, guru dapat menemukan solusi dari permasalahan yang timbul di dalam kelas. Berikut tahapan Penelitian tindakan Kelas



(Arikunto, 2014)

Populasi atau subyek penelitian ini adalah kelas 5 SDN 12 rejang Lebong sebanyak 32 orang yang terdiri dari 13 laki-laki dan 19 perempuan. Sedangkan penelitian ini khusus siswa yang beberapa orang siswa yang mengalami kesulitan berkomunikasi karena kurangnya percaya diri pada siswa tersebut.



Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan teknik sampling acak, karena beberapa orang siswa mengalami kesulitan dalam berkomunikasi baik dengan guru dan teman-teman ketika sedang belajar.

Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi. Menurut Sudjana (2016: 84), observasi atau pengamatan digunakan sebagai alat penilaian untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang penerapan model pembelajaran *Role Playing* dan percaya diri siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Uji Hipotesis Untuk Mengetahui Peningkatan Percaya Diri

a. Menghitung Deviasi Standar Perbedaan Skor X dan Y

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

b. Menghitung Standar Error dan Mean Perbedaan Skor X dan Y

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

c. Menghitung Mean Skor X dan Y

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

d. Mencari Harga t_0

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti melalui observasi terhadap proses pembelajaran di kelas 5 SDN 12 Rejang Lebong selama penelitian pada siklus I dan II menunjukkan peningkatan

Tabel 4.1 Hasil Observasi Percaya Diri Siswa Siklus Pertama

| Data siklus pertama | Observer 1 | Observer 2 |
|---------------------|------------|------------|
| Jumlah skor | 516 | 512 |
| Rata-rata | 514 | |

| | |
|------------------|-------|
| observer 1 dan 2 | |
| Rata-rata kelas | 19,03 |
| Kategori | Cukup |

Sumber: lampiran halaman 280

Tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil observasi pengamat 1 mendapatkan nilai 516 dan pengamat 2 mendapatkan nilai 512 dengan rata-rata 19,03 termasuk ke dalam kategori cukup. Berdasarkan hasil observasi pengamatan percaya diri siswa per dimensi percaya diri, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kepercayaan diri siswa secara keseluruhan pada siklus pertama berada pada kategori cukup.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Penerapan Model *Role Playing* Siklus Kedua

| Data siklus pertama | Observer 1 | Observer 2 |
|---------------------|-------------|------------|
| Jumlah skor | 39 | 38 |
| Rata-rata | 38,5 | |
| Kategori | Sangat baik | |

Sumber : lampiran halaman 271-272

Tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa hasil observasi penerapan model *Role Playing* siklus kedua yang dilakukan oleh dua orang observer dalam satu kali pertemuan, observer 1 memperoleh skor 39 sedangkan observer 2 memperoleh skor 38. Berdasarkan skor dari kedua observer pada siklus kedua maka, didapatkan skor rata-rata hasil pengamatan penerapan model *Role Playing* sebesar 38,5 dengan kategori sangat baik. Hasil observasi untuk setiap langkah model pembelajaran *Role Playing* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil observasi pada setiap langkah *Role Playing* Siklus Kedua

| No | Aspek yang diamati | Skor | | Rata-rata | Kategori |
|----|--------------------|------------|------------|-----------|-------------|
| | | Observer 1 | Observer 2 | | |
| 1. | Pemanasan | 4 | 4 | 4 | Baik |
| 2. | Memilih partisipan | 5 | 4 | 4,5 | Sangat baik |
| 3. | Mengatur setting | 4 | 5 | 4,5 | Sangat baik |



| | | | | | |
|----|----------------------|---|---|-----|-------------|
| 4. | Memilih pengamat | 4 | 4 | 4 | Baik |
| 5. | Pemeranan | 5 | 4 | 4,5 | Sangat baik |
| 6. | Diskusi dan evaluasi | 4 | 4 | 4 | Baik |
| 7. | Pemeranan ulang | 5 | 4 | 4,5 | Sangat baik |
| 8. | Diskusi dan evaluasi | 4 | 4 | 4 | Baik |
| 9. | Membagi pengalaman | 4 | 5 | 4,5 | Sangat baik |

Sumber: lampiran halaman 273

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada siklus kedua terdapat empat aspek pada kategori baik, dan lima aspek pada kategori sangat baik. Hasil pengamatan pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* yang termasuk dalam kategori baik karena sudah muncul empat dari lima indikator.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pembelajaran di kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 12 Rejang Lebong, peneliti menemukan bahwa kurangnya rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat saat siswa diberikan pertanyaan hanya beberapa orang saja yang berani menjawab, juga saat siswa diberikan kesempatan untuk bertanya hanya dua atau tiga orang saja yang berani untuk bertanya. Selain itu siswa kurang berani tampil ke depan kelas untuk menceritakan apa saja yang telah dipelajari pada hari ini. Mereka cenderung malu dan ragu mengeluarkan pendapatnya. Saat ujian berlangsung ada siswa yang menanyakan hasil jawaban teman untuk memastikan hasil jawabannya.

Rendahnya rasa percaya diri siswa ini disebabkan oleh belum adanya kegiatan yang dapat menumbuhkan percaya diri siswa. Siswa belum terbiasa untuk berani tampil di depan kelas. Pada saat guru mengajukan pertanyaan, siswa terlihat malu dan ragu-ragu untuk menjawab. Alasan kenapa siswa memiliki rasa percaya diri rendah karena

siswa tidak dibiasakan untuk tampil di depan kelas dan belum terbiasa untuk mengungkapkan pendapat.

Proses pembelajaran yang berlangsung dikelas 5 SDN 12 Rejang Lebong masih cenderung pasif. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Keadaan itu mengakibatkan siswa kurang terlibat aktif didalam pembelajaran. Hingga pada akhirnya siswa tidak terbiasa untuk tampil didepan umum, siswa tidak terbiasa untuk berbicara dan mengungkapkan pendapatnya. Keadaan seperti itu membuat siswa menjadi kurang percaya diri dalam proses pembelajaran.

Percaya diri merupakan bagaimana cara seseorang merasa mampu dan mempunyai sikap optimisme, ia yakin akan kemampuan sendiri, mampu mengambil keputusan tanpa takut ditolak menjadi diri sendiri. Percaya diri itu tentang bagaimana ia mempercayai kemampuannya, mampu mengungkapkan perasaannya tanpa rasa malu dan ragu, mampu mengambil resiko, dan selalu berpikir positif. Hal ini sejalan dengan pendapat Busro (2017:39) yang menyatakan bahwa percaya diri merupakan cara pandang yang positif dan harapan yang realistis terhadap diri sendiri sehingga mampu menerima segala kelebihan dan kekurangan dirinya, berani mengambil resiko, selalu berpikir positif, selalu bersikap optimis dan yakin akan kemampuannya tanpa ada rasa takut ditolak saat menjadi diri sendiri.

Berdasarkan hasil uji t diperoleh t_0 sebesar 21,78 bila dikonsultasikan pada t_{tabel} dikonsultasikan dengan t_{tabel} taraf signifikan 0,05 atau 5%, sehingga di dapat t_{tabel} sebesar 1,706. Maka t_0 lebih besar dari pada t_{tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata hasil observasi percaya diri pada siklus pertama dengan rata-rata siklus kedua atau terjadi peningkatan percaya diri siswa yang signifikan.



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Model Pembelajaran *Role Playing*

Pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* meningkat pada setiap pertemuannya. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* yang dilakukan dan sudah termasuk dalam kategori baik adalah sebagai berikut: Pemanasan, Mengatur *Setting*, Pemeranan, Diskusi dan Evaluasi

2. Percaya Diri Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan disimpulkan bahwa percaya diri siswa meningkat. Peningkatan tersebut terjadi pada setiap dimensi percaya diri.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing* diharapkan agar mempersiapkan lebih matang kegiatan pemeranan dengan memberikan bimbingan dan memberikan waktu untuk berlatih bersama kelompok kegiatan pemeranan, agar siswa mampu mengekspresikan semua kemampuannya.
2. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru harus menjelaskan tahap-tahap *Role Playing* agar siswa tidak kebingungan saat mengikuti proses pembelajaran
3. Guru dapat menjaga percaya diri siswa dengan cara menciptakan situasi kelas yang tidak menjatuhkan mental siswa serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, bertanya, dan menciptakan pernyataan.

DAFTAR PUSTAKA

Andriati, Novi., (2015). Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri, *jurnal bimbingan konseling*, vol. 4 nomor 1, hal 41.

Apriliarini, Ditya., (2015). *Peningkatan Percaya Diri Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V Sd Negeri Serang Kulon Progo*, Skripsi, FKIP UNY, dipublikasikan.

Arikunto, S., (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Asrori, Mohammad., (2011), *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: CV Wacana Prima.

Busro, Muhammad., (2018). *Teori-Teori Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Fitiera, Y. D., (2018). *Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Gambar Berseri pada Anak Kelompok B Paud Aisyiyah III Kota Bengkulu*, Skripsi, FKIP UNIB, tidak dipublikasikan.

Iswidarmanjaya, Derry dan Enterprise, Jubilee. (2014). *Suatu Hari Lebih Percaya Diri*. Jakarta: Grame dia.

Lestari, Tri., (2015). *Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Self Confidence (Kepercayaan Diri) Siswa (Penelitian Quasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pangandaran Tahun Ajaran 2014-2015*



Lidenfield. Gael., (1997). *Mendidik Anak Agar Percaya Diri*. Jakarta: Arcan.

Handayani, Yayuk., (2014). *Penerapan Metode Role Playing (bermain peran) dengan Menggunakan Media Film Dokumenter untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS (PTK Kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu)*, Skripsi, FKIP UNIB, dipublikasikan.

Joyce., Bruce. at al., (2011). *Model-Model Pengajaran (edisi ke-8) (Alih Bahasa : Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Puspitarini, Henny., (2014). *Membangun Rasa Percaya Diri Pada Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Ramadhan, Syahri., (2017). *Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Penguasaan Konten Pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kota Bengkulu*, Skripsi, FKIP UNIB, tidak dipublikasikan.

Taylor, Ros., (2011). *Kiat-Kiat PEDE untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri*. Jakarta: Gramedia.

Wiyono., (2018). Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Self Confidence Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Banjarmasin, *jurnal Kependidikan*, vol. 4 nomor 1, hal 95.