



Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa SD

Ige Gusti Pratama^{1*}, Alexon²

¹Program Studi PGSD, Universitas Bengkulu, INDONESIA

²Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Bengkulu, INDONESIA

¹Jl. Cimanuk KM 6,5 Padang Harapan Kota Bengkulu, Indonesia

²Jl. W.R. Supratman Kandang Limun Kota Bengkulu, Indonesia

* Korespondensi: E-mail: Igegustipratama06091997@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the application of the Role Playing learning model to increase the confidence of students in class V B of SDN 52 Bengkulu City. The research subjects were teachers and students of class V B SDN 52 Bengkulu City. The research instrument was in the form of an observation sheet, which consisted of an observation sheet applying the Role Playing learning model and a student's confidence observation sheet. The data analysis technique uses the average score formula, highest score, lowest score, difference in score and range of values for each criterion. The average results of the implementation of the first cycle Role Playing learning model were obtained at 29.5 with sufficient categories and the second cycle obtained at 38.5 with a very good category. The results of the average self-confidence of the first cycle students were obtained at 19.03 with sufficient categories and the second cycle was obtained at 26.15 with very good categories. Based on the results of the t test obtained to 6.25 is greater than t table 1.706. Then it can be concluded that the application of the Role Playing learning model can increase the confidence of students in class V B SDN 52 Bengkulu City.

Keywords: Role Playing Learning Model, Confidence

1. PENDAHULUAN

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 yaitu penilaian yang relatif tetap mengenai diri sendiri, tentang bakat, kemampuan kepemimpinan, inisiatif dan sifat-sifat lain, serta kondisi-kondisi yang mewarnai perasaan manusia.

Percaya diri adalah suatu aspek yang sangat penting bagi manusia. Dengan adanya rasa percaya diri membuat seseorang akan merasa dirinya lebih berharga dan berani melakukan komunikasi yang baik dengan orang lain. Percayaan diri berfungsi penting untuk mengaktualisasikan potensi yang dimiliki oleh seseorang. Taylor (2003: 11) jika tidak ada rasa percaya diri, manusia akan seperti kertas dinding, terlihat tapi tidak kasat mata. Bakat-bakat akan dibiarkan terpendam dan orang tersebut akan mengabaikan

kesempatan-kesempatan yang ada karena tidak berani untuk menunjukkan potensinya.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VB Sekolah Dasar Negeri 52 Kota Bengkulu, 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. 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. Sitompul (2015: 4) yang menyatakan bahwa dengan adanya *Role Playing*, siswa bisa mengembangkan seluruh pikiran dan minatnya yang merupakan arah mengembangkan rasa percaya diri.

Model pembelajaran *Role Playing*, memungkinkan untuk siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah dapat melakukan interaksi dengan kelompok dan belajar meningkatkan kepercayaan dirinya tanpa takut mendapat cemoohan dan hukuman dari kelompok. Menurut Majid (2013: 208) salah satu keuntungan model *Role Playing* yaitu untuk memupuk keberanian dan percaya diri siswa. Hal ini sejalan dengan Wiyono (2018: 95) yang menyatakan bahwa *Role Playing* sangat efektif dalam meningkatkan *self confidence* (percaya diri) siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengangkat judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa (PTK pada kelas V di Sekolah Dasar Negeri 52 Kota Bengkulu)”

2. METODE

Menurut Asrori (2011: 6), penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih berkualitas sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Winarni juga mengatakan (2018: 201) menjelaskan bahwa PTK merupakan penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu sehingga dapat memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran yang diselenggarakan secara profesional.

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VB Sekolah Dasar Negeri 52 Kota Bengkulu yang

terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dalam 2 siklus. Ada 4 komponen prosedur yaitu: 1) Rencana ; 2) Tindakan; 3) Observasi; 4) Refleksi. Pada penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus , setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

Dalam penelitian, peneliti bersama guru membuat rencana tindakan yang akan dilakukan. Kegiatan ini dimulai dengan merumuskan rancangan kegiatan yaitu Membuat silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum 2013 dan Membuat lembar observasi penelitian.

Pada tahap tindakan, kegiatan yang dilaksanakan adalah melaksanakan langkah- langkah pembelajaran yang telah direncanakan dengan menerapkan model *Role Playing*. Dalam pelaksanaan dengan menggunakan model *Role Playing* yang meliputi langkah-langkah, 1) pemanasan; 2) memilih partisipan; 3) mengatur *setting*; 4) memilih pengamat; 5) pemeranan; 6) diskusi dan evaluasi; 7) pemeranan kembali; 8) diskusi dan evaluasi; dan 9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Tahap observasi, dilaksanakan pengamatan selama proses pembelajaran dari kegiatan awal hingga akhir. Observer mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Hasil observasi digunakan sebagai bahan untuk refleksi pembelajaran. Observasi dilakukan oleh dua orang observer

yaitu wali kelas dan guru SDN 52 kota Bengkulu. Data yang diamati adalah bagaimana penerapan model pembelajaran *Role Playing* dan juga observer mengamati sikap percaya diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap seluruh hasil penilaian pengamatan baik penerapan model *Role Playing* dan percaya diri siswa. Refleksi dilakukan untuk melihat kelebihan dan kelemahan pembelajaran yang dilakukan. Jika ada kelemahan saat proses pembelajaran, maka akan disusun perencanaan perbaikan pembelajaran kembali namun jika sudah memiliki kelebihan maka kelebihan itu dipertahankan. Hasil yang diperoleh pada siklus pertama belum berhasil, maka dilanjutkan pada siklus selanjutnya sampai indikator keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan oleh peneliti tercapai.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi sebagai instrumen penelitian. Lembar observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data dalam proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing*. Lembar observasi ini terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi percaya diri siswa. lembar observasi guru digunakan untuk melihat bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan model *Role Playing*. Sedangkan lembar observasi percaya diri siswa digunakan untuk mengamati kepercayaan diri siswa saat proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini

adalah tes dalam bentuk lembar tes yang dilaksanakan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi dalam bentuk lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa yang dilaksanakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri terbimbing menggunakan media papan paku. Kemudian, dokumentasi dan wawancara digunakan untuk melengkapi keakuratan data-data penelitian.

Data observasi digunakan untuk merefleksikan siklus yang telah dilakukan dan diolah secara deskriptif. Penentuan nilai untuk tiap kriteria menggunakan persamaan yaitu rata-rata skor, skor tertinggi, skor terendah, selisih skor dan kisaran nilai untuk tiap kriteria.

3. HASIL

Hasil penelitian penerapan model pembelajaran *Role Playing* siklus pertama dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Siklus Pertama

Data siklus pertama	Observer 1	Observer 2
Jumlah skor	30	29
Rata-rata	29,5	
Kategori	Cukup	

Tabel 1. menunjukkan bahwa hasil observasi penerapan model pembelajaran *Role Playing* siklus pertama yang dilakukan oleh dua orang observer dalam satu kali pertemuan. Observer 1 memperoleh skor 30 sedangkan observer 2 memperoleh skor 29. Berdasarkan

skor dari kedua observer pada siklus pertama maka didapatkan skor rata-rata hasil pengamatan penerapan model pembelajaran *Role Playing* sebesar 29,5 dengan kategori cukup.

Hasil pengamatan percaya diri siswa siklus pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Percaya Diri Siklus Pertama

Data siklus pertama	Observer 1	Observer 2
Rata-rata pengamatan	19,11	18,96
Rata-rata	19,03	
Kategori	Cukup	

Tabel 2. menunjukkan bahwa hasil observasi percaya diri siklus pertama yang dilakukan oleh dua orang observer dalam satu pertemuan. Observer 1 mendapatkann skor rata-rata 19,11 dan observer 2 mendapatkan skor rata-rata 18,96. Berdasarkan skor dari

kedua observer pada siklus pertama maka didapatkan skor rata-rata percaya diri siswa sebesar 19,03 termasuk ke dalam kategori cukup.

Hasil penelitian penerapan model pembelajaran *Role Playing* siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3. Hasil Observasi Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Siklus Kedua

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

Tabel 3. menunjukkan bahwa hasil observasi penerapan model pembelajaran *Role Playing* siklus pertama 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 pembelajaran *Role Playing* sebesar 38,5 dengan kategori sangat baik.

Hasil pengamatan percaya diri siswa siklus pertama dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Observasi Percaya Diri Siklus Kedua

Data siklus pertama	Observer 1	Observer 2
Jumlah skor	26,22	26,22
Rata-rata kelas	26,22	
Kategori	Sangat baik	

Tabel 4. menunjukkan bahwa hasil observasi percaya diri siklus kedua yang dilakukan oleh dua orang observer dalam satu pertemuan. Observer 1 mendapatkan skor rata-rata 26,22 dan observer 2 mendapatkan skor rata-rata 26,22. Berdasarkan skor dari kedua observer pada siklus kedua maka didapatkan skor rata-rata percaya diri siswa sebesar 26,22 termasuk ke dalam kategori sangat baik.

4. PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*

Pemanasan, pada tahap ini siswa diberikan materi awal atau sebagai dasar untuk siswa sebelum masuk pada pembelajaran inti pada proses pemeranan nanti, sehingga siswa sudah memiliki dasar untuk materi yang akan disampaikan pada pembelajaran hari itu. Pada saat guru menjelaskan tentang *Role Playing*, siswa terlihat antusias karena sebelumnya mereka belum pernah belajar dengan menggunakan model ini sebelumnya. Kelas pun penuh riuh dan pertanyaan penasaran yang membuat siswa semakin semangat untuk mengikuti

pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Majid (2013: 207) yang menyatakan bahwa kelebihan *Role Playing* adalah dapat meningkatkan gairah siswa dalam pembelajaran.

Memilih Partisipan, pada tahap ini siswa dibagi menjadi empat kelompok secara heterogen. Pada tiap kelompok setiap siswa akan berpartisipasi dalam pemeranan. Pada saat pemilihan partisipan siswa memilih sendiri peran yang diinginkannya. Siswa memilih peran tersebut berdasarkan kemauan dan keputusannya sendiri.

Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan Shoimin (2014:163) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan model *Role Playing* adalah peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.

Mengatur *Setting*, pada tahap ini siswa dan guru mengatur *setting* atau tempat pemeranan yang akan dilakukan, pemeranan dilakukan di depan kelas agar dapat diamati oleh seluruh siswa. Pada tahap ini siswa bersama-sama mempersiapkan tempat bermain peran. Siswa dengan penuh semangat saling bekerja sama dengan penuh canda tawa tetapi tetap tertib. Sejalan dengan pendapat

Shoimin (2014: 162- 163) yang menyatakan bahwa *Role Playing* dapat membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa, menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

Memilih Pengamat, pada tahap ini pengamat dipilih oleh guru, dimana pengamat merupakan seluruh siswa yang tidak menjadi pemeran atau partisipan. Siswa yang menjadi pengamat bertugas sebagai orang yang mengamati dan mengevaluasi pemeranan yang dilakukan. Pada tahap ini siswa dituntut untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang telah dibebankan kepadanya. Sudjana (2009: 87) menyatakan bahwa kelebihan *Role Playing* adalah siswa dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.

Pemeranan, pada tahap ini siswa memerankan perannya sesuai skenario yang telah diberikan, dan setiap siswa memiliki peran yang berbeda-beda. Pada skenario yang telah diberikan memuat materi yang telah disampaikan pada pembelajaran tersebut dan dikemas dalam bentuk bermain peran yang dimainkan oleh siswa. Pada tahap ini siswa menjadi aktif baik berbicara maupun bergerak sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Siswa bisa berekspresi dan menunjukkan kemampuannya dan meningkatkan gairah dalam pembelajaran sehingga membuat siswa lebih percaya diri. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Andirati (2015:41) yang menyatakan bahwa *Role Playing* secara efektif dapat meningkatkan kepercayaan diri anak. Pendapat tersebut didukung oleh Majid (2013:

207) yang menyatakan bahwa *Role Playing* dapat meningkatkan keberanian dan percaya diri.

Diskusi dan Evaluasi, pada tahap ini siswa yang menjadi pengamat diminta untuk mengevaluasi kesalahan yang telah dilakukan pemeran. Pada tahap ini siswa mampu mengungkapkan pendapatnya, memberikan dan menerima kritik, siswa juga mampu memecahkan masalah dengan menunjukkan sikap saling menghargai dalam berdiskusi. hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2015: 113) yang menyatakan bahwa *Role Playing* dapat mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Pendapat tersebut juga sejalan dengan pendapat Sudjana (2009: 84) yang menyatakan bahwa kelebihan *Role Playing* adalah merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Memerankan Kembali, pada tahap ini pemeranan kedua digantikan oleh siswa yang menjadi pengamat pada pemeranan pertama. Dengan evaluasi yang telah disampaikan, diharapkan dapat memperbaiki pemeranan kedua ini. Hampir sama dengan pemeranan pertama tahap ini siswa menjadi aktif baik berbicara maupun bergerak sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Siswa bisa berekspresi dan menunjukkan kemampuannya dan meningkatkan gairah dalam pembelajaran sehingga membuat siswa lebih percaya diri. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Andirati (2015:41) yang menyatakan bahwa *Role Playing* secara efektif dapat meningkatkan kepercayaan diri anak. Pendapat

tersebut didukung oleh Majid (2013: 207) yang menyatakan bahwa *Role Playing* dapat meningkatkan keberanian dan percaya diri.

Diskusi dan Evaluasi, sama halnya dengan tahap sebelumnya pengamat diminta untuk mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan. Setelah melakukan evaluasi, siswa mengerjakan LKPD. Pada tahap ini siswa mampu mengungkapkan pendapatnya, memberikan dan menerima kritik, siswa juga mampu memecahkan masalah dengan menunjukkan sikap saling menghargai dalam berdiskusi. hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2015: 113) yang menyatakan bahwa *Role Playing* dapat mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Pendapat tersebut juga sejalan dengan pendapat Sudjana (2009: 84) yang menyatakan bahwa kelebihan *Role Playing* adalah merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Berbagi dan Mengembangkan Pengalaman, pada tahap ini siswa dan guru bertanya jawab dengan mengaitkan hal-hal mengenai materi sumpah pemuda pada kehidupan sehari-hari, dan mengambil nilai-nilai kehidupan dari kegiatan pemeranan. Sejalan dengan pendapat Rusman (2011:138) yang menyatakan bahwa tujuan *Role Playing* adalah dirancang untuk mempengaruhi agar dapat menemukan nilai-nilai pribadi dan sosial melalui situasi tiruan. Pendapat tersebut juga didukung oleh Mulyasa (2015:113) yang menyatakan bahwa tujuan model pembelajaran *Role Playing* adalah

agar siswa memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya.

Pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* dapat membuat siswa menjadi antusias dan pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan. Siswa menjadi bergairah dan penuh percaya diri serta menumbuhkan rasa kebersamaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Majid (2013:207) yang menyatakan bahwa *Role Playing* dapat meningkatkan percaya diri. hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Lestari (2015:81) yang menyatakan bahwa *Role Playing* efektif meningkatkan percaya diri siswa.

Hasil observasi sikap percaya diri siswa diketahui bahwa hasil observasi percaya diri pada enam dimensi percaya diri tersebut pada siklus pertama diperoleh rata-rata skor sebesar 19, 03 dan termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan hasil observasi percaya diri pada siklus kedua diperoleh rata-rata 26, 15 dan berada pada kategori sangat baik. Pada dimensi percaya pada kemampuan sendiri pada siklus pertama memperoleh rata-rata skor 3, 11 (cukup) meningkat pada siklus kedua dengan rata-rata 4,18 (baik). Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa berani menunjukkan kemampuannya didepan kelas tanpa rasa malu dan selalu berlomba untuk menjadi pemenang. Hal ini di tegaskan oleh Taylor (2014: 33) orang percaya diri menganggap dirinya pemenang dan beruntung.

Dimensi komunikasi pada siklus pertama memperoleh rata-rata skor 3, 15 (cukup) meningkat pada siklus kedua dengan rata-rata skor 4, 44 (sangat baik). Berdasarkan hasil

observasi peningkatan percaya diri siswa dapat dilihat saat siswa mampu berkomunikasi dengan baik saat pemeranan. Siswa mampu mendengarkan orang lain dengan tenang dan penuh perhatian serta siswa mampu berbicara didepan umum tanpa rasa takut. Hal ini sejalan dengan dengan Gael Lindenfield (1997: 4) yang mengatakan bahwa anak yang memiliki komunikasi yang baik maka anak tersebut akan memiliki kepercayaan diri yang baik pula.

Dimensi penampilan diri pada siklus pertama memperoleh rata-rata skor 3, 22 (cukup) meningkat pada siklus kedua dengan rata-rata skor 4, 15 (baik). Berdasarkan hasil observasi menunjukan bahwa siswa menunjukkan sikap tanpa malu-malu, mampu berbicara dan bergerak dengan penuh ekspresi dan mampu aktif dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan Puspitarini (2013: 51) menyatakan bahwa latihan gerak dan suara dapat meningkatkan percaya diri yang ada dalam diri siswa.

Dimensi pengendalian diri pada siklus pertama memperoleh rata-rata skor 3, 20 (cukup) meningkat pada siklus kedua dengan rata-rata skor 4, 27 (sangat baik). Berdasarkan hasil observasi menunjukan bahwa siswa mampu mengendalikan emosinya dan mengendalikan diri saat menerima kritikan dan saling menghargai serta bekerja sama satu sama lain. Hal ini sejalan dengan Gael Lindenfield (1997: 4) yang menyatakan bahwa siswa yang bisa mengendalikan diri memungkinkan mereka untuk berani menghadapi semua tantangan dan resiko karena mereka bisa mengatasi rasa takut, khawatir dan frustrasi.

Dimensi mandiri pada siklus pertama memperoleh rata-rata skor 3 (cukup) meningkat pada siklus kedua dengan rata-rata skor 4, 43 (sangat baik). Berdasarkan hasil pengamatan menunjukan bahwa siswa mampu mengambil keputusan, berani mencoba hal baru dan bertanggung jawab, sehingga memupuk kemandirian. Hal ini sejalan dengan Puspitarini (2013: 51) menyatakan bahwa untuk meningkatkan percaya diri siswa, maka seorang guru harus membuat siswa mandiri.

Dimensi berani mengungkapkan pendapat pada siklus pertama memperoleh rata-rata skor 3, 35 (cukup) meningkat pada siklus kedua dengan rata-rata skor 4, 68 (sangat baik). Berdasarkan hasil observasi siswa mampu mengungkapkan pendapat, memberikan kritikan dan beradu argumen. Hal ini sejalan dengan pendapat Lauster (dalam Busro, 2014: 46) menyatakan bahwa salah satu karakteristik percaya diri yaitu berani berani mengungkapkan sesuatu dalam dirinya yang ingin diungkapkan kepada orang lain.

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 positif

dan harapan yang realistis kepada 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} . Maka 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.

3. SIMPULAN

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 meningkat pada setiap pertemuannya. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* yang dilakukan dan sudah termasuk dalam kategori baik adalah sebagai berikut: Pemanasan, pada tahap ini siswa diberikan materi awal atau sebagai dasar untuk siswa sebelum masuk pada pembelajaran inti pada proses pemeranan nanti, sehingga siswa sudah memiliki dasar untuk materi yang akan disampaikan pada pembelajaran hari itu. Memilih Partisipan, pada tahap ini siswa dibagi menjadi empat kelompok secara heterogen. Setiap siswa akan berpartisipasi dalam pemeranan yang dilakukan sesuai dengan skenario yang telah dipersiapkan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan disimpulkan bahwa percaya diri siswa meningkat. Peningkatan tersebut terjadi pada setiap dimensi percaya diri.

6. REFERENSI

- Andriati, Novi., (2015). Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri, *jurnal bimbingankonseling*, 4(1), 41.
- Asrori, Mohammad., (2011), *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: CV Wacana Prima.
- Busro, Muhammad., (2018). *Teori-Teori Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Iswidarmanjaya, Derry dan Enterprise, Jubilee. (2014). *Suatu Hari Lebih Percaya Diri*. Jakarta: Grame dia.
- Lidenfield. Gael., (1997). *Mendidik Anak Agar Percaya Diri*. Jakarta: Arcan.
- Majid, Abdul., (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, M, E., (2015). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Puspitarini, Henny., (2014). *Membangun Rasa Percaya Diri Pada Anak*. Jakarta: PTElex Media Kamputindo.

Sitompul, D. N., pengaruh penerapan layanan bimbingan kelompok teknik role playing terhadap perilaku solidaritas siswa dalam menolong teman di SMA negeri 1 rantau utara T.A 2014/2015, *Jurnal EduTech*, 1(1), 4.

Shoimin, Aris., (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 13*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

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

Winarni, E.W., (2018), *Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, Jakarta: Bumi Aksara

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