

Meningkatkan Kepercayaan Diri melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas V SD Negeri 2 Cibanten

Putri Ayuningtias^{1✉} & Ima Ni'mah Chudari²

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, putriayuningtias@gmail.com, Orcid ID: [0000-0002-3037-4828](https://orcid.org/0000-0002-3037-4828)

²Universitas Pendidikan Indonesia, nimahchudari2@gmail.com, Orcid ID: [0000-0001-7799-7441](https://orcid.org/0000-0001-7799-7441)

Article Info

History Articles

Received:

Apr 2022

Accepted:

Dec 2022

Published:

Sep 2023

Abstract

In realizing effective learning so that students can easily learn or achieve the desired learning outcomes, a student must have self-confidence. This is because in the learning process students have to do activities that show a confident attitude, such as giving opinions, answering questions, and presenting in front of the class. The purpose of this study is to describe the process of playing a role in increasing self-confidence and knowing the increase in self-confidence of fifth grade students at SD Negeri 2 Cibanten. This study uses a qualitative approach with research methods classroom action research design model Kemmis and Mc Taggart. Data collection through observation, interviews, and documentation studies. This study lasted for 4 cycles and found that role playing activities can increase the self-confidence of fifth graders at SD Negeri 2 Cibanten. The data shows that students experience development in the first cycle as much as 54%. In cycle II the percentage of success rate shows 36% of students have reached the level of success. In cycle III the percentage of success rate shows 61% of students have reached the level of success. And in cycle IV the percentage of success rate shows 79% of students have reached the level of success. The increase in each cycle was caused by students who were already accustomed to role playing activities, so that students' self-confidence increased in each cycle. This study suggests that teachers use the role-playing method in learning activities at school according to the material being studied.

Keywords:

Elementary School, Self-Confidence, Role-Playing

How to cite:

Ayuningtias, P., & Chudari, I. N. (2023). Meningkatkan kepercayaan diri melalui metode bermain peran siswa kelas V SD Negeri 2 Cibanten. *Didaktika*, 3(3), 235-245.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:
Apr 2022
Diterima:
Des 2022
Diterbitkan:
Sep 2023

Abstrak

Dalam mewujudkan pembelajaran efektif agar siswa bisa dengan mudah mempelajari atau mencapai hasil belajar yang diinginkan, seorang siswa harus memiliki rasa percaya diri. Hal tersebut dikarenakan pada proses pembelajaran siswa harus beraktivitas yang menunjukkan sikap percaya diri, seperti berpendapat, menjawab pertanyaan, dan presentasi di depan kelas. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan proses bermain peran dalam meningkatkan kepercayaan diri dan mengetahui peningkatan kepercayaan diri siswa kelas V SD Negeri 2 Cibanten. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas desain model Kemmis dan Mc Taggart. Pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Penelitian ini berlangsung sebanyak 4 siklus dan menemukan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas V SD Negeri 2 Cibanten. Data menunjukkan siswa mengalami perkembangan pada siklus I sebanyak 54%. Pada siklus II persentase tingkat keberhasilan menunjukkan 36% siswa sudah mencapai tingkat keberhasilan. Pada siklus III persentase tingkat keberhasilan menunjukkan 61% siswa sudah mencapai tingkat keberhasilan. Dan pada siklus IV persentase tingkat keberhasilan menunjukkan 79% siswa sudah mencapai tingkat keberhasilan. Peningkatan pada setiap siklus ini disebabkan oleh siswa yang sudah terbiasa dengan kegiatan bermain peran, sehingga rasa percaya diri siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Penelitian ini menyarankan agar guru menggunakan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran di sekolah sesuai dengan materi yang dipelajari.

Kata Kunci:

Sekolah Dasar, Kepercayaan Diri, Bermain Peran

Cara mengutip:

Ayuningtias, P., & Chudari, I. N. (2023). Meningkatkan kepercayaan diri melalui metode bermain peran siswa kelas V SD Negeri 2 Cibanten. *Didaktika*, 3(3), 235-245.

PENDAHULUAN

Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian. Sedangkan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Wragg (dalam Setyarini, 2020) pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari hal-hal penting seperti fakta, kemampuan, nilai, konsep, keselarasan dengan orang lain dan mendapatkan hasil belajar yang diinginkan. Dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif agar siswa dapat dengan mudah mempelajari sesuatu atau mencapai hasil belajar yang diinginkan, maka seorang siswa harus memiliki rasa percaya diri.

Oxford Advanced Learner's Dictionary (dalam Rahayu, 2013) percaya diri didefinisikan sebagai keyakinan akan kemampuan untuk melakukan sesuatu dan berhasil. Fasikhah (dalam Hendriana, 2014) percaya diri adalah sikap atau kepercayaan pada kemampuan seseorang, yang memungkinkan seseorang untuk bebas melakukan apa yang dia suka tanpa harus takut dengan tindakannya, menerima konsekuensi atas perilakunya, bersikap ramah dan sopan. Kepercayaan diri menurut Yanto (dalam Fitriani et al., 2019) pada siswa bisa ditingkatkan dengan menerapkan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran. Bermain peran adalah metode pembelajaran yang memungkinkan siswa diberi tugas mendramatisasi suatu masalah, dan dapat membantu siswa memecahkan masalah yang timbul dari situasi tersebut.

Ulfah (dalam Hikmawati et al., 2021) mengatakan bahwa melalui kegiatan bermain peran seorang siswa mampu mengembangkan aspek emosional, siswa bisa berekspresi dengan tidak merasa bingung atau takut. Dhieni (dalam Susanti, 2017) menyatakan bahwa dengan bermain peran seorang anak akan mampu berekspresi, termotivasi untuk melakukan aktivitas, kreatif, dapat memahami jalannya cerita, mengurangi rasa malu, rendah diri, rasa murung, dan meningkatkan rasa percaya diri.

Membangun kepercayaan diri pada anak tidaklah mudah, setiap siswa memiliki tingkat kepercayaan diri yang berbeda. Hal ini harus selalu diperhatikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Syahin (dalam Wahyuni & Salim, 2022) kurangnya kepercayaan diri yang dialami oleh siswa menunjukkan bahwa siswa tersebut tidak dapat mengoptimalkan kemampuan dan kekuatannya dengan sungguh-sungguh, terlalu merendahkan diri, gampang menyerang jika mengalami kesulitan, tidak mampu untuk menahan kesabarannya lebih lama dan menjadi penakut.

Menurut Yulianto et al. (2020) pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran merupakan pembelajaran melalui pengimajinasian siswa. Pengembangan imajinasi tersebut merupakan bentuk dari wujud tokoh yang diperankan oleh siswa. Siswa dapat berekspresi sesuai dengan imajinasinya sendiri dengan memperhatikan karakter dari tokoh yang diperankan.

Pembelajaran dengan metode bermain peran menekankan siswa untuk dapat menuangkan emosi pada saat memerankan tokoh serta melakukan pengamatan terhadap permasalahan yang ada pada alur cerita.

Siswa merupakan individu yang selalu membutuhkan bimbingan dari seorang guru. Pada ditingkat sekolah dasar, siswa sangat membutuhkan dorongan dari guru untuk mealawan rasa minder. Pada dasarnya rasa percaya diri ini dapat mempengaruhi banyak hal, hal ini selaras dengan

pendapat yang dikemukakan oleh Supriyo (dalam Santosa, 2018) kepercayaan diri dapat menimbulkan krisis seperti tidak mau bergaul dengan orang lain, mengalami kesulitan dalam berkomunikasi sehingga proses belajar dapat terhambat, terkucil di lingkungan social dan tidak berani melakukan perubahan

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Santosa (2018) dengan judul penelitian *Peningkatan Percaya Diri Siswa Melalui Metode Bermain Peran*. Hasil penelitian yang telah dilakukan pada pra tindakan memperoleh persentase sebesar 32,14% menjadi 75% pada siklus I. Kemudian pada siklus kedua mengalami peningkatan kembali menjadi 85,71% siswa yang berada pada kriteria tinggi dan/atau sangat tinggi. Dengan demikian, terdapat peningkatan percaya diri siswa kelas III SD N 1 Karang Sari mulai dari tahap pra tindakan, siklus I dan siklus II

Hasil pengamatan selama kegiatan kampus mengajar yang berlangsung kurang lebih 12 minggu (22 Maret – 25 Juni 2021) di SD Negeri 2 Cibanten, hasil pengamatan menunjukkan bahwa terdapat rendahnya rasa kepercayaan diri pada siswa ketika melakukan kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat ketika siswa diberikan pertanyaan namun hanya sedikit siswa yang berani untuk menjawab pertanyaan tersebut, kemudian ketika guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengeluarkan pendapatnya hanya ada beberapa siswa yang berani berpendapat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis berniat untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Cibanten”. Adapun tujuan penelitian ini mendeskripsikan proses bermain peran dalam meningkatkan kepercayaan diri dan mengetahui peningkatan kepercayaan diri siswa kelas V SD Negeri 2 Cibanten.

METODOLOGI

Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Astutik & Bektiarso (2021) mengemukakan tujuan dari penelitian tindakan yaitu untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan memberikan tindakan tertentu dalam satu siklus.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dari penelitian ini merupakan siswa kelas V SD Negeri 2 Cibanten tahun ajaran 2021/2022. Jumlah siswa sebanyak 11 orang siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Cibanten, yang beralamat di Dusun Cisagu RT.02 RW.16 Desa Cibanten, Kecamatan Cijulang, Kabupaten Pangandaran, Provinsi Jawa Barat. Penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2021 sampai dengan bulan Januari 2022.

Teknik penelitian yang dipakai dalam mengumpulkan data yaitu berupa pengamatan, wawancara dan studi dokumentasi. Widoyoko (dalam Malik & Sukendro, 2021) menyatakan bahwa observasi adalah pengamatan yang dilakukan dengan runtut mengenai hal-hal yang terlihat pada suatu fenomena atau objek yang sedang diteliti. Sugiyono (dalam Magdalena et al., 2020) berpendapat bahwa wawancara merupakan kegiatan bertukar informasi atau tanya jawab untuk mengambil nilai kesimpulan dari topik tertentu. Sebelum melakukan kegiatan penelitian, peneliti mengadakan tanya jawab dengan ibu Suryatin selaku wali kelas V SD Negeri 2 Cibanten. Kegiatan tanya jawab ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait variable yang akan diteliti.

Sugiyono (2018) berpendapat bahwa dokumentasi digunakan untuk memperoleh foto-foto kegiatan selama penelitian, data siswa, dan data lainnya yang diperlukan. Data yang terkumpul kemudian dianalisa untuk mengetahui peningkatan rasa percaya diri siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Kondisi awal kepercayaan diri siswa SD Negeri 2 Cibanten rata-rata masih terbilang kurang, terlihat dari pengamatan pada awal penelitian. Ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, dari 11 siswa hanya ada 1 sampai 2 siswa yang berani untuk menjawab pertanyaan tersebut. Menurut ibu Suryatin selaku wali kelas V, ketika kegiatan pembelajaran berlangsung siswa yang biasanya menjawab dan memberikan pertanyaan hanya siswa-siswa itu saja. Hal tersebut menunjukkan masih banyak siswa yang masih belum berani atau belum percaya diri. Melihat akan hal itu, peneliti bermaksud untuk memberikan perlakuan tindakan berupa pelaksanaan bermain peran dengan harapan bisa meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas V SD Negeri 2 Cibanten.

Siklus I

Perencanaan

Peneliti menyiapkan RPP tema 6, sub tema 1, pembelajaran 1. Peneliti juga menyiapkan script/dialog singkat yang diadaptasi dari teks eksplanasi "Sumber Energi Panas". Tokoh yang akan diperankan yaitu : petani, penjual ikan asin, dan ibu rumah tangga.

Tindakan

Siklus I dilaksanakan pada hari Jumat 24 Desember 2021. Peneliti membuka pertemuan dengan salam dan sapa. Setelah itu peneliti meminta ketua kelas untuk memimpin doa. Kemudian peneliti mengabsen kehadiran siswa dan dilanjutkan dengan penyampaian materi.

Peneliti membagi siswa menjadi 3 kelompok. Setelah itu peneliti memberikan script/dialog yang telah disiapkan sebelumnya. Siswa menentukan perannya serta memahami alur dan dialog yang akan diperankan. Siswa berdiskusi dalam menentukan perannya. Peneliti membimbing siswa yang mengalami kesulitan. Peneliti menentukan kelompok yang akan tampil pertama. Dalam menentukan kelompok yang tampil pertama, pemilihan dilakukan secara acak menggunakan kertas yang diberi angka kemudian masing-masing ketua kelompok maju untuk mengambil nomor urut secara acak. Bagi kelompok yang belum mendapat giliran untuk tampil, maka kelompok tersebut akan menjadi penonton dan mengamati kelompok yang sedang tampil sambil menunggu giliran untuk tampil ke depan. Setelah semua kelompok tampil, peneliti memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang telah disampaikan melalui kegiatan bermain peran ataupun kesulitan yang dialami siswa ketika melakukan kegiatan bermain peran. Peneliti bersama siswa mendiskusikan kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan. Kemudian peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan sapa salam dan doa. Peneliti meminta ketua kelas untuk memimpin doa.

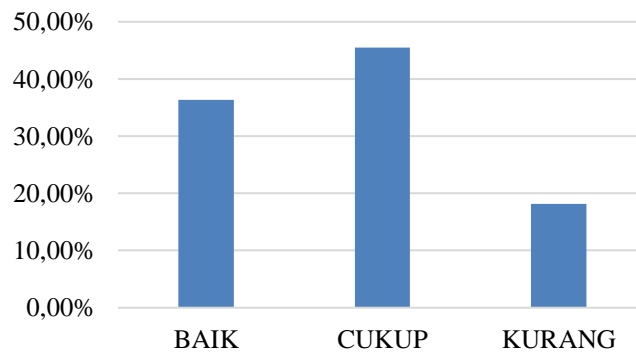
Observasi

Pada siklus I siswa mengalami kesulitan ketika melakukan kegiatan bermain peran, karena sebelumnya siswa jarang memainkan kegiatan bermain peran. Banyak siswa yang belum aktif dalam pemeragakan perannya, siswa masih ragu-ragu dalam memerankan tokoh. Sesekali siswa melakukan gerakan-gerakan kecil yang menunjukkan rasa malu seperti memainkan tangan atau kaki, ketika siswa melakukan kegiatan bermain peran. Pada saat peneliti memberikan pertanyaan, hanya ada beberapa siswa saja yang dapat menjawab pertanyaan tersebut.

Refleksi

Kegiatan bermain peran ini menunjukkan siswa belum terbiasa dengan kegiatan bermain peran, siswa mengalami kebingungan dan malu untuk memerankan peran di depan kelas. Pada siklus berikutnya peneliti berinisiatif untuk membuat papan nama yang akan digunakan siswa

ketika bermain peran. Untuk memahami perasaan siswa, peneliti juga akan mengajak siswa untuk membuat refleksi diri.



Gambar 1. Grafik Indikator Kepercayaan Diri Siklus I

Pada grafik diatas menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh dari siklus I dengan kriteria Baik (A) mendapatkan rata-rata 0%, Cukup (B) mendapatkan rata-rata 54,54%, dan Kurang (C) mendapatkan rata-rata 46,13%.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II sama dengan siklus I yaitu 3 kali pertemuan. Pertemuan ke-1 pada hari Rabu, 5 Oktober 2022, pertemuan ke-2 pada hari Kamis, 13 Oktober 2022, pertemuan ke-3 pada hari Jumat, 21 Oktober 2022. Tema yang akan digunakan pada siklus II berbeda dengan siklus I yaitu “Kebutuhanku” dengan sub tema pakaian.

Perencanaan

Peneliti menyiapkan RPP tema 8, sub tema 3, pembelajaran 3. Peneliti menyiapkan script/dialog singkat. Tokoh yang akan diperankan yaitu : nelayan (produsen), pengepul ikan (distributor) , dan pembeli ikan (konsumen).

Tindakan

Peneliti membuka pertemuan dengan salam, sapa, dan doa. Kemudian peneliti mengabsen kehadiran siswa dilanjutkan dengan penyampaian materi. Peneliti membagi siswa menjadi 3 kelompok. Setelah itu peneliti memberikan script/dialog yang telah disiapkan. Siswa menentukan perannya serta memahami alur dan dialog yang akan diperankan. Siswa berdiskusi dalam menentukan perannya. Peneliti membagikan papan nama pada setiap siswa dan meminta siswa untuk mengisi papan nama tersebut dengan nama tokoh yang akan diperankan oleh masing-masing siswa. Setelah itu peneliti mengajak siswa untuk melakukan *ice breaking* bersama-sama. *Ice breaking* ini dilakukan untuk mempersiapkan mental siswa supaya tidak tegang dan merasa bersemangat untuk melakukan kegiatan bermain peran.

Peneliti menentukan kelompok yang akan tampil pertama. Dalam menentukan kelompok yang tampil pertama, pemilihan dilakukan secara acak menggunakan kertas yang diberi angka kemudian masing-masing ketua kelompok maju untuk mengambil nomor urut secara acak. Bagi kelompok yang belum mendapat giliran untuk tampil, maka kelompok tersebut akan menjadi penonton dan mengamati kelompok yang sedang tampil sambil menunggu giliran untuk tampil ke depan. Setelah semua kelompok tampil, peneliti memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang telah disampaikan melalui kegiatan bermain peran ataupun

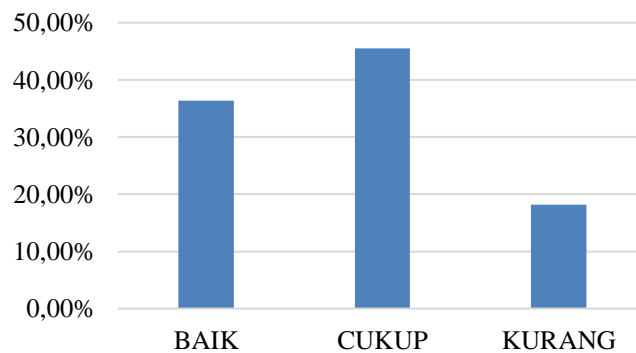
kesulitan yang dialami siswa ketika melakukan kegiatan bermain peran. Bersama siswa peneliti mendiskusikan kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan.

Observasi

Siswa mulai terbiasa dengan kegiatan bermain peran. Beberapa siswa mulai aktif dalam memperagakan perannya, siswa tidak ragu-ragu dalam memerankan tokoh. Adapun siswa yang masih kurang aktif dalam memperagakan perannya, siswa tersebut masih ragu-ragu dalam memerankan tokoh.

Refleksi

Penggunaan papan nama pada saat bermain peran membantu siswa lebih percaya diri dalam memperagakan perannya. Melihat kemajuan yang dialami oleh beberapa siswa, peneliti melanjutkan tindakan penelitian siklus III. Pada siklus III akan dibantu dengan *setting* tempat, seperti penataan bangku yang dapat mendukung jalannya kegiatan bermain peran.



Gambar 2. Grafik Indikator Kepercayaan Diri Siklus II

Pada grafik diatas dapat diketahui rasa percaya diri siswa belum mencapai tingkat keberhasilan. Kriteria Baik (A) menunjukkan rata-rata 36,36%, Cukup (B) menunjukkan rata-rata 45,46%, dan Kurang (C) menunjukkan rata-rata 18,18%.

Siklus III

Perencanaan

Peneliti menyiapkan RPP tema 7, sub tema 2, pembelajaran 1. Peneliti menyiapkan script/dialog singkat yang diadaptasi dari teks “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi”. Tokoh yang akan diperankan antara lain Ir Soekarno, Drs. Moh. Hatta, Laksamana Maeda, Latief Hendraningrat, Sayuti Melik, Ibu Fatmawati, dan Suhud.

Tindakan

Peneliti mengawali kegiatan dengan salam, sapa. Kemudian peneliti meminta ketua kelas untuk memimpin doa. Setelah itu peneliti mengecek kehadiran siswa, dilanjutkan dengan penyampaian materi. Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok. Setelah itu peneliti memberikan script/dialog yang telah disiapkan.

Siswa menentukan perannya serta memahami alur dan dialog yang akan diperankan. Siswa berdiskusi dalam menentukan perannya. Peneliti membimbing siswa yang mengalami kesulitan. Peneliti membagikan papan nama pada setiap siswa dan meminta siswa untuk mengisi papan nama tersebut dengan nama tokoh yang akan diperankan oleh masing-masing siswa. Setelah itu peneliti mengajak siswa untuk melakukan *ice breaking* bersama-sama. *Ice breaking* ini dilakukan

untuk mempersiapkan mental siswa supaya tidak tegang dan merasa bersemangat untuk melakukan kegiatan bermain peran.

Peneliti menentukan kelompok yang akan tampil pertama. Dalam menentukan kelompok yang tampil pertama, pemilihan dilakukan secara acak menggunakan kertas yang diberi angka. Bagi kelompok yang belum mendapat giliran untuk tampil, maka kelompok tersebut akan menjadi penonton dan mengamati kelompok yang sedang tampil. Setelah semua kelompok tampil, peneliti memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang telah disampaikan melalui kegiatan bermain peran ataupun kesulitan yang dialami siswa ketika melakukan kegiatan bermain peran.

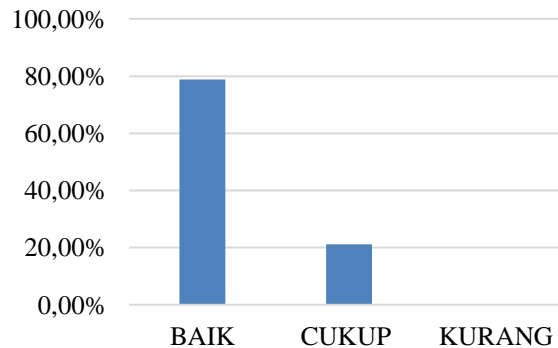
Siswa secara bersama-sama mendiskusikan kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan, kemudian siswa membuat refleksi diri. Setelah selesai peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan sapa salam dan doa. Peneliti meminta ketua kelas untuk memimpin doa.

Observasi

Banyak siswa yang aktif ketika bermain peran. Adapun siswa yang kurang aktif, siswa tersebut masih ragu-ragu dalam memerankan tokohnya. Ketika peneliti memberikan pertanyaan, sudah cukup banyak siswa yang berani menjawab ataupun berpendapat.

Refleksi

Dari beberapa refleksi diri siswa, siswa merasa gembira dan antusias melakukan aktivitas bermain peran. Anak mulai percaya diri untuk tampil di depan kelas. Pada pertemuan selanjutnya peneliti akan mengajak siswa melakukan *ice breaking* tepuk semangat, hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana gembira pada siswa.



Gambar 3. Grafik Indikator Kepercayaan Diri Siklus III

Pada grafik diatas menunjukkan terdapat peningkatan rasa percaya diri pada siswa, namun untuk tingkat keberhasilan belum tercapai, dapat dilihat dari nilai rata-rata dengan kriteria Baik (A) menunjukkan 60,60%, Cukup (B) memperoleh rata-rata 33,33%, dan Kurang (C) mendapatkan rata-rata 6,06%. Dengan demikian, perlu adanya tindakan penelitian berikutnya, yaitu siklus IV.

Siklus IV

Perencanaan

Peneliti menyiapkan RPP tema 8, sub tema 1, pembelajaran 3. Peneliti menyiapkan script/dialog singkat yang di adaptasi dari teks “Jenis Usaha dengan Mengelola Sumber Daya Alam”. Tokoh yang diperankan antara lain tokoh pembudidaya ikan, petani (kebun teh), dan peternak ulat sutra.

Tindakan

Siklus IV dilaksanakan pada hari Rabu 29 Desember 2021. Peneliti membuka kegiatan pembelajaran, melakukan absensi, dan dilanjutkan dengan penyampaian materi. Peneliti membagi siswa menjadi 3 kelompok. Setelah itu peneliti memberikan script/dialog yang telah disiapkan. Siswa menentukan perannya serta memahami alur dan dialog yang akan diperankan. Siswa berdiskusi dalam menentukan perannya. Peneliti membimbing siswa yang mengalami kesulitan. Peneliti membagikan papan nama pada setiap siswa dan meminta siswa untuk mengisi papan nama tersebut dengan nama tokoh yang akan diperankan oleh masing-masing siswa. Setelah itu peneliti mengajak siswa untuk melakukan *ice breaking* bersama-sama. *Ice breaking* ini dilakukan untuk mempersiapkan mental siswa supaya tidak tegang dan merasa bersemangat untuk melakukan kegiatan bermain peran.

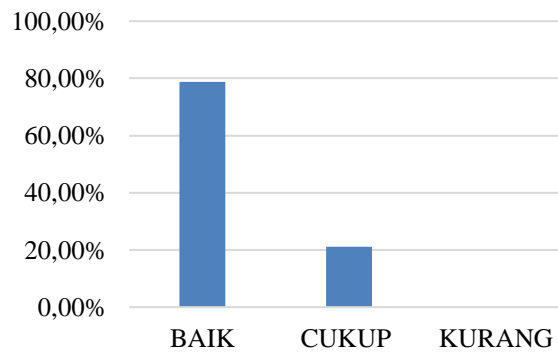
Peneliti menentukan kelompok yang akan tampil pertama. Dalam menentukan kelompok yang tampil pertama, pemilihan dilakukan secara acak menggunakan kertas yang diberi angka kemudian masing-masing ketua kelompok maju untuk mengambil nomor urut secara acak. Bagi kelompok yang belum mendapat giliran untuk tampil, maka kelompok tersebut akan menjadi penonton dan mengamati kelompok yang sedang tampil sambil menunggu giliran untuk tampil ke depan. Peneliti menata tempat yang akan digunakan sebagai tempat bermain peran. Setelah semua kelompok tampil, peneliti memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang telah disampaikan melalui kegiatan bermain peran ataupun kesulitan yang dialami siswa ketika melakukan kegiatan bermain peran. Langkah selanjutnya peneliti melakukan diskusi bersama siswa mengenai kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan, kemudian siswa membuat refleksi diri.

Observasi

Pada siklus IV siswa sudah terbiasa dengan kegiatan bermain peran. Banyak siswa yang aktif dalam memperagakan perannya. Ketika tampil didepan kelas, siswa tidak melakukan gerakan-gerakan kecil yang menunjukkan rasa malu. Ketika peneliti memberikan pertanyaan dan meminta siswa untuk berpendapat, sudah banyak yang berani berpendapat atau menjawab pertanyaan tersebut.

Refleksi

Banyak siswa yang sudah berani untuk maju di kelas. Saat akan memulai kegiatan bermain peran, siswa sangat antusias. Pada siklus IV ini banyak siswa yang mengalami kemajuan. Siswa terlihat menikmati kegiatan bermain peran. Siswa tidak mengalami kebingungan, tidak seperti saat pertama kali melakukan kegiatan bermain peran pada siklus I. Penggunaan papan nama sangat mendukung siswa dalam memerankan perannya. Dari beberapa refleksi siswa, banyak siswa yang merasa senang dengan kegiatan bermain peran.



Gambar 4. Grafik Indikator Kepercayaan Diri Siklus IV

Dari grafik diatas dapat diketahui rasa percaya diri siswa dalam bermain peran mengalami peningkatan dan tingkat capaian perkembangan sudah terpenuhi. Dilihat dari nilai rata-rata yang didapat dari siklus IV dengan kriteria Baik (A) menunjukkan rata-rata 78,79%, Cukup (B) memperoleh rata-rata 21,21%, dan Kurang (C) mendapatkan rata-rata 0%. Dengan demikian, tindakan penelitian ini dikatakan selesai, dan tidak perlu adanya siklus lanjutan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran bisa meningkatkan rasa percaya diri siswa. Dibuktikan dari data siklus I dari 11 siswa, tingkat keberhasilan pada siklus I yaitu 0% atau belum ada siswa yang mencapai keberhasilan. Hal ini terjadi akibat siswa belum terbiasa melakukan kegiatan bermain peran. Pada siklus II, siswa mengalami peningkatan pada tingkat keberhasilan menunjukkan 36% siswa sudah mulai mencapai tingkat keberhasilan. Pada siklus III, siswa mengalami peningkatan pada tingkat keberhasilan menunjukkan 61% siswa sudah mencapai tingkat keberhasilan. Pada siklus III persentase siswa yang belum berkembang mengalami penurunan dari siklus sebelumnya, itu artinya beberapa siswa mengalami perkembangan menuju tingkat keberhasilan pada siklus III. Pada siklus IV, persentase tingkat keberhasilan menunjukkan 79% atau 9 dari 11 siswa sudah mencapai tingkat keberhasilan. Peningkatan pada setiap siklus ini disebabkan oleh siswa yang sudah terbiasa dengan kegiatan bermain peran. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk dapat memperhatikan setiap langkah dalam pelaksanaan siklus sebagai bentuk evaluasi penelitian agar hasil setiap siklusnya dapat terus meningkat dan menghasilkan tingkat keberhasilan yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Astutik, S., & Bektiarso, S. (2021). Pelatihan penelitian tindakan kelas (PTK) bagi guru SMAN Panarukan Situbondo. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 54-62. <http://dx.doi.org/10.53621/jippmas.v1i1.5>
- Fitriani, R. D., Yanto, A., & Yuliati, Y. (2019). Urgensi model realistic mathematics education pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1), 603-609. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/87>
- Hendriana, H. (2014). Membangun kepercayaan diri siswa melalui pembelajaran matematika humanis. *Jurnal Pengajaran Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 19(1), 52-60. <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v19i1.36152>

- Hikmawati, H., Takasun, T., & Hikmah, L. L. U. (2021). Penerapan metode bermain peran sebagai upaya untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional peserta didik. *Unram Journal of Community Service*, 2(4), 116-121. <https://doi.org/10.29303/uics.v2i4.161>
- Magdalena, I., Aldiansyah, A., Rizkiyah, D. F., & Waro, K. (2020). Meningkatkan kualitas mengajar guru dengan memperhatikan tujuan pembelajarannya di SD Bina Bangsa Kalideres Jakarta Barat. *Nusantara Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(3), 473-486. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1049>
- Malik, M. H., & Sukendro, G. G. (2021). Representasi makna etika makan budaya jawa dalam film Kersanan Ndalem. *Koneksi*, 5(2), 289-294. <https://doi.org/10.24912/kn.v5i2.10307>
- Rahayu, A.Y. (2013). *Menumbuhkan Kepercayaan Diri melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: PT Indeks.
- Santosa, P. M. (2018) Peningkatan percaya diri siswa melalui metode bermain peran. *Basic Education Jurnal Elektronik PGSD*, 7(38), 3.745-3.754. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/14021>
- Setyarini, D. (2020). Improving mathematics learning outcomes by using division glass media. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(4), 1447-1452. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.55786>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, Y. O. (2017). Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui bermain peran mikro. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1), 63-70. <https://doi.org/10.33369/jip.2.1.63-70>
- Wahyuni, E., & Salim, A. (2022). Meningkatkan percaya diri melalui metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(1), 72-77. <http://dx.doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2210>
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh model role playing terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran matematika SMP. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(1), 97-102. <https://doi.org/10.30605/jsdp.3.1.2020.173>