



## Strategi Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Kepercayaan diri Siswa

Muh. Wahyuddin S. Adam<sup>1</sup>, Febriani Paudi<sup>2</sup>, Oktavia Ngaito<sup>3</sup>, Delvi Hulopi<sup>4</sup>, Nindita Hulopi<sup>4</sup>, Harinangsi Napu<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Pohuwato

Alamat : Jl. Trans Sulawesi, Marisa, Kab. Pohuwato, Indonesia

Email : [wahyouadam@gmail.com](mailto:wahyouadam@gmail.com)

**Abstract** *This research examines the impact of implementing role playing learning strategies on increasing students' self-confidence. The research results show that the role playing method has a positive influence, especially in increasing students' enthusiasm and self-confidence. However, there are several challenges that must be faced, such as time constraints, the need for more thorough preparation, and managing students who tend to be passive. In order to apply this method more effectively, there needs to be a solution to these obstacles, so that it can be applied optimally at various grade levels.* *eo Interaktif, Pemahaman Konsep IPS.*

**Keyword:** *Role playing, Confidence, Learning strategies*

**Abstrak.** Penelitian ini mengkaji dampak penerapan strategi pembelajaran role playing terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role playing memberikan pengaruh positif, khususnya dalam meningkatkan semangat dan kepercayaan diri siswa. Meskipun demikian, ada beberapa tantangan yang harus dihadapi, seperti keterbatasan waktu, kebutuhan untuk persiapan yang lebih matang, serta pengelolaan siswa yang cenderung pasif. Agar penerapan metode ini lebih efektif, perlu adanya solusi terhadap kendala-kendala tersebut, sehingga dapat diterapkan secara optimal di berbagai jenjang kelas.

**Kata Kunci:** *Role playing, Kepercayaan diri, Strategi Pembelajaran*

### 1. PENDAHULUAN

Menurut penelitian Puspitasari dkk. (2022:326) Rendah diri merupakan perasaan kurang mempercayai diri sendiri. rendahnya percaya diri biasanya egois, kasihan pada kepribadian yang gampang putus asa, percaya bahwa memiliki keahlian yang berpotensi. Pengaruh yang ditimbulkan oleh tingkat kepercayaan diri siswa mengakibatkan prestasi pembelajaran menjadi rendah pencapaian belajar tidak sebanding dengan usaha yang telah dilakukan dikaitkan dengan emosi yang tinggi, misalnya ketika seseorang memerintahkan sesuatu yang tidak diinginkannya, maka akan terjadilah hal tersebut marah. Contoh Kurang Percaya Diri pada Siswa Kelas IV SDN 3 Tanjungtani. Pada proses pembelajaran oleh guru mengajukan kepada siswa-siswa, siswa tersebut merasa ragu untuk memberikan jawaban namun sebenarnya dia sudah memahami jawaban tersebut, keragu-raguan tersebut karena takut disalahkan atau malahan dihina oleh sahabatnya, ataupun malah dia yang ragu apakah tanggapannya benar. benar tidak sebenarnya tanggapan teman temannya, sehingga dia terdiam. Berdasarkan pembicaraan dengan guru, ternyata siswa tersebut sebenarnya cerdas selalu memperoleh nilai tinggi, karena memiliki rasa kurang percaya diri, yang membuatnya menjadi ragu kepada diri sendiri. Sebagai Analisis, menunjukkan bahwa kurangnya rasa percaya diri merupakan hambatan signifikan yang dapat berdampak pada perkembangan pribadi dan akademik siswa.

*Received: Oktober 30, 2024; Revised: November 30, 2024; Accepted: Januari 10, 2025;*

*Online Available: Januari 15, 2025;*

Sekalipun seseorang mempunyai potensi yang besar, ketakutan, ketidakpastian, dan kekhawatiran terhadap penilaian orang lain dapat menghalanginya untuk bekerja secara maksimal. Oleh karena itu, dukungan dari lingkungan khususnya guru sangat diperlukan untuk membantu siswa mengatasi rasa rendah diri.

Rendahnya rasa percaya diri tidak terjadi begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh faktor faktor tertentu. Individu menjadi kurang percaya diri karena memiliki pola pikir negatif terhadap kemampuan, potensi, dan pengalaman yang dimiliki mereka, kata Lumpkin dalam Prasetiawan & Saputra (2018:2). Sebagai analisis, Untuk meningkatkan rasa percaya diri, perlu ada upaya untuk mengubah cara berpikir siswa. Ini dapat dicapai dengan memberikan dukungan, pelatihan mental, dan pengalaman yang dapat meningkatkan keyakinan mereka terhadap diri sendiri. Ini karena fakta bahwa rasa percaya diri yang rendah lebih banyak merupakan hasil dari pola pikir yang dibentuk oleh pengalaman atau pandangan negatif terhadap diri sendiri.

Saya juga pernah merasakan hal serupa ketika masih duduk di bangku SD di SDN 04 Paguat. Ketika berada di dalam kelas, saya sering merasa ragu untuk berbicara atau menjawab pertanyaan, khawatir akan penilaian teman atau guru. Kurangnya kepercayaan diri ini dapat mempengaruhi prestasi akademis serta perkembangan sosial anak. Bahkan, saya menyaksikan sendiri di SDN 01 Paguat, di SDN 06 Paguat dan beberapa SD lainnya bahwa banyak sekali anak anak yang kurang percaya diri.

Studi yang dilakukan oleh Yulianto dkk (2020:98-99) Keyakinan diri merupakan sikap optimis seorang yang merasa yakin akan kemampuan, keahlian, dan kepercayaan dirinya serta memiliki keyakinan bahwa dia mampu membangun penilaian yang positif pada individu yang tidak memiliki rasa percaya diri dengan lingkungan serta situasi yang dihadapinya untuk meraih tujuan yang diinginkannya menjadi pesimisme dan cenderung mereka sering menyalahkan orang lain atas kondisi yang mereka alami. Oleh karena itu perlu dilakukan upaya untuk membangun kepercayaan diri siswa. Rangkaian proses pembelajaran *role playing* menekankan kemampuan untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan menginterpretasikan peristiwa peristiwa. Sebagai analisis, Kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang terhadap kemampuan dan penilaian mereka sendiri untuk menyelesaikan sebuah tugas dan kemampuan mereka untuk menemukan cara terbaik untuk mencapainya.

Kepercayaan diri, menurut Penelitian Adawiyah (2020:136) Mengacu pada keyakinan, potensi, dan evaluasi kemampuan pribadi agar mampu menjalankan sebuah tugas sekaligus menggali efisiensi metode yang dibutuhkan. Sebagai analisis, keyakinan diri adalah keyakinan seseorang terhadap keterampilan dan penilaian dirinya secara individu selama menyelesaikan

sebuah pekerjaan serta kemampuan untuk menentukan pendekatan yang paling optimal untuk meraih tujuan". Sebagai analisis, Kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang terhadap kemampuan dan penilaian mereka sendiri untuk menyelesaikan sebuah tugas dan kemampuan mereka untuk menemukan cara terbaik untuk mencapainya.

Menurut penelitian Ahmad & Maharani (2023:2091–2092), Metode *role playing* yang memiliki ciri ciri sebagai berikut: a) siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan materi pembelajaran kompetensi dasar yang perlu dicapai melalui kegiatan bermain; b) Kelompok terdiri dari siswa dengan berbagai tingkat kemampuan, yaitu tinggi, sedang, atau rendah, yang berasal dari ras, budaya, dan suku yang berbeda, serta memperhatikan kesetaraan gender. ; c) Penghargaan lebih difokuskan pada kelompok daripada pada individu secara terpisah. Sebagai analisis, Berikut adalah ciri-ciri dari metode *role playing*: adalah sebagai berikut: pertama, Para siswa yang berada dalam kelompok diajarkan dan Menyelesaikan topik pembelajaran pembelajaran melalui permainan, dengan fokus pada pencapaian kompetensi dasar. Kedua, kelompok dibentuk dengan mempertimbangkan berbagai tingkat kemampuan anggota, dari yang tertinggi hingga yang terendah. Selain itu, kelompok juga demikian dirancang untuk mencerminkan keberagaman Ras, budaya, suku, serta kesetaraan gender. Yang mencakup ketiga Pemberian penghargaan yang lebih berfokus terhadap pencapaian kelompok tersebut secara keseluruhan dibandingkan dengan pencapaian individu tersebut.

Menurut Hakim dalam Miranda et al. (2019:138), Tanda-tanda dari kepercayaan diri adalah sebagai berikut: Tanda-tanda kepercayaan diri antara lain tetap tenang saat melakukan suatu hal, Orang yang memiliki kemampuan bersosialisasi dengan baik cenderung selalu berpikir positif dalam menghadapi masalah. Sebaliknya, orang yang kurang percaya diri biasanya mudah merasa cemas saat dihadapkan pada masalah dengan tingkat kesulitan tertentu, serta menunjukkan Perkembangan yang tidak optimal sejak masa awal. Sebagai analisis, Orang yang kurang percaya diri biasanya terlihat tenang dalam menyelesaikan tugas, mampu berinteraksi dengan baik, dan selalu berpikir positif saat menghadapi tantangan. Sebaliknya, orang yang kurang kepercayaan diri cenderung cepat merasa khawatir ketika menghadapi tantangan yang sulit, menunjukkan perkembangan yang tidak optimal sejak masa kecil, seringkali menjauh dari kelompok yang ada dianggap lebih dari unggul, serta lebih bergantung terhadap orang lain untuk menyelesaikan tugas.

Berdasarkan Patandung & Saragih (2020:185) Kepercayaan diri dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup persepsi diri seseorang, yaitu sejauh mana ia percaya pada kemampuannya untuk melakukan sesuatu tanpa campur tangan orang lain. Sementara itu, faktor eksternal meliputi pengaruh dari lingkungan, seperti

keluarga, teman, dan kondisi sosial lainnya. seperti pendidikan formal, di mana siswa diterapkan dan dilatih untuk percaya dengan orang lain. Sebagai analisis, Ada dua jenis Faktor yang memengaruhi kepercayaan diri meliputi faktor internal dan eksternal. aspek internal berkaitan dengan bagaimana individu tersebut melihat dirinya sendiri, misalnya, seberapa baik ia merasa mampu melakukan sesuatu tanpa terpengaruh oleh orang lain. Faktor eksternal, di sisi lain, mencakup pengaruh lingkungan seseorang, seperti pendidikan formal, yang membantu anak-anak memperoleh kepercayaan diri bersama teman sebaya.

Teknik *role playing* ini bertujuan untuk mengajak siswa bermain peran atau mendramatiskan situasi, ide, maupun suatu karakter tertentu sehingga dapat membangun kepercayaan diri siswa. kata Ekonomi et al. dalam Saragi et al. (2022:271). Sebagai analisis, Sebagai analisis, *role playing* mengarahkan siswa untuk berperan sebagai karakter, situasi, atau ide. Ini meningkatkan rasa percaya diri siswa dan dapat digunakan untuk evaluasi atau analisis.

Menurut Cherif dalam Paudi (2019:113) Tahapan dalam metode *role playing* adalah sebagai berikut: 1) ketika *role playing* ditetapkan dalam pengajaran, guru harus menerangkan teknik pelaksanaannya terlebih dahulu, Langkah-langkah dalam metode *role playing* adalah sebagai berikut: 1) Memilih siswa yang cocok untuk memerankan karakter tertentu dan menampilkannya secara sederhana di depan kelas. 2) Guru mempersiapkan dan menjelaskan situasi serta masalah yang akan dimainkan. 3) Melakukan aktivitas bermain peran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan. 4) Tahap diskusi atau evaluasi setelah *role playing*, di mana guru dan siswa berkesempatan memberikan tanggapan, menyimpulkan, atau mencatat hal-hal penting terkait pelaksanaan *role playing* diskusi guru dan siswa untuk perbaikan di masa mendatang. Sebagai analisis, Proses *role playing* mencakup penjelasan tentang teknik, persiapan situasi dan masalah, peran yang dimainkan oleh siswa setelah drama berakhir untuk diskusi, dan evaluasi dan perbaikan melalui diskusi bersama.

Manfaat dari *role playing* adalah dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, tidak hanya dalam mempelajari materi, tetapi juga dalam mengintegrasikan pengetahuan ke dalam tindakan. Hal ini dilakukan dengan cara mengatasi masalah, mengeksplorasi alternatif, dan mencari solusi yang baru serta kreatif, serta dapat membangun kepercayaan diri siswa," kata penelitian Mardiyah & Syukur (2020:101). Sebagai analisis, Siswa Siswa akan lebih tertarik dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. ketika mereka menghargai peran bermain. Dengan metode ini, Siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman tentang materi, namun selain itu mereka belajar bagaimana menerapkan pengetahuan tersebut ke dalam kehidupan nyata. Mereka didorong untuk menyelesaikan masalah, melihat berbagai alternatif, dan menemukan cara baru untuk menyelesaikan masalah.

Menurut Nur dalam Afrom (2015:44) Prinsip utama dalam metode pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut: 1) Setiap anggota dalam kelompok harus tahu bahwa semua orang di timnya, 2) Setiap anggota kelompok harus menyadari bahwa semua orang dalam timnya, 3) memiliki tujuan yang sama, 4) harus membagi tugas dan tanggung jawab secara merata di antara anggota kelompok, 5) akan dinilai berdasarkan kontribusinya, dan 6) setiap anggota kelompok harus dievaluasi. Sebagai analisis, metode *role playing* menekankan tanggung jawab bersama dalam kelompok, di mana setiap anggota memiliki peran yang terdefinisi dengan jelas, berbagi tugas, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Evaluasi dilakukan secara individu, dan fokusnya adalah meningkatkan keterampilan kepemimpinan dan kerja sama selama proses pembelajaran

Menurut Ramayulis dalam Hidayat (2017:7) Kelebihan metode *role playing* antara lain: a) Melatih siswa untuk mendramatisasi suatu kejadian dan meningkatkan keberanian. b) Lebih menarik perhatian siswa. c) Membantu siswa menghayati suatu peristiwa sehingga mereka dapat menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman langsung. d) Melatih siswa untuk menyusun pemikiran dengan teratur. e) Mengajarkan siswa untuk menempatkan diri pada posisi orang lain. f) Memungkinkan guru untuk mengajarkan siswa. Sebagai analisis, Keunggulan *role playing* termasuk melatih keberanian, imajinasi, dan kreativitas siswa serta membantu mereka memahami peristiwa dan menarik kesimpulan. Ini juga meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir secara terstruktur, membantu mereka memahami perspektif orang lain, dan memudahkan guru untuk menilai kemampuan siswa.

Menurut Penelitian Triyanto & Bisri (2024:3) Kelemahan metode *role playing* antara lain: a) Defisit Kegiatan dan kreativitas untuk peserta didik yang jarang bermain: peserta didik yang tidak terlibat langsung dalam bermain cenderung menjadi pasif. b) Membutuhkan waktu yang cukup lama: Metode ini memakan waktu yang signifikan, baik untuk persiapan materi maupun pelaksanaannya. c) Berpotensi mengganggu kelas lain: Suara dari siswa yang memerankan dan mengamati bisa mengganggu aktivitas di kelas lain. seperti tawa, tepuk tangan, atau reaksi lainnya, dapat mengganggu kelas di sekitar siswa lainnya. Sebagai analisis, *Role playing* memiliki beberapa kekurangan, seperti kurangnya keterlibatan bagi siswa yang tidak memiliki peran, waktu yang cukup lama untuk dilakukan, kemungkinan mengganggu siswa lain karena suara aktivitas, dan kemungkinan konflik pribadi jika tidak diawasi dengan baik.

Seperti yang dinyatakan oleh Nasrah et al. (2024:96), Adapun masalah dan solusi dalam metode pembelajaran *role playing* Syarat-syarat yang menghalangi pelaksanaan *role playing* sebagai berikut adalah sebagai berikut: a) Guru sedikit mengamati keterampilan peserta didik

saat menentukan pemain. b) peserta didik belum dapat mendalami peran yang diberikan. c) peserta didik pasif dalam menanyakan selama aktivitas belajar. Penyelesaian untuk mengatasi masalah yaitu: a) kemampuan siswa dalam menetapkan pemain harus lebih diperhatikan oleh guru dengan sesuai. b) peserta didik dapat tambah mendalami drama bersama bimbingan dan arahan dari guru. c) Guru perlu mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya selama proses pembelajaran. Sebagai analisis, Salah satu masalah paling umum dalam pembelajaran peran bermain adalah pemilihan pemain yang tidak mempertimbangkan kemampuan siswa, kesulitan siswa untuk menjiwai peran, dan kurangnya minat siswa dalam bertanya. Untuk mengatasi masalah ini, guru harus lebih memperhatikan kemampuan siswa saat memilih pemain, memberikan bimbingan untuk lebih memahami peran, dan menciptakan lingkungan yang mendorong siswa untuk bertanya lebih aktif.

## **2. METODE PENELITIAN**

Menurut Somantri (2005:58), penelitian ini tergolong penelitian kualitatif, yang bertujuan untuk membangun pemahaman terhadap realitas dan maknanya. Penelitian kualitatif cenderung fokus pada proses, peristiwa, dan keaslian. Dalam pendekatan ini, peran peneliti sangat menonjol, terutama karena jumlah subjek yang diteliti biasanya terbatas. Akibatnya, analisis tematik biasanya digunakan. Peneliti kualitatif biasanya berinteraksi dengan dunia nyata". Sebagai analisis, Penelitian kualitatif berpusat pada memperoleh pemahaman tentang dunia nyata dan memahami artinya. Akibatnya, metode ini cenderung menitikberatkan pada aspek tahapan, kejadian, serta keaslian. di dalam pelaksanaannya, Penelitian yang bersifat kualitatif menunjukkan pengaruh Prinsip-prinsip peneliti dalam lingkungan yang terbatas dengan jumlah subjek yang sedikit. Karena itu, analisis tematik biasanya dilakukan. Selain itu, peneliti kualitatif biasanya berhubungan langsung dengan dunia nyata. Tempat pelaksanaan penelitian ini berada di SDN Madinatul Ilmi Paguat. Kecamatan Paguat, kabupaten pohuwato dan waktu penelitian ini berlangsung pada 12 - 20 Desember 2025.

Dalam penelitian ini, hanya terdapat satu jenis data, yaitu

1. **Data Primer:** Merupakan data yang diperoleh langsung dari informan melalui wawancara dan dokumentasi, seperti kepala sekolah, guru kelas 6, dan murid kelas 6. Peneliti menggunakan dua metode pengumpulan data wawancara dan observasi. Teknik Analisis data yang digunakan mengidentifikasi dan mengolah data serta menyimpulkannya.

**Tabel 1 : Instrumen Penelitian**

No.	Unsur yang dinilai	Petunjuk	Cara Pengumpulan Data	Sumber Data
1	Kepercayaan diri siswa	Kemampuan berbicara didepan umum	Wawancara dokumentasi	Siswa
		Kemampuan menyampaikan pendapat	Wawancara dokumentasi	Siswa
2	Kerja sama dalam kelompok	Kemampuan berinteraksi dengan anggota kelompok saat bermain	Wawancara dokumentasi	Guru siswa
		Mampu berbagi peran dan tanggung jawab dalam kelompok	Wawancara dokumentasi	Guru siswa
3	Respon Siswa terhadap metode	Menilai keefektifan role playing dalam pembelajaran	Wawancara dokumentasi	Guru siswa
		Menilai kesesuaian metode dengan kebutuhan siswa	Wawancara dokumentasi	Guru siswa
4	Pengendalian emosi	Mampu mengatasi rasa gugup saat berbicara didepan umum	Wawancara dokumentasi	Siswa
		Mampu tetap tenang meskipun menghadapi tantangan saat bermain	Wawancara dokumentasi	Siswa

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### HASIL

Setelah peneliti menyelesaikan penelitian di Di SDN Madinatul Ilmi Paguat melalui metode dokumentasi dan wawancara, temuan penelitian dapat disajikan sebagai berikut. Model pembelajaran yang efektif Salah satu cara untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan model role playing. Model pembelajaran bermain peran merupakan pendekatan yang berfokus pada keterampilan bekerja sama, keahlian komunikasi, serta interpretasi terhadap sebuah peristiwa. Untuk mengetahui strategi pembelajaran penerapan role playing untuk memperkuat kepercayaan diri siswa di SDN Madinatul Ilmi Paguat, pewawancara melakukan wawancara dengan beberapa pihak di sekolah tersebut, yaitu kepala sekolah, guru kelas, dan murid.

**Kepala Sekolah ( Narasumber : Vivi Santri S.Pd.I.)**

1. Apakah sekolah ini mempunyai program metode pembelajaran bermain peran dengan siswa sebagai upaya untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik? Jawaban : Ya, dalam setiap pembelajaran, kami mengagendakan metode role playing, tetapi tidak selalu menerapkan metode tersebut di setiap sesi pembelajaran. Sebagai peneliti, Setiap proses pembelajaran biasanya direncanakan dengan metode roleplay, namun metode ini tidak selalu digunakan di setiap sesi pengajaran.

2. Sudah berapa kelas yang mengimplementasikan metode role playing

Jawaban : Kami menerapkan metode *role playing* pada kelas 4, 5, dan 6. Sedangkan untuk kelas 1, 2, dan 3, kami belum menerapkannya, karena metode ini baru diterapkan di kelas atas. Di sekolah ini, jika guru wali kelas mengalami kesulitan dalam mengontrol atau mengamankan siswa, mereka akan meminta bantuan guru lain untuk membantu mengontrol kelas tersebut. sehingga, di kelas 1, 2, dan 3, setiap pembelajaran selalu didampingi oleh guru pendamping selain guru kelas, bahkan terkadang lebih dari dua guru. Sebagai penelitian. Sebagai peneliti, Metode role playing diterapkan pada pelajar kelas 4, 5, dan 6. Disisi lain, untuk kelas 1, 2, dan 3. metode ini belum digunakan karena penerapannya masih difokuskan untuk kelas atas. Di sekolah ini, jika wali kelas menghadapi kendala dalam mengendalikan atau menjaga keamanan siswa, mereka akan meminta bantuan guru lain. Oleh sebab itu, di kelas 1, 2, dan 3, setiap sesi pembelajaran selalu melibatkan guru pendamping selain wali kelas, bahkan terkadang ada lebih dari dua guru yang mendampingi.

**Wali kelas 6 (Narasumber : Desi Anwar S.Pd.)**

1. Apa manfaat utama yang terlihat dari penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa di kelas ?

Jawaban : Manfaat pertama yang saya amati dalam penerapan roleplay di kelas ini adalah anak-anak menjadi lebih bersemangat untuk belajar. Mereka lebih menyukai metode roleplay dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya. Selain itu, mereka lebih antusias dan sportif dalam mengikuti kegiatan tersebut, terutama karena metode ini sering dilakukan di luar kelas. Ketika berada di luar ruangan, mereka merasa lebih bebas dan nyaman dibandingkan dengan suasana di dalam kelas yang cenderung membuat mereka sesak. Sebagai analisis, Manfaat utama yang saya perhatikan dari penerapan metode roleplay di kelas ini adalah meningkatnya semangat belajar anak-anak. Dibandingkan metode pembelajaran lainnya, mereka tampak lebih menikmati metode ini. Selain itu, mereka menunjukkan antusiasme dan sikap sportif dalam menjalankan kegiatan,



terutama karena metode ini sering dilakukan di luar ruangan. Suasana luar kelas memberikan mereka rasa kebebasan dan kenyamanan yang tidak selalu bisa dirasakan di dalam kelas, yang terkadang terasa terlalu terbatas bagi mereka.

2. Apa saja dampak yang Ibu temui pada saat Penerapan metode replaying di di dalam kelas ?

Jawaban : Dampak dari metode ini tentu beragam, terutama bagi siswa. Bagi siswa yang aktif, dampaknya sangat positif karena mereka menjadi lebih bersemangat. Namun, bagi siswa yang kurang menyukai metode role playing, mereka cenderung merasa terpaksa atau hanya ikut-ikutan. Untuk mengatasi hal ini, kami berupaya memberikan solusi dengan membujuk mereka secara perlahan, memberikan reward, dan menciptakan suasana yang menyenangkan agar mereka termotivasi untuk berpartisipasi dalam metode pembelajaran ini. Sebagai analisis, Metode ini memberikan dampak yang beragam, khususnya bagi para siswa. Bagi siswa yang aktif, dampaknya sangat positif karena mereka menjadi lebih antusias dalam belajar. Namun, siswa yang kurang menyukai metode role playing cenderung merasa terpaksa atau hanya mengikuti tanpa minat. Untuk mengatasi hal tersebut, kami berusaha memberikan pendekatan yang tepat, seperti membujuk mereka secara perlahan, memberikan penghargaan, serta menciptakan suasana yang menyenangkan agar mereka terdorong untuk terlibat aktif dalam pembelajaran ini.

3. Apakah ada tantangan atau kendala terkait waktu atau ketersediaan sumber daya untuk menerapkan replain di dalam kelas ?

Jawaban ; Ya, ada beberapa kendala dalam menerapkan metode role playing di dalam kelas. Pertama, menyiapkan metodenya dengan baik. Kedua, mempersiapkan anak-anak agar siap mengikuti pembelajaran. Ketiga, keterbatasan waktu, karena pembelajaran ini tidak berdiri sendiri dan harus menyesuaikan dengan jadwal pelajaran berikutnya. Selain itu, anak-anak laki-laki sering kali sulit diatur, sehingga membutuhkan waktu yang cukup banyak untuk mengarahkan mereka. Sebagai analisis Tentu ada beberapa tantangan dalam penerapan metode role playing di kelas. Pertama, diperlukan persiapan yang matang untuk menerapkan metode ini. Kedua, memastikan siswa siap mengikuti proses pembelajaran. Ketiga, keterbatasan waktu menjadi kendala karena metode ini harus disesuaikan dengan jadwal pelajaran lain yang sudah ditetapkan. Selain itu, siswa laki-laki seringkali lebih sulit diatur, sehingga membutuhkan waktu tambahan untuk mengarahkan dan membimbing mereka agar fokus pada pembelajaran.

### **Murid (Narasumber Siswa kelas 6)**

1. Bagaimana perasaanmu saat mengikuti kegiatan role playing terutama di luar kelas?

Jawaban : Kami sangat senang mengikuti permainan di luar ruangan, apalagi ketika kami diminta untuk mencari harta karun. Kami merasa sangat menikmati permainan tersebut. Sebagai analisis, Kami sangat menikmati permainan di luar ruangan, terutama saat diminta untuk mencari harta karun. Permainan ini benar-benar memberikan kesenangan dan membuat kami merasa sangat antusias.

### **4. PEMBAHASAN**

SDN Madinatul Ilmi Paguat memiliki program pembelajaran menggunakan metode role playing, meskipun tidak diterapkan dalam setiap sesi pembelajaran. Program ini direncanakan secara khusus untuk kelas 4, 5, dan 6, sementara untuk kelas 1, 2, dan 3 metode ini belum digunakan. Hal ini disebabkan oleh fokus penerapan metode tersebut yang masih pada kelas atas. Untuk kelas bawah, pendampingan lebih banyak dilakukan oleh guru lain guna memastikan pengendalian kelas yang optimal.

Dari hasil wawancara di SDN Madinatul Ilmi Paguat yaitu :

1. Program Role Playing di Sekolah

Sekolah memiliki program pembelajaran menggunakan metode role playing, meskipun tidak diterapkan dalam setiap sesi pembelajaran. Program ini direncanakan secara khusus untuk kelas 4, 5, dan 6, sementara untuk kelas 1, 2, dan 3 metode ini belum digunakan. Hal ini disebabkan oleh fokus penerapan metode tersebut yang masih pada kelas atas. Untuk kelas bawah, pendampingan lebih banyak dilakukan oleh guru lain guna memastikan pengendalian kelas yang optimal.

2. Manfaat Penerapan Role Playing

- a. Penerapan metode role playing membawa berbagai manfaat, terutama:

Meningkatkan semangat belajar siswa: Anak-anak menjadi lebih antusias dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya.

- b. Memberikan pengalaman yang menyenangkan: Kegiatan yang sering dilakukan di luar kelas memberikan rasa kebebasan dan kenyamanan kepada siswa.
- c. Mendorong sikap sportif: Metode ini membangun interaksi sosial dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan sport.

3. Dampak Penerapan Role Playing

Metode ini memiliki dampak yang bervariasi:

- a. Positif untuk siswa aktif: Mereka lebih semangat dan terlibat penuh.

- b. Kurang menarik bagi siswa pasif: Beberapa siswa merasa terpaksa dan hanya mengikuti tanpa antusiasme
- c. Sekolah mengatasi kendala ini dengan pendekatan personal, seperti membujuk, memberikan penghargaan, dan menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa pasif termotivasi untuk ikut berpartisipasi.

#### **4. Tantangan dalam Penerapan Role Playing**

Beberapa tantangan yang dihadapi meliputi:

- a. Persiapan metode: Guru perlu merancang aktivitas role playing yang relevan dan menarik.
- b. Kesiapan siswa: Membutuhkan waktu untuk memastikan semua siswa siap mengikuti kegiatan.
- c. Keterbatasan waktu: Aktivitas ini harus disesuaikan dengan jadwal pelajaran yang padat.
- d. Siswa laki-laki sulit diarahkan: Siswa laki-laki sering memerlukan waktu tambahan untuk diarahkan agar fokus.

#### **5. Respons Siswa terhadap Role Playing**

Siswa merespons positif metode ini, terutama kegiatan di luar kelas seperti mencari harta karun. Aktivitas tersebut menciptakan pengalaman yang menyenangkan, membangun antusiasme, dan membuat mereka lebih terlibat secara emosional dan sosial dalam proses belajar.

### **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai strategi pembelajaran role playing dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa, penerapan metode role playing di sekolah ini memiliki dampak positif, terutama dalam meningkatkan semangat dan kepercayaan diri siswa. Namun, tantangan seperti keterbatasan waktu, persiapan yang matang, dan pengelolaan siswa pasif perlu diatasi agar metode ini bisa berjalan lebih efektif dan menjangkau semua jenjang kelas.

## DAFTAR REFERENSI

- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap kepercayaan diri remaja di kabupaten sampang. *Jurnal komunikasi*, 14(2), 135-148  
<https://doi.org/10.21107/ilkom.v14i2.7504>
- Afrom, I. (2015). Penggunaan Metode Role Playing Dalam Mata Kuliah Pengembangan Bahasa Daerah Mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 10(1), 40-50.  
<https://doi.org/10.33084/pedagogik.v10i1.598>
- Ahmad, A., & Muslimah, M. (2021, December). Memahami teknik pengolahan dan analisis data kualitatif. In *Proceedings of Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies (PINCIS)(Vol.1,No.1)*  
[https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=teknik+analisis+data+ku+alitatif&btnG=#d=gs\\_qabs&t=1734503320563&u=%23p%3DXDMecxEbYXYJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=teknik+analisis+data+ku+alitatif&btnG=#d=gs_qabs&t=1734503320563&u=%23p%3DXDMecxEbYXYJ)
- Ahmad, H., & Maharani, J. F. (2023). Pengaruh teknik role playing terhadap kontrol diri dalam bermedia sosial siswa smp kota mataram. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(2), 2089-2097 <https://doi.org/10.33394/realita.v8i2.8578>
- BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol. 4, No. 2, Desember 2022, Hal. 325-335 E-ISSN: 2714-7711 DOI: [10.37216/badaa.v4i2.738](https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.738)
- Hidayah, N. (2017). Pengembangan Keterampilan Berbicara dengan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Kependidikan*, 5(1), 1-9. Link <https://doi.org/10.24090/jk.v5i1.1237>
- Mardiyah, S., & Syukur, B. A. (2020). Pengaruh edukasi dengan metode role play terhadap peningkatan pengetahuan tentang pencegahan bullying pada anak sekolah dasar. *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada*, 99-104 <https://doi.org/10.34035/jk.v11i1.426>
- Miranda, I., Al Hakim, I., & Wibowo, B. Y. (2019). Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 4(2). <https://dx.doi.org/10.30870/jpbk.v4i2.6718>
- Misnawati, Misnawati, Natalina Asi, Anwarsani Anwarsani, Siti Rahmawati, Ida Puspita Rini, Dara Syahadah, Siti Nadiroh et al. *"Inovasi Metode STAR: Best Practice."* Badan Penerbit Stiepari Press (2023).
- Nasrah, N., Puswiartika, D., Mahfud, M., & Ratu, B. (2024). Media Pembelajaran Audio Visual dengan Teknik Role Playing dalam Mengembangkan Minat Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Umpanga Kabupaten Morowali. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(1), 89-97. <http://dx.doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1.608>

- Patandung, A. B., & Saragih, M. J. (2020). Peran guru kristen dalam menumbuhkembangkan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran μαθηματικά [the role of christian teachers in developing students' confidence in mathematics]. *Johme: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 180-199 <http://dx.doi.org/10.79166/joheme.131219/2>
- Paudi, Z. I. (2019). Penerapan metode role playing pada pembelajaran fisika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2), 111-120. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14022>
- Prasetiawan, H., & Saputra, W. N. E. (2018). Profil tingkat percaya diri siswa SMK Muhammadiyah kota Yogyakarta. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(1), 19-26. DOI: <https://doi.org/10.25273/counsellia.v8i1.2248>
- Puspitasari, R., Basori, M., & Aka, K. A. (2022). Studi kasus rasa kurang percaya diri pada siswa kelas tinggi sdn 3 tanjungtani pada saat menyampaikan argumennya di kelas dan upaya menumbuhkan rasa percaya diri (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Saragi, M. P. D., Tasmara, L., Berutu, R., & Ihsan, M. (2022). Pengaruh layanan konseling kelompok (role playing) dalam mengatasi bullying di yayasan penyantunan anak yatim piatu. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(3), 270-274. <http://dx.doi.org/10.31602/jmbkan.v8i3.9055>
- Siregar, S. A. D., & Yusri, F. (2023). Pengaruh Konseling Kelompok Terhadap Kepercayaan Diri Korban Bullying Pada Anak Usia SD. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(1), 1-8 DOI: <https://doi.org/10.30605/cjpe.612023.2264>
- Somantri, G. R. (2005). Memahami metode kualitatif. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 9(2), 57-65 <https://doi.org/10.7454/mssh.v9i2.122>
- Triyanto, I. T., & Bisri, M. (2024). Efektivitas Metode Role- playing dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Khalifah Umar Bin Khattab Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 652-666. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v7i2.1393>
- 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/jsgp.3.1.2020.173>