

UPAYA MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN

EFFORTS TO IMPROVE SELF-CONFIDENCE USING ROLE PLAYING METHOD

Oleh: Upik Dwi Cahyati, Universitas Negeri Yogyakarta, Upikcahyati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan percaya diri siswa menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran IPS kelas IIIB MI Ma'arif Patalan Bantul. Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIIB MI Ma'arif Patalan yang berjumlah 28 siswa. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara semiterstruktur, dan catatan lapangan. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa percaya diri siswa kelas IIIB MI Ma'arif Patalan meningkat. Hal ini terbukti dari hasil persentase jumlah siswa yang memiliki percaya diri kategori tinggi dan sangat tinggi pada siklus I 42,86%, siklus II 64, 28%, dan siklus III 76, 81%.

Kata kunci: percaya diri, metode bermain peran

Abstract

This research aims at increasing students confidence using role playing method in social studies of class IIIB MI Ma'arif Patalan. This type was a classroom action research. The research was conducted in three cycles. The subjects of this research were the students class IIIB MI Ma'arif Patalan which amounted to 28 students. The research using Kemmis and Mc. Taggart model. Data collection techniques used observation, semistructure interviews, and field notes. Data analysis techniques used qualitative and quantitative descriptive. The results show that students confidence of class IIIB MI Ma'arif Patalan are increase. This is evident from the result of the percentage of students who have high confidence category and very high in cycle I 42,86%, cycle II 64, 28%, and cycle III 76, 81%.

keywords: confidence, role playing method

PENDAHULUAN

Mustari (2014:51-52) menyatakan bahwa percaya diri merupakan keyakinan seseorang akan kemampuannya melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan percaya diri tinggi, siswa dapat berprestasi. Apabila seseorang tidak berhasil menaikkan percaya diri, dia akan mengembangkan penipuan baik pada orang lain maupun diri sendiri (Lauster, 2008: 15). Percaya diri dapat ditingkatkan dengan mengevaluasi pola asuh, pujian yang tepat, agenda sosialisasi, mengenakan anak dengan beragam karakter melalui cerita, bermain peran, membiarkan anak dalam kesalaan yang terjadi dengan resiko

teringan, memahami kepribadian anak (Wibowo, 2012: 25). Siswa yang tidak percaya diri akan terlihat sebagai penyendiri, peragu, lemah dalam persaingan, bersikap kasar, menyalahkan dunia, mencela, tidak sportif, sangat sensitif, memancing pujian, takut membuat kesalahan (Sarastika, 2014:17-20).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru di kelas IIIB MI Ma'arif Patalan pada tanggal 04 September 2017 dan 11 September 2017, diperoleh informasi mengenai permasalahan-permasalahan yaitu: siswa tidak berani untuk bertanya, siswa ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan lisan dari guru, siswa

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2018 di kelas IIIB MI Ma'arif Patalan, Bantul.

Target/Subjek Penelitian

Target/subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIIB di MI Ma'arif Patalan dengan jumlah 28 siswa yang terdiri dari 12 laki-laki dan 16 perempuan.

Prosedur

Penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dkk. Terdapat empat aspek pokok yang terdapat dalam penelitian tindakan menurut Kemmis dkk, yaitu:

1. Tahap Perencanaan
 - a. Menetapkan waktu pelaksanaan PTK.
 - b. Menentukan materi pokok yang akan digunakan dalam penelitian.
 - c. Menyusun RPP sesuai materi.
 - d. Merancang skenario yang akan digunakan dalam bermain peran.
 - e. Menyampaikan langkah-langkah metode bermain peran yang dilakukan dalam RPP kepada guru.
 - f. Menyiapkan bahan ajar dan perlengkapan mengajar lainnya.
 - g. Memberikan naskah kepada siswa 2 hari sebelum pembelajaran dengan metode bermain peran.

saling mencela, tidak ada siswa yang bersedia menjadi ketua kelompok secara sukarela, siswa bergantung pada temannya yang pandai dalam diskusi kelompok, penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif, kurangnya penggunaan sumber belajar, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Lingkup penelitian difokuskan pada permasalahan: siswa tidak berani untuk bertanya, siswa ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan lisan dari guru, siswa saling mencela, tidak ada siswa yang bersedia menjadi ketua kelompok secara sukarela, dan siswa bergantung pada temannya yang pandai dalam diskusi kelompok. Dari permasalahan-permasalahan tersebut dapat disimpulkan satu fokus permasalahan yaitu sebagian besar siswa kelas IIIB MI Ma'arif Patalan memiliki percaya diri yang rendah.

Hasil penelitian sebelumnya oleh Sundari (2012: 8) menyatakan bahwa rasa percaya diri anak dapat meningkat melalui metode bermain peran. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang menyatakan peningkatan presentase kemampuan anak dari sebelum tindakan sampai siklus III yakni peningkatan rasa percaya diri siklus I mencapai 54%, peningkatan rasa percaya diri pada siklus II mencapai 74%, dan peningkatan pada siklus III mencapai 86%. Diharapkan metode bermain peran juga dapat meningkatkan percaya diri siswa kelas IIIB MI Ma'arif Patalan, khususnya pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya penelitian untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas IIIB MI Ma'arif Patalan dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran.

- h. Menyiapkan lembar instrumen penelitiannya seperti lembar observasi dan catatan lapangan.
- i. Menyiapkan alat dokumentasi yang digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran.

2. Tindakan

Dalam pemberian tindakan, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Tindakan ini dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh peneliti dan didiskusikan dengan guru kelas. Tindakan dilakukan dalam siklus-siklus yang akan dihentikan jika telah mencapai kriteria keberhasilan dan mendapat hasil bahwa metode bermain peran benar-benar dapat meningkatkan percaya diri siswa IIB MI Ma'arif Patalan Bantul.

3. Observasi

Observasi yang dilakukan meliputi hal-hal berikut:

- a. Mengamati penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan percaya diri siswa.
- b. Mencatat setiap kegiatan dan perubahan yang menjadi indikator dalam lembar pedoman observasi percaya diri pada saat penerapan metode bermain peran siswa terhadap kegiatan pembelajaran IPS dengan metode bermain peran.

4. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengkaji ulang proses tindakan yang

dilakukan dan mempertimbangkan hasil dari berbagai kriteria atau indikator keberhasilan. Refleksi dilakukan dengan guru kelas untuk memahami kendala-kendala selama proses pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran berlangsung. Hasil refleksi tersebut digunakan untuk memperbaiki tindakan siklus selanjutnya apabila tindakan siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif yang diperoleh dalam pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran. Data kualitatif berupa hasil observasi percaya diri siswa, hasil observasi proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran, hasil wawancara, dan catatan lapangan. Data kuantitatif berupa hasil analisis hasil observasi tingkat percaya diri siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi percaya diri siswa dan proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran, wawancara semiterstruktur, catatan lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: observasi, wawancara semiterstruktur, dan catatan lapangan.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Dalam analisis data kualitatif, dilakukan dengan menganalisis data deskriptif berdasarkan data yang telah diperoleh dari

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**Hasil Penelitian**

1. Tahap perencanaan

a. Menetapkan waktu pelaksanaan PTK

Waktu pelaksanaan siklus I pada tanggal 12 Januari 2018, siklus II pada 15 Januari 2018, dan siklus III pada 19 Januari 2018 dan 22 Januari 2018.

b. Menentukan materi pokok yang akan digunakan dalam penelitian.

Materi pokok pada siklus I adalah mengenai jenis-jenis pekerjaan, siklus II mengenai pentingnya semangat kerja, dan siklus III mengenai kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

c. Menyusun RPP sesuai materi

RPP disusun dengan cara berdiskusi langsung dengan guru baik mengenai materi maupun kegiatan dalam RPP.

d. Merancang skenario yang akan digunakan dalam bermain peran.

Pada siklus I dan , peneliti membuat satu skenario untuk semua kelompok sedangkan pada siklus III, peneliti membuat tiga skenario yang dibagikan kepada semua kelompok secara berbeda.

e. Menyampaikan langkah-langkah metode bermain peran yang dilakukan dalam RPP kepada guru.

Penyampaian ini dilakukan dua hari sebelum pembelajaran. Pada siklus I, peneliti menyampaikan langsung kepada guru dengan berdiskusi. Siklus II, guru menulis langkah-langkah metode bermain peran secara ringkas sebagai acuan dalam

hasil observasi siswa dan proses pembelajaran guru kelas IIIB MI Ma'arif Patalan, Bantul dalam pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran serta keterlaksanaan RPP. Hal ini dilakukan oleh observer saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Analisis Data Kuantitatif

Dalam pengelolaan data kuantitatif, digunakan analisis hasil observasi tingkat percaya diri siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Analisis tersebut dilakukan dengan penskoran pada setiap aspek. Kriteria

Penskoran butir observasi perilaku percaya diri siswa adalah 0-1. Skor yang diperoleh dihitung persentasenya. Berikut ini rumus pengukuran skor hasil observasi:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan persentase tersebut ditafsirkan ke dalam kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Kualifikasi Persentase Hasil Observasi Percaya Diri Siswa

No.	Persentase	Kategori
1.	75% - 100%	Sangat Tinggi
2.	50% - 74,99%	Tinggi
3.	25% - 49,99%	Sedang
4.	0% -24,99%	Rendah

Kriteria keberhasilan penelitian ditandai dengan minimal 75% siswa dari seluruh siswa kelas IIIB MI Ma'arif Patalan Bantul mempunyai percaya diri kategori tinggi dengan rentang presentase 50%-74,99% dan sangat tinggi dengan rentang presentase 75%-100%.

pembelajaran. Siklus III, guru mulai terbiasa dalam menggunakan metode bermainperan pada pembelajaran IPS.

- f. Menyiapkan bahan ajar dan perlengkapan mengajar lainnya.

Bahan ajar dan perlengkapan mengajar yang disiapkan pada siklus I adalah LKS, lirik lagu menanam jagung dan skenario jenis jenis pekerjaan. Siklus II menyiapkan LKS, skenario pentingnya semangat kerja, dan alat peraga berupa bendali penghargaan. Pada siklus III pertemuan 1, menyiapkan LKS, alat peraga, skenario pedagang kaki lima, pasar tradisional, dan belanja di warung sedangkan pada pertemuan 2 skenario yang disiapkan tentang pedagang dekat sekolah, kantin sekolah, dan koperasi sekolah.

- g. Memberikan naskah kepada siswa 2 hari sebelum pembelajaran dengan metode bermain peran.

Skenario yang telah dibuat dan diperbanyak dibagikan kepada siswa 2 hari sebelum pembelajaran.

- h. Menyiapkan lembar instrumen penelitiann seperti lembar observasi dan catatan lapangan.

Disiapkan 3 lembar observasi siswa untuk 3 observer, 1 lembar observasi guru serta catatan lapangan.

- i. Menyiapkan alat dokumentasi yang digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran.

Alat dokumentasi yang disiapkan adalah kamera handphone.

Tindakan dilakukan dalam tiga siklus. Siklus I dilakukan dalam 1 pertemuan namun belum dapat mencapai kriteria keberhasilan. Kemudian dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II yang dilakukan dlam 1 pertemuan. Percaya diri siswa meningkat, namun belum mencapai kriteria keberhasilan sehingga dilakukan siklus III dengan 2 kali pertemuan.

3. Tahap Observasi

- a. Mengamati penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan percaya diri siswa.

Pada siklus I, guru terlihat melakukan 16 dari 21 aspek kegiatan yang diamati. Pada siklus II, guru melakukan 20 dari 21 aspek kegiatan yang diamati. Pada siklus III, guru melakukan semua aspek kegiatan yang diamati.

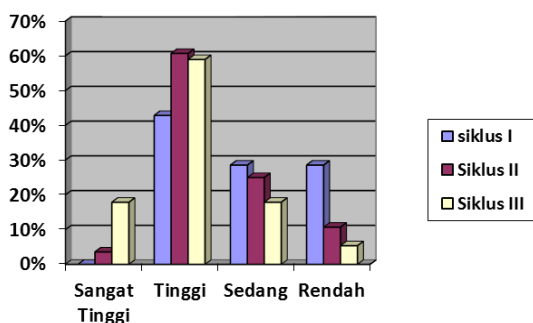
- b. Mencatat setiap kegiatan dan perubahan yang menjadi indikator dalam lembar pedoman observasi percaya diri pada saat penerapan metode bermain peranserta respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran IPS dengan metode bermain peran, sebagai berikut:

2. Tahap Pelaksanaan

Tabel 2. Persentase Ketercapaian Indikator Percaya Diri Siswa

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Yakin pada diri sendiri	31%	63%	75,5%
2.	Tidak bergantung pada orang lain	60%	65%	69,5%
3.	Tidak ragu-ragu	21%	29%	42%
4.	Merasa diri berharga	37%	44%	50,5%
5.	Tidak menyombongkan diri	45%	53%	55,5%
6.	Memiliki keberanian untuk bertindak	31%	31%	55%

Dari tabel di atas diketahui bahwa presentase ketercapaian setiap indikator percaya diri mengalami peningkatan selama proses tindakan pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Hal ini berarti bahwa percaya diri siswa kelas IIIB MI Ma'arif Patalan meningkat. Namun, pada indikator tidak ragu-ragu, peningkatan masih dalam kategori sedang sedangkan indikator yakin pada diri sendiri, tidak bergantung pada orang lain, merasa diri berharga, tidak menyombongkan diri, memiliki keberanian untuk bertindak dalam kategori tinggi dan sangat tinggi.



Gambar 1. Diagram Presentase Percaya Diri Siswa

Diagram di atas menunjukkan bahwa jumlah presentase percaya diri siswa kategori tinggi dan sangat tinggi meningkat dari mulai siklus I hingga siklus III. Presentase percaya diri siswa kategori rendah dan sedang berangsur turun dari siklus I hingga siklus III. Hal tersebut membuktikan adanya peningkatan jumlah siswa yang memiliki percaya diri tinggi dan sangat tinggi di kelas IIIB MI Ma'arif Patalan.

Dalam penelitian ini, selain kriteria keberhasilan dalam meningkatkan percaya diri siswa tercapai, tujuan pembelajaran IPS juga dapat tercapai. Hal ini dibuktikan dari peningkatan rata-rata hasil LKS siswa selama tiga siklus yang beriringan dengan meningkatnya percaya diri siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Peningkatan Percaya Diri dan Rata-Rata Nilai LKS

No.	Siklus	Percaya Diri Siswa Kategori Tinggi dan Sangat Tinggi	Rata-Rata Nilai LKS Siswa
1.	I	42,86%	75
2.	II	64,28%	77,54
3.	III	76,81%	81,25

4. Refleksi

Kriteria keberhasilan penelitian tercapai pada siklus III. Hal ini terjadi karena adanya perbaikan proses pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran oleh guru. Perbaikan pada siklus II sebagai berikut:

- a. Menjelaskan lebih detail kepada guru mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain peran.
- b. Membagikan skenario dua hari sebelum pembelajaran dan memita siswa untuk

mempelajarinya terlebih dahulu agar siswa siap bermain peran tanpa teks.

- c. Guru memilih acak urutan kelompok yang maju untuk bermain peran agar siswa lebih memperhatikan dan kondusif dalam pembelajaran.
- d. Menyiapkan alat peraga untuk membantu siswa mendalami perannya.
- e. Guru menuliskan kesimpulan siswa di papan tulis agar terlihat oleh semua siswa.
- f. Guru menjelaskan dan memberikan contoh kepada siswa mengenai peran-peran yang akan diperagakan.

Perbaikan pada siklus III, sebagai berikut:

- a. Guru sering memberikan stimulus kepada siswa untuk menyatakan pendapat.
- b. Membuat 3 skenario yang berbeda sehingga semua kelompok tidak memperagakan skenario yang sama dan siswa lebih tertarik dalam memperhatikan penampilan temannya.

Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di kelas IIIB MI Ma'arif Patalan terlaksana dalam III siklus. Siklus I dan siklus II dilakukan dalam 1 pertemuan dan pada siklus III dilakukan dalam 2 pertemuan.

Kriteria keberhasilan penelitian belum tercapai pada siklus I dan siklus II. Hal ini terjadi karena pada siklus I karena saat perencanaan guru tidak membagikan skenario dua hari sebelum pembelajaran. Siswa hanya memiliki waktu sebentar untuk mempelajari skenario sehingga memilih tampil memperagakan skenario dengan membawa dan membaca teks skenarionya. Sesuai dengan pendapat Wahab (2012: 111-112) yang

menyatakan salah satu kelemahan metode bermain peran adalah jika siswa tidak disiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh. Pada tahap tindakan, guru memilih urutan penampilan kelompok secara urut dari kelompok 1 sampai dengan kelompok 7 sehingga membuat siswa kurang kondusif dalam memperhatikan penampilan temannya karena sudah mengetahui urutan penampilannya. Sesuai dengan pendapat Wahab (2012: 111-112) yaitu bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana di dalam kelas tidak mendukung. Dalam pelaksanaan bermain peran siklus I, tidak menggunakan alat peraga sehingga siswa terlihat kaku dalam memperagakan peran. Guru tidak memberikan contoh bermain peran sehingga siswa terlihat bingung apa yang harus dilakukan saat bermain peran. Hal ini sesuai dengan pendapat Shoimin (2016: 163) yang menyatakan bahwa bermain peran memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru dan siswa. Kreativitas dan kreasi guru tersebut dapat dilakukan dengan memberikan contoh bermain peran kepada siswa dan menyiapkan alat peraga sebagai alat pendukung dalam bermain peran. Pada kegiatan menyimpulkan, guru tidak menuliskan hasil kesimpulan siswa di papan tulis sehingga semua siswa tidak dapat melihat kesimpulan siswa apakah ada yang sama persis atau tidak. Pada siklus II terdapat kendala yaitu guru kurang menstimulus siswa untuk menyampaikan pendapat dan siswa terlihat tidak kondusif dalam menyimak penampilan kelompok bermain peran sampai selesai. Untuk itu dilakukan tindakan siklus III dengan mempertahankan proses dan hasil yang sudah

tercapai pada siklus II dan memperbaiki kendala yang ada pada siklus III.

Kriteria keberhasilan penelitian tercapai pada siklus III. Hal ini terjadi karena guru mempertahankan keberhasilan untuk melakukan semua langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain peran dan memperbaiki kendala-kendala siklus III. Guru pada siklus II dan III melakukan semua langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain peran sesuai rencana yaitu: guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, meminta siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM, guru membentuk kelompok siswa, memberikan penjelasan kompetensi yang ingin dicapai, memanggil siswa untuk memperagakan skenario, masing-masing siswa duduk di kelompoknya, sambil menunggu pergantian kelompok yang maju ke depan kelas memperagakan skenario, setelah dipentaskan siswa diberi lembar kerja untuk membahas, masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, guru memberikan kesimpulan secara umum, evaluasi, dan penutup (Shiomin, 2016: 162). Hal ini terjadi karena dengan bermain peran seperti langkah-langkah menurut Shoimin memberi kesempatan siswa untuk tampil di depan kelas sehingga mampu meningkatkan keyakinan pada dirinya, menghargai kemampuan diri sendiri, dan memiliki keberanian untuk bertindak. Selain itu juga dapat mendorong siswa untuk berinteraksi baik dengan teman sebaya maupun guru sehingga siswa dapat berlatih untuk tidak menyombongkan diri. Dalam mengerjakan LKS secara individu siswa juga dapat mengurangi ketergantungannya dengan orang lain serta keraguan-keraguan akan kemampuannya.

Hasil tindakan dari siklus I ke siklus II dan siklus II ke siklus III menyatakan bahwa persentase jumlah siswa yang memiliki percaya diri kategori sedang dengan mengalami penurunan secara berturut-turut sebesar 3, 57% dan 7,12%. Jumlah siswa memiliki percaya diri kategori rendah menurun dari siklus I ke siklus II menurun 17,86% dan siklus II ke siklus III menurun 5,35%. Kondisi tersebut dapat diartikan bahwa jumlah siswa yang memiliki percaya diri tinggi dan sangat tinggi meningkat.

Peningkatan percaya diri siswa juga ditandai dengan meningkatnya skor ketercapaian setiap indikator percaya diri mulai dari siklus I sampai siklus III. Persentase ketercapaian indikator yakin pada diri sendiri meningkat yaitu siklus I dalam kategori sedang, siklus dalam kategori tinggi, dan siklus III dalam kategori sangat tinggi. Persentase ketercapaian indikator tidak bergantung pada orang lain meningkat dari siklus I dalam kategori tinggi, siklus II dalam kategori tinggi, siklus III dalam kategori tinggi. Persentase ketercapaian indikator tidak ragu-ragu meningkat dari siklus I dalam kategori rendah, siklus II dalam kategori sedang, siklus III dalam kategori sedang. Persentase ketercapaian indikator merasa diri berharga meningkat dari siklus I dalam kategori sedang, siklus II dalam kategori sedang, siklus III dalam kategori tinggi. Persentase ketercapaian indikator tidak menyombongkan diri meningkat dari siklus I dalam kategori sedang, siklus II dalam kategori tinggi, siklus III dalam kategori tinggi. Persentase ketercapaian indikator memiliki keberanian untuk bertindak meningkat dari siklus I dalam kategori sedang, siklus II dalam kategori sedang, siklus III dalam kategori tinggi. Semua indikator tersebut

mengalami peningkatan, namun hingga siklus III indikator tidak ragu-ragu masih mencapai kategori sedang. Hal ini menjadi keterbatasan penelitian, dimana percaya diri kelas IIIB meningkat dan di semua indikator mengalami peningkatan mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi kecuali indikator tidak ragu-ragu. Meskipun begitu penelitian ini dihentikan pada siklus III karena kriteria keberhasilan telah tercapai. Diharapkan indikator tidak ragu-ragu dapat ditingkatkan oleh guru kelas IIIB dengan seiring berjalannya waktu menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran.

Penggunaan metode bermain peran selain dapat meningkatkan percaya diri siswa juga mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran IPS sehingga tujuan pembelajaran IPS tercapai. Sesuai dengan pendapat Uno (2010: 25) yang menyatakan bahwa keuntungan menggunakan metode bermain peran adalah membantu mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata LKS dan hasil penilaian LKS, dimana pada siklus I ada 15 siswa yang mendapat nilai tuntas, pada siklus II ada 19 siswa yang mendapat nilai tuntas, dan pada siklus III ada 25 siswa yang mendapat nilai tuntas.

Pemaparan tersebut menunjukkan bahwa percaya diri siswa kelas IIIB dapat ditingkatkan dengan metode pembelajaran bermain peran. Shoimin (2016: 161) metode bermain peran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Sesuai dengan pendapat Koesoema (2012:188) bahwa

percaya diri adalah sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa percaya diri siswa kelas IIIB MI Ma'arif Patalan meningkat dan tujuan pembelajaran IPS kelas IIIB tercapai. Peningkatan percaya diri siswa terbukti dari hasil persentase jumlah siswa yang memiliki percaya diri kategori tinggi dan sangat tinggi pada siklus I 42,86%, siklus II 64, 28%, dan siklus III 76, 81%. Peningkatan tersebut terjadi karena guru menerapkan 11 langkah pembelajaran dengan metode bermain peran, yaitu: (1) menunjuk siswa untuk mempelajari skenario dua har sebelum KBM, (2) guru membentuk kelompok siswa, (3) memberikan penjelasan kompetensi yang ingin dicapai, (4) memanggil siswa untuk memperagakan skenario, (5) masing-masing siswa duduk dikelompoknya, (6) sambil menunggu pergantian kelompok yang maju ke depan kelas memperagakan skenario, (7) setelah dipentaskan masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, (8) masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, (9) guru memberikan kesimpulan secara umum, (10) evaluasi, dan (11) penutup. Tujuan pembelajarn IPS tercapai terlihat dari kemampuan siswa memahami materi. Hal ini ditunjukkan dari hasil rata-rata nilai LKS siswa yang mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata nilai LKS mencapai 75, siklus II mencapai 77,54, dan siklus III mencapai 81, 25.

Saran

Adapun saran dalam penelitian ini yaitu agar guru dapat menerapkan metode bermain peran sebagai salah satu metode yang digunakan dalam mengajarkan materi tertentu pada pembelajaran IPS karena dapat meningkatkan percaya diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Koesoema, Albertus Doni . (2012). *Pendidikan Karakter Utuh dan Menyeluruh*. Yogyakarta: Kanisius.
- Lauster, P.(2008). *Tes Kepribadian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mustari, M. (2014). *Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sarastika, Pradipta. (2014). *Buku Pintar Tampil Percaya Diri*. Yogyakarta: Araska.
- Suawarsih, Madya. (2006). *Penelitian Tindakan: Action Research*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari. (2012). Peningkatan Rasa Percaya Diri Melalui Bermain Peran Pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi 03 Tambak Mojosoongo Boyolali Tahun Pelajaran 2011/2012. *Artikel penelitian tindakan kelas : Boyolali*
- Wahab, Abdul Aziz. (2012). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: ALFABETA
- Wibowo,T. (2012). *7 Cara Meningkatkan Rasa Percaya Diri*. Diunduh dari <http://www.pendidikankarakter.com/wp-content/upload/7-cara-Meningkatkan-Rasa-Percaya-Diri-Anak.pdf> pada tanggal 6 Desember 2017 pukul 13.00 WIB.