

MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN IPS

IMPROVING STUDENTS SELF-CONFIDENCE THROUGH ROLE PLAYING METHODS ON SOCIAL STUDIES LEARNING

Oleh: Yenni Kurnia Sari, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

yennikurnias@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas IVB SD Negeri Tegalpanggung melalui metode *role playing* pada pembelajaran IPS. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc Taggart. Subyek penelitian adalah siswa kelas IVB. Teknik pengumpulan data adalah observasi, skala, dan wawancara. Instrumen pengumpulan data adalah pedoman observasi guru dan skala kepercayaan diri. Teknik analisis data adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS yang menekankan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa pada siklus I sebesar 30,8%. Namun, peningkatan yang terjadi belum signifikan. Setelah dilakukan perbaikan pada tindakan siklus II dengan pembagian kelompok diserahkan kepada siswa, penjelasan tahap bermain peran pada setiap kelompok, siswa berlatih bersama anggota kelompok yang memiliki kesamaan peran, pemberian kesempatan menyampaikan pendapat dan mengajukan pertanyaan, serta pemberian penghargaan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa menjadi 73,1%.

Kata kunci: *kepercayaan diri, role playing, pembelajaran IPS*

Abstract

This research goal is to increase self-confidence of the students in class IVB of SD Negeri Tegalpanggung through the role playing method applied on social studies learning. The research was a classroom action research using the Kemmis-McTaggart model. The subjects of the research were the students of class IVB. Data-gathering methods used observation, scale, and interview. The instruments for gathering data were the teacher's observation guidelines and the scale measuring self-confidence. Data analysis techniques used descriptive quantitative and qualitative. Results of the research show that the application of role playing methods in social studies learning that directly involved the students in the learning process can increase the students' self-confidence in the first cycle to 30.8%. However, it is not too significant. After repairs to the action of the second cycle with the students divided into groups, explanation of the role playing process for each groups, students training with fellow group members of the same role, opportunities to give an opinion and ask questions, and giving a reward can increase self-confidence to 73.1%.

Keywords: Self-confidence, role playing, social studies learning

PENDAHULUAN

Sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang memiliki peranan penting bagi kemajuan bangsa. Penyelenggaraan pendidikan di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki dasar karakter, kecakapan, keterampilan serta pengetahuan dalam mengembangkan potensi diri. Sekolah sebagai lembaga pendidikan mempunyai tugas menyelenggarakan kegiatan pendidikan secara berencana, tersengaja, terarah,

dan sistematis. Pada hakikatnya, peran dan fungsi sekolah yaitu membantu keluarga atau orang tua dalam pendidikan anak-anaknya serta berperan memberikan pengetahuan, keterampilan, penanaman nilai-nilai sikap secara lengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa yang berbeda. Oleh karena itu, dalam proses pendidikan guru diharapkan dapat memberikan pengetahuan, keterampilan dan menanamkan nilai-nilai sikap kepada siswa sesuai harapan setiap orang tua.

Meningkatkan Kepercayaan Diri (Yenni Kurnia Sari) 4.057
metode ceramah sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan deskripsi diatas, diketahui bahwa terdapat beberapa permasalahan yang terjadi di SD Negeri Tegalpanggung. Melihat luasnya permasalahan tersebut, lingkup penelitian dibatasi pada sebagian besar peserta didik di kelas IV B masih kurang percaya diri.

Perlu adanya upaya untuk menumbuhkan rasa percaya diri. Percaya diri sangat penting dalam kehidupan siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki dan berpengaruh pada proses belajar siswa. Percaya diri menjadi penentu kesuksesan seseorang. Orang yang percaya diri ialah orang yang memiliki rasa bangga pada diri sendiri dan percaya pada kemampuan diri sendiri (Reid, 2009: 26).

Sikap percaya diri menjadi modal dasar di segala bidang. Peranan guru sangat penting dalam menanamkan rasa percaya diri siswa, karena guru sering berinteraksi secara langsung dengan siswa saat proses pembelajaran. Menurut Nasution (2000: 3) salah satu tanggung jawab guru adalah memupuk sikap positif terhadap bidang studi yang diberikannya, sehingga penting bagi guru untuk meningkatkan percaya diri siswa di dalam kelas. Bidang sudi di sekolah dasar salah satunya ialah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS menuntut siswa untuk memiliki kepekaan sosial dalam hidup bermasyarakat. Tujuan pengajaran IPS dalam proses belajar mengajar di kelas selain mengembangkan pengetahuan juga mengembangkan keterampilan, dan menanamkan nilai dan sikap kepada siswa.

Keberhasilan proses belajar mengajar di kelas dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan

Nilai-nilai sikap yang perlu ditanamkan pada siswa di sekolah dasar ialah kedisiplinan, percaya diri, tanggung jawab, dan toleransi. Nilai-nilai tersebut sangat penting untuk dimiliki oleh setiap siswa. Melihat banyaknya nilai-nilai sikap yang harus diinternalisasikan guru kepada siswa, lingkup penelitian ini dibatasi pada nilai sikap yaitu percaya diri. Sikap percaya diri sangat penting dalam mengembangkan kemampuan dan potensi diri siswa. Orang percaya diri ialah orang yang bangga pada diri sendiri serta memiliki keyakinan pada kemampuan yang dimiliki. Dalam hal ini, kemampuan dan potensi diri dapat berkembang secara optimal apabila memiliki kepercayaan dalam diri siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 10, 13, 17 Oktober dan 22 November 2017, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri Tegalpanggung yaitu sebesar 69,2% siswa di kelas IV B memiliki kepercayaan diri pada kategori rendah, guru belum menggunakan metode pembelajaran yang variatif saat kegiatan pembelajaran, dan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Sebagian besar siswa di kelas IV B yaitu sebesar 69,2% siswa masih memiliki kepercayaan diri pada kategori rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada proses pembelajaran. Siswa yang kurang paham dengan penjelasan guru tidak berani bertanya langsung pada guru, siswa tidak mau menjawab pertanyaan lisan dari guru, dan dalam kegiatan berkelompok masih bergantung pada teman. Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang variatif saat kegiatan pembelajaran. Hal tersebut diperoleh berdasarkan hasil observasi bahwa guru sering menggunakan

proses belajar mengajar ialah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menurut Nasution (2000: 92), salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran ialah sosiodrama (*Role Playing*). Metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Hal demikian sejalan dengan pendapat Wibowo (2012: 24) yang menyatakan bahwa salah satu cara meningkatkan kepercayaan diri pada anak yaitu bermain peran atau *Role Playing*.

Metode *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah dan berkaitan dengan hubungan antarmanusia. Metode *Role Playing* (bermain peran) memiliki beberapa keunggulan diantaranya peran yang ditampilkan siswa dengan menarik akan segera mendapat perhatian siswa lainnya, *role playing* dapat digunakan baik dalam kelompok kecil maupun besar, dapat membantu siswa untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran, dapat membantu siswa untuk menganalisis, memahami situasi, memikirkan masalah yang terjadi dalam bermain peran, dan menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik untuk berperan dalam menghadapi masalah. Berdasarkan keunggulan metode *Role Playing* tersebut, guru diharapkan dapat menggunakan metode *Role Playing* dalam kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian Tindakan

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain Penelitian Tindakan Kelas yang akan dilaksanakan adalah model spiral. Model ini dikembangkan oleh

Kemmis dan Mc Taggart. Komponen-komponen yang terdapat pada model ini adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV B SD Negeri Tegalpanggung yang beralamat di Jalan Tegal Panggung 41 RT 053/13, Kelurahan Tegalpanggung, Kecamatan Danurejan, Yogyakarta.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2018. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung sehingga tidak ada waktu khusus. Hal ini bertujuan agar tidak mengganggu pembelajaran di SD Negeri Tegalpanggung.

Subjek dan Karakteristiknya

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IVB SD Negeri Tegalpanggung. Jumlah siswa sebanyak 26 orang dengan pembagian 13 laki-laki dan 13 orang perempuan.

Peneliti memilih kelas IVB didasarkan pada hasil observasi bahwa siswa kelas IVB memiliki kepercayaan diri siswa pada kategori rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada proses pembelajaran. Siswa yang kurang paham dengan penjelasan guru tidak berani bertanya langsung pada guru, siswa tidak mau menjawab pertanyaan lisan dari guru, dan dalam kegiatan berkelompok masih bergantung pada teman. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas IVB dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Skenario Tindakan

1. Rencana Pra Tindakan

Tahap ini siswa belum melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Tahap ini merupakan pra siklus yang berupa tahapan pre-test untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri siswa saat proses pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Hasil data pra tindakan diperoleh dari skala kepercayaan diri yang telah dibagikan kepada siswa. Berdasarkan hasil skala dapat diketahui tingkat kepercayaan diri siswa di kelas sebelum diberi tindakan. Oleh karena itu, apabila hasil skala kepercayaan diri menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa belum mencapai indikator atau belum sesuai yang diharapkan, maka akan diadakan perbaikan pada siklus I.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Rencana tindakan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah: (1) menetapkan waktu pelaksanaan Tindakan. Jadwal disesuaikan dan didiskusikan dengan guru kelas IVB SD Negeri Tegalpanggung, (2) menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas, (3) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, lembar kerja siswa, penilaian dan menyusun skenario yang akan digunakan untuk *role playing*, (4) memberikan scenario kepada siswa satu hari sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung, (5) menyiapkan instrumen penelitian yaitu lembar observasi dan skala kepercayaan diri, dan (6) menyiapkan alat dokumentasi untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.

b. Tindakan

Pada tahap tindakan, dilakukan pemecahan masalah sebagaimana yang telah direncanakan. Tindakan dilakukan oleh guru kelas IVB SD Negeri Tegalpanggung sesuai dengan RPP yang telah disusun secara kolaborasi antara guru kelas dan peneliti.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran. Hal yang dicatat dalam kegiatan observasi adalah proses tindakan dan kendala yang dihadapi. Pengamatan dilakukan dengan mengisi pedoman observasi yang telah disiapkan. Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, perlu dilakukan evaluasi.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk memahami proses dan mengetahui sejauh mana metode *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa serta kendala yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil refleksi ini dapat dijadikan perbaikan pada siklus selanjutnya.

3. Siklus II

Siklus II dilaksanakan apabila siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan. Siklus ini akan berhenti apabila sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan.

Teknik dan Instrumen Pengeumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala, observasi dan wawancara.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman observasi guru dan skala kepercayaan diri.

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Dalam penelitian ini, untuk menentukan validitas skala kepercayaan diri siswa menggunakan validitas isi. Cara yang dilakukan untuk mengetahui validitas isi yaitu dikonsultasikan dengan *expert judgment* oleh dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Reliabilitas Instrumen

Dalam penelitian ini teknik reliabilitas yang digunakan untuk mengukur reliabilitas kepercayaan diri siswa adalah r_{alpha} yaitu:

$$r_{alpha} = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

Keterangan:

r_{alpha} = Reliabilitas Instrumen

K = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum Si^2$ = Jumlah varian butir

St^2 = Varian total

Tabel 1. Klasifikasi skor reliabilitas (Periantalo, 2015: 154)

Skor	Kategori
$\geq 0,9$	Sangat bagus
0,8-0,89	Bagus
0,7-0,79	Cukup bagus
0,6-7,0	Kurang bagus
$\leq 0,6$	Tidak bagus

Berdasarkan tabel di atas, menurut Periantalo (2015: 154) skala dengan skor 0,7 bisa diterima jika untuk keperluan penelitian. Koefisien alpha skala kepercayaan diri yang diperoleh sebesar 0,893 sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut reliabel dan dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kualitatif digunakan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dengan cara menghitung presentase kepercayaan diri siswa setelah menggunakan metode *role playing*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data hasil penelitian ini terdiri dari data hasil observasi kegiatan guru dan hasil skala kepercayaan diri siswa. Berikut ini hasil observasi kegiatan guru dan skala kepercayaan diri siswa.

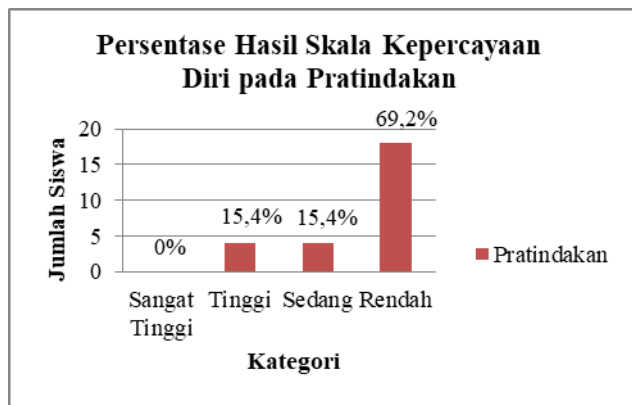
Pra Tindakan

Pada tahap pratindakan, peneliti melakukan *pre-test* terlebih dahulu sebelum melakukan tindakan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kepercayaan diri. Data *pre-test* diambil dengan menggunakan skala kepercayaan diri yang berisi 20 butir pernyataan, dimana pernyataan tersebut telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Berikut ini merupakan hasil skala kepercayaan diri siswa pada Pratindakan.

Tabel 2. Persentase Hasil Skala Kepercayaan Diri pada Pratindakan

No.	Persentase	Kategori	Jumlah siswa	Frekuensi Kumulatif	Persentase
1	81% - 100%	Sangat Tinggi	0	0	0%
2	69%-80%	Tinggi	4	4	15,4%
3	56%-68%	Sedang	4	8	15,4%
4	<55%	Rendah	18	26	69,2%

Berdasarkan data tersebut, data kepercayaan diri siswa pada tahap pratindakan dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Persentase Hasil Skala Kepercayaan Diri Siswa pada Pratindakan

Siklus I

Berikut ini hasil observasi kegiatan guru dan skala kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran siklus I.

1) Kegiatan Guru

Pada siklus I, berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, secara keseluruhan pembelajaran IPS menggunakan metode *role playing* sudah berjalan dengan cukup baik. Guru telah melaksanakan pembelajaran dengan langkah-langkah metode *role playing* meskipun masih terdapat beberapa kekurangan. Berikut ini hasil observasi kegiatan guru pada siklus I.

Tabel 3. Hasil observasi kegiatan guru pada siklus I

	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Jumlah	13	17
Persentase	65%	85%

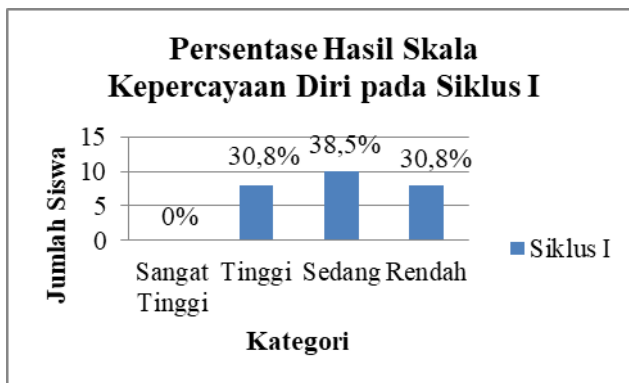
2) Skala Kepercayaan Diri

Hasil skala kepercayaan diri diambil dari skala kepercayaan diri yang disebarkan pada saat siklus I. Hasil tersebut dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 4. Persentase Hasil Skala Kepercayaan Diri pada Siklus I

No.	Persentase	Kategori	Jumlah siswa	Frekuensi Kumulatif	Persentase
1	81% - 100%	Sangat Tinggi	0	0	0%
2	69%-80%	Tinggi	8	8	30,8%
3	56%-68%	Sedang	10	18	38,5%
4	<55%	Rendah	8	26	30,8%

Berdasarkan data tersebut, data kepercayaan diri siswa pada tahap siklus I dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Persentase Hasil Skala Kepercayaan Diri Siswa pada Siklus I

Siklus II

Berikut ini hasil observasi kegiatan guru dan skala kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran siklus II.

1) Kegiatan Guru

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, secara keseluruhan pembelajaran IPS menggunakan metode *role playing* sudah berjalan dengan baik. Guru telah melaksanakan pembelajaran dengan langkah-langkah metode *role playing* meskipun masih terdapat beberapa kekurangan. Berikut ini hasil observasi kegiatan guru pada siklus II.

Tabel 5. Hasil observasi kegiatan guru pada siklus II

	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Jumlah	19	20
Persentase	95%	100%

2) Skala Kepercayaan Diri

Data dari skala kepercayaan diri siswa diperoleh dari skala kepercayaan diri yang telah dibagikan pada setiap pertemuan di siklus II. Berikut ini merupakan data hasil skala kepercayaan diri siswa tersebut.

Tabel 6. Persentase Hasil Skala Kepercayaan Diri pada Siklus II

No.	Persentase	Kategori	Jumlah siswa	Frekuensi Kumulatif	Persentase
1	81% - 100%	Sangat Tinggi	1	1	3,8%
2	69%-80%	Tinggi	19	20	73,1%
3	56%-68%	Sedang	3	23	11,5%
4	<55%	Rendah	3	26	11,5%

Berdasarkan data tersebut, data kepercayaan diri siswa pada tahap siklus II dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



Gambar 3. Diagram Persentase Hasil Skala Kepercayaan Diri Siswa pada Siklus II

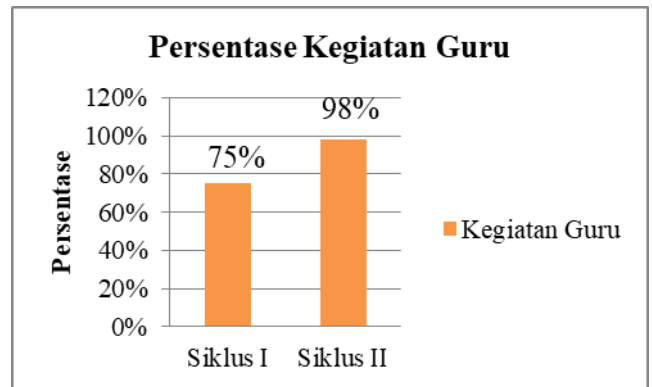
Hasil Akhir Penelitian

Berikut ini merupakan hasil observasi kegiatan guru kelas IVB dalam pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran IPS.

Tabel hasil hasil observasi kegiatan guru pada siklus I dan siklus II

	Siklus I	Siklus II
Persentase	75%	98%

Berdasarkan data tersebut, hasil observasi kegiatan guru kelas IVB dalam pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran IPS dapat disajikan dalam diagram di bawah ini.



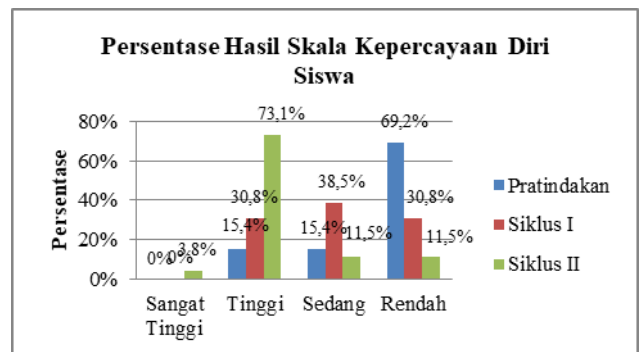
Gambar 4. Diagram persentase kegiatan guru pada siklus I dan siklus II

Berikut ini merupakan hasil skala kepercayaan diri siswa pratindakan, siklus I dan Siklus II.

Tabel 7. Persentase Hasil Skala Kepercayaan Diri pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

No.	Persentase	Kategori	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	81% - 100%	Sangat Tinggi	0%	0%	3,8%
2	69%-80%	Tinggi	15,4%	30,8%	73,1%
3	56%-68%	Sedang	15,4%	38,5%	11,5%
4	<55%	Rendah	69,2%	30,8%	11,5%

Berdasarkan data tersebut, hasil skala kepercayaan diri siswa pada tahap pratindakan, siklus I, dan siklus II dapat disajikan dalam diagram di bawah ini.



Gambar 5. Diagram persentase skala kepercayaan diri pada tahap pratindakan, siklus I, dan siklus II

Pembahasan Hasil Penelitian

Sebelum diberi tindakan siklus I siswa kelas IVB SD Negeri Tegalpanggung memiliki kepercayaan diri kategori rendah. Hal tersebut menyebabkan siswa kelas IVB kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam setiap kegiatan

pembelajaran membutuhkan kepercayaan diri untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Kepercayaan diri dibutuhkan pada saat siswa tampil di depan kelas, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan guru, serta presentasi di depan kelas. Hal yang demikian sejalan dengan pendapat Rakhmat (1996: 109) yang menyatakan bahwa percaya diri berarti memiliki kepercayaan terhadap kemampuan diri sendiri dalam mengatasi persoalan dan tidak menghindari situasi komunikasi dengan orang lain. Setiap kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan baik apabila siswa mempunyai kepercayaan diri yang tinggi. Oleh karena itu, peneliti melakukan tindakan penelitian untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui metode *role playing*. Pada siklus I terjadi peningkatan kepercayaan diri siswa kelas IVB SD Negeri Tegalpanggung. Peningkatan pada siklus I disebabkan karena adanya kegiatan pembelajaran yang menekankan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sumantri dan Permana (1999: 161) yang menyatakan bahwa metode *role playing* bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian sebenarnya. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Slameto (2003: 27) yang menyatakan bahwa dalam belajar siswa harus berpartisipasi aktif untuk mencapai tujuan instruksional. Tujuan instruksional yang hendak dicapai adalah kepercayaan diri siswa.

Peningkatan kepercayaan diri pada tindakan siklus I belum signifikan. Hasil yang dicapai belum sesuai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Belum signifikannya

peningkatan kepercayaan diri pada siklus I disebabkan oleh siswa tidak mendengarkan penjelasan guru pada saat menjelaskan tahap-tahap bermain peran di depan kelas sehingga siswa merasa bingung dan ragu-ragu pada tahap pemeranan. Kebingungan yang siswa rasakan menunjukkan bahwa kepercayaan diri rendah (Lauster, 2008: 14). Keraguan siswa pada tahap pemeranan juga menunjukkan bahwa kepercayaan diri rendah. Hal yang demikian sejalan dengan pendapat Lie (2004: 4) yang menyatakan bahwa siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi tidak ragu-ragu pada saat melakukan sesuatu.

Kurang berhasilnya *role playing* selain disebabkan oleh rasa bingung dan ragu-ragu juga disebabkan oleh siswa yang gaduh pada saat berkumpul bersama kelompoknya. Hal yang demikian mengakibatkan siswa tidak menaruh perhatian pada kelompok yang sedang *role playing*. Kegaduhan ini disebabkan oleh ketidakcocokkan siswa dengan anggota kelompoknya sehingga menyebabkan siswa enggan untuk bekerja sama. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahab (2012: 111) yang menyatakan bahwa keberlangsungan sebuah *role playing* sangat ditunjang oleh kekompakan anggota kelompok dan anggota yang saling mengenal sehingga dapat bekerja sama dengan baik. Kegaduhan ini juga disebabkan oleh dua siswa bernama LPKW dan EF. Menurut informasi dari guru kelas IVB, kedua siswa tersebut merupakan siswa yang terindikasikan siswa berkebutuhan khusus yang sering membuat kelas menjadi tidak kondusif.

Kurang berhasilnya *role playing* juga disebabkan oleh sebagian siswa yang masih malu

untuk menyampaikan pendapat dan mengajukan pertanyaan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal demikian sejalan dengan pendapat Hakim (2002: 46-70) yang menyatakan bahwa siswa yang tidak berani bertanya dan menyampaikan pendapat menunjukkan bahwa siswa mempunyai kepercayaan diri rendah.

Selain itu, kurang berhasilnya *role playing* juga disebabkan oleh sebagian siswa yang masih membaca teks pada saat tahap pemeranan. Hal ini disebabkan oleh karena persiapan sebelum pemeranan yang kurang maksimal dan terdapat satu siswa (EY) belum lancar membaca. Hal yang demikian sejalan dengan pendapat Wahab (2012: 111) yang menyatakan jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik maka siswa tidak akan melakukan kegiatan *role playing* dengan sungguh-sungguh. Hal ini didukung dengan pendapat Hidayati (2002, 91-92) yang menyatakan bahwa metode *role playing* yang direncanakan dengan baik dapat menanamkan tanggung jawab pada saat bekerja sama dalam kelompok, menghargai pendapat dan kemampuan anggota kelompok, serta belajar mengambil keputusan dalam kelompok.

Pada tindakan siklus II terjadi peningkatan kepercayaan diri secara signifikan. Hasil yang diperoleh sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Peningkatan pada siklus II disebabkan adanya lima perbaikan pada langkah pembelajaran menggunakan metode *role playing* berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

Perbaikan pertama yang dilakukan pada siklus II yaitu guru menjelaskan tahap-tahap bermain peran dengan memfokuskan pada setiap kelompok. Hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai tahap-tahap *role playing*

agar siswa tidak merasa bingung pada saat *role playing* sehingga dapat memainkan perannya dengan optimal. Hal yang demikian sejalan dengan pendapat Roestiyah (2001: 19) yang menyatakan bahwa guru perlu memberikan petunjuk yang jelas sesuai dengan kegiatan pembelajaran, agar siswa menjadi paham dengan apa yang harus dilakukannya.

Perbaikan kedua dilakukan dengan menyerahkan pembagian kelompok kepada siswa dengan bimbingan guru. Hal ini bertujuan agar siswa memiliki tanggung jawab dalam kelompoknya. Siswa yang bertanggung jawab berarti menerima dan mengerjakan tugas yang telah diberikan dengan baik. Sikap tanggung jawab merupakan salah satu indikator kepercayaan diri tinggi. Hal yang demikian sejalan dengan pendapat Lauster (Ghufron dan Rini, 2014: 35-36) yang menyatakan bahwa siswa yang bertanggung jawab berarti memiliki kepercayaan diri yang baik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hidayati (2002, 91-92) yang menyatakan bahwa metode *role playing* yang direncanakan dengan baik dapat menanamkan tanggung jawab pada saat bekerja sama dalam kelompok, menghargai pendapat dan kemampuan anggota kelompok, serta belajar mengambil keputusan dalam kelompok.

Perbaikan ketiga dilakukan melalui pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih bersama anggota kelompok lain yang memiliki peran yang sama. Hal ini bertujuan agar siswa lebih mengenal tokoh yang diperankannya. Hal yang demikian sejalan dengan pendapat Wahab (2012: 111) yang menyatakan bahwa siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya. Oleh karena itu, siswa diminta

untuk latihan bersama anggota kelompok lain untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Hal ini didukung oleh pendapat Roestiyah (2001: 15) yang menyatakan bahwa di dalam kelompok, siswa bekerja sama memecahkan masalah dan berusaha mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Perbaikan keempat dilakukan dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk menyampaikan pendapat dan mengajukan pertanyaan. Kegiatan ini membantu siswa untuk memiliki keberanian bertindak dalam mengatasi masalah yang dihadapinya secara lisan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Lie (2004: 4) yang menyatakan bahwa siswa yang memiliki keberanian bertindak berarti memiliki kepercayaan diri tinggi. Hal ini sesuai dengan pendapat Asy'ari (2006: 38-42) yang menyatakan bahwa salah satu karakteristik siswa kelas tinggi yaitu siswa dapat memecahkan masalah yang bersifat verbal.

Perbaikan kelima dilakukan dengan memberikan penghargaan bagi setiap kelompok. Penghargaan sangat penting untuk menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran. Hal yang demikian sejalan dengan pendapat Sumantri & Permana (1999: 273) yang menyatakan bahwa perhatian dan penghargaan dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak psikologis positif pada siswa. Dampak psikologis positif tersebut berupa motivasi, perasaan senang, bersemangat, dan percaya diri.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan guru dan hasil skala kepercayaan diri pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada kepercayaan diri siswa kelas IVB SD Negeri Tegalpanggung. Secara keseluruhan semua rencana tindakan yang direncanakan pada siklus

II terlaksana dengan baik. Permasalahan pada siklus I sudah teratasi sehingga kegiatan pembelajaran pada siklus II menjadi lebih optimal. Oleh karena telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, maka penelitian dihentikan pada siklus II.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS yang menekankan siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Namun, peningkatan yang terjadi pada tindakan siklus I belum signifikan. Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS dengan pembagian kelompok yang diserahkan kepada siswa di bawah bimbingan guru, penjelasan tahap-tahap bermain peran pada setiap kelompok, siswa berlatih bersama anggota kelompok yang memiliki kesamaan peran, pemberian kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan mengajukan pertanyaan, serta pemberian penghargaan pada setiap kelompok dapat meningkatkan kepercayaan diri secara signifikan pada tindakan siklus II.

Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka terdapat beberapa saran, yaitu sekolah dapat memberikan dukungan kepada guru untuk melakukan pelatihan pada guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang variatif dalam pembelajaran, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang

menyenangkan bagi siswa dan menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran, metode *role playing* dapat digunakan guru untuk mengadakan variasi dalam pembelajaran sekaligus meningkatkan kepercayaan diri siswa dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya agar siswa terdorong untuk aktif dalam pembelajaran., dan bagi siswa yang belum mencapai kriteria keberhasilan hendaknya berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan kepercayaan diri di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ghufron, N & Risnawati, R. (2014). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hakim, T. (2002). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY.
- Lauster, P. (2008). *Tes Kepribadian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Lie, A. (2004). *101 cara menumbuhkan kepercayaan diri anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Nasution. (2000). *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Periantalo, J. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi: Asyik, Mudah, & Bermanfaat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rakhmat, J. (1996). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Reid, G. (2009). *Memotivasi Siswa di Kelas: Gagasan dan Strategi*. Jakarta: Indeks.
- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sumantri, M. & Permana, J. (1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wahab, A. A. (2012). *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, T. 2012. *7 Cara Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak*. Diakses pada tanggal 05 Desember 2017 dari <http://www.pendidikankarakter.com/wp-content/uploads/7-Cara-Meningkatkan-Rasa-Percaya-Diri-Anak.pdf>.