



Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Sikap Percaya Diri Siswa pada Mata Pelajaran SBdP di Kelas V UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar

Fitri^{1*}, Sayidiman², Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien³

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Makassar

Email: fitricute011@gmail.com

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Makassar

Email: sayidiman@unm.ac.id

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Makassar

Email: bhakti@unm.ac.id

*Penulis korespondensi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan metode pembelajaran role playing dalam muatan pembelajaran SBdP, gambaran sikap percaya diri siswa pada muatan pembelajaran SBdP, dan mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran role playing terhadap sikap percaya diri siswa pada muatan pembelajaran SBdP kelas V UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Quasi Experiment dengan tipe nonequivalent control group design. Sampel dalam penelitian ini adalah 26 siswa kelas VA dan 22 siswa kelas VB yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Metode role playing diimplementasikan melalui beberapa tahap, dimulai dengan pemanasan dan pemilihan peran, dilanjutkan dengan penataan panggung, penunjukan pengamat, pelaksanaan peran secara spontan, diskusi dan evaluasi, hingga penutupan dengan penarikan kesimpulan. Penerapan metode ini bertujuan agar siswa dapat terlibat aktif dan memahami materi secara mendalam melalui pengalaman langsung. Siswa yang awalnya kurang berani berpartisipasi, merasa malu tampil di depan dan kurang nyaman bekerja sama, setelah menggunakan metode role playing menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, mampu mengatasi rasa malu, mendapatkan pengalaman langsung yang memperkuat keyakinan, serta lebih percaya diri berkolaborasi dengan teman.

Kata Kunci: Metode pembelajaran role playing, sikap percaya diri, SBdP.

Abstract

This study aims to determine the description of the use of role playing learning methods in the SBdP learning content, a description of students' self-confidence in the SBdP learning content, and to determine the effect of the use of role playing learning methods on students' self-confidence in the SBdP learning content of class V UPT SPF SD Negeri Tidung, Makassar City. This study is an experimental study with a quantitative approach. The research design used in this study is Quasi Experiment with a nonequivalent control group design type. The sample in this study was 26 class VA students and 22 class VB students selected by purposive sampling technique. The role-playing method is implemented through several stages, starting with warm-up and role selection, followed by stage setup, observer appointment, spontaneous role-playing, discussion and evaluation, and closing with a conclusion. The application of this method aims to enable students to actively engage and understand the material in depth through direct experience. Students who initially lacked the courage to participate, felt shy to appear in front of others, and were uncomfortable working together, after using the role-playing method, became more active in learning, were able to overcome shyness, gained direct experience that strengthened their beliefs, and were more confident in collaborating with friends.

Keywords: Role playing learning method, self-confidence, SBdP.

PENDAHULUAN

Kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang terhadap kemampuan, nilai, dan potensinya sendiri dalam menghadapi berbagai situasi. Orang yang memiliki kepercayaan diri cenderung lebih berani mengambil keputusan, menyampaikan pendapat, berinteraksi dengan orang lain, dan mampu mengekspresikan pikiran serta perasaannya secara terbuka. Kepercayaan diri mempunyai peran penting yaitu dapat memberikan dampak positif dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk prestasi akademik, interaksi sosial, dan pemecahan masalah, faktanya, tidak setiap siswa mempunyai tingkat kepercayaan diri yang tinggi sehingga perlu menjadi perhatian dan upaya lebih yang dijalankan untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa tersebut. (Humaeroh, 2024) Salah satu mata pelajaran yang mempunyai fungsi dan tujuan yaitu untuk mengembangkan sikap, kemauan dalam berkarya, dan bersemangat adalah Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP).

Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya itu adalah salah satu faktor penentu dalam pembentukan kepribadian peserta didik. (Siskowati, 2022) Suasana pembelajaran seni lebih bersifat demokratis dan menyenangkan, pelaksanaannya harus dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. (Roisaningrum, 2021) Saat ini, pemerintah sedang menerapkan pembaruan kurikulum Merdeka dengan menambahkan pendekatan *deep learning*, Salah satu fondasi penting dalam pendekatan *deep learning* adalah *Meaningful Learning*, yaitu memungkinkan siswa untuk memahami materi pembelajaran secara mendalam serta menyeluruh. *Meaningful learning* juga menekankan pentingnya pembelajaran yang terpusat pada siswa (*student centered*), siswa diberi kesempatan untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan praktik mandiri menjadi alat penting untuk mendorong keterlibatan aktif siswa sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran. (Dewi, 2025)

Berdasarkan hasil observasi awal di Kelas V UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar, ada beberapa siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi dan ada juga yang rendah sehingga pelaksanaan pembelajaran masih terbilang kurang efektif karena guru biasanya menggunakan metode ceramah, ice breaking dan penugasan sesuai buku, khususnya pada mata pelajaran SBdP, pembelajaran terkadang berlangsung kurang interaktif, kreatif, bermakna dan kurang menyenangkan. Sehingga, membutuhkan kreatifitas baru dalam pelaksanaan pembelajaran seperti menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, kreatif, interaktif dan mampu meningkatkan sikap percaya diri siswa khususnya pada mata pelajaran SBdP. Salah satu metode yang sesuai digunakan yaitu metode pembelajaran role playing, metode role playing ini melatih siswa untuk memahami, menghayati, isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang diperankannya, sehingga daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama. (Nasron, 2024) Siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan, mereka terlibat aktif dalam simulasi situasi nyata, di mana setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi, menunjukkan kemampuan mereka, dan mengembangkan keterampilan sosial.

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Ahada, 2023) dengan judul Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Percaya Diri (*Self Confidence*) Siswa Kelas IV SDN CIPUTAT 01 juga menunjukkan bahwa metode role playing memberikan pengaruh yang signifikan terhadap sikap percaya diri siswa. Hal ini terjadi karena metode role playing sangat menyenangkan, seru dan tidak membosankan yang membuat suasana pembelajaran terasa lebih hidup dan dapat menghilangkan kejenuhan dari pembelajaran yang biasa menggunakan metode konvensional sehingga metode role playing dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan dengan meneliti pengaruh metode role playing terhadap kepercayaan diri siswa kelas V pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar, sebuah konteks yang belum banyak dieksplorasi. Penelitian ini juga akan menganalisis secara mendalam bagaimana karakteristik siswa dan pelaksanaan role playing di kelas memengaruhi efektivitas metode ini dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam konteks pembelajaran SBdP.

Dalam upaya meningkatkan pemahaman mendalam (*deep learning*) yang bermakna (*meaningful learning*) serta menumbuhkan sikap percaya diri siswa yang telah dibahas sebelumnya, peneliti memilih metode role playing yang dinilai sangat relevan, terutama dalam konteks pembelajaran SBdP. Maka, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Role

Playing Terhadap Sikap Percaya Diri Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP di Kelas V UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental, yaitu dengan model Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar, yang terdiri dari dua kelas: kelas eksperimen (V A) berjumlah 26 siswa dan kelas kontrol (V B) berjumlah 22 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran role playing, sedangkan variabel terikatnya adalah sikap percaya diri siswa. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi, angket, dan dokumentasi. Prosedur penelitian mencakup pemberian angket pretest, perlakuan penggunaan metode pembelajaran role playing di kelas eksperimen, dan angket posttest. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 25. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan sikap percaya diri siswa sebelum dan sesudah perlakuan serta membandingkannya dengan kelas kontrol.

Penelitian ini menggunakan observasi sebagai alat pengumpulan data, Observasi dalam penelitian ini dengan melakukan pengamatan langsung terhadap siswa saat melakukan pembelajaran. Lembar observasi ini terdiri dari lembar observasi pelaksanaan metode pembelajaran role playing dan observasi sikap percaya diri siswa kelas *treatment* awal dan akhir, observer dilakukan oleh peneliti dan wali kelas V UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar. Adapun tabel kategorisasi penilaian lembar observasi.

Tabel 1. Kategori Keterlaksanaan Penggunaan Metode Pembelajaran

Skor	Kategori
100% - 81%	Sangat Baik
80% - 61%	Baik
60% - 41%	Cukup
40% - 21%	Buruk
<20%	Sangat Buruk

Sumber: Riduwan & Sunarto dalam (Pratiwi, 2023)

Angket yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data sikap percaya diri siswa sebelum dan setelah menggunakan metode pembelajaran role playing dalam proses pembelajaran. Angket ini berisi pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan aspek sikap percaya diri siswa, yang bersifat tertutup yang artinya angket yang disediakan berisi soal-soal dengan teknik yang memilih jawaban.

Tabel 2. Alternatif Jawaban dan Skor Kuesioner (Angket)

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Penelitian mendeskripsikan tentang tujuan penelitian yang telah dilakukan, diantaranya berisi tentang gambaran penggunaan metode pembelajaran role playing pada muatan pembelajaran SBDP di kelas V dan untuk mengetahui gambaran sikap percaya diri siswa pada muatan pembelajaran SBDP di kelas V. Dari hasil penelitian ini juga dapat diketahui ada tidaknya pengaruh penggunaan metode pembelajaran role playing pada muatan pembelajaran SBDP di kelas V UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar. Sampel dalam penelitian ini berasal dari 26 siswa kelas eksperimen dan 22 siswa kelas kontrol dengan total keseluruhan adalah 48 siswa, data seluruh subjek dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes tingkat kepercayaan diri siswa dalam bentuk angket. Skor yang didapatkan dari pengukuran tersebut dijadikan sebagai bahan analisis untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan sikap percaya diri siswa pada kelompok eksperimen dan pada kelompok kontrol.

1. Gambaran Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing pada Mata Pelajaran SBdP di Kelas V UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar

Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Sebelum proses pembelajaran dilakukan pemberian pretest, pertemuan I dan pertemuan II pemberian perlakuan (treatment) berupa penggunaan metode pembelajaran role playing, dan selanjutnya dilakukan posttest untuk mengetahui sikap percaya diri siswa. Observasi dilakukan dengan mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran role playing. Pelaksanaan pembelajaran role playing pada mata pelajaran SBdP di kelas V UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar, pertemuan I diawali dengan pemanasan di mana guru membuka pelajaran dengan salam, sapa, dan apersepsi untuk memperkenalkan siswa pada materi yang akan dipelajari serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, guru akan mengenalkan materi SBdP dengan bahasa yang sederhana dan menyediakan sebuah cerita atau naskah drama singkat yang relevan dengan materi tersebut. Cerita ini dapat dibacakan oleh guru atau ditayangkan dalam bentuk video, lalu guru menjelaskan rencana kegiatan role playing. Langkah berikutnya guru dan siswa bersama-sama memilih pemain yang sesuai dengan karakter yang akan diperankan dan menata panggung dengan mendiskusikan lokasi serta kebutuhan yang diperlukan untuk mendukung jalannya peran. Setelah persiapan selesai, guru menunjuk siswa sebagai pengamat yang tetap aktif terlibat dengan memberikan tugas peran terhadap pemain.

Pertemuan II, Permainan peran dimulai dan guru siap mengintervensi jika peran menyimpang terlalu jauh. Setelah permainan, guru dan siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran yang telah dilakukan, memberikan usulan perbaikan jika perlu. Proses diakhiri dengan penutupan, di mana siswa berbagi pengalaman dan membuat kesimpulan tentang tema permainan peran. Pada pertemuan pertama dan kedua peneliti menggunakan Modul Ajar sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat dengan menggunakan metode pembelajaran role playing.

2. Gambaran sikap percaya diri siswa pada muatan pembelajaran SBdP Kelas V UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar

Gambaran sikap percaya diri dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan dengan mengamati tingkat sikap percaya diri siswa pada awal dan akhir pembelajaran. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk memperoleh gambaran tentang sikap percaya diri siswa sebelum dan setelah pemberian perlakuan (treatment). Sebelum menggunakan metode role playing, siswa menunjukkan beberapa keterbatasan dalam hal kepercayaan diri. Mereka kesulitan mengungkapkan pendapat dengan jelas dan tegas, enggan tampil di depan umum, dan kurang percaya diri dalam bahasa tubuh. Selain itu, mereka seringkali ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan, sulit menerima kritik dengan baik, dan tidak berani mengambil inisiatif.

Namun, setelah menggunakan metode role playing, terjadi perubahan yang signifikan. Siswa menjadi lebih mampu mengungkapkan pendapat dengan jelas dan tegas, berani tampil di depan umum, dan memiliki bahasa tubuh yang lebih meyakinkan. Mereka juga mampu menjawab pertanyaan dengan lancar dan percaya diri, menerima kritik dengan baik, dan berani mengambil inisiatif. Dengan demikian, metode role playing membantu siswa mengatasi berbagai hambatan dalam hal kepercayaan diri dan mengembangkan kemampuan yang sebelumnya tidak mereka miliki. Berikut hasil observasi sikap percaya diri siswa kelas treatment di awal pertemuan dan akhir pertemuan:

Tabel 1. Hasil Observasi Sikap Percaya Diri Siswa Kelas Treatment Awal dan Akhir Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing

No	Aspek yang diamati	Skor	
		Awal	Akhir
1	Berani mengajukan pertanyaan atau menjawab saat ditanya guru.	3	4
2	Mengungkapkan pendapat dengan jelas dan tegas.	2	4
3	Bersedia tampil dalam presentasi, drama, atau kegiatan lainnya.	2	4
4	Postur tubuh tegap, kontak mata baik, dan gerakan tangan natural.	2	3

5	Aktif memberikan ide dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok.	3	4
6	Tidak panik atau malu jika melakukan kesalahan saat berbicara atau tampil.	3	4
7	Tidak ragu berbicara atau berdiskusi dengan guru dan teman.	3	4
8	Bisa menjawab pertanyaan dengan lancar tanpa terlihat ragu-ragu.	2	4
9	Menerima kritik dengan baik tanpa menunjukkan ketakutan atau minder.	2	4
10	Berani mengajukan diri untuk memimpin kelompok atau mencoba sesuatu yang baru.	2	3
Skor perolehan/Skor Maksimal		24/40	38/40
Persentase pencapaian		60%	95%
Kategori		Baik	Sangat Baik

Sumber: Lembar Hasil Observasi

Berikut hasil analisis statistik deskriptif mengenai sikap percaya diri kelas V UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar secara lebih rinci:

a. Data pretest sikap percaya diri siswa

Pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran awal tentang sikap percaya diri siswa sebelum pemberian perlakuan (treatment). Kelompok eksperimen menggunakan metode pembelajaran role playing dalam proses pembelajarannya sedangkan kelompok kontrol bertindak sebagai kelompok pembanding karena dalam proses pembelajarannya kelompok kontrol tidak diberi perlakuan (treatment) berupa metode pembelajaran role playing. Berikut deskripsi hasil pretest siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yaitu:

Tabel 2. Deskripsi Hasil Pretest Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol Angket Sikap Percaya Diri Siswa

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	26	22
Nilai Terendah	83	82
Nilai Tertinggi	95	94
Rata-rata (<i>Mean</i>)	89,00	87,36
Rentang (<i>Range</i>)	12	12
Standar Deviasi	3,059	2,752
Median	89,50	89,00
Modus	87	87

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan pada tabel 2 Deskripsi Hasil Pretest Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol Angket Sikap Percaya Diri Siswa, terdapat perbedaan jumlah sampel antara kelompok eksperimen berjumlah 26 siswa dan kelompok kontrol berjumlah 22 siswa, namun hal tersebut tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap kondisi awal tingkat hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal tersebut dapat diamati pada nilai rata-rata (mean) kelompok eksperimen sebesar 89,00 sedangkan nilai rata-rata (mean) kelompok kontrol sebesar 87,36. Selain itu, data skor pretest kelompok eksperimen lebih homogen dibandingkan kelompok kontrol, ini dapat dilihat pada rentang nilai (range) antara kedua kelompok. Berdasarkan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelompok eksperimen lebih tinggi yaitu 3,059 dibandingkan data kelompok kontrol yaitu 2,752.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Pretest Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol (Angket Sikap Percaya Diri Siswa)

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi		Nilai Statistik	
		Eksperimen	kontrol	Eksperimen	Kontrol
121 - 150	Sangat Tinggi	0	0	0%	0%
91 - 120	Tinggi	11	4	42%	18%

61 - 90	Cukup	15	18	58%	82%
31 - 60	Rendah	0	0	0%	0%
0 - 30	Sangat Rendah	0	0	0%	0%
Jumlah		26	22	100%	100%

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa kondisi awal tingkat sikap percaya diri siswa yaitu keberanian tampil di depan umum pada mata pelajaran SBDP kelas V UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar sebelum pemberian perlakuan didominasi oleh siswa yang memiliki sikap percaya diri dengan kategori cukup pada kelompok eksperimen yakni 15 siswa dengan persentase 58%, sedangkan pada kelompok kontrol sebanyak 18 siswa dengan persentase 82%. Sebelum pemberian treatment, tidak satupun siswa dengan sikap percaya diri dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan bahwa hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih didominasi oleh siswa yang terkategori cukup.

b. Data posttest sikap percaya diri siswa

Posttest kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran akhir tentang hasil belajar siswa setelah pemberian perlakuan (treatment) berupa penggunaan media pembelajaran kartu kuartet dalam proses pembelajarannya. Deskripsi hasil posttest siswa kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 4. Deskripsi Hasil Posttest Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol Angket Sikap Percaya Diri Siswa

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	26	22
Nilai Terendah	136	124
Nilai Tertinggi	148	134
Rata-rata (<i>Mean</i>)	139,80	128,59
Rentang (<i>Range</i>)	12	10
Standar Deviasi	2,939	2,684
Median	140	129
Modus	141	130

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Sesuai dengan tabel 4 menunjukkan adanya perbedaan kondisi sikap percaya diri siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan (treatment). Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata (mean) kelompok eksperimen sebesar 139,80 yang lebih tinggi daripada nilai rata-rata (mean) kelompok kontrol sebesar 128,59 yang memiliki selisih sebesar 11,21. Selain itu, nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelompok kontrol lebih rendah dibandingkan data kelompok eksperimen.

Sedangkan untuk persentase data hasil posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada table dan penjelasan dibawah ini:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi dan Persentase Posttest Siswa Kelompok Eksperimen dan kontrol (Angket Sikap Percaya Diri Siswa)

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi		Nilai Statistik	
		Eskperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
121 - 150	Sangat Tinggi	26	22	100%	100%
91 - 120	Tinggi	0	0	0%	14%
61 - 90	Cukup	0	0	0%	0%
31 - 60	Rendah	0	0	0%	0%
0 - 30	Sangat Rendah	0	0	0%	0%
Jumlah		24	22	100%	100%

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Sesuai dengan tabel 5 mengenai distribusi frekuensi dan persentase skor tingkat percaya diri siswa, menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan tingkat sikap percaya diri siswa pada mata pelajaran SBDP kelas V UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar setelah diberi perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol didominasi oleh siswa yang memiliki sikap percaya diri dengan kategori sangat tinggi.

Dengan demikian, berdasarkan nilai rata rata pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka dapat dibandingkan peningkatan tingkat percaya diri siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai berikut:



Gambar 1. Rata-Rata Pretest dan Posttest Angket Sikap Percaya Diri Siswa

Pada gambar 1. terlihat adanya perbedaan sikap percaya diri siswa sesudah pemberian treatment yang dilihat melalui perolehan nilai rata-rata sikap percaya diri siswa pada mata pelajaran SBDP Kelas V. Hasil pretest kelas eksperimen menunjukkan perolehan nilai sebesar 89 dan nilai pretest pada kelompok kontrol sebesar 87,36, sementara pada posttest kelompok eksperimen sebesar 139,8 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang memperoleh nilai sebesar 128,59. Dari hasil pengukuran tersebut dapat disimpulkan bahwa perubahan nilai yang signifikan terjadi pada kelompok eksperimen, sedangkan pada kelompok kontrol terjadi perubahan yang cukup signifikan. Berdasarkan rata-rata hasil angket kelompok eksperimen adalah 139,8 sedangkan kelompok kontrol 128,59 terdapat selisih sebesar 11,21.

3. Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Sikap Percaya Diri Siswa

a. Uji asumsi analisis data

Ada tidaknya pengaruh penggunaan metode role playing terhadap sikap percaya diri siswa dapat lihat dari hasil analisis statistik inferensial yaitu uji hipotesis. Analisis ini digunakan untuk menganalisis data sampel, dimana hasilnya berlaku secara umum atau generalisasi (berlaku untuk populasi). Sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test maka yang harus dilakukan terlebih dahulu yaitu uji asumsi analisis data. Uji asumsi analisis data terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu prasyarat uji hipotesis parametrik. Uji normalitas dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan Shapiro Wilk, nilai signifikansi yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Hasil uji normalitas data disajikan di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Angket Sikap Percaya Diri Siswa

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest Eksperimen	0.175	$0.517 > 0,05 = \text{Normal}$
Pretest Kontrol	0.120	$0.408 > 0,05 = \text{Normal}$
Posttest Eksperimen	0.068	$0.055 > 0,05 = \text{Normal}$
Posttest Kontrol	0.098	$0.183 > 0,05 = \text{Normal}$

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa data hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk keberanian tampil di depan umum berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $\text{sig} > 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga teknik analisis statistik yang dapat dilakukan adalah analisis statistik parametrik. Dengan begitu, kelompok data tersebut dapat dilibatkan sebagai parameter pada uji hipotesis.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Uji Levene's dan data dikatakan homogen apabila $\text{sig} > 0,05$. Hasil uji homogenitas data yang telah dikumpulkan disajikan di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Angket Sikap Percaya Diri Siswa

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest Kelompok Eksperimen dan Kontrol	0.362	$0.362 > 0.05 =$ Homogen
Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol	0.820	$0.820 > 0.05 =$ Homogen

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan tabel 7 dapat diperhatikan bahwa kelompok data pretest dan posttest angket keberanian tampil di depan umum dinyatakan tidak ada perbedaan varian yang signifikan antara kedua kelompok data atau data dalam penelitian ini adalah homogen. Hal ini dibuktikan pada tabel di atas yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat dilakukan uji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dapat dilakukan dengan terpenuhinya syarat untuk melakukan uji hipotesis menggunakan teknik analisis parametrik, maka data dari hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilibatkan dalam pengujian hipotesis menggunakan independent sample t-test.

1) Independent sample t-test pretest eksperimen dan pretest kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji nilai pretest kelompok eksperimen dan pretest kelompok kontrol dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic Version 25. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui sikap percaya diri siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan berupa metode pembelajaran role playing. Data dikatakan tidak memiliki perbedaan apabila nilai sig (nilai probabilitas) $> 0,05$. Berikut tabel hasil pengujiannya:

Tabel 8. Hasil Uji Independent Sample t-Test antara Pretest Kelompok Eksperimen dan Pretest Kelompok Kontrol (Angket Sikap Percaya Diri Siswa)

Data	T	Df	Nilai Probabilitas Sig (2-tailed)	Keterangan
Pretest kelompok eksperimen dan Pretest Kelompok Kontrol	0,987	45	0,329	$0,329 > 0,05 =$ Tidak ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah Ho diterima jika nilai sig $> 0,05$ dan Ho ditolak jika nilai sig $< 0,05$. Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi ($0,329 > 0,05$) maka Ho diterima, artinya tidak ada perbedaan nilai rata rata pretest kelompok eksperimen dan pretest kelompok kontrol. Kemudian, jika nilai t hitung sebesar 0,987 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan nilai $\alpha = 5\%$ dan $df = 45$ maka nilai t tabel sebesar 2,013. Karena t hitung lebih kecil dibandingkan dengan t tabel ($0,987 < 2,014$), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan antara pretest kelompok eksperimen dan pretest kelompok kontrol.

2) Independent sample t-test posttest eksperimen dan posttest kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen dan posttest kelompok kontrol dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic Version 25. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan berupa metode pembelajaran role playing. Data dikatakan memiliki perbedaan apabila nilai probabilitas $< 0,05$. Berikut tabel hasil Uji Independent Sample t-Test antara posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

Tabel 9. Hasil Uji Independent Sample t-Test antara Posttest Kelompok Eksperimen dan Posttest Kelompok Kontrol (Angket Sikap Percaya Diri Siswa)

Data	T	Df	Nilai Probabilitas Sig (2-tailed)	Keterangan
Posttest kelompok eksperimen dan posttest Kelompok Kontrol	13,362	45	0,000	$0,000 < 0,05 =$ ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah Ho diterima jika nilai sig $> 0,05$ dan Ho ditolak jika nilai sig $< 0,05$. Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$) maka Ho

ditolak dan H_a diterima, artinya ada perbedaan nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen dan posttest kelompok kontrol. Adapun nilai t hitung dari hasil pengujian di atas adalah 13,362. Nilai t tabel yang taraf signifikansinya = 0,05 dan nilai $df = 45$ adalah 2,014. Karena t hitung lebih besar dibandingkan dengan t tabel ($13,362 > 2,014$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara posttest kelompok eksperimen dan posttest kelompok kontrol.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan 2 kali pertemuan baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol. Pada pertemuan pertama kedua kelompok tersebut diberikan pretest (tes awal), selanjutnya dilakukan pembelajaran (treatment) selama 2 kali pertemuan. Pada kelompok eksperimen menggunakan metode pembelajaran role playing sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran demonstrasi. Pertemuan terakhir pada kedua kelompok tersebut diberikan posttest (tes akhir). Setelah dilakukan analisis hasil penelitian, maka berikut ini penjabaran penjelasan penelitiannya.

1. Gambaran Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing pada Mata Pelajaran SBDP Kelas V UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar

Selama proses penelitian, terdapat beberapa Kendala dalam Penerapan Metode Role Playing antara lain: (1) Pada awal pembelajaran peneliti sulit mengontrol siswa karena siswa belum terbiasa dengan penggunaan media dan metode bermain peran (role playing), sehingga pada awal-awal pembelajaran siswa masih sulit untuk beradaptasi sehingga menimbulkan pembelajaran yang kurang efektif, (2) Masih ada siswa yang bergurau dan mengganggu teman pada saat melakukan dialog, sehingga peneliti harus memberi bimbingan khusus pada setiap kegiatan pembelajaran, (3) Terbatasnya waktu untuk pembelajaran yang menerapkan metode bermain peran (role playing), (4) Siswa masih malu untuk membaca dialog dan memerankan tokoh yang ada didalam dialog, sehingga kegiatan pembelajaran dengan penerapan metode role playing kurang berjalan efektif. Namun, terdapat perubahan yang jelas dalam gambaran penggunaan metode tersebut setelah beberapa pertemuan yaitu siswa mulai lebih mahir memahami peran, mampu mengatur waktu penyiapan dengan lebih efisien, dan sebagian besar yang awalnya pasif pun mulai bersedia terlibat sebagai pemain, lebih berani menyampaikan pendapatnya dan bertanya pada guru apabila ada hal yang tidak dimengerti.

Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam (Karomah, 2023) yang mengatakan bahwa salah satu kelemahan dari metode role playing yaitu menggunakan metode Role Playing membutuhkan waktu yang relatif lama atau banyak dan memerlukan kreativitas dan kemampuan berkreasi yang tinggi dari guru dan siswa, namun tidak semua pendidik memiliki kemampuan tersebut. Walaupun terdapat beberapa kendala yang terjadi dalam pemberian treatment, proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran role playing berada pada kategori sangat baik dan siswa sangat antusias dan aktif mengikuti pembelajaran.

2. Gambaran Sikap Percaya Diri Siswa pada Mata Pelajaran SBDP Kelas V UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar

Sikap percaya diri siswa pada awal pertemuan terdapat beberapa siswa yang memiliki sikap percaya diri yang rendah, saat pertama kali diminta tampil di depan kelas untuk role playing, banyak siswa menunjukkan tanda-tanda gugup seperti suara pelan, malu menatap teman, atau badan gemetar sedikit. Ada juga yang merasa kurang mampu memainkan peran utama dan memilih peran yang lebih kecil karena khawatir gagal. Namun, seiring berjalannya waktu, terlihat sikap percaya diri siswa mulai mengalami perubahan di mana siswa yang awalnya jarang mengemukakan pendapat mulai berani menyampaikan pikiran tentang adegan ataupun mengajak teman untuk menghafal dialog bersama, mereka juga memberanikan diri untuk belajar cara berekspresi yang baik dan mulai optimis dan memiliki keyakinan akan kemampuannya sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Iga dalam (Sulfemi, 2020) menyampaikan pada dasarnya sebuah rasa kepercayaan diri suatu bentuk keyakinan dengan diperoleh atau didapat dan dipunyai diri seseorang dalam dirinya agar mampu bekerja, berperilaku, bersikap, dan bertindak agar memperoleh hasil yang diharapkan atau hasil yang baik. Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui hasil observasi sikap percaya diri siswa awal dan akhir. Pada observasi awal memperoleh skor 24 dari skor maksimal 40 yang menunjukkan persentase 60% dengan kategori baik. Kemudian pada observasi akhir proses pembelajaran yang dilakukan berlangsung sangat baik dengan memperoleh skor 38 dari skor maksimal yaitu 40 yang menunjukkan persentase 95% dengan kategori sangat baik.

3. Pengaruh Metode Role Playing terhadap Sikap Percaya Diri Siswa pada Mata Pelajaran SBDP Kelas V UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar

Metode pembelajaran role playing memiliki pengaruh terhadap sikap percaya diri siswa pada mata pelajaran SBDP. Secara signifikan, metode ini meningkatkan sikap percaya diri siswa, yang dibuktikan melalui uji independent sample t-test dengan nilai $P = 0,000$ (lebih kecil dari $\alpha = 0,05$) yang menunjukkan perbedaan jelas antara kelompok eksperimen dan kontrol. Siswa yang awalnya kurang berani berpartisipasi, merasa malu tampil di depan, dan kurang nyaman bekerja sama, setelah menggunakan metode role playing menjadi lebih aktif, mampu mengatasi rasa malu, memperkuat keyakinan diri, serta lebih percaya diri berkolaborasi. Selain itu, metode ini juga membuat pelajaran SBDP jauh lebih baik seperti sebelumnya pembelajaran terkadang terasa kurang interaktif dan membosankan dengan metode konvensional, tetapi dengan role playing suasana menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan seru. Siswa mulai melihat SBDP bukan hanya sebagai mata pelajaran yang mengajarkan keterampilan seni semata, tetapi juga sebagai wadah untuk mengekspresikan diri, berkreasi, dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, sehingga membuat mereka lebih termotivasi dan aktif berpartisipasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Holipah et al. dalam (Nurahma, 2025) yaitu metode pembelajaran role playing berhasil membuat murid lebih aktif pada proses pembelajaran, karena memakai metode pembelajaran Role Playing ini murid bisa menyampaikan ide dan gagasan serta menunjukkan perasaan mereka tanpa rasa takut serta malu sebab siswa tampil kedepan. Bukan hanya bisa menaikkan kemahiran berbahasa lisan, metode Role Playing pula bisa meningkatkan kepercayaan diri mereka.

Berdasarkan tabel distribusi dan persentase skor nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan sikap percaya diri siswa pada kelompok eksperimen setelah diterapkan metode role playing, yang sejalan dengan yang dijelaskan oleh Desmita (Sjech, 2023) yaitu teori belajar behavioristik yang menekankan interaksi stimulus-respon dan pembentukan perilaku melalui pengalaman langsung. Namun, dominasi kategori "Sangat Tinggi" pada posttest mengindikasikan potensi *ceiling effect* dan perlu diinterpretasikan hati-hati, mengingat latar belakang masalah menekankan pentingnya variasi dalam tingkat kepercayaan diri siswa (Humaeroh, 2024). Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh (Alfian Khadafi, 2025) yang mengatakan bahwa salah satu metode pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa yaitu metode role playing (bermain peran).

SIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain:

1. Proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran role playing pada kelompok eksperimen dengan mata pelajaran SBDP di kelas V UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar berlangsung dengan sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari keterlaksanaan metode pembelajaran role playing pada lembar observasi yang mengalami peningkatan yaitu pada lembar observasi awal menunjukkan kategori baik dan observasi akhir menunjukkan kategori sangat baik.
2. Sikap percaya diri siswa kelompok eksperimen pada mata pelajaran SBDP di kelas V UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar lebih tinggi jika dibandingkan dengan Sikap percaya diri siswa kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dengan nilai posttest yang menunjukkan bahwa jumlah siswa pada kategori tinggi bahkan sangat tinggi pada kelompok eksperimen lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa pada kelompok kontrol.
3. Terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran role playing terhadap sikap percaya diri siswa pada mata pelajaran SBDP di kelas V UPT SPF SD Negeri Tidung Kota Makassar. Hal ini karena adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran role playing dan kelompok kontrol tanpa menggunakan metode pembelajaran role playing. Hal ini disebabkan karena nilai probabilitas lebih kecil daripada 0,05.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan maka penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, memberikan apresiasi terhadap para guru yang menggunakan metode pembelajaran untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran

- sehingga sikap percaya siswa dapat meningkat yang salah satunya metode pembelajaran role playing.
2. Bagi guru, dapat menggunakan metode pembelajaran role playing sebagai salah satu alternatif untuk pembelajaran dalam meningkatkan sikap percaya diri siswa terhadap pembelajaran SBDP.
 3. Bagi siswa, dapat mengikuti proses pembelajaran dengan aktif, antusias, serta lebih fokus terkait penggunaan metode pembelajaran role playing dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahada, N. (2023). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Percaya Diri (*Self Confidence*) Siswa Kelas IV SDN Ciputat 01, 118.
- Khadafi, A. D. (2025). Implementasi Role Playing dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Mata Pelajaran PAI Kelas 1 di Sekolah SDIT Nabawi. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(1), 249-261.
- Dewi, A. R. (2025). Deep Learning Dalam Pembelajaran MI Tinjauan Literatur Dalam Meaning Learning Mindful. *10(2)*, 584-592.
- Humaeroh, S. D. (2024). Pentingnya Membangun Rasa Percaya Diri Siswa Melalui Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar *The Importance of Building Students ' Self-Confidence Through Cultural Literacy and Citizenship in Elementary Schools*. 2, 12-17.
- Karomah, S. d. (2023). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 112.
- Nasron, H. (2024). Metode-Metode Pembelajaran Yang Diterapkan Dalam Proses Pembelajaran Di Indonesia. *10*, 1058-1077.
- Nurahma, H. (2025). Analisis Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *14(2)*, 2573-2584.
- Roisaningrum, T. A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dalam Membentuk Karakter Kerjasama Siswa Kelas V SD Negeri 02 Kluwan Penawangan. *Jurnal Dwijaloka*, 128-137.
- Siskowati, E. P. (2022). Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi Menggambar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 42-47.
- Sjeh, N. d. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5, 404-411.
- Sulfemi, W. B. (2020). Pengaruh Rasa Percaya Diri Dan Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru. *Nidhomul Haq : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 157-179.