

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS V DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Hani Putri Utami^{1✉}, Zahara Hasnah

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Adzkia, Indonesia

² Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Adzkia, Indonesia

✉ Email: Hasniputri@gmail.com

DOI: 10.64840/bhaswara.v1i3.113

Informasi

Abstract

Diterima:

17/09/2025

Direvisi:

10/11/2025

Tersedia Daring:

31/12/2025



Penulis Korespondensi

This research was motivated by the low level of students' self-confidence in learning the Indonesian language. This issue is attributed to the inappropriate and insufficiently varied teaching methods used by the teacher. As a result, students' self-confidence in Indonesian language learning is categorized as low. Therefore, the researcher was interested in experimenting with the Role Playing learning method to improve the self-confidence of Grade V. This research is quantitative in nature and uses a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest model. The population of the study consisted of all Grade V students, totaling 13 students. Data analysis was conducted using the T-test with the help of SPSS version 2023. The data was processed using quantitative methods and then described through hypothesis testing. The results of the study indicate that the Role Playing learning method has an influence on the self-confidence of Grade V students at SDN 18 Balimbiang. The findings from the Paired Samples Test show a significance level (Sig. 2-tailed) of 0.00. Based on degrees of freedom ($df = 12$) and a significance level of 0.05, the critical t-value is 11.52. Since the calculated t-value (t_{count}) is greater than the critical t-value ($15.689 > 11.52$), and Sig. (2-tailed) $0.00 < 0.05$, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. It can be concluded that the Role Playing learning method significantly influences the self-confidence of Grade V students in Indonesia language learning.

Keywords: Content, Formatting, Article.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kepercayaan diri siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh faktor metode pembelajaran yang belum tepat dan belum bervariasi yang digunakan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan tingkat kepercayaan diri siswa berada pada kategori rendah pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Karena itu peneliti tertarik untuk meneliti metode pembelajaran Role Palying terhadap kepercayaan diri siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, pre experimental dengan desain one grup pretest-posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V dengan jumlah siswa 13 orang. Analisis data dilakukan dengan menggunakan Uji-T dengan bantuan SPSS versi 2023. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif kemudian diuraikan dengan hipotesis. Hasil temuan ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran Role Playing terhadap kepercayaan diri siswa kelas V. Adapun hasil penelitian dengan menggunakan Paired Samples Test diperoleh hasil taraf Sig.(2-tailed) bernilai 0,00. Untuk mengetahui nilai distribusi rtabel dilihat berdasarkan $df=12$ dengan taraf signifikan 0,05 adalah 11,52. Oleh karena itu nilai thitung $>$ ttable ($15,689 > 11,52$) dan Sig.(2-tailed) $0,00 < 0,05$ maka H_0

ditolak dan Ha diterima. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh metode pembelajaran Role Playing terhadap kepercayaan diri siswa kelas V dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Isi, Format, Artikel.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memiliki berbagai fungsi dan juga kedudukan yang menjadikannya sangat sakral dan dijunjung tinggi oleh bangsa Indonesia. Salah satu kedudukan bahasa Indonesia yaitu sebagai bahasa Nasional. Bahasa Indonesia sebagai bahasa Nasional mencerminkan nilai-nilai sosial budaya yang mendasari adanya rasa kebangsaan. Hal ini berarti bahasa Indonesia menyatukan banyaknya bahasa daerah antar suku di Indonesia sehingga terbentuk suatu kesatuan dan rasa kebangsaan. Oleh karena itu, bahasa Indonesia yang digunakan haruslah dengan kata kata baku serta baik dan benar. Kata baku adalah kata yang digunakan telah sesuai dengan kaidah atau pedoman bahasa yang sudah ditentukan (Tepu Sitepu & Rita, 2023)

Percaya diri adalah bagian terpenting yang harus dimiliki setiap individu di dalam hidupnya, terutama dimiliki oleh pelajar. Pada setiap kegiatan belajar, seorang pelajar yang memiliki rasa percaya diri maka ia akan mampu untuk menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi. Bahkan mampu untuk mendapatkan hasil yang baik dalam setiap usaha yang ia upayakan. Individu yang memiliki rasa percaya diri merasa yakin akan kemampuan dirinya, sehingga bisa menyelesaikan masalahnya karena tahu apa yang dibutuhkan dalam hidupnya, serta mempunyai sikap positif yang didasari keyakinan dan kemampuannya. Individu tersebut bertanggung jawab akan keputusannya yang telah diambil serta menatap fakta dan realita secara obyektif yang didasari keterampilan Sholihah, (2021)

Tanpa adanya rasa percaya diri, peserta didik dapat menunjukkan sikap negatif terhadap pembelajaran, ia akan menghalangi dirinya untuk menyadari semua potensi yang dimiliki. Peserta didik yang kurang percaya diri tersebut takut mencoba hal baru, tidak berani menghadapi konflik, merasa tidak memiliki kelebihan dan keterampilan tertentu, bahkan cenderung mudah menyerah pada tugas atau permainan yang sulit.

Hasil observasi awal di kelas V SDN 18 Balimbiang menunjukkan bahwa siswa kelas V memiliki kepercayaan diri yang rendah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Gejalanya antara lain: sikap percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat masih kurang, siswa ragu dan kurang yakin saat menjawab pertanyaan yang diajukan guru, pendekatan metode pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi. Faktor penyebabnya meliputi metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum memenuhi pengembangan rasa percaya diri siswa.

Dari permasalahan yang terjadi di kelas V SDN 18 Balimbiang, maka dapat peneliti simpulkan bahwa sikap percaya diri peserta didik kelas V SDN 18 Balimbiang masih rendah. Hal ini perlu di atasi dengan mencari pemecahan masalah terkait sikap percaya diri peserta didik agar tidak menjadi kebiasaan yang akan di lakukan peserta didik

hingga masa depan, salah satunya dengan adanya pendekatan atau metode pembelajaran yang dapat mendukung agar sikap percaya diri peserta didik dapat meningkat.

Adapun upaya yang dapat membantu untuk mengatasi permasalahan tersebut sebagaimana merujuk kepada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hanwita (2019) dalam buku yang ditulis oleh Munasih, menyatakan bahwa hampir seluruh upaya peningkatan karakter percaya diri baik berupa program maupun kebiasaan pasti mengandung interaksi social di dalamnya, seperti misalnya peningkatan karakter percaya diri dengan bermain peran (*role playing*) peran yang sudah diteliti berhasil meningkatkan karakter percaya diri siswa juga mengandung interaksi social di dalamnya Munasih (2023). Berdasarkan pemaparan di atas penulis merasa perlu adanya tindak lanjut dalam mengatasi permasalahan sikap percaya diri peserta didik dengan menerapkan metode *role playing*. Metode *role playing*. Arti *role* secara harfiah adalah peranan, dan *playing* adalah bermain. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman Hamalik,(2020). Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan metode *role playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode *role playing*, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif Nurhasanah, A. I., Sujana. A., (2023)

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif jenis eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode ilmiah yang digunakan untuk menguji suatu perlakuan yang mempengaruhi hal lain dalam kondisi yang diatur dan dikendalikan. Adapun jenis desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian yaitu *Pre Experimental Design*, (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis metode *Pre Experimental Design*. *Pre Experimental Design* ini bukan eksperimen sebenarnya, karena masih ada variabel luar yang mempengaruhi variabel dependen. Hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen tidak hanya dipengaruhi oleh variabel independen karena tidak ada variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara acak. Kemudian bentuk desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini ada pretest sebelum diberi perlakuan yang membuat hasil perlakuan lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelumnya (Sugiyono, 2018).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rancangan yang digunakan sebagai berikut :

Tabel 1. Model Desain Quasi Eksperimental

Group (Kelompok)	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	0 ₁	X	0 ₂

Keterangan :

0₁ = Pretest (Sebelum di beri perlakuan)

X = Treatment (Perlakuan)

0₂ = Posttest (Setelah di beri perlakuan)

Peneliti melakukan penelitian ini pada semester genap tahun 2025. Populasi dalam penelitian ini melibatkan 13 orang siswa kelas V di SDN 18 Balimbiang dengan jumlah siswa laki-laki 5 orang dan perempuan 8 orang. Adapun rincian populasi sebagai berikut:

Tabel 2. Jumlah siswa kelas V SDN 18 Balimbiang

No	Siswa Perempuan	Siswa Laki-Laki	Jumlah
1	8 Orang	5 Orang	13 Orang

(sumber:wali kelas V)

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 18 Balimbiang yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang masih rendah yang berjumlah 13 orang.

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan, menggunakan instrument dalam bentuk skala pengumpulan data. Penilaian skor untuk kepercayaan diri di ukur dengan menggunakan skala pemahaman kepercayaan diri model *Likert*. Menurut sugiyono (2019:154) skala likert di gunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seorang atau kelompok. Skala Likert memiliki dua bentuk yaitu pernyataan negative dan pernyataan positif.

Tabel 3. Skala Likert

No	Jawaban Siswa	Skor Untuk Setiap Pertanyaan
1	Sangat Baik (SB)	4
2	Baik (B)	3
3	Kurang Baik (KB)	2
4	Tidak Baik (TB)	1

Sumber : Sugiyono 2019

Data yang didapat dari penelitian berikutnya dianalisis dengan menggunakan pengujian hipotesis melalui metode statistik parametrik, yang meliputi uji normalitas dan pengujian hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 18 Balimbiang, Nagari.Balimbiang, Kecamatan.Rambatan, Kabupaten. Tanah Datar dapat diuraikan dan dideskripsikan secara rinci hasil penelitian tentang pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap kepercayaan diri siswa kelas V SDN 18 Balimbiang, terlebih dahulu perlu dianalisis tentang kemampuan kepercayaan diri siswa SDN 18 Balimbiang sebelum peneliti menggunakan metode *Role Playing (Pretest)* dan kepercayaan diri siswa kelas V SDN 18 Balimbiang setelah menggunakan metode *Role Playing (posttest)*.

1. Deskripsi Kepercayaan Diri Siswa Kelas V SDN 18 Balimbiang Sebelum Menggunakan Metode *Role Playing (Pretest)*

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksud untuk mengetahui sebab dan akibat dari suatu subjek penelitian. Caranya adalah dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang telah dieksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap kepercayaan diri siswa SDN 18 Balimbiang. Pada penelitian ini peneliti dengan sampel 13 orang siswa , terkait dengan kepercayaan diri, maka peneliti menyajikan hasil penelitian yang mengungkapkan tentang kepercayaan diri. *Pretest* ini dilakukan untuk mengetahui kepercayaan diri awal siswa. Berdasarkan analisis data *pretest* kepercayaan diri siswa SDN 18 Balimbiang adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Nilai *Pre-Test* Siswa

NO	Nama	Total
1	AA	54
2	AG	52
3	AF	50
4	AR	50
5	FA	53
6	KDN	50
7	MSA	51
8	MS	50
9	MSM	49
10	MR	51
11	MEP	51
12	NR	53
13	RY	50
JUMLAH		664

Dari hasil *Pre-Test* pada tabel 4.1 diperoleh jumlah total adalah 664, dimana pengukuran *pre-test* ini sebelum diberikan perlakuan pada kelas V SDN 18 Balimbiang. Skor tertinggi diperoleh dengan angka 54 dan skor terendah diperoleh dengan angka 49.

2. Pelaksanaan Pembelajaran (Perlakuan/*Treatment*)

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran adalah perlakuan yang diberikan pada kelas V SDN 18 Balimbiang menggunakan metode *role playing* yang berlangsung dari tanggal 2 Juni-17 Juni 2025. Setelah peneliti menetapkan subjek penelitian, selanjutnya pelaksanaan perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN 18 Balimbiang mulai dari tanggal 2 Juni sampai dengan 17 Juni 2025. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V. Penelitian ini dilakukan 4X pertemuan dikelas sampel. Sebelum penelitian dilakukan, maka peneliti terlebih dahulu menentukan persiapan dari awal dengan menyusun modul ajar. Modul ajar ini berguna sebagai pedoman untuk mempermudah peneliti dalam melakukan proses pembelajaran. Modul ajar dibutuhkan sebelum memulai proses pembelajaran dikelas, karena proses pembelajaran tanpa perencanaan akan sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Modul ajar yang maksimal dapat menunjang meningkatnya proses belajar siswa. Modul ajar yang didalamnya terdapat strategi pembelajaran atau metode pembelajaran, dan alat evaluasi yang tersedia lengkap. Peneliti juga menyiapkan lembar instrument observasi kepercayaan diri siswa. Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi Bergerak Bersama. Adapun jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 5. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran

NO	KEGIATAN	TANGGAL	TEMA
1	Pertemuan 1 (<i>Pretest</i>)	2 Juni 2025	
2	Pertemuan Ke-2 (Mengajar dengan metode <i>Role Playing</i>)	3 Juni 2025	Berhenti Mengganggu
3	Pertemuan ke 3 (Mengajar dengan metode <i>Role Playing</i>)	5 Juni 2025	Kebersamaan
4	Pertemuan ke 4 (Mengajar dengan metode <i>Role Playing</i>)	10 Juni 2025	Gotong Royong

5	Pertemuan ke 5 (Mengajar dengan metode <i>Role Playing</i>)	16 Juni 2025	Bekerja Sama Kita Bisa
6	Petemuan ke 6 (<i>Posttest</i>)	17 Juni 2025	

3. Deskripsi Data Hasil *Posttest*

Setelah dilakukan 4 kali perlakuan pada siswa kelas V SDN 18 Balimbiang, maka selanjutnya peneliti melakukan *posttest* guna untuk mengukur dan melihat apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa kelas V SDN 18 Balimbiang. Peneliti kembali melakukan pengukuran *posttest* dengan mengisi kembali angket skala percaya diri yang diisi oleh guru. Berikut hasil jumlah skor kepercayaan diri siswa setelah diberikan *posttest*.

Tabel 6. Nilai *Post-Test* Siswa

NO	Nama	<i>Post-Test</i>
	AA	71
	AG	72
	AF	71
	AR	72
	FA	72
	KDN	70
	MSA	73
	MS	72
	MSM	74
	MR	70
	MEP	73
	NR	70
	RY	71
JUMLAH		931

Berdasarkan data diatas dapat kita lihat bahwa ada peningkatan dari nilai pada masing-masing individu atau siswa setelah diberikannya perlakuan atau treatment, kemudian dilakukan kembali *posttest*. Adapun hasil dari *posttest* secara keseluruhan diperoleh total 931 dengan skor tertinggi 73 dan skor terendah 70.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: Metode pembelajaran *Role Playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepercayaan diri siswa kelas V dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 18

Balimbiang. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistik Paired Samples T-Test yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0.00 dengan nilai thitung = 15,689, yang lebih besar dari ttabel = 11,52. Artinya, terdapat peningkatan kepercayaan diri siswa setelah diterapkannya metode *role playing* dalam proses pembelajaran. Metode ini mampu mendorong siswa untuk tampil aktif, percaya diri, dan berani dalam mengungkapkan pendapat serta mengekspresikan diri mereka di depan kelas. Dengan demikian, penerapan metode *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan aspek afektif siswa, khususnya dalam hal kepercayaan diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Munasih. (2023). *Bermain Peran Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar*. DOTPLUS.
- Nurhasanah, A. I., Sujana. A., & S. A. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 4(2), 182–191.
- Sholihah, M. (2021). *SOLUSI TERHADAP PROBLEM PERCAYA DIRI (SELF CONFIDANCE)*. 4(1), 30–45.
- Tepu Sitepu & Rita. (2023). Peningkatan Kemampuan Mahasiswa dalam Membedakan Bahasa Baku dan Bahasa Tidak Baku di Universitas Andalas. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 13(1), 20–23.