

### EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN PERCAYA DIRI SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV

Nurul Uswatun Khasana<sup>1</sup>, Farizal Imansyah<sup>2</sup>, Marleni<sup>3</sup>  
PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang<sup>1,2,3</sup>

[nurulkhasana04@gmail.com](mailto:nurulkhasana04@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [farizal@univpgri-palembang.ac.id](mailto:farizal@univpgri-palembang.ac.id)<sup>2</sup>, [marlenigandhi82@gmail.com](mailto:marlenigandhi82@gmail.com)<sup>3</sup>

#### Info Artikel

##### Kata Kunci:

*Role Playing;*  
*Percaya Diri;*  
*Pembelajaran IPS.*

##### Keywords:

*Role Playing; Self-*  
*confident; Social*  
*Studies Learning.*

#### Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian metode eksperimen. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui efektifitas penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan percaya diri siswa kelas VI pada pembelajaran IPS. Masalah yang melatar belakangi penelitian ini adalah dalam pelaksanaan pembelajaran guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan tidak hanya itu sebenarnya guru juga sudah menggunakan model pembelajaran yang bervariasi seperti model pembelajaran yang bersifat diskusi. Namun, dalam penerapannya guru tidak mengikuti prosedurnya yang menjadikannya terlihat seperti diskusi biasa. Sehingga, kurangnya interaksi antara guru dan siswa yang berakibat siswa menjadi bosan dan kurang memahami materi yang diajarkan. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas VI A dan VI B. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah lembar angket yang disebarakan saat *posttest* dan *pretes* yang berjumlah 20 butir pernyataan. Jika dilihat dari hasil perhitungan uji-t dengan nilai signifikan adalah  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara hasil belajar *pretest* eksperimen dengan *posttest* eksperimen, peneliti menyimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa pada pembelajaran IPS.

#### Abstract

*This research is quantitative research with experimental research methods. This study is focused on knowing the effectiveness of the use of the Role Playing learning method in increasing the confidence of class VI students in social studies learning. The problem behind this research is that in the implementation of learning the teacher still uses conventional learning methods and not only that, actually the teacher has also used various learning models such as discussion models. However, in practice, the teacher does not follow the procedure which makes it look like a normal discussion. Thus, the lack of interaction between teachers and students results in students becoming bored and not understanding the material being taught. The subjects in this study were class VI A and VI B. The instrument used in this study was a questionnaire distributed during the posttest and pretest, which consisted of 20 statements. If seen from the results of the t-test calculation with a significant value is  $0.000 < 0.05$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that there is a difference between the experimental pretest and posttest experimental learning outcomes, the researcher concludes that the role-playing learning method is effective in increasing students' self-confidence in social studies learning.*

Corresponding Author:

**Nurul Uswatun Khasana**

Pendidikan Guru Sekolah  
Dasar, Universitas PGRI  
Palembang, Indonesia:  
[nurulkhasana04@gmail.com](mailto:nurulkhasana04@gmail.com)

Copyright © 2022 Nurul Uswatun Khasana, Farizal Imansyah, Marleni  
This work is licensed under Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



#### PENDAHULUAN

Secara bahasa definisi pendidikan mengandung arti “bimbingan yang dilakukan oleh seseorang (orang dewasa) kepada anak – anak, untuk memberikan pengajaran, perbaikan moral dan melatih intelektual” (Sholichah, 2018). Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan secara sadar dan terencana oleh sekelompok manusia. “Istilah pendidikan pada dasarnya berasal dari bahasa Yunani “*peadagogie*”, yang akar katanya “*pais*” yang berarti anak dan “*again*” yang artinya membimbing. Jadi, “*peadagogie*” berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Dalam bahasa Inggris, pendidikan diterjemahkan menjadi “*education*”. “*education*” berasal dari bahasa Yunani “*educare*” yang berarti

membawa keluar yang tersimpan dalam jiwa anak, untuk dituntun agar tumbuh dan berkembang” (Syafri & Zen, 2017). Dapat diartikan bahwa pendidikan berusaha untuk memunculkan serta mengembangkan potensi dalam diri anak baik itu berupa bakat maupun pengetahuan anak, dalam dunia pendidikan terdapat proses belajar mengajar.

Namun pada saat ini, masih banyak guru yang melaksanakan tugasnya dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) hanya memanfaatkan metode ceramah atau konvensional dan proses pembelajaran hanya terfokus pada penjelasan guru atau dengan kata lain kurangnya keterlibatan siswa dalam penyampaian materi pembelajaran terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), hal ini memicu timbulnya permasalahan pada siswa atau indikator yang mempengaruhi siswa memiliki kepercayaan diri yang rendah. Seperti, faktor guru yang tidak memberikan ruang atau kesempatan kepada siswa untuk bertanya, siswa tidak percaya diri dalam menyampaikan pendapat yang berdampak siswa kurang aktif dalam mengikuti proses belajar, siswa masih saling menunjuk ketika diminta oleh guru untuk mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas, siswa merasa bosan dengan proses belajar sehingga siswa hanya berperan pasif dalam proses pembelajaran di kelas. Kondisi ini membuat kepercayaan diri pada siswa tidak terlihat sehingga berpengaruh pada tidak tercapainya nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah pada pembelajaran IPS yakni sebesar 70, hanya 12 siswa (21,7 %) dari siswa kelas VI yang berjumlah 47 siswa mampu mencapai standar nilai KKM, dan 35 siswa (78,3%) lain belum mampu untuk mencapai standar nilai KKM yang telah ditetapkan. Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri 14 Sembawa bersama wali kelas VI, hal ini dianggap sebagai salah satu masalah dalam dunia pendidikan yang akan diteliti oleh peneliti.

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pada pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Hamdayama, 2016). Dengan penggunaan metode *Role Playing* siswa akan menempatkan diri sebagai pemeran atau tokoh pada materi pembelajaran, hal ini akan melatih mental siswa agar lebih berani dalam menyampaikan pendapat, berbicara didepan kelas, melakukan kerjasama tim, atau dengan kata lain guna untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Menurut Luser (Ghufron & Risnawita, 2017) “kepercayaan diri diperoleh dari pengalaman hidup, kepercayaan diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang berupa keyakinan akan kemampuan diri seseorang sehingga tidak terpengaruh oleh orang lain dan dapat bertindak sesuai kehendak, gembira, optimis, cukup toleran dengan tanggung jawab”. Rasa percaya diri yang dibangun dalam diri siswa akan membantu siswa lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran dikelas dan membuatnya merasa nyaman dengan lingkungan belajarnya, hal ini akan berdampak pula pada peningkatan hasil belajar yang akan diperoleh siswa. Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran, dipilih guna untuk mendorong tercapainya indikator dari sikap percaya diri seperti salah satunya berani presentasi didepan kelas serta mengemukakan pendapatnya.

Ayu Tusaroh (2020) telah melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” Ayu menyatakan bahwa hasil kepercayaan diri siswa jauh lebih baik dengan diterapkannya metode bermain peran. Ada pula penelitian yang telah dilaksanakan oleh Septi Ayu Lestari (2018) dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV MIS A1 – Hidayah Percut Sei Tuan” hasil penelitian ini menyatakan bahwa terhadap pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar PKN siswa kelas IV MIS A1 – Hidayah Percut Sei Tuan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti fokus pada satu upaya peningkatan dalam bidang pendidikan yang sekiranya dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa sekolah dasar dengan menggunakan penerapan metode *Role Playing* khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan penerapan metode *role playing* dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa. Serta untuk mengetahui apakah proses pembelajaran IPS dengan metode *role playing* dapat efektif.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, Menurut (Sugiyono, 2018 : 81) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Hal ini berarti tidak semua orang dapat dijadikan sampel atau dengan kata lain hanya yang mewakili dari populasi saja. Dalam penelitian ini sampel yang dipilih sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri 14 Sembawa, dimana kelas VI terdiri dari 2 rombel, yakni ada kelas VI A berjumlah 23 siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian kelas kontrol yang akan diberikan perlakuan dengan penerapan metode konvensional dan

pada kelas VI B berjumlah 24 siswa yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan penerapan metode *role playing*. Adapun sampel dari penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Jumlah Sampel

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa	Keterangan	
	L	P			
VI	A	10	13	23 Siswa	Kelas Kontrol
	B	12	12	24 Siswa	Kelas Eksperimen
<b>Jumlah</b>		22	25	47 Siswa	

Sumber : Kepala Tata Usaha SD Negeri 14 Sembawa

### Teknik Pengumpulan Data

Menurut Widoyoko (Palupi, 2016) “Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna”. Jadi dapat disimpulkan bahwa angket adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dapat digunakan untuk mengukur peningkatan rasa percaya diri pada siswa, dengan cara peneliti menyebarkan beberapa poin pernyataan tertulis kepada responden atau siswa. Dalam pembuatan angket ini menggunakan Skala *Likert*, Skala *Likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, atau pendapat seseorang mengenai sebuah peristiwa atau fenomena berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti (Puspitasari, 2018). Dalam penggunaan Skala *Likert* terdapat dua bentuk pernyataan, yaitu bentuk pernyataan positif dan pernyataan negatif. Pernyataan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1 sedangkan bentuk pernyataan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5. Bentuk jawaban yang digunakan peneliti pada Skala *Likert* ini adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 2. Kategori Jawaban Angket

Jenis Pernyataan			
Positif		Negatif	
Kategori	Skor	Kategori	Skor
Sangat Setuju	5	Sangat Setuju	1
Setuju	4	Setuju	2
Kurang Setuju	3	Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2	Tidak Setuju	4
Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Tidak Setuju	5

Sumber : (Puspitasari, 2018)

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan selanjutnya diolah dan kemudian dianalisis”. Tujuan dari analisis datanya adalah untuk menyederhanakan data kedalam bentuk yang mudah dibaca dan diinterpretasikan. Atau dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis data adalah bentuk penyederhanaan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan agar lebih mudah dipahami. Setelah data dihitung, langkah selanjutnya yakni penetapan kriteria pada masing – masing data. Untuk dapat mengetahui kriteria yang dapat digunakan pada data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka terlebih dahulu dilakukan perhitungan interval sebagai berikut menggunakan rumus dari Irianto (2018 : 57):

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{\text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil}}{\text{Jumlah Kelompok}} \\ &= \frac{105 - 21}{5} \\ &= 16,8 \text{ (17)} \end{aligned}$$

Tabel 3. Kategori Skor Peningkatan Percaya Diri

No.	Skor Interval	%	Kategori
1.	≥ 88	≥ 92	Sangat Tinggi
2.	70 – 87	61 – 91	Tinggi
3.	52 – 69	45 – 60	Sedang
4.	34 – 51	29 – 44	Rendah
5.	≤ 34	≤ 28	Sangat Rendah

Sumber : Adaptasi (Monika, Suryadinata, & Farida, 2020)

Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan uji-t dengan melakukan uji prasyarat terlebih dahulu, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan program *SPSS* versi 23 untuk menguji data, karena uji statistik bisa digunakan apabila data tersebut berdistribusi normal. Dalam melakukan uji

normalitas data peneliti menggunakan uji *Kolmogorov – Smirnov*. Dimana pada kriteria pengujian uji *Kolmogorov – Smirnov* data dikatakan berdistribusi normal apabila

- Jika nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $> 0,05$  maka data dinyatakan berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data kedua sampel penelitian mempunyai varians data yang sama. Dalam teknik uji yang digunakan yaitu uji F. Hipotesis yang digunakan pada pengujiannya adalah sebagai berikut:

$$H_o : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \text{ (kedua kelompok sampel mempunyai varians yang sama)}$$

$$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \text{ (kedua kelompok sampel mempunyai varians tidak sama)}$$

Langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

#### 1. Perumusan Hipotesis

$H_a$  : Sampel berasal dari varians yang homogen.

$H_o$  : Sampel berasal dari varians yang tidak homogen.

#### 2. Taraf Signifikansi

$$\alpha = 0,05 \text{ (5\%)}$$

#### 3. Uji Homogenitas Dengan SPSS Versi 23

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan SPSS Versi 23 untuk menguji homogenitas data.

#### 4. Kriteria Pengujian

Taraf signifikansi yang digunakan yaitu  $\alpha = 0,05$ . Apabila signifikansi ( $\text{sig}$ ) atau p-value yang diperoleh dari pada *Based on Mean*  $> 0,05$  maka  $H_a$  diterima (kedua sampel memiliki varians yang sama atau homogen).

#### 5. Kesimpulan

$H_o$  :  $\text{Sig} > 0,05$  sampel memiliki varians yang sama / homogen,  $H_a$  diterima.

$H_a$  :  $\text{Sig} < 0,05$  kedua sampel memiliki varians yang tidak sama / homogen,  $H_o$  ditolak.

Uji t digunakan untuk menguji tingkat signifikan dari pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen Santoso Slamet (Lestari, Farida, & Chamidah, 2019). Atau dengan kata lain pada penelitian ini uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan percaya diri siswa pada pembelajaran IPS. Pengujian hipotesis menggunakan dengan metode *Independent Samples Test* dengan bantuan program SPSS Versi 23.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

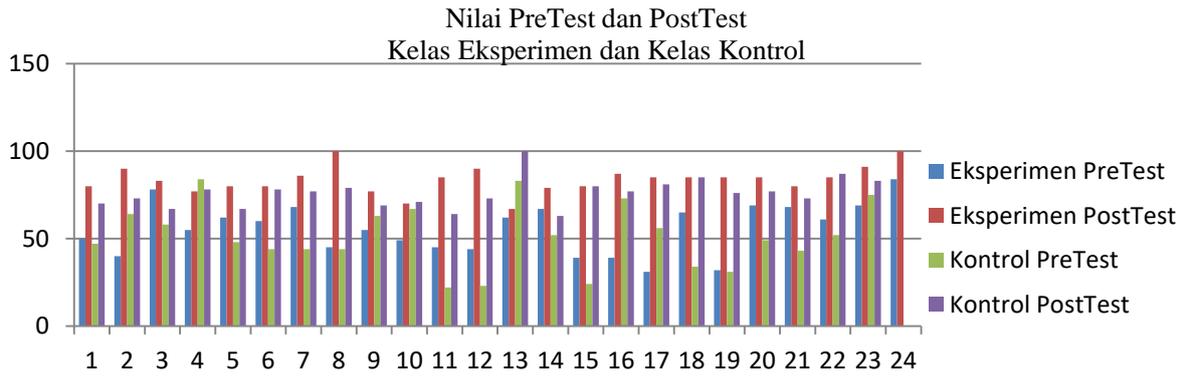
Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, penelitian ini dimulai dengan menguji validasi instrument berupa angket yang berjumlah 40 butir pernyataan. Pada hasil uji coba yang telah dilaksanakan terdapat 20 butir pernyataan valid dan 20 butir pernyataan yang tidak valid. Selanjutnya 20 butir pernyataan yang valid disebarkan kepada responden kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu kelas VI A dan VI B yang berjumlah 47 responden untuk pelaksanaan *pretest* atau tes awal dan *posttest* atau tes akhir. Responden atau siswa memiliki 5 alternatif jawaban yang diberikan oleh peneliti berdasarkan pada *Skala Likert* yaitu berupa : Sangat Setuju (ST), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 4. Data Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Kategori	Kelas			
		Eksperimen		Kontrol	
		Pretest (%)	Posttest (%)	Pretest (%)	Posttest (%)
1	Sangat Tinggi	0	5 (20,83)	0	1 (4,35)
2	Tinggi	2 (8,33)	18 (75)	4 (17,39)	17 (73,91)
3	Sedang	12 (50)	1 (2,40)	7 (30,43)	5 (21,74)
4	Rendah	10 (41,67)	0	8 (34,78)	0
5	Sangat Rendah	0	0	4 (17,39)	0
Jumlah		24	24	23	23

Sumber : Data hasil Penelitian

Dari tabel 4, dapat dijabarkan bahwa pada kelas kontrol saat pelaksanaan *pretest* terdapat 4 siswa dengan kategori sangat rendah, 8 siswa dengan kategori rendah, 7 siswa dengan kategori sedang dan 4 siswa dengan kategori tinggi, sedangkan pada saat pelaksanaan *posttest* terdapat 5 siswa dalam kategori sedang, 17 tinggi, dan 1 siswa dalam kategori sangat tinggi. Nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Efektifitas Metode *Role Playing* Pada Peningkatan Percaya Diri Siswa

Diagram diatas menunjukkan hasil nilai skor yang didapatkan oleh siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, batang yang berwarna biru menunjukkan hasil *pretest* pada kelas eksperimen, batang warna merah menunjukkan hasil *posttest* di kelas eksperimen, batang hijau menunjukkan hasil nilai *pretest* di kelas kontrol, dan batang ungu menunjukkan hasil *posttest* di kelas kontrol. Dan hasil dari penyebaran angket yang telah dilaksanakan dapat dinyatakan dalam diagram batang di atas bahwa terdapat peningkatan pada kelas eksperimen yang dimana batang pada hasil akhir *posttest* eksperimen (merah) lebih tinggi dari pada batang *posttest* eksperimen (ungu).

Data yang telah diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen akan dilakukan uji normalitas data agar data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila memenuhi kriteria, pada uji normalitas ini menggunakan uji *Kolmogorov – Smirnov*, data dikatakan berdistribusi normal apabila:

$H_a$  : Nilai signifikan atau nilai probabilitas (*signifikan*)  $> \alpha = 0,05$  maka data dinyatakan berdistribusi normal.

$H_0$  : Nilai signifikan atau nilai probabilitas (*signifikan*)  $< \alpha = 0,05$  maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Normalitas Test of Normality

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelas	Belajar	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Siswa	PreTest Eksperimen	,118	24	,200*	,966	24	,578
	PostTest Eksperimen	,137	24	,200*	,943	24	,193
	PreTest Kontrol	,105	23	,200*	,965	23	,561
	PostTest Kontrol	,100	23	,200*	,944	23	,223

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas kolmogrov Smirnov, yaitu : Jika nilai signifikansi (*sig*)  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal. Berdasarkan tabel diatas, nilai Sig pretest eksperimen adalah 0,200. Nilai Sig posttest eksperimen adalah 0,200. Nilai Sig PreTest Kontrol adalah 0,200. Nilai Sig posttest kontrol adalah 0,200. Ini artinya semua data Sig  $>$  diatas 0,05 maka semua data berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, maka selanjutnya data digunakan untuk menguji homogenitas dari data tersebut.

$H_a$  : Jika probabilitas atau nilai signifikan  $\geq 0,05$  maka varians sampel dinyatakan homogen.

$H_0$  : Jika probabilitas atau nilai signifikan  $\leq 0,05$  maka varians sampel dinyatakan tidak homogen.

Tabel 6. Tabel Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Siswa	Based on Mean	,113	1	45	,739
	Based on Median	,134	1	45	,716
	Based on Median and with adjusted df	,134	1	44,950	,716
	Based on trimmed mean	,146	1	45	,705

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas yaitu : Jika nilai signifikansi (*sig*) pada Based on Mean  $> 0,05$  maka data homogen. Berdasarkan tabel diatas, nilai Sig pada Based on Mean adalah 0,739. Ini artinya data Sig pada Based on Mean  $> 0,05$  maka data homogen, yang artinya  $H_a$  diterima. Untuk

dapat menarik kesimpulan maka dilakukan uji hipotesis dari perhitungan data yang telah dilakukan, data dihitung menggunakan uji-t (*Independent Samples Test*) dengan menggunakan SPSS versi 23. Hasil perhitungan uji hipotesis sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	,113	,739	3,291	45	,002	7,625	2,317	2,958	12,292
	Equal variances not assumed			3,285	44,333	,002	7,625	2,321	2,948	12,302

Dasar Pengambilan Keputusan uji-t : Jika nilai Signifikansi (Sig.) < 0,05 maka hipotesis diterima. Jika nilai Signifikansi (Sig.) > 0,05 maka hipotesis ditolak. Berdasarkan data diatas nilai Sig adalah 0,002 ini artinya nilai sig < 0,05 maka hipotesis diterima. maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara hasil belajar *Pre Test* Kontrol dengan *Post Test* Kontrol. Ini berarti hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh efektifitas metode *role playing* terhadap peningkatan percaya diri siswa pada pembelajaran IPS kelas VI. Penelitian ini dilakukan pada 2 kelas, dimana dalam menentukan sampel penelitian menggunakan teknik *Purposive Sampling* dan mendapatkan hasil kelas VI B dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas VI A sebagai kelas kontrol, dimana kegiatan penelitian ini diperoleh dari siswa kelas VI SD Negeri 14 Sembawa dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 47 siswa yang terdiri dari 24 siswa kelas eksperimen (VI B) dan 23 siswa kelas kontrol (VI A). Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrument penelitian berupa lembar angket yang disebarakan saat sebelum pemberian perlakuan dan setelah pemberian perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen guna untuk melihat hasil perbandingan pada *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan perhitungan uji normalitas data yang diperoleh dapat dikatakan berdistribusi normal karena nilai *signifikan* > 0,05 sesuai dengan kriteria pengujian normalitas “apabila nilai *signifikan* lebih besar daripada 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal”. Kemudian hasil data homogenitas yang diperoleh pada penelitian ini pun sudah dinyatakan homogen karena sesuai dengan kriteria pengujian uji homogenitas apabila nilai *signifikan* > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut bervarians homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas selanjutnya yakni pada tahap pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t metode *Independent Samples Test* dimana dasar pengambilan keputusan uji-t : Jika nilai Signifikansi (Sig.) < 0,05 maka hipotesis diterima. Jika nilai Signifikansi (Sig.) > 0,05 maka hipotesis ditolak. Dan hasil dari perhitungan penelitian ini yaitu, nilai Sig adalah 0,002 ini artinya nilai sig < 0,05 maka hipotesis diterima, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara hasil belajar *Pre Test* Eksperimen dengan *Post Test* Eksperimen. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa pada penelitian yang telah dilakukan ini pembelajaran yang menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan percaya diri siswa.

Dari hasil penelitian terkait judul efektifitas metode *role playing* terhadap peningkatan percaya diri siswa pada pembelajaran IPS kelas VI, dapat meningkatkan percaya diri siswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Hamdayama,2016) berpendapat “*role palying* adalah suatu cara penguasaan bahan – bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian melalui bermain peran. Hal ini sesuai dengan kelebihan dari metode *role playing* yaitu dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa. Metode *role playing* merupakan metode yang cukup bagus dan sesuai digunakan dalam pembelajaran SD khususnya pada pembelajaran IPS SD karena dapat membatu siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN

Metode *role playing* adalah atau bermain peran adalah sebuah cara memahami suatu kondisi atau permasalahan melalui pemeranan imajinasi tokoh khayalan untuk berpura-pura berada dalam sebuah situasi

dan kondisi yang dipermasalahkan. Melalui penerapan metode *role playing* dapat melibatkan aspek-aspek kognitif, afektif, maupun psikomotrik yang dimiliki oleh siswa. Penerapan metode *role playing* yang baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dalam bekerja sama dengan orang lain dan belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja kelompok. Sedangkan percaya diri merupakan suatu keyakinan yang tumbuh dalam diri setiap individu, dengan memiliki sikap percaya diri setiap individu pasti merasa bangga terhadap dirinya sendiri, kemampuan yang dimiliki dalam dirinya dapat membantu dia untuk lebih mudah berinteraksi dengan lingkungan sosial, dapat menyesuaikan diri dalam setiap situasi dan kondisi, serta mempermudah komunikasi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alawiyah, M. R. (2021, November). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Mi Ibnu Aqil Bogor. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 29-38.
- Arif, S., & Fatimaturrahmi. (2017). Pengaruh Ketersediaan Sumber Belajar Di Perpustakaan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Smp Negeri 1 Praya Barat. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 1(2), 111.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineke Cipta.
- Arischa, S. (2019). Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan Kota Pekanbaru. *JOM FISIP*, 6(1), 8.
- Aristiani, R. (2016). Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Informasi Berbantuan Audiovisual. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2).
- Ayu, T., & Juhji, J. (2020). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal Of Islamic Elementary School*, 4(1), 1-5.
- Azizah, F. N. (2018). Penerapan Model *Snowball Throwing* Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri Di Kelas III B SD Muhammadiyah Pandes. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3, 32.
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1 (1), 42.
- Edy, S., & Mukminan. (2017). Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Harmoni Sosial Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 3.
- Endayani, H. (2018). Sejarah Dan Konsep Pendidikan IPS. *Ittihad*, 2(2), 117 - 118.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. (2017). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hariyanto, C. A., Korangbuku, C. S., Djeen, M. I., & Widayati, A. (2019, September). Pengembangan dan Validasi Kuesioner untuk Mengukur Penggunaan Internet dan Media Sosial Dalam Pelayanan Kefarmasian. *Jurnal Farmasi Klinik Indonesia*, 8(3), 175 -187.
- Hasan, S. (2018). *Indonesia Merdeka*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat - Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hasanah, H. (2016). Teknik - Teknik Observasi. *Jurnal At-Taqaddum*, 8(2).
- Huda, M. (2019). *Model - Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. (2018). *Buku Guru Kelas 6, Tema 2 Persatuan Dalam Perbedaan, Sub Tema 1 Rukun Dalam Perbedaan, Pembelajaran Ke – 1 2018* Jakarta Pusat Kurikulum Dan Perbukuan, Balitbang
- Kusumawati, N., & Aridanu, I. (2018). *Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan*. Palembang: NoerFikri.
- Lestari, J. S., Farida, U., & Chamidah, S. (2019, Desember). Pengaruh Kepemimpinan, Kedisiplinan, dan Lingkungan Kerja Terhadap Prestasi Kerja Guru. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 1(1), 44.
- Lestari, J. S., Farida, U., & Chamidah, S. (2019, Desember). Pengaruh Kepemimpinan, Kedisiplinan, Dan Lingkungan Kerja Terhadap Prestasi Kerja Guru. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 1(1), 38 - 55.
- Lestari, S. A. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan". *Skripsi UIN Sumatra Utara Medan*.
- Mahmud, S., & Idham, M. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Syiah Kuala University Press.
- Melati, M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Melalui Model Pembelajaran Arias Berbantuan Media Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Ilmu -Ilmu Sosial*, 9 (2), 214.
- Monika, E. C., Suryadinata, N., & Farida, N. (2020, Desember). Modul Persamaan Lingkaran Berbasis Search, Solve, Create and Share. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(4), 261-272.

- Ni'mah, K. (2-15). Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keefektifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Ips 3 Man 2 Kota Kediri . *Skripsi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Palupi, P. P. (2016, Desember). Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak, Dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Penelitian (Edisi Khusus PGSD)*, 20(2), 151-157.
- Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial 2017 *Ijtimaiyah Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 1114 -15
- Puspitasari, A. F. (2018, Januari). Mengukur Kreatifitas Dan Kualitas Pemrograman Pada Siswa Smk Kota Pekanbaru Jurusan Teknik Komputer Jaringan Dengan Simulasi Robot. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 3(1), 1-9.
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2).
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar. *Muallimuna Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2, 72.
- Ratminingsih, N. M. (2010). Penelitian Eksperimental Dalam Pembelajaran Bahasa Kedua. *PRASI*, 6(11), 32.
- Rizka, A. U. (2018). Makna Metodologi Penelitian. *Jurnal Kalamsiasi* , 4 (2), 1.
- Rumilasari, N. P., Tegeh, M., & Ujjanti, P. R. (2016). Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Sholichah, A. S. (2018). Teori - Teori Pendidikan Dalam Al - Qur'an. *Jurnal Pendidikan Islam*, 25.
- Sugiyono. (2016). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* . Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syafril, & Zen, Z. (2017). *Dasar - Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana.
- Tanjung, Z., & Amelia, S. H. (2017). Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 2(2), 2.