

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
BERBANTUAN MEDIA TOPENG TERHADAP
KEPERCAYAAN DIRI SISWA**
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Islam Al Iman, Kota Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Meylia Hindarwati

20.0305.0002

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2024**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kepercayaan diri merupakan sifat yang dimiliki seseorang dengan rasa percaya dan yakin akan kemampuan dirinya sendiri. Kepercayaan diri adalah salah satu aspek kepribadian yang berguna untuk mendorong siswa meraih kesuksesan yang harus dibentuk melalui proses belajar siswa dengan melakukan interaksi pada lingkungan. Orang yang mempunyai kepercayaan diri dapat bertoleransi kepada orang lain, tidak membutuhkan dorongan orang lain, selalu optimis dan gembira. Sehingga baik itu tingkah laku, emosi, atau kerohanian yang bersumber dari hati nurani harus mampu melakukan segala sesuatu dengan kemampuan sendiri untuk memenuhi kebutuhan hidup supaya hidup lebih bermakna. Dengan kepercayaan diri yang baik seseorang akan bisa mengaktualisasikan setiap potensi yang ada didalam dirinya.

Menurut (Puspitasari, 2022: 12) rasa tidak percaya diri pada siswa akan berpengaruh pada hasil belajar menurun, atau bahkan hasil belajar yang akan tidak sesuai dengan usaha yang dilakukan dan akan mengakibatkan emosional tinggi seperti saat diperintah sesuatu yang tidak diinginkan akan marah. Sementara itu, kepercayaan diri anak banyak ditemukan di mana kepercayaan diri anak cenderung kurang. Hal tersebut terlihat dari saat pembelajaran guru memberi pertanyaan pada siswa, siswa A ragu menjawab padahal telah mengetahui jawabannya, keraguannya dikarenakan dia takut jika disalahkan bahkan diejek temannya, atau bahkan dia tidak yakin jawabannya tidak

sebaik/sebenarnya jawaban temannya maka dari itu dia hanya diam saja. Dari hasil diskusi kecil dengan guru sebenarnya siswa A itu pintar karena selalu mendapat nilai bagus, berhubung dia memiliki rasa kurang percaya diri dia menjadi pemalu dan ragu dengan dirinya.

Rasa percaya diri sangat penting pada jenjang pendidikan dasar, dengan rasa percaya diri siswa mampu bersosialisasi atau berteman, dapat memandang dirinya secara positif, dan siap menghadapi tantangan. Hal ini sesuai dengan Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, (2018) yang menyatakan bahwa percaya diri merupakan keyakinan diri dapat dan mampu melakukan sesuatu. Siswa dengan rasa percaya dirinya yang kurang akan merasa pesimis dalam menghadapi tantangan baru, takut dan ragu dalam menyampaikan usulan, gugup tampil didepan banyak orang, dan bimbang menentukan pilihan. Dalam meningkatkan percaya diri siswa harus lebih ditekankan dengan menumbuhkan motivasi sebagai usaha siswa dalam memenuhi keinginan, mengkritik siswa dengan cara yang baik, memuji siswa agar lebih semangat, mendukung siswa mencoba hal baru, memberikan kesempatan dan waktu pada siswa untuk mengatasi masalah dan menghargai keputusan siswa, dan merekatkan hubungan dengan menyenangkan pada siswa agar menumbuhkan rasa aman, nyaman, dan menyenangkan sehingga rasa percaya diri siswa tumbuh. Hal ini dapat dilakukan oleh guru ketika di sekolah dan orang tua ketika dirumah.

Siswa kelas 5 seharusnya memiliki tingkat percaya diri yang baik. Pada usia ini, siswa sudah mulai mengembangkan identitas diri dan mulai memiliki

kepercayaan diri untuk mengekspresikan diri. Pada usia 10-11 tahun, siswa kelas 5 sudah mulai mengembangkan identitas diri mereka. Mereka mulai menyadari kelebihan dan kekurangan mereka, dan mulai membentuk citra diri mereka sendiri. Kepercayaan diri yang baik dapat membantu siswa untuk mengembangkan identitas diri yang positif. Siswa yang percaya diri akan lebih berani untuk mengekspresikan diri. Mereka tidak takut untuk tampil di depan umum, untuk mencoba hal-hal baru, dan untuk mengambil risiko. Kepercayaan diri juga dapat membantu siswa untuk mengatasi kegagalan dan tantangan.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan wali kelas V pada Rabu, 4 Oktober 2023 dengan kelas V di SD Islam Al Iman, Kecamatan Magelang Tengah, Kota Magelang, bahwa setiap anak memiliki rasa percaya diri yang cenderung kurang. Ada yang tidak berani mengungkapkan pendapat, ragu-ragu saat berbicara, tidak yakin pada dirinya sendiri, dan malu bertanya saat tidak memahami materi pelajaran yang terjadi ketika pembelajaran di kelas berlangsung. Jika permasalahan ini tidak diatasi, akibatnya siswa akan terus menjadi pemalu, tertutup, dan kehilangan rasa percaya diri.

Berdasarkan wawancara yang dikuatkan dengan observasi dikelas V SD Islam Al Iman, terdapat permasalahan-permasalahan yang menjadi pemicu kurangnya rasa percaya diri siswa. Yaitu siswa tidak yakin pada diri sendiri saat sedang menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Para siswa masih saling bergantung pada temannya, apalagi disaat dilakukan kerja kelompok. Siswa masih diam dan hanya mengandalkan temannya tanpa mencoba untuk

mengerjakan. Kurangnya keberanian siswa untuk bertindak juga menjadi pemicu siswa tidak percaya diri. Karena banyak siswa yang masih tidak berani untuk bertindak dalam mengerjakan soal, bertanya, maupun memberikan ide/pendapatnya dalam pembelajaran dikelas.

Kemudian, berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 6 Oktober 2023 pada siswa kelas V diperoleh data sebanyak 28 siswa yang dapat mengungkap penyebab dari permasalahan kurangnya kepercayaan diri siswa diakibatkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal antara lain konsep diri, perasaan memiliki konsep diri yang negatif, pengalaman hidup yang mengecewakan sehingga menimbulkan perasaan kurang percaya diri. Faktor eksternal, meliputi lingkungan pertemanan di sekolah yang sering ditertawakan saat salah sehingga takut untuk kembali berpendapat, pola lingkungan disekitar tempat tinggalnya yang kurang memperhatikan siswa sehingga menjadi anak yang pemalu dan memiliki beban sendiri, dan tidak yakin dengan kemampuannya sendiri dapat membuat siswa kurang percaya diri. Berdasarkan dari hasil wawancara siswa kelas V SD Islam Al Iman, terdapat permasalahan-permasalahan yang menjadi pemicu kurangnya rasa percaya diri siswa. Diantaranya sebanyak 25% dari 28 siswa mengaku bahwa mereka merasa tidak percaya diri untuk mengemukakan pendapatnya sendiri. Sebanyak 39,29% dari 28 siswa mengaku bahwa mereka merasa tidak percaya diri dengan kemampuan mereka ketika mengerjakan tugas yang sulit. Sebanyak 17,85% dari 28 siswa mengaku bahwa mereka merasa tidak berani bertindak saat memecahkan masalah dengan kemampuannya sendiri.

Sehingga peneliti dapat menyimpulkan indikator permasalahan yang terjadi di kelas V SD Islam Al Iman yaitu: anak masih ragu dan tidak berani untuk mengemukakan pendapatnya sendiri, tidak yakin akan kemampuan yang dimiliki, dan tidak berani bertindak dengan kemampuannya sendiri. Dengan adanya permasalahan tersebut, guru telah berupaya untuk mengatasi permasalahan tersebut sehingga tumbuh rasa percaya diri siswa. Hal ini terlihat ketika pembelajaran telah dimulai, guru mewajibkan seluruh siswa untuk meninjau kembali materi yang telah diajarkan. Sehingga semua siswa merasa harus benar-benar memperhatikan dan paham dengan materi yang sudah diajarkan oleh guru. Jika ada siswa yang belum paham, maka siswa dapat bertanya dengan mengangkat tangan pada saat sesi tanya jawab. Hal ini merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan kesadaran siswa ketika tidak paham dengan materi yang disampaikan dan dapat melatih kepercayaan diri siswa untuk tidak malu bertanya. Untuk mencapai keberhasilannya, peneliti mencoba melakukan model pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dikelas V SD Islam Al Iman.

Diantara model pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan tersebut adalah *Role playing*. Definisi *Role Playing* adalah merupakan pembelajaran yang disusun dengan melibatkan siswa untuk memerankan diri sebagai tokoh agar tujuan pembelajaran tercapai. *Role Playing* dapat membangun rasa percaya diri dan partisipasi siswa di kelas yaitu dengan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran). Menurut (Setiawan, 2019) model pembelajaran *Role Playing* merupakan metode dalam pembelajaran yang bertujuan untuk

membantu siswa dalam menentukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan masalah dilema dengan bantuan kelompok. Menurut (Yusnarti & Suryaningsih, 2021) melalui model pembelajaran *Role Playing*, siswa menjadi lebih percaya diri, menghargai teman, dan dapat bekerja sama dengan kelompoknya. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Permasalahannya *Role Playing* sangat jarang digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri. Hal tersebut juga terjadi di SD Islam Al Iman Kota Magelang. Dalam hal ini *Role Playing* yang secara teoritis berdampak pada kerjasama belum diketahui bagaimana praktik, dampak, dan pengaruhnya pada kerjasama siswa yang berkaitan langsung dengan kepercayaan diri siswa.

Selain model pembelajaran *Role Playing*, diperlukan pula media pendukung untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa, salah satunya dengan menggunakan masker. Media topeng merupakan media visual yang dapat memudahkan siswa dalam belajar dan meningkatkan rasa percaya diri siswa. Kelebihannya model ini siswa dapat bereksplorasi dengan perannya masing-masing untuk menampilkan cerita yang bagus. Permasalahannya media topeng sangat jarang digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri. Hal tersebut terjadi karena penggunaan media topeng dirasa merepotkan karena biaya yang mahal dan waktu pembuatan yang relatif lama. Dalam hal ini belum diketahui bagaimana dampak media topeng pada kepercayaan diri siswa. Penggunaan media ini artinya siswa menggunakan masker saat bermain melakukan kegiatan *Role Playing* yang dipakai agar lebih percaya

diri untuk tampil. Penggunaan model *Role Playing* dan media topeng juga didukung dengan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya.

Hasil penelitian menurut Biagi & Uyun, (2023: 23) yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada siswa kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu. Perbedaan ini dapat dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar tematik, pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata hasil belajar tematik, yaitu 82,24 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata hasil belajar tematik yaitu 70. Penelitian ini masih terbatas pada hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Negeri Kecamatan Pringsewu.

Hasil penelitian menurut Rukmana (2018: 8) bahwa kemampuan menyimak siswa kelas VII F MTS Negeri Sidoarjo sebagai kelas eksperimen jumlah rata-rata nilai prates sebelum diterapkan teknik bermain peran menggunakan topeng flanel adalah 65, sedangkan jumlah perolehan nilai postes keterampilan menyimak sesudah diterapkan teknik bermain peran menggunakan media topeng flanel masuk pada kategori sangat baik dengan skor rata-rata 94. Siswa kelas VII E MTS Negeri Sidoarjo sebagai kelas kontrol ketika melakukan prates sebelum diterapkan teknik bermain peran tanpa menggunakan media masuk pada kategori sangat baik dengan skor rata-rata nilai 84, kemudian setelah melakukan postes ketika diterapkannya teknik bermain peran tanpa menggunakan media tidak ada peningkatan yang terjadi

dengan skor rata-rata 91. Penelitian ini masih terbatas pada kemampuan menyimak cerita fabel.

Urgensi penelitian ini akan mendukung guru untuk menemukan strategi yang tepat dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa, mendukung program pendidikan budaya dan karakter bangsa yang komunikatif/senang bersahabat, siswa dapat bersikap terbuka terhadap orang lain dengan menciptakan kerja sama, mendukung kepala sekolah yang merupakan pendukung sumber belajar guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mampu menciptakan pembelajaran menyenangkan di sekolah sehingga tercipta siswa yang berkualitas.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis memilih judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Topeng Terhadap Kepercayaan Diri Siswa (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Islam Al Iman, Kota Magelang)”. Judul ini diambil berdasarkan permasalahan pembelajaran yang telah ditemukan di kelas V SD Islam Al Iman Magelang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kepercayaan diri anak cenderung kurang, hal tersebut terlihat dari anak yang tidak berani mengemukakan pendapat, tidak yakin akan dirinya, terlalu bergantung pada orang lain, dan ragu.
2. Belum diketahui pengaruh model *Role Playing*.

3. Belum ada media yang tepat berkaitan dengan *Role Playing*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah pada penelitian ini hanya dibatasi mengenai pengaruh model *Role Playing* dengan media topeng terhadap kepercayaan diri siswa kelas V SD Islam Al Iman Kota Magelang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang menjadi bahan penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari model *Role Playing* dengan media topeng terhadap kepercayaan diri siswa kelas V SD Islam Al Iman Magelang ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai oleh penulis adalah untuk mengetahui pengaruh model *Role Playing* dengan media topeng terhadap kepercayaan diri siswa kelas V SD Islam Al Iman Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi kajian yang informatif dan bermakna bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan dalam mengetahui model *Role Playing* dengan media topeng terhadap kepercayaan diri siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan kepercayaan diri, kreativitas, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Diharapkan sebagai alternatif masukan guru mempunyai model dan media sehingga dapat bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan rasa percaya diri

c. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Kepercayaan Diri

a. Pengertian Kepercayaan Diri

Percaya diri merupakan aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Anak yang percaya diri yakin dengan kemampuan yang ia miliki. Menurut (Wenny Hulukati, 2016) berpendapat bahwa Rasa percaya diri merupakan suatu sikap positif yang dimiliki individu yang memungkinkannya mengembangkan penilaian positif baik terhadap dirinya sendiri maupun terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapinya. Hal ini bukan berarti bahwa individu tersebut mampu dan kompeten melakukan segala sesuatu seorang diri, alias “sakti”. Rasa percaya diri yang tinggi sebenarnya hanya merujuk pada adanya beberapa aspek dari kehidupan individu tersebut di mana ia merasa memiliki kompetensi, yakin, mampu dan percaya bahwa dia bisa – karena didukung oleh pengalaman, potensi aktual, prestasi serta harapan yang realistis terhadap diri sendiri.

Menurut Kemdikbud (2017: 10) mengungkapkan bahwa Percaya diri adalah keyakinan bahwa seseorang dapat atau mampu melakukan sesuatu. Dasar dalam menumbuhkan rasa percaya diri adalah anak perlu merasa aman dan nyaman terhadap dirinya sendiri. Rasa percaya diri pada jenjang pendidikan dasar itu penting, begitu

pula rasa percaya diri, siswa dapat bersosialisasi atau berteman, dapat memandang dirinya secara positif, dan siap menghadapi tantangan.

Menurut (Ghufron, M. N., & Risnawita, 2010) berpendapat bahwa Percaya diri merupakan aspek kepribadian yang berupa keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri sehingga tidak terpengaruh oleh orang lain dan dapat bertindak sesuai keinginannya, bahagia, optimis, cukup toleran dan bertanggung jawab.. Tanpa adanya kepercayaan diri akan banyak menimbulkan masalah pada diri seseorang. Kepercayaan diri merupakan atribut yang paling berharga pada diri seseorang dalam kehidupan bermasyarakat. Dikarenakan dengan kepercayaan diri, seseorang mampu mengaktualisasikan segala potensi dirinya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa percaya diri adalah rasa yakin akan kemampuan diri dalam melakukan atau menyelesaikan sesuatu, sehingga tidak dipengaruhi oleh orang lain. Rasa percaya diri dapat membuatnya mudah bersosialisasi dan mudah ketika menghadapi tantangan.

b. Aspek-aspek Percaya Diri

Percaya diri salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Percaya diri merupakan suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimiliki. Siswa yang memiliki rasa percaya tidak takut ataupun cemas dalam diri siswa

tersebut, terdapat aspek-aspek kepercayaan diri yang positif. Menurut pendapat Lauster (Ghufron & Suminta, 2010: 36), kepercayaan diri yang positif pada seseorang ditunjukkan melalui sikap sebagai berikut:

- 1) Keyakinan akan kemampuan diri, yaitu sikap positif seseorang tentang dirinya sendiri. Individu yang percaya diri akan merasa yakin terhadap kemampuan dan sesuatu yang dilakukannya.
- 2) Optimis, yaitu sikap positif seseorang yang berpandangan baik terhadap segala sesuatu yang dihadapi dan diharapkannya.
- 3) Objektif, yaitu melihat suatu permasalahan sesuai dengan kenyataannya, bukan menurut pandangan atau pendapat pribadi.
- 4) Bertanggung jawab, yaitu kesediaan seseorang untuk menerima segala sesuatu yang telah menjadi konsekuensinya.
- 5) Rasional dan realistis, yaitu menganalisa suatu masalah, suatu hal, dan suatu kejadian menggunakan akal dan sesuai kenyataannya.

Menurut De Angelis (Aziz & Basry, 2017) berpendapat bahwa aspek kepercayaan diri dilihat dari aspek tingkah laku yang positif, mampu mengendalikan emosional dan spiritual, mampu bersosialisasi secara baik, memiliki daya intelektual yang tinggi, dan merasa tidak malu dengan fisiknya. Jadi, orang yang percaya diri mampu mengendalikan dirinya, baik dalam segi sosial dan emosional. Orang yang percaya diri mempunyai keyakinan pada kemampuan-kemampuan yang dimiliki, keyakinan pada suatu maksud atau tujuan dalam kehidupan dan percaya bahwa dengan akal budi bisa melaksanakan apa yang diinginkan, direncanakan, dan diharapkan.

Menurut Iswidharmajaya (2014: 48) aspek kepercayaan diri ditunjukkan melalui sikap sebagai berikut:

- 1) Bertanggung jawab terhadap konsekuensi dan keputusan sendiri.
- 2) Mudah menempatkan diri dengan lingkungan sosial baru.
- 3) Prinsip hidup yang cukup kokoh, dan dapat mengembangkan stimulus atau dorongan motivasi.
- 4) Mau berusaha lebih berperan semangat untuk mencapai kesuksesan.
- 5) Yakin dengan kewajibannya.
- 6) Tidak takut melakukan tindakan dan memilih setiap kesempatan yang dihadapi.
- 7) Menerima diri secara wajar atau realistis.
- 8) Menghargai diri dengan berpikir positif.
- 9) Yakin dengan kemampuan yang dimiliki.
- 10) Mengerti akan kekurangan yang dimiliki orang lain.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kepercayaan diri yaitu keyakinan terhadap tingkah lakunya secara positif, menyelesaikan masalah menggunakan akalinya, mampu bersosialisasi secara baik, dan bertanggung jawab dari segala hal yang dilakukannya.

c. Faktor yang Mempengaruhi Percaya Diri

Menurut Ghufron & Suminta, (2017: 16) berpendapat bahwa kepercayaan diri dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut: faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri seseorang meliputi konsep diri, harga diri, tingkat pendidikan, dan pengalaman dalam berinteraksi yang dimiliki oleh setiap individu.

d. Indikator Kepercayaan Diri

Menurut Kemdikbud (2018: 25) mengemukakan bahwa indikator Rasa percaya diri meliputi keberanian tampil di depan kelas, berani mengemukakan pendapat, berani mencoba hal baru, mengemukakan pendapat terhadap suatu topik atau masalah, sukarela menjadi ketua kelas atau pengurus kelas lainnya, sukarela mengerjakan tugas, atau

pertanyaan di papan tulis, mencoba hal-hal baru yang bermanfaat, mengungkapkan kritik yang membangun terhadap karya orang lain, dan memberikan argumentasi yang kuat untuk mempertahankan pendapat. Menurut Aprilia Afifah (2022: 044) mengemukakan bahwa indikator kepercayaan diri yaitu 1) mampu melakukan sesuatu, 2) sikap positif pada diri sendiri, 3) menanggung konsekuensi, dan 4) berfikir logika sesuai kenyataan. Menurut Hendriana (2018:199) memaparkan empat indikator utama untuk mengukur kepercayaan diri yaitu: 1) percaya atas kemampuan sendiri, 2) bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, 3) mempunyai konsep diri yang positif, dan 4) berani mengungkapkan pendapat. Menurut Martana (2017: 032) mengemukakan bahwa indikator kepercayaan diri yaitu 1) dapat berpikir kritis, 2) percaya diri dengan kemampuan diri, 3) mandiri, dan 4) berani bertindak. Adapun indikator kepercayaan diri menurut Lestari dan Yudhanegara (2015: 031) yaitu 1) percaya pada kemampuan, 2) bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, 3) memiliki rasa positif terhadap diri sendiri, dan 4) berani mengungkapkan pendapat.

Menurut pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator kepercayaan diri yaitu keyakinan pada diri sendiri, tidak bergantung pada orang lain, tidak ragu-ragu, merasa diri berharga, dan berani bertindak. Indikator tersebut diambil berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli dan permasalahan yang ada di SD Islam Al Iman Kota Magelang.

2. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* menurut Kartini (2007: 56) merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain. Pendapat lain dari Rahim & Dwiprabowo (2020: 121) menyatakan model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan pengembangan siswa. Menurut Nafi'ah (2018: 187) model pembelajaran *Role Playing* merupakan model yang melakukan permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur kesenangan dengan tujuan meningkatkan imajinasi dan menimbulkan rasa empati karena siswa dituntut memerankan karakter orang lain yang berbeda dengan karakter dirinya sendiri. Menurut Abdurrahim (2020: 97-98) model pembelajaran *Role Playing* adalah penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Menurut Syaiful Sagala (2011:213) model pembelajaran *Role Playing* adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari pendidik untuk mendramatisirkan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu pendekatan pendidikan yang melibatkan permainan peran atau dramatisasi situasi sosial dengan tujuan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, nilai, serta meningkatkan pemahaman, imajinasi, dan empati siswa. Model ini membantu siswa untuk memerankan karakter orang lain dalam situasi tertentu, sehingga mereka dapat memecahkan masalah yang muncul dalam konteks sosial. Merupakan rangkaian kegiatan yang menekankan pada kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Dengan demikian, *Role Playing* merupakan metode yang efektif untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan berpikir siswa melalui pengalaman langsung dalam memainkan peran yang berbeda dengan karakter diri mereka sendiri.

b. Karakteristik Role Playing

Menurut Budiansyah (2017: 12) berpendapat bahwa karakteristik yang dimiliki metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) adalah :

- 1) Tidak dilakukan oleh satu orang.
- 2) Adanya kelompok siswa yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Setiap masing-masing siswa memainkan peran sesuai dengan skenario.
- 4) Seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan yang dimilikinya.
- 5) Bertujuan untuk melatih keterampilan siswa, baik yang didapatkan saat belajar maupun dari kehidupan sehari-hari dan latihan pemecahan masalah.

c. Langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Panarung & Raya (2019: 86) berpendapat bahwa langkah dalam menerapkan pembelajaran *Role Playing* terdapat 11 kegiatan antara lain:

- 1) Guru menyusun dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Guru menunjuk siswa untuk mempelajari skenario yang sudah disiapkan dalam waktu beberapa hari sebelum KBM.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan lima orang.
- 4) Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai.
- 5) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah disiapkan.
- 6) Masing-masing siswa mengamati skenario yang sudah diperagakan.
- 7) Setelah ditampilkan, tiap siswa diberi LKS untuk membahas.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi.
- 11) Penutup.

Menurut Uni (2016: 77) langkah penerapan model pembelajaran *Role Playing* terdapat 9 kegiatan antara lain:

- 1) Persiapan atau pemanasan, guru memberikan permasalahan kepada peserta didik dan diminta untuk memahami pokok permasalahan. Contohnya guru membacakan cerita, dan menjeda cerita ketika siswa menanyakan permasalahan yang membuat peserta didik memikirkan tentang hal tersebut.
- 2) Memilih pemain, peserta didik dan guru membahas setiap karakter yang menjadi peran dalam cerita, serta peserta didik mendiskusikan dengan guru untuk menentukan peran yang sesuai.
- 3) Menata panggung, guru dan peserta didik mendiskusikan tempat serta apa saja yang dibutuhkan dalam memainkan peran.
- 4) Menyiapkan pengamat, guru menunjuk peserta didik untuk menjadi pengamat. Pengamat juga harus terlibat aktif dalam bermain peran.
- 5) Memainkan peran, bermain peran dilakukan secara spontan. Apabila ada peserta didik yang bingung atau keluar dari jalannya cerita, guru akan memberikan pengarahan.

- 6) Diskusi dan evaluasi, guru dan peserta didik melakukan diskusi dan mengevaluasi terhadap peran yang dilakukan. Usulan-usulan akan muncul dari peserta didik.
- 7) Bermain peran ulang, permainan bermain peran ulang harus lebih baik dari permainan pertama dan pemeran dalam melakonkan peran harus lebih sesuai dengan skenario.
- 8) Diskusi dan evaluasi yang kedua, guru dan peserta didik melakukan diskusi dan mengevaluasi dengan mengarahkan pada realistik di kehidupan.
- 9) Berbagi pengalaman serta dilanjutkan dengan membuat keputusan.

Menurut Sudjana (2018) langkah model pembelajaran *Role Playing* dikelompokkan menjadi 3 tahap yaitu:

- 1) Persiapan dan instruksi
 - a) Situasi masalah yang dipilih menjadi drama yang menitikberatkan jenis peranan, masalah, dan pentingnya untuk peserta didik. Naskah dibagikan seminggu sebelum pembelajaran dimulai.
 - b) Sebelum pelaksanaan, peserta didik mengikuti latihan-latihan setiap kelompok.
 - c) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta didik.
 - d) Guru memberikan peran-peran pada peserta didik.
- 2) Tindakan dramatik dan diskusi
 - a) Para pemain memainkan perannya, sedangkan kelompok lain memberikan komentar berupa masukan kepada kelompok yang tampil.
 - b) Keseluruhan kelas melakukan diskusi antar kelompok.
- 3) Evaluasi dan bermain peran

- a) Peserta didik memberikan keterangan secara tertulis atau lisan tentang keberhasilan bermain peran.
- b) Menilai kelompok lain yang sedang bermain peran.
- c) Guru membuat penilaian.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* terdapat kesamaan antara lain, persiapan berupa penyampaian masalah, pemilihan pemain, penataan panggung. Selain itu, pada kegiatan berlangsung terdapat pengamat yang memberikan masukan kepada kelompok lain yang sedang tampil. Pada sesi terakhir terdapat sesi evaluasi dan diskusi mengenai kegiatan pembelajaran dalam menerapkan model bermain peran. Bermain peran merupakan kegiatan belajar mengajar yang berusaha mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif yang dituntut untuk menghayati dan memahami peran yang dimilikinya.

Langkah *Role Playing* yang digunakan pada penelitian ini adalah milik Panurung & Raya dengan urutan 1) Guru menyusun dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, 2) Guru menunjuk siswa untuk mempelajari skenario yang sudah disiapkan dalam waktu beberapa hari sebelum KBM, 3) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan tujuh orang, 4) Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai, 5) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakoni skenario yang sudah disiapkan, 6) Masing-masing siswa mengamati skenario yang sudah diperagakan, 7) Setelah ditampilkan,

tiap siswa diberi LKS untuk membahas, 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan, 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum, 10) Evaluasi, 11) Penutup.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Ari Yanto (2021) menerapkan model pembelajaran *Role Playing* terdapat kelebihan dan kelemahan antara lain:

- 1) Kelebihan model pembelajaran *Role Playing*:
 - a) Melatih siswa dalam memahami dan mengingat yang akan diperankan.
 - b) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif dalam memainkan peran.
 - c) Bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga memunculkan generasi seniman dari sekolah.
 - d) Kerjasama antar pemain dapat tumbuh dan dibina dalam menghargai hasil karya siswa lain.
 - e) Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan berbagi tanggung jawab dengan sebayanya.
 - f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang mudah dipahami orang lain.
- 2) Kekurangan model pembelajaran *Role Playing*:
 - a) Sebagian besar siswa yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
 - b) Banyak memakan waktu, baik dari persiapan maupun pelaksanaan.

- c) Memerlukan tempat yang cukup luas.
- d) Kelas lain dapat terganggu oleh suara pemain.

Hal ini hampir sejalan menurut Ekawarna (2013) dalam menerapkan model pembelajaran ber *Role Playing* main peran terdapat kelebihan dan kekurangan antara lain:

- 1) Kelebihan model pembelajaran *Role Playing*:
 - a) Segera mendapatkan perhatian dari siswa.
 - b) Dapat dipakai dalam kelompok besar maupun kelompok kecil.
 - c) Menambah rasa percaya diri pada siswa,
 - d) Membantu siswa menyelami masalah.
 - e) Membantu siswa mendapat pengalaman yang ada pada pikiran orang lain.
 - f) Mampu memahami persoalan yang rumit untuk memecahkan masalah.
- 2) Kekurangan model pembelajaran *Role Playing*:
 - a) Siswa tidak senang dalam memerankan sesuatu.
 - b) Siswa tidak senang disatukan dengan pemeran lain.
 - c) Membutuhkan pemimpin yang handal.
 - d) Ada kesulitan dalam memerankan sesuatu.
 - e) Memakan banyak waktu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran

inovatif yang dapat menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan, yang juga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan pengalaman yang dilakukan saat sedang bermain peran. Dengan adanya partisipasi siswa untuk bermain peran, siswa juga menjadi lebih percaya diri untuk maju dan mengemukakan pendapat pada guru maupun di depan kelas karena telah memiliki pengalaman bermain peran di depan kelas.

3. Media Topeng

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Pustekkom Depdikbud (Nusantara, 2023) mengemukakan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pendapat lain menurut Gagne & Briggs (Yuniar, 2020) mengemukakan bahwa media diartikan sebagai alat fisik dari komunikasi antara lain buku, modul cetak, teks terprogram, komputer, slide/pita presentasi, film, pita video dan sebagainya. Berdasarkan beberapa pendapat media tersebut, dengan kata lain media dapat diartikan benda fisik yang dapat menjadi penghubung komunikasi dari sumber informasi kepada orang lain yang melihat, membaca, atau menggunakannya. Benda tersebut dapat berbentuk cetak maupun non cetak.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Padangsidimpuan, 2017), bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Newby Krisphianti, (2016: 11) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan pemilihan dan pengaturan informasi, kegiatan, metode, dan media untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar yang telah direncanakan. Ketika pembelajaran, terjadi pengaturan siswa untuk dapat belajar melalui kegiatan yang akan dilaksanakan, pemilihan metode dan media yang akan digunakan, serta adanya target pengetahuan atau kemampuan yang akan diperoleh setelah mengikuti serangkaian kegiatan. Semua hal tersebut dilakukan atau digunakan agar dapat membantu siswa untuk mencapai target berupa tujuan belajar yang telah direncanakan sebelum pembelajaran dilaksanakan.

Menurut Yuniar, (2020: 13) Media pembelajaran merupakan sarana pembawa pesan dari sumber pesan (guru) dan meneruskannya kepada penerima pesan (siswa) agar komunikasi lebih objektif dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Oleh karena itu, media pembelajaran adalah segala alat yang dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Senada dengan definisi tersebut, Martha, (2017: 44) mendefinisikan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan

pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses belajar berjalan optimal.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu sarana atau alat untuk memfasilitasi komunikasi dari pengirim (guru) ke penerima (siswa) dan mendukung proses belajar guna mencapai tujuan belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Cahyadi (2014: 32) mengemukakan bahwa secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
 - b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan time lapse atau *high-speed photography*

- d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal
- e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain
- f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Ramli (2019: 98) klasifikasi media pembelajaran ada lima macam, yaitu:

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/ tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
- 3) Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder.
- 4) Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, filmstrip, overhead proyektor, dan sebagainya.
- 5) Televisi (TV) dan *Video Tape Recorder* (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan

menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.

Menurut Kemdikbud (Pendidikan & Tua, n.d.) mengemukakan menurut bentuknya, media yang digunakan dalam belajar dan pembelajaran secara umum dibedakan menjadi media cetak dan noncetak serta media audio dengan non audio. Secara lebih spesifik, media dapat berupa antara lain:

- 1) Media teks merupakan jenis media yang paling umum digunakan. Media ini berupa karakter huruf dan bilangan yang disajikan dalam buku, poster, tulisan di papan tulis, dan sejenisnya.
- 2) Media audio meliputi segala sesuatu yang dapat didengar misalnya suara seseorang, musik, suara mesin, dan suara-suara lainnya.
- 3) Media visual meliputi berbagai bagan, gambar, foto, grafik baik yang disajikan dalam poster, papan tulis, buku, dan sebagainya.
- 4) Media bergerak merupakan media yang berupa gambar bergerak misalnya video/film dan animasi.
- 5) Media manipulatif adalah benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan digunakan dengan tangan oleh siswa.
- 6) Manusia juga dapat berperan sebagai media pembelajaran. Siswa dapat belajar dari guru, siswa yang lain, atau orang lain.

d. Fungsi Topeng

Menurut Martono dkk, (2017: 126), fungsi dari topeng adalah:

- 1) Sebagai pemujaan, pelengkap upacara, pelengkap busana tari, souvenir.
- 2) Untuk keselamatan dan kekuatan seorang pemimpin, pola hias topeng dianggap memiliki kekuatan yang dapat memberi perlindungan kepada rakyatnya.
- 3) Sebagai tempat untuk mengekspresikan seni

Menurut Riana Kahfi, (2017: 3), fungsi topeng dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa adalah:

- 1) Menarik siswa sehingga dapat meningkatkan keberanian dalam berbicara.
- 2) Siswa bisa lebih memahami dan mendalami peran yang dimainkan dan lebih percaya diri.
- 3) Siswa menjadi lebih berani untuk berekspresi.

e. Media Topeng

Media pembelajaran yaitu sarana atau alat untuk memfasilitasi komunikasi dari pengirim (guru) ke penerima (siswa) dan mendukung proses belajar guna mencapai tujuan belajar. Menurut Krisphianti, (2016: 33) Media pembelajaran merupakan sarana pembawa pesan dari sumber pesan (guru) dan meneruskannya kepada penerima pesan (siswa) agar komunikasi lebih objektif dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Oleh

karena itu, media pembelajaran adalah segala alat yang dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Mengingat banyaknya bentuk media, maka guru harus mampu memilihnya dengan cermat, agar dapat digunakan dengan tepat. Peneliti berinovasi merancang media yang inovatif dan kreatif agar pembelajaran lebih menyenangkan yaitu media Topeng. Topeng merupakan benda budaya yang telah digunakan di seluruh dunia pada semua periode sejak jaman batu dan seperti yang telah bervariasi dalam penampilannya. Kata topeng berasal dari kata “Taweng” yang berarti menutupi. Menurut pendapat umum, istilah topeng mengandung pengertian sebagai penutup wajah atau kedok. Istilah topeng bermacam-macam sesuai dengan daerahnya masing-masing, misalnya “*tapuk*” dalam bahasa jawa kuno, “*tapel*” untuk bahasa Bali dan bahasa Lombok, “*kedok*” untuk daerah Jawa dan Sunda, “*hudoq*” untuk daerah Dayak, dan lain-lain.

Topeng secara bahasa indonesia diartikan sebagai penutup muka. Menurut (Krisphianti, 2016) menyatakan bahwa topeng adalah suatu karya seni yang berbentuk wajah manusia atau hewan sebagai penutup muka. Media topeng merupakan media visual dari pengirim (guru) ke penerima (siswa) yang memudahkan siswa dalam melatih rasa percaya diri. Media Topeng ini dibuat menggunakan bahan plastik sesuai dengan karakter tokohnya. Diharapkan dengan menggunakan media Masker ini siswa lebih semangat dalam melatih

rasa percaya diri, meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam mengikuti pembelajaran dan siswa dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Media yang dirancang secara kreatif dan inovatif juga akan menarik perhatian siswa dalam pembelajarannya, sehingga siswa akan lebih aktif dan proses belajar mengajar akan tercapai.

Proses model *Role Playing* dengan media topeng yaitu dengan melakukan permainan bermain peran, siswa diajak langsung untuk memerankan skenario sesuai dengan topeng yang disiapkan untuk melatih kepercayaan diri siswa agar berani tampil didepan. Siswa juga dapat belajar sambil menghafal karena adanya skenario yang harus ditampilkan ke depan. Tidak hanya percaya diri, namun juga dapat saling mengekspresikan sesuatu di depan dengan berani dan kreatif.



Gambar 1 Topeng

Dari pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media topeng adalah media yang sangat memudahkan siswa untuk menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* untuk melatih

kepercayaan dirinya. Dengan menggunakan bentuk-bentuk topeng yang berbeda-beda, siswa akan tertarik dan bisa lebih memberanikan diri untuk tampil didepan. Dengan begitu siswa bisa lebih percaya diri dan yakin akan kemampuannya.

f. Perbedaan Model *Role Playing* Dengan Model *Role Playing* Berbantuan Media Topeng

Role Playing adalah suatu pendekatan pendidikan yang melibatkan permainan peran atau dramatisasi situasi sosial dengan tujuan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, nilai, serta meningkatkan pemahaman, imajinasi, dan empati siswa. Model ini membantu siswa untuk memerankan karakter orang lain dalam situasi tertentu, sehingga mereka dapat memecahkan masalah yang muncul dalam konteks sosial.

Role Playing dengan media topeng merupakan model pembelajaran *Role Playing* yang menggunakan media topeng. Topeng dapat digunakan untuk membantu siswa dapat lebih mendalami peran yang mereka mainkan. Topeng dapat membantu siswa untuk merasa lebih nyaman dan percaya diri saat berperan sebagai orang lain.

Berikut adalah beberapa perbedaan antara *Role Playing* dengan *Role Playing* berbantuan media topeng:

Tabel 1 Perbedaan model Role Playing dengan model Role Playing berbantuan Topeng

Sintaks Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran <i>Role Playing</i>	Kegiatan Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Topeng
Guru menyusun dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan	Penyusunan skenario difokuskan pada pengembangan karakter yang lebih dalam, menekankan ekspresi alami wajah dan gerak tubuh	Penyusunan skenario difokuskan pada alur yang menarik, dialog yang kuat pada tiap karakter, dan memperkuat emosi tokoh saat penggunaan topeng.
Guru menunjuk siswa untuk mempelajari skenario yang sudah disiapkan dalam waktu beberapa hari sebelum KBM	Siswa mempelajari dialog skenario dengan fokus mengembangkan karakter dan latihan ekspresi wajah dalam menyampaikan emosi.	Siswa mempelajari dialog skenario dan melatih gerakan tubuh dengan menggunakan topeng untuk menyampaikan emosi.
Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 7 orang	Mengarahkan siswa untuk bermain peran sesuai skenario bersama kelompoknya	Mengarahkan siswa bermain peran sesuai skenario bersama kelompoknya dengan memakai media topeng.
Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai	Kompetensi yang akan dicapai meningkatkan kepercayaan diri dengan memberikan pengalaman dalam berbicara, mengeksplorasi identitas, dan menghadapi berbagai situasi dengan lebih	Kompetensi yang akan dicapai meningkatkan kepercayaan diri dengan memberikan pengalaman dalam berbicara, mengeksplorasi identitas, dan menghadapi berbagai situasi dengan lebih

Sintaks Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran <i>Role Playing</i>	Kegiatan Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Topeng
	percaya diri	percaya diri menggunakan topeng.
Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakoni skenario yang sudah disiapkan	Siswa memainkan skenario dengan mengekspresikan wajah, gerak tubuh, dan kata-kata dalam memainkan peran.	Siswa memainkan skenario dengan mengekspresikan gerak tubuh, dan kata-kata saat memainkan peran menggunakan media topeng agar siswa lebih percaya diri
Masing-masing siswa mengamati skenario yang sudah diperagakan	Siswa memperhatikan ekspresi, gerakan, dan dialog yang diperankan kelompok lain.	Siswa memperhatikan ekspresi, gerakan tubuh, dan dialog kelompok lain apakah berubah sesuai dengan topeng yang dipakai. Mereka mengamati bagaimana topeng memengaruhi cara karakter diekspresikan
Setelah ditampilkan, tiap siswa diberi LKS untuk membahas	Siswa mengisi LKS yang berisi penilaian ekspresi, gerakan, dan dialog yang telah ditampilkan dari kelompok lain	Siswa mengisi LKS yang berisi penilaian ekspresi, gerakan, dialog, dan apakah topeng dapat membuat lebih percaya diri.
Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan	Menyimpulkan hasil kesimpulan selama pembelajaran	Menyimpulkan hasil kesimpulan selama pembelajaran menggunakan topeng

Sintaks Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran <i>Role Playing</i>	Kegiatan Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Topeng
Guru memberikan kesimpulan secara umum	Kesimpulan dari guru	Kesimpulan dari guru
Evaluasi	Melakukan refleksi dari proses selama menerapkan <i>Role Playing</i> .	Melakukan refleksi dari proses selama menerapkan <i>Role Playing</i> berbantuan media topeng.
Penutup	Berdoa dan Salam	Berdoa dan salam

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang menjadi referensi mengenai metode *Role Playing* dan keterampilan sosial antara lain; Penelitian pertama yang dilakukan oleh Vitasari tahun 2018 dengan judul “Pengaruh *Role Playing* Terhadap Kemampuan Sosial di SDIT Insan Madani”. Penelitian ini menggunakan penelitian jenis *quasi eksperimental design*. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan antara metode bermain peran dengan kemampuan sosial SDIT Insan Madani.

Hasil penelitian menurut Febrianti, pada tahun 2017 yaitu terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kompetensi pengetahuan IPAS antara siswa kelas V B di SDN 7 Dauh Puri yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media topeng dan siswa kelas V B di SDN 2 Pemecutan

yang mengikuti pembelajaran konvensional pada tema sejarah peradaban Indonesia. Perolehan hasil perhitungan analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai rerata siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media topeng yaitu 82,22 dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yaitu 67,76. Penelitian ini masih terbatas pada kompetensi pengetahuan IPS

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Putri Nur Fadilah tahun 2015 dengan judul “Peningkatan Kepercayaan diri siswa melalui *TGT* pada MI Ma’arif Karangrejo, Borobudur. Penelitian ini menggunakan penelitian jenis penelitian tindakan kelas kolaboratif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran sangat baik dengan pencapaian pada siklus I sebesar 53,33% menjadi 86,67% pada siklus II. Dari ketiga penelitian yang dilakukan terdapat beberapa persamaan dan perbedaan.

Persamaan penelitian oleh vita sari dengan peneliti adalah model pembelajarannya sedangkan perbedaannya yaitu subjek penelitian X dan Y. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh febriati dan peneliti adalah media topeng, sedangkan perbedaannya adalah model pembelajarannya, tempat penelitian, tempat penelitian. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh putri nur fadilah dengan peneliti yaitu adalah subjek penelitian yaitu Kepercayaan diri siswa sedangkan perbedaan penelitiannya yaitu adalah model pembelajarannya. Dari ketiga

penelitian tersebut belum ada yang meneliti model pembelajaran model *Role Playing* dengan media topeng terhadap kepercayaan diri siswa anak kelas V sekolah dasar.

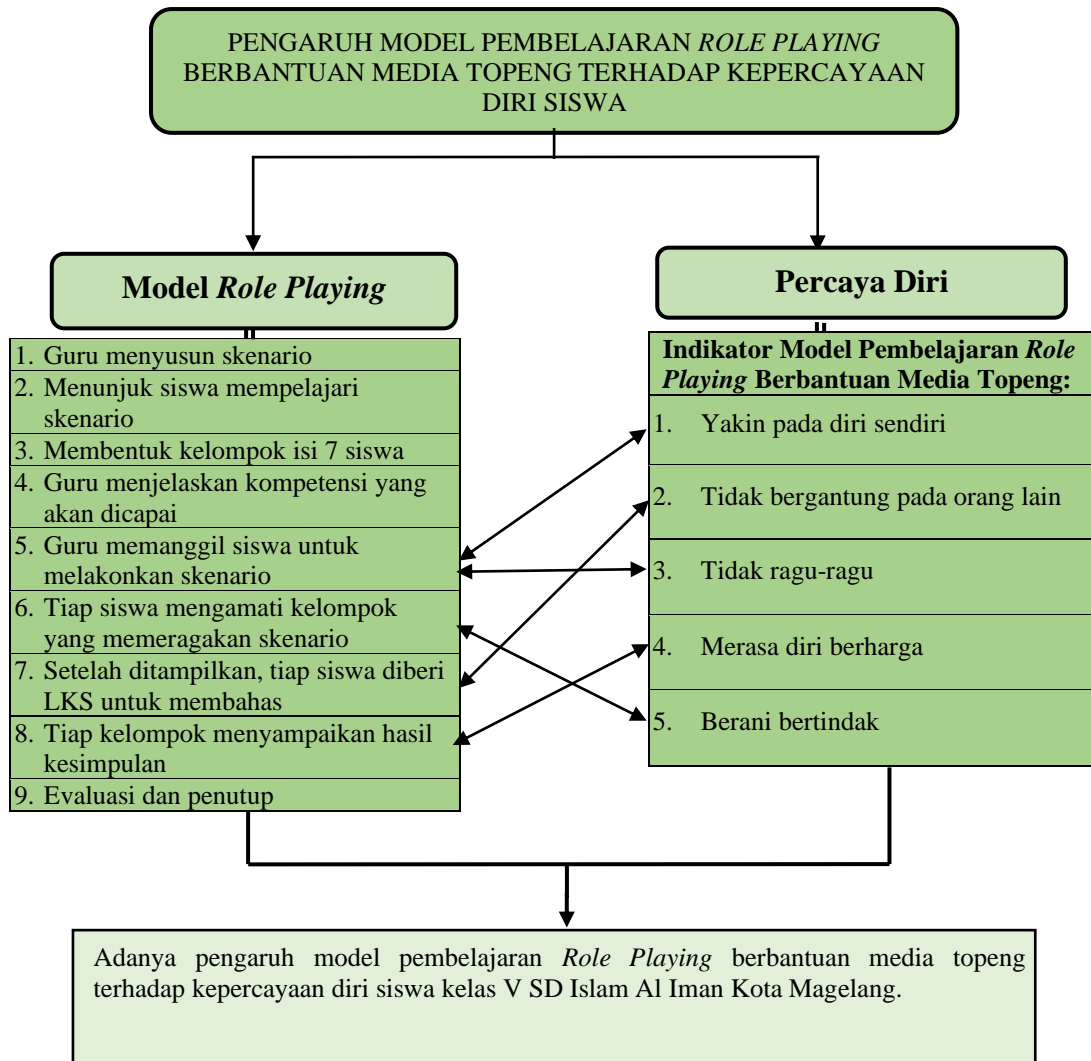
Berdasarkan penelitian di atas peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul pengaruh model *Role Playing* dengan media topeng terhadap kepercayaan diri siswa kelas V SD Islam Al Iman Magelang. Penelitian ini menggunakan langkah-langkah dari Panarung & Raya dengan pertimbangan bahwa langkah ini lebih komprehensif dan menyeluruh dalam konteks pembelajaran. Langkah digunakan dengan urutan 1) Guru menyusun dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, 2) Guru menunjuk siswa untuk mempelajari skenario yang sudah disiapkan dalam waktu beberapa hari sebelum KBM, 3) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan lima orang, 4) Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai, 5) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah disiapkan, 6) Masing-masing siswa mengamati skenario yang sudah diperagakan, 7) Setelah ditampilkan, tiap siswa diberi LKS untuk membahas, 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan, 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum, 10) Evaluasi, 11) Penutup.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan uraian-uraian yang telah disampaikan sebelumnya, kepercayaan diri siswa kelas V SD Islam Al Iman belum sesuai harapan.

Hal ini terjadi karena pembelajaran hanya memperhatikan kompetensi kognitif. Selain itu, peserta didik kurang aktif, serta dalam menunjukkan sikap yang mencerminkan keterampilan sosial peserta didik rendah.

Upaya yang dilakukan untuk memberikan pengaruh kepercayaan diri siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Konsep dari model pembelajaran *Role Playing* adalah menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain. Hal ini memicu peserta didik untuk bersama menyelesaikan atau bertanggung jawab secara individu maupun kelompok mengenai peran dan permasalahan secara bersama. Hal inilah yang diharapkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat memberikan pengaruh yang baik bagi keterampilan sosial peserta didik. Pada kelas kontrol tidak diberikan treatment khusus, yaitu menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media. Berikut kerangka berpikir penelitian mengenai model *Role Playing* dengan media topeng terhadap kepercayaan diri siswa pada kelas V pada gambar di bawah ini.



Gambar 2 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian

Gambar 2 menjelaskan bahwa kaitan antara Model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media topeng memiliki kaitan yang sangat signifikan dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Oleh karena itu, akan diberikan model *Role Playing* dengan media topeng oleh guru untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Setelah diberikan model

pembelajaran *Role Playing* dengan media topeng, diharapkan siswa menjadi lebih aktif dan meningkatkan kepercayaan diri siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Benuf (2020: 56) mengemukakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis ilmiah mencoba mengutarakan jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti. Hipotesis menjadi teruji apabila semua gejala yang timbul tidak bertentangan dengan hipotesis tersebut. Dalam upaya pembuktian hipotesis, peneliti dapat saja dengan sengaja menimbulkan atau menciptakan suatu gejala. Kesengajaan ini disebut percobaan atau eksperimen.

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pemikiran tersebut, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H₀: Tidak ada pengaruh model *Role Playing* dengan media topeng terhadap kepercayaan diri siswa pada kelas V SD Islam Al Iman Magelang.

H_a: Terdapat pengaruh yang signifikan model *Role Playing* dengan media topeng terhadap kepercayaan diri siswa pada kelas V SD Islam Al Iman Magelang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Ahyar (2020: 125) mengemukakan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan terhadap variabel yang data-datanya belum ada sehingga perlu dilakukan proses manipulasi melalui pemberian treatment/perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian yang kemudian diamati/diukur dampaknya (data yang akan datang). Rancangan eksperimental bertujuan untuk memperoleh hubungan sebab akibat yang tegas, jelas dan pasti antara beberapa faktor penyebab dengan permasalahan atau keadaan. Bentuk dasarnya, rancangan eksperimental membandingkan dua kelas, yaitu kelas yang mendapat perlakuan (kelas eksperimental) dan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan (kelas kontrol)

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Quasi Experimental Design tipe Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas diberikan tes awal (*pretest*) dengan tes yang sama. Kelas pertama yang merupakan kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model *Role Playing* dengan media topeng, sedangkan kelas kedua yang merupakan kelas kontrol menerapkan pembelajaran dengan ceramah. Setelah kedua kelas telah diberi perlakuan, maka akan diberi tes akhir (*posttest*). Saat pembelajaran Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2 Desain Penelitian
Quasi Experimental Design

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan:

O₁ = pengukuran awal kelas eksperimen (*Pre-test*)

O₂ = pengukuran akhir kelas eksperimen (*Post-test*)

O₃ = pengukuran akhir kelas kontrol (*Post-test*)

O₄ = pengukuran akhir kelas kontrol (*Post-test*)

X = perlakuan menggunakan model *Role Playing* dengan media Topeng.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 61) mengemukakan bahwa Variabel penelitian adalah suatu atribut atau nilai atau sifat seseorang, benda atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Oleh karena itu, variabel merupakan atribut sekaligus objek yang menjadi perhatian penelitian. Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*independen*)

Menurut Sugiyono (2019: 69), variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Role Playing* dengan media topeng.

2. Variabel Terikat (*dependen*)

Menurut Sugiyono (2018: 33) Variabel terikat adalah variabel yang mendapatkan pengaruh dari data karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kepercayaan diri siswa.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah:

1. Model *Role Playing* dengan media topeng

Definisi model *Role Playing* dengan media topeng adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan topeng sebagai alat untuk memfasilitasi bermain peran dimana siswa mengambil peran tertentu dan berinteraksi sesuai dengan perannya dalam sebuah skenario yang telah ditetapkan. Topeng tidak hanya menjadi alat fisik yang digunakan siswa, tetapi juga menjadi simbol dari peran yang mereka mainkan.

Penggunaan topeng dapat membantu peserta memasuki karakternya lebih dalam, memisahkan diri dari identitas pribadinya, serta mengaktifkan imajinasi dan kreativitas dalam mengembangkan dialog dan berinteraksi dengan peserta lain dalam permainan *Role Playing*. Dengan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media topeng, siswa dapat memecahkan permasalahan dengan bekerjasama disisipkan tentang materi kebudayaan

2. Percaya diri

Percaya diri adalah keyakinan pada diri sendiri, tidak bergantung pada orang lain, tidak ragu-ragu, merasa diri berharga, tidak

menyombongkan diri, dan berani bertindak. Seseorang yang percaya diri bahwa Anda dapat bersosialisasi atau berteman, dapat memandang diri sendiri secara positif, dan siap menghadapi tantangan.

Dengan percaya diri, siswa mampu mempresentasikan dengan media topeng sehingga siswa berani tampil di depan kelas, berani mengemukakan pendapat, berani mencoba hal baru, mengemukakan pendapat terhadap suatu topik atau masalah, menjadi sukarelawan menjadi ketua kelas atau pengurus kelas lainnya, menjadi sukarelawan mengerjakan tugas atau pertanyaan di papan tulis, mencoba hal baru hal-hal yang bermanfaat, menyampaikan kritik yang membangun terhadap karya orang lain, dan memberikan argumentasi yang kuat untuk mempertahankan pendapat.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian. Subjek penelitian juga membahas mengenai populasi, sampel, dan teknik sampling.

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2015: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek / subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Islam Al Iman Magelang yang berjumlah 28 siswa. Terdiri dari 14 di kelas A dan 14 siswa di kelas B.

2. Sampel

Menurut Syahrudin & Salim (2012: 113-114) sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah yaitu kelas V di SD Islam Al Iman dengan jumlah 28 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel, teknik sampling yang akan digunakan pada penelitian ini adalah purposive sampling. Purposive sampling adalah metode sampling dimana peneliti memilih sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Hal ini sering dilakukan bila tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan kriteria yang diteliti, dengan menetapkan pertimbangan atau kriteria yang harus dipenuhi oleh sampel yang digunakan dalam penelitian ini.

E. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Senin, 11 Desember 2023 di kelas V SD Islam Al Iman yang beralamat di Jl. Sriwijaya No.131, Rejowinangun Utara, Kecamatan Magelang Tengah, Kota Magelang, Jawa Tengah.

F. Metode Pengumpulan Data

Angket

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan angket/kuesioner. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara

memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden.

Bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup, responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan. Angket ini menggunakan model skala likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS) dengan penilaian sebagai berikut:

Tabel 3 Penilaian Angket Skor Kepercayaan Diri

Jawaban	Item Positif	Item Negatif
SS	4	1
S	3	2
TS	2	3
STS	1	4

G. Instrumen Penelitian

Instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan observasi. Kisi-kisi instrumen angket kepercayaan diri siswa terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Angket Kepercayaan Diri

No	Indikator	Aspek Indikator	Item		Jumlah Item
			(+)	(-)	

No	Indikator	Aspek Indikator	Item		Jumlah Item
			(+)	(-)	
1	Keyakinan akan kemampuan diri sendiri	Yakin terhadap diri sendiri	1, 3 5, 6	2, 4	6
		Yakin terhadap kemampuan diri dalam menghadapi masalah	7, 9	8, 10	4
2	Tidak bergantung pada orang lain	Dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain	11, 13, 15	12, 14, 16	6
		Memiliki rasa tanggung jawab	17, 19	18, 20	4
3	Tidak Ragu-ragu	Dapat berperan aktif dalam mengerjakan tugas kelompok	21, 23	22, 24	4
		Dapat mengerjakan tugas dengan baik	25, 27	26, 28	4
		Berani mengambil resiko	29	30	2
4	Merasa diri berharga	Dapat menjadi diri sendiri	31, 33	32, 34	4
		Dapat percaya diri dalam lingkungan sosial	35, 37, 39	36, 38, 40	6
5	Berani bertindak	Berani mengungkapkan pendapat	41 43	42 44	4
		Tidak cemas dalam melakukan tindakan	45	46	2
		Mampu membuat keputusan dengan cepat	47, 49	48, 50	4
Jumlah			25	25	50

Kisi-kisi instrumen observasi kepercayaan diri siswa terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Kisi-kisi Lembar Observasi Kepercayaan Diri

No	Aspek yang diamati	Item	Jumlah Item
1	Yakin pada diri sendiri	1, 2, 3, 4, 5	5
2	Tidak bergantung pada orang lain	6, 7, 8	3
3	Tidak ragu-ragu	9, 10, 11	3
4	Merasa diri berharga	12, 13, 14	3
5	Berani bertindak	17,18, 19, 20	4
Jumlah			20

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dari ahli (*Expert Judgment*) dan Validitas tes (*Test Validity*).

a. Validasi Ahli (*Expert Judgment*)

Validasi ahli dilakukan oleh para ahli. Validator dalam validasi ahli adalah dosen ahli mata pelajaran IPS dan guru kelas V. Validasi ahli dalam penelitian ini dilakukan oleh dua orang ahli yaitu Dr. Galih Istiningsih, M.Pd. sebagai Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Khoirotun Nisak, S.Pd sebagai guru kelas V di SD Islam Al Iman. Validasi dilakukan pada instrumen angket, instrumen observasi, modul ajar, bahan ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), ATP, dan media pembelajaran.

Hasil validasi instrumen oleh *expert judgement* menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan untuk penelitian yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5 Hasil Validasi Dosen Ahli

No	Instrumen	Nilai	Keterangan
1	Angket	95	Sangat Valid
2	Observasi	95	Sangat Valid
3	Modul Ajar	96	Sangat Valid
4	Bahan Ajar	98	Valid (Tambah kisi-kisi MA)
5	ATP	90	Sangat Valid
6	LKPD	95	Sangat Valid (Penambahan pedoman skor dan kunci jawaban)
7	Media Pembelajaran	90	Sangat Valid

Hasil validasi instrumen oleh *expert judgement* yang kedua yaitu yaitu Ibu Isna, S.Pd selaku guru kelas V SD Islam Al Iman menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan untuk penelitian yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 6
Hasil Validasi Dosen Ahli**

No	Instrumen	Nilai	Keterangan
1	Angket	95	Sangat Valid
2	Observasi	100	Sangat Valid
3	Modul Ajar	100	Sangat Valid
4	Bahan Ajar	92	Sangat Valid (revisi penulisan)
5	ATP	91	Sangat Valid
6	LKPD	100	Sangat Valid
7	Media Pembelajaran	90	Sangat Valid

b. Validasi Tes (*Test Validity*)

Uji coba instrumen angket dilakukan pada 14 responden diluar *sample* penelitian. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas 6 SD Islam Al Iman, Kota Magelang. Analisis butir menggunakan bantuan program *SPSS 29.00 for windows*. Jumlah item dalam angket ini terdiri dari 50 soal, sedangkan dalam instrumen observasi terdiri dari 20 soal.

Tabel 7 Hasil Instrumen Angket

No	Rtabel	Rhitung	Ket	No	Rtabel	Rhitung	Ket
1	0,532	0,500	Valid	26	0,532	-0,220	Tidak Valid
2	0,532	0,360	Tidak Valid	27	0,532	0,657	Valid
3	0,532	0,656	Valid	28	0,532	0,676	Valid
4	0,532	0,597	Valid	29	0,532	0,689	Valid
5	0,532	0,716	Valid	30	0,532	0,737	Valid
6	0,532	0,366	Tidak Valid	31	0,532	0,520	Valid
7	0,532	0,924	Valid	32	0,532	0,275	Tidak Valid
8	0,532	0,271	Tidak Valid	33	0,532	0,670	Valid
9	0,532	0,665	Valid	34	0,532	-0,251	Tidak Valid
10	0,532	0,691	Valid	35	0,532	-0,033	Tidak Valid
11	0,532	0,573	Valid	36	0,532	0,156	Tidak Valid
12	0,532	0,561	Valid	37	0,532	0,663	Valid
13	0,532	0,610	Valid	38	0,532	0,220	Tidak Valid
14	0,532	0,383	Tidak Valid	39	0,532	0,483	Valid
15	0,532	-0,291	Tidak Valid	40	0,532	0,674	Valid
16	0,532	0,320	Tidak Valid	41	0,532	0,828	Valid
17	0,532	0,888	Valid	42	0,532	0,479	Valid
18	0,532	0,429	Tidak Valid	43	0,532	0,247	Tidak Valid
19	0,532	0,750	Valid	44	0,532	0,052	Tidak Valid
20	0,532	0,009	Tidak Valid	45	0,532	0,700	Valid

No	Rtabel	Rhitung	Ket	No	Rtabel	Rhitung	Ket
21	0,532	0,650	Valid	46	0,532	0,392	Tidak Valid
22	0,532	0,012	Tidak Valid	47	0,532	0,723	Valid
23	0,532	0,167	Tidak Valid	48	0,532	-0,081	Tidak Valid
24	0,532	0,038	Tidak Valid	49	0,532	-0,168	Tidak Valid
25	0,532	0,745	Valid	50	0,532	0,317	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 7, hasil validasi butir angket dari 50 subjek uji coba soal dengan nilai 0,444 taraf signifikan 5% diperoleh 27 butir angket yang valid, sehingga butir angket yang valid dapat digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian.

2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu instrumen yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Penelitian ini untuk mencari reliabilitas instrumen menggunakan *Cronbach Alpha* dengan bantuan program *SPSS versi 29.00 for windows* dengan taraf signifikan 5% dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti reliabel dan $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel. Jika alat instrumen tersebut reliabel, maka dapat dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks korelasi (r) pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8 Kriteria Indeks Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,800-1,000	Sangat Tinggi
0,600-0,800	Tinggi

0,400-0,600	Sedang
0,200-0,400	Rendah
0,000-0,200	Sangat Rendah

Adapun hasil reliabilitas angket dapat dilihat pada tabel .

Tabel 9 Hasil Reliabilitas Angket

Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0,922	50	Sangat Tinggi

Berdasarkan pengujian reliabilitas butir angket, didapatkan hasil reliabilitas instrumen sebesar 0,922. Nilai r berada pada rentang 0,800-0,1000, maka dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrumen angket termasuk dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka butir angket tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan kegiatan yang ditempuh selama penelitian berlangsung. Prosedur penelitian dalam penelitian ini dibagi menjadi empat tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian merupakan suatu hal yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian. Tahapan perencanaan penelitian meliputi kegiatan wawancara awal, penyusunan proposal penelitian, perizinan, dan penyiapan bahan dan bahan. Kegiatan dalam tahapan perencanaan penelitian adalah sebagai berikut:

a. Wawancara Awal

Kegiatan wawancara dilakukan guna mencari informasi mengenai kegiatan pembelajaran siswa kelas kelas V SD Islam Al Iman Magelang, khususnya dalam pembelajaran IPAS muatan IPS serta permasalahan mengenai kepercayaan diri siswa. Kegiatan ini dilaksanakan untuk menggali informasi dan menemukan masalah yang akan diteliti.

b. Penyusunan Proposal Penelitian

Penyusunan proposal penelitian dilakukan melalui proses bimbingan oleh Dosen Pembimbing.

c. Pembuatan surat izin penelitian ke sekolah yang menjadi tempat dilakukannya penelitian.

Setelah proposal penelitian, peneliti mengajukan permohonan izin kepada pihak sekolah untuk melakukan penelitian pada kelas V SD Islam Al Iman Magelang.

d. Persiapan Bahan dan Materi

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan bahan dan materi yang akan digunakan selama proses penelitian, sehingga kegiatan penelitian dapat berjalan lancar dengan hasil yang maksimal. Persiapan yang dilakukan meliputi materi pembelajaran, bahan ajar, serta seluruh perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

e. Persiapan Instrumen Penelitian

Persiapan instrumen penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah angket yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dengan tujuan untuk mengetahui rasa percaya diri siswa dan membuktikan hipotesis pengaruh model *Role Playing* dengan media topeng terhadap kepercayaan diri siswa. Peneliti membagikan lembar angket kepada siswa yang berada dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen pada awal sebelum diberikan perlakuan. Setelah peneliti memberikan soal pretest, peneliti kemudian memberikan perlakuan kepada siswa yang disesuaikan dengan perangkat pembelajaran. Perlakuan yang diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen berbeda. Pada kelas eksperimen, siswa diberi perlakuan menggunakan model *Role Playing* dengan media topeng. Sedangkan kelas kontrol peneliti memberikan perlakuan menggunakan metode ceramah. Hal ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada kepercayaan diri siswa.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahapan pelaksanaan penelitian terdapat beberapa kegiatan yang akan dilaksanakan, kegiatan tersebut meliputi:

a. Pemberian pengukuran awal (*pretest*)

Sebelum dilaksanakan perlakuan atau *treatment*, siswa akan mengisi angket sebagai *pretest*. Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal kepercayaan diri siswa.

b. Pemberian perlakuan (*treatment*)

Pemberian perlakuan ini dilakukan pada 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

c. Pemberian pengukuran akhir (*posttest*)

Setelah dilaksanakan perlakuan atau *treatment*, siswa akan mengisi angket sebagai *posttest*. Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengetahui kondisi siswa mengenai kepercayaan diri siswa setelah diberikan perlakuan berupa model *Role Playing* dengan media topeng.

3. Tahap Pengolahan Data

Tahap pengolahan data dilakukan setelah peneliti selesai mengumpulkan data.

4. Tahap Pembuatan Kesimpulan

Tahap pembuatan kesimpulan dilakukan setelah peneliti selesai melakukan pengolahan data dan pembahasan terhadap hasil penelitian.

J. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan analisis statistik digunakan untuk melihat perbedaan skor *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data dilakukan dengan bantuan program *SPSS versi 29.00 for windows*. Tujuan menganalisis ini adalah untuk memperoleh suatu kesimpulan dan selanjutnya untuk pengkajian hipotesis yang telah dirumuskan. Adapun tahapan dalam menganalisis data yaitu:

1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat variasi yang sama (homogen) atau tidak pada penelitian ini. Uji homogenitas varians dapat menggunakan *Lavene Test* dengan bantuan program *IBM SPSS versi 29.00 for windows*. Penentu suatu varian homogen atau tidak dalam penelitian menggunakan asumsi sebagai berikut:

- a. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data bersifat homogen
- b. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data bersifat tidak homogen

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Shapiro-wilk* dengan bantuan program *IBM SPSS versi 29.00 for windows*. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% yaitu:

- a. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal
- b. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk melihat apakah hasil penelitian berpengaruh atau tidak. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah *Parametric Independent Sample T-Test* program komputer *SPSS versi 29.00 for windows*.

Dasar pengambilan keputusan dengan menggunakan asumsi sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara kepercayaan diri siswa pada Kelas Kontrol dan Eksperimen.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kepercayaan diri siswa pada Kelas Kontrol dan Eksperimen.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui aktivitas siswa mengalami peningkatan melalui penerapan model *Role Playing* berbantuan media topeng. Peningkatan yang signifikan terjadi karena adanya peningkatan kualitas pembelajaran, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model dan permainan yang menarik, serta siswa merasa senang ketika pembelajaran tatap muka. Sehingga semangat belajar siswa akan meningkat dan siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji hipotesis *pre-test* dan *pos-test* dengan uji *statistic Independent Samples T-Test* di atas, diperoleh *Asymp. Sig. (2-tailed)* bernilai 0,001. Karena nilai $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima”. Artinya terdapat perbedaan aktivitas siswa pada *pre-test* dan *post-test*, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *Role Playing* berbantuan media topeng yang dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru hendaknya mempunyai inovasi-inovasi baru untuk diimplementasikan ke dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasil pembelajaran. Selain itu, sebagai seorang pendidik, guru harus selalu

meningkatkan kualitas dirinya agar dapat memberikan contoh dan bimbingan kepada peserta didik dengan pemahaman dan pengetahuan yang luas tentang berbagai model pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk menyeimbangkan kemajuan teknologi yang semakin pesat sehingga guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sesuai kebutuhan siswa.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat dijadikan bahan referensi untuk melakukan penelitian yang sama dan lebih lanjut dengan bidang dan metode yang sama serta mampu mengkondisikan kelas agar pelaksanaan penelitian dapat berjalan dengan lancar dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahim, M. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA–1 Materi Memahami Pemetaan Drama Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Role Playing pada SMA Negeri 1 Bandar Dua Kabupaten Pidie Jaya. *Jurnal Serambi Akademica*, 8(1), 157–165.
- Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., & Mada, U. G. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue April).
- Aprilia Afifah, Dewi Hamidah, & Irfan Burhani. (2022). Studi Komparasi Tingkat Kepercayaan Diri (Self Confidence) Siswa Antara Kelas Homogen Dengan Kelas Heterogen Di Sekolah Menengah Atas. *Happiness, Journal of Psychology and Islamic Science*, 3(1), 44–47. <https://doi.org/10.30762/happiness.v3i1.352>
- Aziz, A., & Basry, B. (2017). Hubungan antara Kompetensi Guru dan Kepercayaan Diri dengan Kemandirian Siswa SMPN 2 Pangkalan Susu. *Jurnal Psychomutiara*, 1(1), 15–29. <http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/Psikologi/article/view/130/148>
- Belajar, S. (n.d.). *Med ia*.
- Benuf, K., Azhar, M., Badan, S., Hukum, K., Hukum, F., Diponegoro, U., Hukum, P., & Kontemporer, M. (2020). *Metodologi Penelitian Hukum sebagai Instrumen Mengurai Permasalahan Hukum Kontemporer Jurnal Gema Keadilan Jurnal Gema Keadilan*. 7, 20–33.
- Biagi, M., & Uyun, M. (2023). Konsep Diri, Optimisme, dan kepercayaan Diri pada Siswa SMA Negeri 3 Palembang. *Motiva: Jurnal Psikologi*, 6(1), 35–43. <http://ejurnal.untag-smd.ac.id/index.php/MV/article/view/6731%0Ahttp://ejurnal.untag-smd.ac.id/index.php/MV/article/download/6731/6273>
- Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar. (2018). Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2018. Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar (SD). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 9, 124.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. S. (2010). *Teori-teori Psikologis* (p. 202).
- Ghufron, M. N., & Suminta, R. R. (2017). Hubungan Antara Kepercayaan Epistemologis Dengan Belajar Berdasar Regulasi Diri. *Jurnal Psikologi Insight*, 1(1), 40–54. <https://doi.org/10.17509/insight.v1i1.8443>
- Kartini, T. (2007). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I

- Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(8), 1–5.
- Kelas, R. S., Sdn, I. I., & Kota, B. (2018). *Jurnal basicedu*. 2(23), 33–43.
- Krisphianti, Y. D. (2016). *Efektivitas Teknik Storytelling Menggunakan Media Wayang Topeng Malang untuk Meningkatkan Karakter Fairness Siswa*. 17–23.
- Martha, Y. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan Menggunakan Media Realita. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(3).
<http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/id/eprint/524>
- Martono, M., Iswahyudi, I., & Handoko, A. (2017). Topeng Etnik Nusantara Dalam Perkembangan Budaya Global. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 32(1), 123–130. <https://doi.org/10.31091/mudra.v32i1.91>
- Nahdlatul, U., & Surabaya, U. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(5), 3352–3363.
- Negeri, S. D., Kembang, L., & Kecamatan, S. (2016). *102 Model Pembelajaran Role Playing, Hasil Belajar IPS Arleni Tarigan*. 5(November), 102–112.
- Nusantara, T. (2023). *PENGARUH AUDIO VISUAL MEDIA TERHADAP MINAT*. 02(01), 33–41.
- Padangsidimpuan, I. (2017). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang*. 03(2), 333–352.
- Panarung, S. D. N., & Raya, P. (2019). *No Title*.
- Pendidikan, S., & Tua, O. (n.d.). *Membantu Anak Percaya Diri*.
- Puspitasari, R., Basori, M., & Aka, K. A. (2022). Studi Kasus Rasa Kurang Percaya Diri Siswa Kelas Tinggi SDN 3 Tanjungtani Pada Saat Menyampaikan Argumennya Di Kelas dan Upaya Menumbuhkan Rasa Percaya Diri. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 325–335. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.738>
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>
- Riana Kahfi, Dede Tatang, D. A. (2017). *Jurnal Pena Ilmiah Vol. 2, No. 1 (2017)*. 2(1), 1691–1700.
- Setiawan, J. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mutiara Pedagogik*, 4(1), 31–45.

Tarbiyah, I. (2019). *DIKTAT*.

Wenny Hulukati. (2016). pengembangan diri siswa SMA. *Ideas*, 3.

Yuniar, F., Adiastry, N., Studi, P., Matematika, P., Kuningan, U., Cut, J., Dhien, N., & Barat, J. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEGIEMPAT BERBASIS ADOBE FLASH CS6 MELALUI PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN*. 6(2), 101–112.

Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>