

Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa melalui Model *Role Playing* pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Boyolali

Christian Resa A¹, Dwi Age Herpito², Muhammad Baidhowi³, Slamet santoso⁴
Universitas Tunas Pembangunan Surakarta

e-mail: 1christianresa09@gmail.com, 2herpitoage493@gmail.com,
3baidowi88@gmail.com, ssantoso111285@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini berlatar belakang pada kenyataan bahwa rasa percaya diri siswa pada pembelajaran di kelas XI SMA N 1 Boyolali masih kurang. Hasil observasi rasa percaya diri siswa hanya sebesar 40%. Kurangnya kesempatan yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk tampil di depan kelas menjadi penyebab. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui model *role playing* pada siswa kelas XI SMA N 1 Boyolali. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dimana data yang diambil yaitu berupa data observasi melalui lembar observasi rasa percaya diri siswa dan lembar observasi aktivitas guru. Penelitian ini dilaksanakan dengan 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada saat proses belajar mengajar kegiatan pembelajaran menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa di kelas XI SMA N 1 Boyolali.

Kata kunci : percaya diri, *Role Playing*, model, pembelajaran

Abstract

This research was based on the fact that students' self-confidence in learning in class XI SMA N 1 Boyolali was still lacking. Observation results showed that students' self-confidence was only 40%. The lack of opportunities teachers give students to appear in front of the class is the cause. This research aims to increase students' self-confidence through role-playing models for class XI students at SMA N 1 Boyolali. This research is classroom action research (PTK), which consists of two cycles, where the data taken is in the form of observation data through student self-confidence observation sheets and teacher activity observation sheets. This research was carried out in 4 stages: planning, implementation, observation and reflection. Learning activities apply the *Role Playing* learning model during the teaching and learning process. This research showed that the *Role-playing* model could increase students' self-confidence in class XI SMA N 1 Boyolali.

Keywords: *self-confidence, role playing, model, study.*

Pendahuluan

Percaya diri merupakan salah satu faktor keberhasilan seseorang. Kepercayaan diri memengaruhi banyak hal yang mendasar pada kepribadian seseorang. Seseorang yang memiliki rasa percaya diri akan berhati-hati dalam bertindak dan mengambil keputusan. Keyakinan terhadap kemampuan diri akan menimbulkan rasa kemandirian dan tidak ketergantungan terhadap orang lain juga menjadikan seseorang menjadi tidak egois serta lebih toleran. Cita-cita bagi orang yang memiliki rasa percaya diri juga tergolong normal karena tidak perlu bagi dirinya untuk menutupi ketidakpercayaan dirinya dengan cita-cita yang berlebihan. Percaya diri siswa dapat dipengaruhi oleh orang-orang yang ada di sekitarnya. Guru berperan dalam membentuk percaya diri siswa, untuk membentuk percaya diri siswa guru harus dapat menciptakan kondisi belajar di sekolah yang mampu mengikutsertakan siswa dalam setiap aktivitas yang memungkinkan bisa mereka lakukan. Percaya diri siswa dapat dikembangkan dengan mengikutsertakan siswa secara aktif dalam setiap proses pembelajaran[1]. Hendaknya strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi yang berpusat pada siswa. Pada tanggal 25 Oktober dan 15 November 2023 peneliti melakukan observasi yang dilakukan saat pelaksanaan praktik pengalaman lapangan (PPL) di SMA N 1 Boyolali dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang yang terbagi menjadi 30 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Berdasarkan hasil observasi peneliti memperoleh informasi melalui wawancara dengan wali kelas XI yang menyatakan bahwa siswa malas belajar, siswa ribut dengan susah diatur dan percaya diri siswa kelas XI masih rendah. Dari beberapa masalah, peneliti memilih kurangnya rasa percaya diri siswa untuk diteliti. Hal ini ditunjukkan dengan siswa yang masih ragu-ragu untuk mengeluarkan pendapatnya, malu ketika disuruh maju kedepan kelas, mudah putus asa saat mengerjakan tugas yang diberikan guru, dan belum bisa membuat keputusan dengan cepat. Alasan siswa yang masih ragu-ragu disebabkan karena malu untuk tampil, takut salah, dan tidak percaya diri. Rendahnya rasa percaya diri siswa ini dapat dilihat pada indikator 1) berpendapat, 2) Mampu membuat keputusan dengan cepat, 3) Tidak mudah putus asa, 4) Tidak canggung dalam bertindak, 5) Berani tampil didepan kelas, 6) Bertany, 7) Menjawab pertanyaan. Jika siswa belum melakukan ketujuh indikator tersebut, siswa belum dikatakan memiliki rasa percaya diri [2].

Rendahnya rasa percaya diri siswa ini disebabkan oleh 1) Guru belum sepenuhnya bisa memancing siswa untuk berani tampil di depan kelas, dan pada saat guru mengajukan pertanyaan, jika anak tidak berani untuk menjawab guru hanya diam saja dan langsung melanjutkan pembelajarannya, seharusnya guru harus bisa memancing siswa untuk bertanya dan siapa yang bertanya akan dinilai. Sedangkan 2) Alasan siswa memiliki rasa percaya diri rendah karena siswa tidak dibiasakan untuk tampil didepan kelas, sehingga pada saat menjawab pertanyaan siswa takut salah, dalam mengerjakan soal mudah menyerah dan membutuhkan banyak waktu. Mengatasi masalah kurangnya rasa percaya diri siswa hendaknya guru menggunakan

model pembelajaran yang inovatif yang dapat membuat siswa berbicara atau berpendapat di kelas sehingga memicu siswa semangat dalam belajar dan dapat membuat percaya diri didalam diri siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa percaya diri adalah model pembelajaran *Role Playing*. Dalam role playing peserta didik dituntut dapat menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai prakarta, mempunyai minat luas, mandiri dalam berpikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri [3].

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa kepercayaan diri siswa sangat penting dalam proses pembelajaran. Tidak hanya kecerdasan dan kemampuan kognitif, tetapi kepercayaan diri memengaruhi kepercayaan terhadap kemampuan yang dimilikinya sehingga dapat berhasil dalam tugas-tugas sekolah, maka dalam penelitian ini di angkat judul “meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui model *role playing* pada siswa kelas XI SMA N 1 Boyolali”.

Metode

Model penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah model alur penelitian tindakan kelas dari Kemis dan Mc. Taggart. Penelitian ini memiliki beberapa tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus. Siklus dihentikan apabila siswa sudah mengalami peningkatan pada rasa percaya diri, atau dalam kata lain data sudah menunjukkan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, siklus direncanakan dilakukan sebanyak 2 siklus apabila data sudah memenuhi kriteria keberhasilan maka siklus akan dihentikan apabila data yang diperoleh selama 2 siklus masih kurang maka siklus akan ditambah sampai data sudah memenuhi kriteria keberhasilan. Model tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart. Kemmis dan Mc Taggart menjelaskan bahwa ada 4 hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi hasil penelitian dan pembahasan yang dimulai dari tahap prasiklus, siklus I, sampai siklus II. Penelitian ini, dilakukan satu kali pertemuan prasiklus dan dua kali pertemuan untuk setiap siklus. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan November tahun 2023. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pada kelas IV, pada setiap pertemuan menggunakan model *role playing* dengan alokasi waktu 3 jam pembelajaran atau 3x45 menit. Rasa percaya diri siswa pada pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* di kelas XI SMA N 1 Boyolali dari setiap siklus pertemuannya mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil dari tahap siklus I dan siklus II dapat dilihat sebagai berikut.

3rd E-proceeding SENRIABDI 2023

Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat

Universitas Sahid Surakarta

Vol. 3 Edisi Desember 2023 Hal. 286-291

Tabel 1. Hasil observasi rasa percaya diri siswa siklus I pertemuan I dan II

No	Kode Nama	Pertemuan I	Pertemuan II	Jumlah Skor	Persen (%)	Predikat
1	AA	50	64	114	57	C
2	AD	60	75	135	67.5	C
3	AS	53	67	120	60	C
4	AP	64	78	142	71	B
5	AY	50	64	114	57	C
6	BC	53	67	120	60	C
7	FN	53	67	120	60	C
8	IB	67	82	149	74.5	B
9	JD	42	57	99	49.5	K
10	KN	50	65	115	57.5	C
11	KS	64	78	142	71	B
12	MD	53	67	120	60	C
13	MS	67	82	149	74.5	B
14	KF	50	75	125	62.5	C
15	ND	53	67	120	60	C
16	PA	57	71	128	64	C
17	RS	50	75	125	62.5	C
18	RS	53	67	120	60	C
19	RZ	46	60	106	53	K
20	SA	64	78	142	71	B
21	WR	35	50	85	42.5	K
22	ZK	60	75	135	67.5	C
23	ZK	57	71	128	64	C
Jumlah					1426.5	C
Persentase					62.02	

Tabel 2. Hasil observasi percaya diri siswa pada siklus II pertemuan I dan II

No	Kode Nama	Pertemuan I	Pertemuan II	Jumlah Skor	Persen (%)	Predikat
1	AA	75	75	150	75	B
2	AD	78	82	160	80	B
3	ADS	75	82	157	78.5	B
4	AP	82	85	167	83.5	B
5	AY	75	75	150	75	B
6	BC	75	75	150	75	B
7	FN	75	75	150	75	B
8	IB	78	87	165	82.5	B
9	JD	67	67	134	67	C
10	KN	75	75	150	75	B

3rd E-proceeding SENRIABDI 2023

Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat

Universitas Sahid Surakarta

Vol. 3 Edisi Desember 2023 Hal. 286-291

11	KS	78	78	156	78	B
12	MD	75	75	150	75	B
13	MS	75	82	157	78.5	B
14	KF	78	82	160	80	B
15	ND	75	75	150	75	B
16	PA	82	82	164	82	B
17	RS	82	82	164	82	B
18	RS	75	75	150	75	B
19	RZ	71	71	142	71	B
20	SA	78	78	156	78	B
21	WR	60	60	120	60	C
22	ZK	75	75	150	75	B
23	ZK	75	75	150	75	B
Jumlah					1751	B
Persentase					76.13	

Tabel 4.36 hasil siklus observasi guru

No	Aspek yang diamati	SIKLUS I		SIKLUS II	
		Pertemuan I	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Jumlah	54	56	59	62
2	Persentase	54,4 %	69 %	75,4 %	76,9 %
Total setiap siklus		62 %		76,1 %	

Keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* mengalami peningkatan. Pada siklus I presentase keterlaksanaan sebesar 62 % dan pada siklus II naik 14,1 % menjadi 76,1 %

Simpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dengan menerapkan model *role playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa di Kelas XI SMA N 1 Boyolali maka dapat disimpulkan sebagai berikut, 1) Setelah penerapan model *role playing* pada siklus 1 belum berjalan efektif pada pertemuan pertama, namun pada pertemuan kedua sudah mulai efektif. Dengan data ketuntasan kelas mencapai angka 69% dengan kategori cukup baik, 2) Pada perbaikan di siklus II model *role playing* berjalan dengan efektif. Dengan data bahwa ketuntasan kelas mencapai angka 69% dengan kategori sangat baik, 3) Terdapat peningkatan disetiap pertemuan siklus I dan siklus II dengan jenjang 54,4% , 69%, 75,4%, dan 76,9%., 4) Berdasarkan jenjang pada siklus I dan siklus II maka terdapat peningkatan yang sangat baik setelah diterapkan model *role playing*, maka tindakan dengan menggunakan model *role playing*

3rd E-proceeding SENRIABDI 2023

Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat

· Universitas Sahid Surakarta

Vol. 3 Edisi Desember 2023 Hal. 286-291

dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Daftar Pustaka

- [1] D. Salirawati, "Percaya Diri, Keingintahuan, Dan Berjiwa Wirausaha: Tiga Karakter Penting Bagi Peserta Didik," *J. Pendidik. Karakter*, vol. 3, no. 2, pp. 213–224, 2012, doi: 10.21831/jpk.v0i2.1305.
- [2] I. Kurinasih, *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena, 2014.
- [3] Baroro, *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta, 2011.