

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA ANPOWSECO
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN *SELF CONFIDENCE* SISWA
KELAS II SDN 3 GENENG KABUPATEN JEPARA**

Yusrul Hana¹, Wawan Shokib Rondli², Nur Fajrie³

¹PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

¹hanayusrul01@gmail.com

ABSTRACT

Self-confidence is an optimistic attitude, starting from being confident in your ability to achieve something by adapting to the situation you face. Based on the results of observations, it is known that students' self-confidence in class II Pancasila Education subjects at SDN 3 Geneng is still low. The aim of this research is to analyze how much students' Self Confidence abilities have increased before and after implementing the Role Playing method with Anpowseco media. This research is a quantitative experimental research. This research was carried out in class II at SDN 3 Geneng with 28 students as subjects. The data collection methods used are interviews, observation, questionnaires, documentation. The results of the research obtained an average pretest score of 44.57 and an average posttest score of 88.57. Apart from that, this research shows an N-Gain value of 0.78 in the high category. This shows that the application of role playing method skills assisted by Anpowseco media can increase students' self-confidence skills significantly and can be used effectively in learning.

Keywords: *role playing method, anpowseco media, self confidence*

ABSTRAK

Self confidence merupakan sikap optimis, dari mulai yakin atas kemampuan untuk mencapai sesuatu dengan beradaptasi dengan situasi yang dihadapinya. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kemampuan *self confidence* siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SDN 3 Geneng masih rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis seberapa besar peningkatan kemampuan *Self Confidence* siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode *Role Playing* dengan media *Anpowseco*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN 3 Geneng dengan subjek sebanyak 28 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, angket, dokumentasi. Hasil dari penelitian diperoleh nilai rata-rata pretest 44,57 dan nilai rata-rata posttest 88,57. Selain itu, penelitian ini menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,78 dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa bahwa penerapan kemampuan metode *role playing*

berbantuan media *Anpowseco* dapat meningkatkan kemampuan *self confidence* siswa secara signifikan dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: metode *role playing*, media *anpowseco*, *self confidence*

A. Pendahuluan

Pendidikan sangat penting bagi sebuah negara. Majunya pendidikan akan memberikan dampak bagi sebuah negara. Dengan demikian, sistem pendidikan harus diarahkan untuk menghasilkan SDM yang berkualitas. Namun kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa kurangnya peran aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dari hasil wawancara siswa diperoleh hasil bahwa siswa malu-malu ketika menjawab atau merespon pertanyaan dari guru. Siswa kurang percaya diri terhadap apa yang dia sampaikan. Selain itu, mereka takut ditertawakan oleh teman-teman jika salah.

Yenni (2018) menjelaskan bahwa percaya diri adalah orang yang memiliki rasa bangga pada diri sendiri dan percaya pada kemampuan diri sendiri. Jika siswa memiliki kemampuan percaya diri (*self confidence*) yang rendah, siswa cenderung kurang aktif khususnya saat menyampaikan pendapat.

Untuk mengatasi yaitu dengan penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan harus melibatkan secara langsung peran siswa di dalamnya. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan *self confidence* siswa yaitu metode *role playing* berbantuan media animasi *powtoon self confidence* (media *Anpowseco*). Animasi *powtoon* dalam pembelajaran ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami situasi dan mengarahkan pembentukan peran (Huda, 2013:119).

Metode *role playing* adalah suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan berkelompok (Wijayanti, 2021). Penggunaan metode *role playing* akan lebih mudah jika dikolaborasikan dengan media. (Rondli, 2023) mengungkapkan bahwa penggunaan media dapat membantu proses pembelajaran lebih efektif, mempercepat proses pemahaman

siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media Anpowseco. Media Anpowseco (Animasi Powtoon Self Confidence) adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik (Ernalida, 2018). Melalui bantuan media *Powtoon* diharapkan dapat mempermudah guru dalam menjelaskan hal abstrak dalam pembelajaran sehingga siswa lebih memahami dan pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan.

Media Anpowseco dapat menambah ketertarikan siswa dengan bermain drama serta memicu kreatifitas siswa setelah melihat video animasi karena tersaji dalam bentuk tiga dimensi serta tampilan yang menarik. (Dewi, 2023) media animasi dapat menarik minat siswa dalam belajar karena tersaji dalam bentuk tiga dimensi dan disertai dengan audio yang menarik.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yulianto et al., (2020) yang berjudul "Pengaruh metode

Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika". Dalam penelitian ini menyatakan penggunaan metode role playing berpengaruh terhadap kepercayaan diri siswa. Namun penelitian tidak menggunakan media dalam pelaksanaannya. Dari hal ini, peneliti ingin berinovasi dengan menambahkan media pembelajaran untuk mempermudah siswa.

Berdasarkan latarbelakang permasalahan di atas, peneliti ingin mengkaji perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diterapkan metode *role playing* berbantuan media *Anpowseco* dalam kemampuan siswa kelas II SDN 3 Geneng. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Animasi *Powtoon Self Confidence* Dalam Kemampuan *Self Confidence* Siswa Kelas II SDN 3 Geneng".

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif *pre experimental* dengan desain *the one group pretest posttest design*. Desain *one group pretest posttest* yaitu penelitian yang

dimana tes awal dilakukan sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Desain ini digunakan dalam penelitian yang terdapat suatu kelompok yang diberi perlakuan (*treatment*), dengan tujuan untuk membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Lestari et al., 2017). Penelitian ini menggunakan analisis uji *paired sample t test*. Uji *t* digunakan untuk menganalisis perbedaan rata-rata kemampuan *Self Confidence* siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode *Role Playing* dengan media *Anpowseco*.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2024 di SDN 3 Geneng. Subjek penelitian yaitu 28 siswa kelas II dengan jumlah 14 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Teknik penelitian pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket sebelum dan angket sesudah diberikan perlakuan metode *Role Playing* dengan media *Anpowseco*.

Berikut rumus untuk mengolah skor angket siswa:

$$X = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah soal} \times \text{Point tertinggi}} \times 100$$

Keterangan:

X = Skor Akhir

Tabel 1 Kriteria Penilaian Tingkat *Self Confidence* Siswa

Skor	Keterangan
81 – 100	Sangat Percaya Diri
61 – 80	Percaya Diri
41 – 60	Cukup Percaya Diri
21 – 40	Kurang Percaya Diri
0 – 20	Tidak Percaya Diri

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum siswa menerima perlakuan, siswa diberikan angket (*pretest*) kemampuan *self confidence*. Setelah itu, siswa diberi perlakuan berupa penerapan metode *role playing* dengan media *Anpowseco*. Tahapan selanjutnya yaitu pemberian angket (*posttest*) setelah diberikan perlakuan.

Adapun hasil perhitungan statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* angket *self confidence* siswa sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Angket *Self Confidence* Siswa

	Pretest	Posttest
Skor Tertinggi	75	95
Skor Terendah	30	69
Skor Rata-rata	44,57	88,57
Kategori	Cukup Percaya diri	Sangat Percaya diri

Berdasarkan nilai di atas menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan diperoleh rata-

rata *pretest* sebesar 44,57 dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 75. Setelah diberikan perlakuan berupa metode *role playing* berbantuan media *Anpowseco* nilai rata-rata *posttest* siswa sebesar 88,57 dengan nilai minimum 69 dan nilai maksimum 95. Hasil tersebut menunjukkan nilai kemampuan *self confidence* siswa meningkat.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
ngain_score	28	,43	1,00	,7817	,17703
ngain_persen	28	42,86	100,00	78,1738	17,70277
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Uji hipotesis penelitian ini menggunakan *uji n-gain*, yang bertujuan mengetahui peningkatan kemampuan *self confidence* sesudah diberikan perlakuan berupa metode *role playing* berbantuan media *Anpowseco*. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan nilai kemampuan *self confidence*

siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode *role playing* berbantuan media *Anpowseco*. Berdasarkan perhitungan *n-gain score* diperoleh rata-rata hasil kemampuan *self confidence* sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Uji N-Gain Score Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre	,153	28	,093	,942	28	,127
Post	,135	28	,200*	,959	28	,333

Dari hasil uji analisis uji *n-gain score* diperoleh hasil 0,78 yang menunjukkan kemampuan *self confidence* siswa meningkat pada kategori tinggi. Hasil tersebut membuktikan bahwa adanya peningkatan kemampuan *self confidence* siswa sesudah diterapkan metode *role playing* berbantuan media *Anpowseco*. Rata-rata kemampuan *self confidence* siswa sesudah diberikan perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan metode *role playing* berbantuan media *Anpowseco* mencapai nilai 88,57

lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan yang hanya mencapai nilai 44,57. Berdasarkan rata-rata nilai siswa naik sebesar 44. Hal tersebut sejalan dengan yang dikatakan (Febrianti A. N., 2023) bahwa penerapan metode bermain peran (role playing) dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Berdasarkan perbedaan rata-rata nilai kemampuan self confidence siswa sebelum dan sesudah penerapan metode role playing berbantuan media Anpowseco menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *self confidence* siswa yang signifikan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* berbantuan media Anpowseco efektif meningkatkan kemampuan *self confidence* siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan perhitungan analisis *uji n-gain* diperoleh nilai 0,78 yang menunjukkan kemampuan *self confidence* siswa meningkat pada kategori tinggi. Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, sebaiknya metode *Role Playing* perlu

dikembangkan dan diterapkan pada mata pelajaran yang lain agar siswa dapat menumbuhkan rasa *self confidence* sehingga berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). *Keterampilan sosial anak usia dini: teori dan metode pengembangan*. Edu Publisher.
- Amri, S. (2018). Pengaruh kepercayaan diri (self confidence) berbasis ekstrakurikuler pramuka terhadap prestasi belajar matematika siswa SMA Negeri 6 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika Rafflesia*, 3(2), 156-170.
- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode *Role-Playing* Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33-42.
- Anwar, M. (2018). *Menjadi guru profesional*. Prenada Media.
- Dewi, J., Rondli, W. S., & Fajrie, N. (2023). Nilai-Nilai Persatuan Yang Terkandung Dalam Film Animasi Adit Dan Sopo Jarwo Episode Upacara Kemerdekaan Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 10391-10400.
- Fathurohman, I., Nurcahyo, A. D., & Rondli, W. S. (2014). Film Animasi sebagai media pembelajaran terpadu untuk memacu keaksaraan multibahasa

- pada siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1).
- Febrianti, A. N., Fajrie, N., & Masfuah, S. (2023). Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Pembelajaran Theater Dan Metode Bermain Peran (Role Playing). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 1370-1380.
- Ningrum, R. W., Ismaya, E. A., & Fajrie, N. (2020). Faktor–Faktor Pembentuk Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Dalam Ekstrakurikuler Pramuka. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(1).
- Kartini, U., & Rondli, W. S. (2023). Pengembangan Metode Cerita Gambar Berbasis Website Interaktif Dalam Kemampuan Bahasa Lisan Dan Budaya Lokal Bagi Anak Paud. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(2).
- Lesmoyo, Y. A. S., Fajrie, N., Surachmi, S., & Legowo, Y. A. S. (2023). Pengaruh Peningkatan Keaktifan Siswa Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Sd Dalam Pembelajaran Dengan Media Audiovisual. *Journal On Teacher Education*, 4(3), 777-783.
- Mutofifin, M., & Rondli, W. S. (2022). Pengaruh Metode Mind Mapping Berbantu Gawai Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 288-297.
- Permata, N., Purbasari, I., & Fajrie, N. (2021). Analisa Penyebab Bullying Dalam Kasus Pertumbuhan Mental Dan Emosional Anak. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(2).
- Rusfriyanti, R. B., & Rondli, W. S. (2023). Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 83-90.
- Rondli, W. S., & Kironoratri, L. (2023). Penerapan Model Reward And Punishment Berbantuan Media Pahuanca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 13-19.
- Tanjung, Z., & Amelia, S. (2017). Menumbuhkan kepercayaan diri siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2).
- Tusaroh, A. (2019). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Kuasi Eksperimen Di Kelas V Sdn Cilaku)* (Doctoral Dissertation, Uin Smh Banten).
- Wijayanti, E. Y. (2021). Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Metode Role Playing. *Al-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, 31(1), 40-56.
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97-102.