

**UPAYA PENINGKATAN RASA PERCAYA DIRI DAN HASIL BELAJAR IPS
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA
SISWA KELAS V SD NEGERI 2 PINANG JAYA
BANDAR LAMPUNG**

Meri Santika¹, Putut Wisnu Kurniawan², Yulia Siska³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: Merisantika1301@gmail.com¹, pututbukan@gmail.com², yuliasiska1985@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan Rasa Percaya Diri dan Hasil Belajar IPS siswa Kelas V SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian yang digunakan adalah berisi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah soal tes dan angket untuk mengukur percaya diri siswa. Jenis analisis data yang digunakan adalah analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS dan rasa percaya diri siswa kelas IV di SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya aktivitas siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus berjumlah 4 siswa dengan presentase 4.28%. Pada siklus 1 naik menjadi 14 siswa dengan presentase 58.33% dan pada siklus II siswa yang tuntas berjumlah 23 siswa dengan presentase 95.83%. Peningkatan hasil belajar IPS siswa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* dari siklus I dengan rata-rata sebesar 68.75 ke siklus II dengan rata-rata sebesar 78.75. Dengan demikian terdapat peningkatan sebesar 10 %. Percaya diri siswa pada pra siklus yang masuk kategori sedang dan tinggi berjumlah 5 siswa dengan presentase 20,82%. Pada siklus 1 naik menjadi 14 siswa dengan presentase 58,33% dan pada siklus II siswa yang masuk kategori sedang dan tinggi berjumlah 18 siswa dengan presentase 75%.

Kata kunci: Hasil Belajar, Percaya Diri, *Role Playing*.

Abstract: This study aims to find out and describe the use of the *Role Playing* learning model to increase *Self-Confidence* and *Social Studies Learning Outcomes* for Class V SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung. The research method used in this research is *Classroom Action Research (CAR)*. The research design used contains the stages of planning, implementing actions and observing, and reflecting. The data collection instruments used were tests and questionnaires to measure students' self-confidence. The type of data analysis used is qualitative and quantitative data analysis. Based on the results of data analysis in this study, it can be concluded that the *role playing* learning model can improve social studies learning outcomes and the self-confidence of fourth grade students at SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung in the 2022/2023 academic year. This is evidenced by the increased student activity and completeness of student learning outcomes in the pre-cycle totaling 4 students with a percentage of 4.28%. In cycle I it increased to 14 students with a percentage of 58.33% and in cycle II students who completed totaled 23 students with a percentage of 95.83%. Increasing student social studies learning outcomes by applying the *role playing* learning model from cycle I with an average of 68.75 to cycle II with an average of 78.75. Thus, there is an increase of 10%.

Keywords: learning outcomes, self-confidence, role playing.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan, manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat, dalam rangka mewujudkan potensi diri menjadi multiple kompetensi harus melewati proses pendidikan yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2016 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 ayat 1 dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Saat melakukan kegiatan pembelajaran dikelas, guru dihadapkan berbagai permasalahan dimana ketika kita meminta murid untuk maju kedepan melakukan presentasi hasil kerja atau hasil diskusi mereka, kebanyakan tidak berani berpendapat, bertanya, menjawab pertanyaan, bahkan melakukan presentasi didepan kelas, hanya satu atau dua orang anak saja. Sehingga sedikit menyulitkan

guru untuk mengetahui sejauh mana penguasaan murid terhadap materi yang disampaikan. Perbedaan tingkat percaya diri yang dimiliki murid akan mempengaruhi prestasi belajar murid disekolah dan mempengaruhi kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap wali kelas V SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung diketahui bahwa proses pembelajaran belum maksimal sebab pada pembelajaran yang terjadi siswa terlihat tidak aktif, kurang semangat dan cenderung membosankan hal ini disebabkan oleh kegiatan belajar yang sangat monoton dan siswa tidak mengetahui tujuan pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil observasi awal siswa terlihat tidak semangat, bosan dan hanya sedikit dari siswa di dalam kelas yang memperhatikan penjelasan dari guru. Sehingga hal ini sangat berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Nilai ulangan yang dicapai juga belum dapat mencapai tingkat KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Percaya Diri

Percaya diri merupakan salah satu faktor keberhasilan seseorang. Hal ini ditegaskan oleh Lauster (Pritama, 2015: 2) yang mengatakan bahwa “percaya diri mempengaruhi sikap hati-hati, ketidaktergantungan, ketidakserakahan,

toleransi dan cita-cita.” Kepercayaan diri mempengaruhi banyak hal yang mendasar pada kepribadian seseorang 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 adalah percaya akan kemampuan, kekuatan, dan penilaian diri sendiri. Jadi dapat dikatakan bahwa penilaian tentang diri sendiri adalah berupa penilain yang positif.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuan diri sendiri, sehingga individu yang bersangkutan dapat mengaktualisasikan potensi yang dimiliki yang ditandai dengan adanya perasaan positif terhadap diri sendiri, mampu bertindak mandiri dalam mengambil keputusan dan berani mengungkapkan pendapat secara optimis tanpa adanya rasa takut, cemas dan grogi.

Hasil Belajar

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar. Belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar atau mahasiswa kata belajar merupakan kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Menurut Slameto (2015:2) “Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya”.

Adapun menurut Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2015:10) “Belajar adalah suatu prilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun”.

Menurut Ihsana (2017:4) “Belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal”. Kegiatan belajar mereka lakukan setiap waktu sesuai dengan keinginan. Entah malam hari, siang hari, sore hari, atau pagi hari. Dipahami ataupun

tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar.

Menurut Hamalik (2014: 36) belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Begitu juga yang dikatakan oleh Sudjana (2009: 3) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.

Menurut Mulyasa dalam Istirani dan Intan (2017:39) menyatakan “Bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu: (1) Bahan atau materi yang dipelajari, (2) Lingkungan, (3) Faktor instrumental, (4) Kondisi peserta didik”. Thobroni (2015:28) mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan kecakapan. Mengenai faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua golongan yaitu: Faktor Individual dan faktor sosial.

Model Pembelajaran Role Playing

Role playing (bermain peran) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Model ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah.

Menurut Ramayulis dalam Istirani, (2014; 76) model pembelajaran Role Playing (bermain peran) ialah “bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata”. menurut Sudjana, dalam Istirani, (2014: 76) Model pembelajaran Role Playing sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna jati diri di dunia sosial dan memecahkan suatu masalah dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-

peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Hamzah B. Uno (2007: 25).

Menurut Amri dalam Ningsih (2014: 52) “role playing adalah pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari”. Menurut Komalasari (2014: 80) “Role playing adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan”.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Role Playing adalah kegiatan pembelajaran melalui aktivitas bermain peran untuk meningkatkan kreatifitas dan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Model Pembelajaran Group investigation

Model pembelajaran yang komunikatif dan interaktif sangat dianjurkan untuk menunjang pembelajaran

yang berbasis student centered, model pembelajaran group investigation adalah salah satunya. Miftahul Huda (2013: 292) mengatakan bahwa, metode Group Investigation ini merupakan salah satu metode kompleks dalam pembelajaran kelompok yang mengharuskan siswa untuk menggunakan skill berpikir level tinggi.

Menurut Agus (2015: 112) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe group investigation merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang berupa kegiatan belajar yang memfasilitasi siswa untuk belajar dalam kelompok kecil yang heterogen, dimana siswa yang berkemampuan tinggi bergabung dengan siswa yang berkemampuan rendah untuk belajar bersama dan menyelesaikan suatu masalah yang di tugaskan oleh guru kepada siswa.

Rusman (2014: 221) mengatakan, “Implementasi dari model group investigation sangat tergantung dari pelatihan awal dalam penguasaan keterampilan komunikasi dan sosial”. Dari pengertian diatas dijelaskan siswa dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui group investigasi. Tipe ini menuntut para siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam

UPAYA PENINGKATAN RASA PERCAYA DIRI DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 PINANG JAYA BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023

berkomunikasi maupun keterampilan didalam kelompok.

Model Group Investigation dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri. Keterlibatan siswa secara aktif dapat terlihat mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran. Metode pembelajaran kooperatif tipe group investigation merupakan salah satu model yang dilakukan secara tim atau berkelompok, diharapkan pada saat proses pembelajaran siswa banyak lebih aktif di kelas baik aktif dalam berdiskusi dengan kelompoknya dan aktif dalam mencari atau menginvestigasi materi atau permasalahan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Group Investigation adalah model pembelajaran yang dilakukan secara kelompok yang melibatkan peserta didik yang saling bekerja sama dan berinteraksi untuk mencari informasi tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPS merupakan upaya menerapkan teori-konsep-prinsip ilmu sosial untuk menelaah pengalaman, peristiwa, gejala dan masalah sosial yang secara nyata terjadi di masyarakat. Menurut Siska (2016:3) Istilah IPS di

Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum. Dalam dokumen kurikulum tersebut, IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta pelajaran ilmu sosial lainnya. Nama IPS ini sejajar dengan nama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang disingkat IPA sebagai integrasi dari nama mata pelajaran Biologi, Kimia, Fisika. Menurut Trianto (2010:171) Ilmu pengetahuan sosial IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik hukum dan budaya.

Menurut Djahiri dalam Ahmad Susanto (2012:137-138) IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai. Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin

ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan Sapriya (2009: 20). IPS adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi diorganisasikan dari konsep-konsep ketrampilan- ketrampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi (Puskur, 2001: 9).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, pengertian IPS adalah sebuah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang manusia sebagai makhluk sosial, serta mempelajari perilaku secara perorangan maupun kelompok dalam masyarakat, dan bertanggung jawab.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas, atau disebut juga CAR (Classroom Action Research). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung yang terletak di Jl Murai No.1, Pinang Jaya, Kec. Kemiling, Kota Bandar Lampung, Lampung 35155. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

Subjek penelitian adalah siswa Kelas V B, yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki – laki dan 10 siswa perempuan. Mata pelajaran yang

menjadi objek penelitian adalah mata pelajaran IPS.

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah tes, lembar pengamatan dan dokumen lembar kerja siswa. Selain itu, untuk lebih akurat juga digunakan dokumentasi berupa foto kegiatan pelaksanaan penelitian.

Penelitian tindakan kelas ini mengandung data kualitatif dan kuantitatif. Analisis dengan teknik deskriptif kualitatif dilakukan untuk data kualitatif yang berupa hasil observasi lapangan, wawancara, dan angket. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui pengamatan. Pengamatan dilakukan setiap kegiatan berlangsung.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu bertemu langsung dengan kepala sekolah SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung untuk menyampaikan maksud kedatangan peneliti yaitu meminta izin untuk mengadakan penelitian di SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung. Selanjutnya peneliti menemui guru kelas IV untuk menyampaikan rencana penelitian telah mendapat izin dari kepala sekolah dan menyampaikan bahwa peneliti akan bertindak sebagai pelaksana tindakan,

UPAYA PENINGKATAN RASA PERCAYA DIRI DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 PINANG JAYA BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023

dan teman sejawat akan bertindak sebagai pengamat (observer).

Tahap pra siklus dilakukan ketika melakukan observasi terhadap siswa kelas V SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung untuk mengetahui keadaan kelas, karakteristik siswa, dan kendala yang terdapat pada kelas tersebut. Tahap ini telah dilakukan wawancara terstruktur kepada Bapak Suratman, S.Pd. selaku guru kelas V SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung dan siswa-siswi kelas IV pada hari Rabu, 3 Agustus 2022. Wawancara tersebut dilaksanakan guna mengetahui karakter siswa, permasalahan pada mata pelajaran IPS, cara mengajar guru, dan inovasi Model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan didapatkan bahwa siswa kelas V SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung mengalami kesulitan dalam pelajaran IPS. Hal tersebut dikarenakan malasnya siswa dalam belajar IPS yang banyak hafalan. Terlihat pada hasil ulangan harian IPS didapatkan masih banyak siswa yang nilainya tidak tuntas dari kriteria ketuntasan minimal. Hanya empat siswa yang tuntas dari kriteria ketuntasan minimal. Berdasarkan data yang diberikan

dari sekolah, kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran IPS di SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung ≥ 70 .

Berdasarkan data hasil analisis pre tes, dapat diketahui bahwa rata-rata kelas hasil pra siklus adalah 14.48 dan digolongkan dalam kategori kurang. Hanya 14.28% siswa saja yang mencapai nilai KKM dan sisanya dalam kategori belum tuntas, sebanyak 83.34 %. Keadaan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan data tersebut, maka akan dilaksanakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas V B SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung yang merupakan subjek penelitian dengan penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri dan hasil belajar IPS siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua kali siklus, di mana pada setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Sehingga dilakukan penelitian sebanyak 6 kali pertemuan sesuai dengan izin yang diberikan kepala sekolah dan wali kelas.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yang dilaksanakan sesuai dengan jadwal pelajaran di sekolah.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 8 februar 2023 pada jam pelajaran ke 1-2 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 13 Februari 2023 pada jam pelajaran ke 4-5 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 16 Februari 2023 pada jam pelajaran ke 1-2 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

Peneliti melaksanakan tes akhir Siklus I pada tanggal 16 Februari 2023. Adapun siswa yang hadir saat itu sebanyak 24 siswa, hal ini berarti semua siswa kelas V B hadir mengikuti tes siklus I. Peneliti melakukan tes tersebut mulai pukul 07.15-08.30 WIB.

Hasil belajar siswa dari tes siklus I masih kurang, hal ini dilihat dari nilai rata-rata yang di peroleh siswa yaitu 68.75 dengan persentase ketuntasan 58.33 % berarti siswa yang mendapatkan nilai tuntas ada 14 siswa dan yang tidak tuntas ada 10 siswa ,hal ini menunjukkan bahwa tindakan Siklus I belum memenuhi harapan. Dari hasil Siklus I di atas maka peneliti dan guru kolaborator menyusun strategi yang akan dilaksanakan pada tahap siklus selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi, kendala-kendala yang dialami siswa selama proses pembelajaran IPS adalah sebagai berikut: Ada beberapa siswa yang

belum memahami tahapan-tahapan metode Role Playing, siswa kurang terbuka dan mengkomunikasikan dengan guru apabila menemui kesulitan, siswa mengalami kesulitan dalam pembuatan naskah dialog karena nampaknya beberapa siswa cenderung bingung membuat dialognya, siswa malu dan kurang percaya diri pada saat tampil bermain role playing dan komunikasi antara guru dan siswa kurang komunikatif sehingga siswa masih cenderung kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kendala-kendala tersebut harus segera diatasi agar upaya meningkatkan proses dan hasil belajar IPS siswa dengan metode Role Playing dapat berhasil sesuai dengan rencana. Peneliti harus cermat dalam mengatasi masalah tersebut, karena jika permasalahan yang pertama sulit diatasi maka akan menghambat pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran IPS dengan metode Role Playing berjalan dengan lancar.

Berdasarkan hasil pengamatan, hasil tes yang telah diperoleh, serta hasil refleksi yang telah dilakukan, hasil yang diperoleh dirasakan belum maksimal. Untuk itu disusunlah rencana perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya, yakni siklus II. Adapun perbaikan yang akan diterapkan pada siklus II adalah dengan menciptakan

UPAYA PENINGKATAN RASA PERCAYA DIRI DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 PINANG JAYA BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023

suasana pembelajaran yang santai, menyenangkan namun terkendali yaitu dengan lebih banyak mengajak siswa berdiskusi dalam menentukan tempat penampilan *role playing* supaya siswa merasa dihargai dan dipenuhi kemauannya supaya siswa bisa lebih komunikatif dengan guru dan peneliti. kemudian guru menjelaskan ulang tahapan metode *Role Playing* dengan menambah waktu pada tiap-tiap tahap dan lebih detail menjelaskan tahapan-tahapannya. Peneliti menyiapkan naskah *role playing* terlebih dahulu karena pada pertemuan I siklus I siswa kesulitan dalam memilih kata pada pembuat naskah *role playing* serta menyita waktu yang cukup lama. Serta guru dan peneliti sepakat untuk melakukan pendekatan dengan siswa dimana diharapkan siswa yang tadinya mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPS mau terbuka dan mengungkapkan kepada guru sehingga pembelajaran bisa optimal dimana siswa tidak mengalami kesulitan.

Hasil belajar dalam mata pelajaran IPS pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil tes pratindakan. Akan tetapi peningkatan tersebut belum dinilai baik oleh guru dan peneliti karena dalam kriteria keberhasilan 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar telah mencapai taraf keberhasilan minimal lebih dari atau sama

dengan 80 belum tercapai. Oleh karena itu, peneliti dan guru sepakat mengadakan perbaikan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran IPS pada siklus II agar mencapai kriteria keberhasilan yaitu 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar telah mencapai taraf keberhasilan minimal lebih dari atau sama dengan 80.

Siklus II

Berdasarkan hasil tes siklus I, pada siklus II ini proses pembelajaran harus lebih diarahkan. Guru harus lebih memberikan arahan secara jelas dan penuh perhatian terhadap siswa. Guru pun harus lebih tegas mengkondisikan kelas. Pengaturan waktu yang lebih efektif dan efisien seperti alokasi waktu untuk menjelaskan materi dan mengerjakan latihan digunakan sesuai kebutuhan. Guru memberikan apresiasi terhadap siswa yang lebih aktif agar meningkat keaktifan maupun prestasinya. Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dari hasil diskusi bersama guru IPS, guna memperbaiki Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan hasil refleksi.

Peneliti juga menyiapkan instrumen-instrumen penelitian seperti lembar observasi kegiatan guru dan siswa, soal tes untuk akhir siklus II, dan alat

dokumentasi. Pembelajaran pada siklus II ini terdiri dari 3 kali pertemuan dengan durasi dipertemuan pertama 2 x 35 menit.

Pada siklus ini suasana lebih tenang dan teratur. Siswa mulai terbiasa dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran role playing. Minat, peran aktif dan rasa percaya diri siswa mulai terbangun, terutama saat berdiskusi dengan temannya siswa sudah mulai terbiasa dengan cara penyampaian di depan kelas untuk di persentasikan. Hal ini berbeda dengan siklus I, sebagian besar siswa dapat menggunakan waktu dengan efektif dan efisien. Mereka dapat menyelesaikan kegiatan baik berfikir jawabannya maupun saat berdiskusi, semuanya dilakukan dengan tepat waktu.

Pelaksanaan siklus II sudah berlangsung dengan baik, dalam arti secara umum segala kekurangan yang terdapat dalam proses pembelajaran IPS melalui penggunaan model pembelajaran role playing telah dapat diatasi. Siswa telah melaksanakan langkah-langkah penggunaan model pembelajaran role playing dengan baik karena sudah terbiasa dengan kegiatan tersebut. Siswa dapat membuat pertanyaan dengan baik. Terbukti ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa menyelesaikan tahapan tersebut sesuai waktu yang disediakan. Siswa juga memeriksa ulang jawaban dan

pertanyaan mereka dengan baik. Hal ini terbukti ketika guru melakukan penilaian tugas, rata-rata siswa mendapatkan nilai cukup baik. Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan di atas, proses pembelajaran IPS melalui penggunaan model pembelajaran role playing sudah memenuhi kriteria.

Berdasarkan hasil penelitian dari hasil tes siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 78.75 dan ketuntasan belajar mencapai 95.83% atau terdapat 23 siswa dari 24 siswa yang sudah tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal siswa sudah tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sudah mencapai 95.83% lebih besar dari presentasi ketuntasan yang dikehendaki yakni sebesar 75%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perolehan hasil belajar siswa pada siklus II sudah dikatakan berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi dan kendala-kendala yang dialami siklus I sudah dapat diatasi dengan baik. Hal ini disebabkan karena peneliti telah mengadakan perbaikan terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus I sesuai dengan kebutuhan siswa dan saran yang telah diberikan oleh guru kolaborator yang selama ini selalu mengikuti dan mendampingi ketika proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

UPAYA PENINGKATAN RASA PERCAYA DIRI DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 PINANG JAYA BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Perolehan hasil belajar IPS siswa pada siklus II sudah dikatakan berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi dan kendala-kendala yang dialami siklus I sudah dapat diatasi dengan baik. Hal ini disebabkan karena peneliti telah mengadakan perbaikan terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus I sesuai dengan kebutuhan siswa dan saran yang telah diberikan oleh guru kolaborator yang selama ini selalu mengikuti dan mendampingi ketika proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan Rasa Percaya Diri dan Hasil Belajar IPS siswa Kelas V SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung

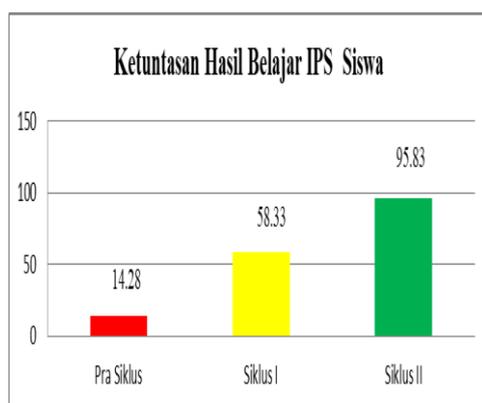
Hasil belajar IPS siswa pada siklus I meningkat pada siklus II, maka peneliti dan kolaborator melaksanakan perbaikan pada berbagai aspek proses pembelajaran IPS terutama dalam proses pembelajaran materi bunyi pada siklus I dimana pada tahap ini adalah awal pengenalan model pembelajaran *role playing* kepada siswa, meskipun masih tahap pengenalan akan tetapi antusias siswa sudah sangat tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran,

meskipun siswa agak sulit diatur namun proses pembelajaran berjalan sesuai rencana awal. Setelah dilakukannya evaluasi pada siklus I terdapat beberapa aspek yang belum terlaksanakan dengan baik dengan demikian guru kolaborator menyarankan kepada peneliti untuk memperbaiki proses belajar mengajar dengan membimbing dan memberikan motivasi yang lebih kepada siswa agar siswa bisa belajar lebih aktif.

Perbandingan Persentase Ketuntasan Pada Pra Siklus, Siklus I dan II

No	Siklus	Jumlah	Persentase
1	Pra Siklus	4	4.28 %
2	I	14	58.33%
3	II	23	95.83%

Berdasarkan dari tabel di atas diketahui jumlah siswa yang tuntas pada pra siklus berjumlah 4 siswa dengan presentase 4.28%. Pada siklus I berjumlah 14 siswa dengan presentase 58.33%. Pada siklus II berjumlah 23 siswa dengan presentase 95.83%. Seluruh hasil yang diperoleh dari presentase ketuntasan siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II beserta dengan peningkatannya dapat digambarkan pada diagram dibawah ini.



Berdasarkan data di atas terlihat bahwa hasil belajar IPS siswa pada pra siklus meningkat ke siklus I, siklus I meningkat pada siklus II, maka peneliti dan kolaborator melaksanakan perbaikan pada berbagai aspek proses pembelajaran IPS terutama dalam proses pembelajaran materi bunyi pada siklus I dimana pada tahap ini adalah awal pengenalan model pembelajaran *role playing* kepada siswa, meskipun masih tahap pengenalan akan tetapi antusias siswa sudah sangat tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran, meskipun siswa agak sulit diatur namun proses pembelajaran berjalan sesuai rencana awal. Setelah dilakukannya evaluasi pada siklus I terdapat beberapa aspek yang belum terlaksanakan dengan baik dengan demikian guru kolaborator menyarankan kepada peneliti untuk memperbaiki proses belajar mengajar dengan membimbing dan memberikan motivasi yang lebih kepada siswa agar siswa bisa belajar lebih aktif dan dapat menghafal dengan rutin.

Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil tes siklus I, II. Setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran IPS. Siswa juga lebih memperhatikan penjelasan guru dan terlibat aktif dalam kegiatan-kegiatan berdiskusi, Dengan model pembelajaran *role playing* ini guru memfasilitasi dengan bahan-bahan pembelajaran. Disisi lain, penelitian ini juga bermanfaat untuk meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif dan menarik. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan dalam penelitian adalah ada peningkatan hasil belajar siswa dan rasa percaya diri dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung”.

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan Rasa Percaya Diri dan Hasil Belajar IPS siswa Kelas V SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung

Secara umum pelaksanaan model *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri dan hasil belajar IPS siswa berjalan dengan baik. Proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan tidak mengalami hambatan yang berarti. Model *role playing* yang diberikan dapat dikatakan berhasil karena mengalami peningkatan skor di setiap indikator secara signifikan. Artinya penerapan teknik *role playing* yang

UPAYA PENINGKATAN RASA PERCAYA DIRI DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 PINANG JAYA BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023

diberikan berpengaruh terhadap kepercayaan diri dan hasil belajar IPS siswa. Angket pada akhir siklus 1 dan 2 setiap pembelajaran berfungsi sebagai penguatan dan penunjang dalam melakukan perubahan terhadap kepercayaan diri yang dirasakan siswa dan tes berupa soal pilihan ganda sebagai alat untuk mengukur hasil belajar IPS siswa yang menunjukkan siswa semakin terampil dan terbiasa untuk mengendalikan pikiran negatif, perasaan, dan kecenderungan tindakan yang menimbulkan gejala kurang percaya diri. Implementasi teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri dan hasil belajar dilakukan dalam beberapa tahapan, dimana setiap treatment melalui tahapan *role playing*:

Pelaksanaan model *role playing* dapat menumbuhkan pengembangan spontanitas dan kreativitas para pemerannya. Durasi dalam kegiatan ini bervariasi dan dapat disesuaikan. Mengevaluasi serta menganalisis peran yang telah dimainkan. Adanya pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh pengamat kepada para pemain. Adanya evaluasi selama kegiatan *role playing* berlangsung. Kemudian ditutup dengan diskusi serta kesimpulan dari kegiatan *role playing* tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya aktivitas siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus berjumlah 4 siswa dengan presentase 4.28%. Pada siklus I naik menjadi 14 siswa dengan presentase 58.33% dan pada siklus II siswa yang tuntas berjumlah 23 siswa dengan presentase 95.83%.
2. Peningkatan hasil belajar IPS siswa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* dari siklus I dengan rata-rata sebesar 68.75 ke siklus II dengan rata-rata sebesar 78.75. Dengan demikian terdapat peningkatan sebesar 10 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Ach Syaifullah. 2010. *Tips Bisa Percaya Diri*. (Garailmu: Jogjakarta).
- Agustian, A. G. (2007). *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual ESQ: Emotional Spiritual Quotient*. Jakarta: Arga Publishing.
- Ahmad, Munjin Nasih, dkk. (2013). *Teknik Pembelajaran Pendidikan*. Bandung. Reflika Aditama.

-
-
- Ahmad, Susanto. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ahmad, Susanto. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ahmadi, A. 2002. *Psikologi Sosial*, Edisi Revisi, Penerbit Rineka Cipta. Jakarta.
- Ahmadi, L.K. Dan Amri, Ningsih. 2014. *Pengembangan dan Model Pembelajaran. Tematik Integratif*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Al lamri, Ichas Hamid dan Tuti Istianti Ichas. 2006. *Pengembangan Nilai Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Anas, Sudijono. 2007. "Pengantar Evaluasi Pendidikan" PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas* edisi. Jakarta: Bumi. Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Edisi. Revisi VII*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asep, Herry Hernawan, dkk. 2011. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Cet 15. Jakarta, Penerbit UT.
- Asep, Jihad dan Abdul Haris. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi. Presindo.
- Asmadi, Alsa. 2010. *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif serta Kombinasinya dalam Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chapin, J.R. & Messick, R.G. (1992). *Elementary Social Studies: A Practical. Guide. 2nd. Ed*. New York: Longman.
- Dalyono. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. Ega, Wati.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rinake Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekawarna. 2013. *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta selatan: Referensi (GP press. Group).
- Ghufron, M. Nur dan Risnawita S, Rini. 2010. *Teori- Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hakim, Thursan. 2002. *Mengatasi Gangguan Konsentrasi*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hobri. 2013. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jember: Center for Society. Studies.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ihsana. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istirani, dan Intan. 2017. *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan: Media Persada
- Jumalia. 2018. *Pengaruh Kepercayaan Diri dan Kemampuan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Majene*. Maksiar: Universitas Negeri Makasar.
- Komalasari. (2014). *Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Lasmana, Aan. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Kooperatif Teknik Think Pair Share*

UPAYA PENINGKATAN RASA PERCAYA DIRI DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 PINANG JAYA BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023

- (Tps) (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas Vii-A Smpn Sukasari Sumedang. Jurnal Analisa Volume II Nomor 3. Halaman 19-20
- M. Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Arr-Ruzz Media.
- Mulyasa. 2004. *Manajemen Berbasis Sekolah, konsep, strategi dan. Implenetasi*, (Bandung: remaja Rosda Karya)
- Puskur. 2001. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Ilmu Sosial*. Sekolah Dasar. Jakarta: Balitbang Dediknas.
- Rakhmat, Jalaludin. 2007. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja. Rosdakarya.
- Siska, Yulia. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Cetakan. Keenam. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar.
- Trianto. (2010). *Mendesaian Model Pembelajaran. Inovatic, Progresif dan Kontekstual*. Surabaya: Prenadamedia Group.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar. Mengajar* yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.