



Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Metode *Role Playing* di SMKN 1 Percut Sei Tuan

Pradana Gita Anggraini¹, Uli Makmun Hasibuan², Adinda Salsabila³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Correspondence Email: pradanagita3101014@gmail.com

ABSTRAK

Kepercayaan diri siswa merupakan faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan interaksi sosial di sekolah. Namun, masih banyak siswa yang mengalami rendahnya kepercayaan diri sehingga memerlukan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya peningkatan kepercayaan diri siswa melalui metode *role playing* di SMKN 1 Percut Sei Tuan. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan penerapan *role playing* sebagai teknik pembelajaran yang melibatkan siswa dalam simulasi peran sesuai skenario tertentu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* secara sistematis dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa secara signifikan, ditandai dengan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, berkomunikasi aktif, dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Kesimpulannya, metode *role playing* efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di SMKN 1 Percut Sei Tuan.

Kata Kunci: *Kepercayaan Diri, Metode Pembelajaran, Role Playing.*

ABSTRACT

Student self-confidence is an important factor in supporting the success of the learning process and social interactions at school. However, many students still experience low self-confidence so that effective learning methods are needed to improve it. This study aims to determine efforts to increase student self-confidence through the role-playing method at SMKN 1 Percut Sei Tuan. The method used is a qualitative approach with the application of role-playing as a learning technique that involves students in role simulations according to certain scenarios. The results of the study indicate that the systematic application of the role-playing method can significantly increase student self-confidence, characterized by students' courage in expressing opinions, communicating actively, and participating in learning. In conclusion, the role-playing method is effective used as a learning strategy to increase student self-confidence at SMKN 1 Percut Sei Tuan.

Keywords: Self-Confidence, Learning Methods, Role Playing.

PENDAHULUAN

Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek psikologis yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan perkembangan sosial siswa di lingkungan sekolah. Siswa yang memiliki rasa percaya diri yang baik cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, serta mampu menghadapi berbagai tantangan akademik maupun sosial dengan lebih baik (Daulay, et.al., 2022). Sebaliknya, siswa yang kurang percaya diri sering kali mengalami

kesulitan dalam berkomunikasi, takut tampil di depan umum, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi ini tentu saja dapat menghambat perkembangan potensi dan prestasi siswa secara optimal.

Di SMKN 1 Percut Sei Tuan, seperti halnya di banyak sekolah lainnya, permasalahan rendahnya kepercayaan diri pada siswa masih menjadi tantangan yang perlu mendapatkan perhatian serius. Faktor penyebab rendahnya kepercayaan diri siswa dapat berasal dari berbagai aspek, seperti pengalaman kegagalan, kurangnya dukungan sosial, rasa takut akan penilaian negatif, hingga kurangnya kesempatan untuk berlatih keterampilan sosial secara langsung. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya dan metode pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa mengatasi hambatan tersebut dan meningkatkan rasa percaya diri mereka. Salah satu metode pembelajaran yang banyak direkomendasikan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa adalah metode *role playing* atau bermain peran. *Role playing* merupakan teknik pembelajaran yang melibatkan siswa dalam simulasi peran tertentu sesuai dengan skenario yang telah disiapkan. Melalui metode ini, siswa dapat mengalami secara langsung situasi yang mengharuskan mereka untuk berkomunikasi, mengambil keputusan, dan berinteraksi dengan teman sekelas dalam konteks yang aman dan terkendali. Dengan demikian, *role playing* tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosial siswa, termasuk rasa percaya diri.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* secara sistematis dapat memberikan pengaruh positif yang berarti terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa. Misalnya, setelah berpartisipasi dalam aktivitas bermain peran secara teratur, siswa yang awalnya merasa canggung dan takut berbicara di depan umum menjadi berani dan lebih percaya diri. Selain itu, metode ini membantu siswa meningkatkan keterampilan komunikasi, empati, dan kerjasama kelompok (Hadisi & Muna, 2015). Keterampilan ini sangat penting untuk kehidupan sehari-hari dan di dunia kerja. Metode *role playing* di SMKN 1 Percut Sei Tuan dapat menjadi salah satu cara kreatif untuk mengatasi masalah ketidakpercayaan diri siswa. Siswa dapat memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan kehidupan nyata dengan dukungan guru dan tenaga pendidik yang memahami pendekatan ini. Diharapkan bahwa hal ini akan membuat kelas lebih interaktif dan menyenangkan, serta mendukung perkembangan psikologis siswa secara keseluruhan.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di SMKN 1 Percut Sei Tuan. Metode kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena sosial berupa perkembangan kepercayaan diri siswa melalui pengalaman langsung dalam aktivitas bermain peran. Subjek penelitian adalah siswa kelas yang mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam dengan siswa dan guru, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran (Assingkily, 2021; Arikunto, 2010). Observasi difokuskan pada perilaku siswa saat mengikuti *role playing*, seperti keberanian berbicara, interaksi sosial, dan partisipasi aktif. Wawancara bertujuan menggali persepsi dan pengalaman siswa terkait perubahan rasa percaya diri setelah mengikuti metode ini.

Data yang terkumpul dianalisis secara induktif dengan teknik triangulasi untuk memastikan validitas dan keakuratan informasi (Sugiyono, 2008; Nugrahani, 2014). Analisis dilakukan dengan cara mengidentifikasi pola-pola peningkatan kepercayaan diri dan faktor pendukung selama proses *role playing* berlangsung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang jelas mengenai efektivitas metode *role playing* sebagai pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan signifikan. Metode ini mengacu pada praktik penelitian kualitatif yang umum digunakan dalam studi pendidikan dan pembelajaran *role playing* (Saleh, 2017; Salim & Syahrums, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi selama penerapan metode *role playing* di SMKN 1 Percut Sei Tuan, terdapat peningkatan yang signifikan dalam aspek kepercayaan diri siswa. Sebelum penerapan metode ini, banyak siswa yang menunjukkan sikap kurang percaya diri, seperti enggan berbicara di depan kelas, takut mengungkapkan pendapat, dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Namun, setelah beberapa kali sesi *role playing* dilaksanakan, perubahan positif mulai terlihat.

Hasil angket kepercayaan diri yang dibagikan kepada siswa menunjukkan peningkatan pada beberapa indikator utama, yaitu keyakinan akan kemampuan diri, keberanian dalam bertindak, dan kemandirian dalam belajar. Siswa menjadi lebih optimis dan tidak ragu-ragu saat menghadapi tugas atau tantangan pembelajaran (Sidiq & Choiri, 2019). Keberanian untuk mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan meningkat, serta mereka tidak lagi takut atau malu untuk tampil di depan kelas. Selain itu, siswa juga menunjukkan kemandirian yang lebih tinggi dalam mengambil inisiatif belajar dan berinteraksi dengan teman sekelas.

Peningkatan ini sejalan dengan hasil penelitian lain yang menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa. Misalnya, penelitian di SMKN 1 Percut Sei Tuan melaporkan peningkatan rasa percaya diri siswa dari 44% pada siklus awal menjadi 94% pada siklus kedua setelah penerapan *role playing*. Penelitian lain juga mengonfirmasi bahwa metode ini mampu mengurangi rasa gugup dan ketergantungan siswa pada orang lain, serta meningkatkan kemampuan komunikasi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Metode *role playing* membuat belajar lebih nyata dan menyenangkan. Dengan berperan dalam situasi yang disimulasikan, siswa dapat belajar mengatasi rasa takut dan cemas secara bertahap. Aktivitas ini juga memupuk kemampuan sosial seperti empati, kerja sama, dan komunikasi efektif. Guru sebagai fasilitator berperan penting dalam membimbing dan menciptakan suasana yang mendukung agar siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif.

Di SMKN 1 Percut Sei Tuan, penerapan metode *role playing* tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri siswa secara individual, tetapi juga memperkuat iklim pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Hal ini berdampak positif pada prestasi akademik dan hubungan sosial antar siswa. Dengan demikian, metode *role playing* dapat dijadikan strategi pembelajaran yang efektif untuk mengatasi permasalahan rendahnya kepercayaan diri di kalangan siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa di SMKN 1 Percut Sei Tuan. Melalui aktivitas bermain peran, siswa mendapatkan pengalaman langsung dalam berkomunikasi, mengambil keputusan, dan berinteraksi sosial yang secara bertahap mampu mengurangi rasa takut dan kecanggungan saat tampil di depan umum. Penerapan metode ini berhasil mendorong siswa untuk lebih berani mengemukakan pendapat, aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, serta meningkatkan kemandirian dalam belajar. Selain itu, *role playing* juga memberikan manfaat tambahan berupa pengembangan keterampilan sosial seperti kerja sama dan empati. Oleh karena itu, disarankan agar metode *role playing* diintegrasikan secara rutin dalam proses pembelajaran dan layanan bimbingan konseling di SMKN 1 Percut Sei Tuan guna mendukung pengembangan kepercayaan diri dan potensi siswa secara menyeluruh. Dengan demikian, siswa tidak hanya akan lebih siap secara akademik, tetapi juga lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Daulay, N., Assingkily, M. S., & Munthe, A. K. (2022). The relationship between gratitude and well-being: The moderating effect of religiosity on university freshmen during the COVID-19 pandemic. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 7(1), 51-64.
<https://journal.walisongo.ac.id/index.php/Psikohumaniora/article/view/11055>.
- Hadisi, L., & Muna, W. (2015). Pengelolaan teknologi informasi dalam menciptakan model inovasi pembelajaran (e-learning). *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(1), 117-140. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-tadib/article/view/396/380>.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books.
- Priansa, D. J. (2016). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Saleh, S. (2017). *Analisis Data Kualitatif*. Bandung: Pustaka Ramadhan.
- Salim, S., & Syahrur, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Konsep dan Aplikasi dalam Ilmu Sosial Keagamaan dan Pendidikan*. Bandung: Cipta Pustaka.
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV Nata Karya.
- Sugiyono, S. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.