

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP
KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS III SD**

Dhenok Agustin¹, Dadang Suhada², Wawan Setiawardani³

PGSD FKIP Universitas Darul Ma'arif Indramayu

¹denokagustin380@gmail.com, ²dadangsuhada51@gmail.com,

³wawansetiawardani15@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the significance of the influence of the role playing learning model on self confidence and learning outcomes of mathematics subjects in grade III of elementary school. This study uses a quasi experimental method with a nonequivalent control group design. This study used an experimental class and a control class with a total of 44 student. The experimental class uses a role playing learning model and the control class uses a lecture learning model. The instruments used in this study were questionnaires and tests. The data obtained were analyzed using SPSS version 22. The results of this study showed that the experimental class had an average (mean) of 67.63 while the control class had an average (mean) of 59.35, based on the results of the t-test obtained student self confidence showed a Sig. 0.000 < 0.05 furthermore, on the learning outcomes of students in the experimental class had an average (mean) of 84.00 while the control class had an average (mean) of 75.00, based on the results of the t-test obtained student learning outcomes showed a Sig. 0.000 < 0.05 this proves that the role playing learning model significantly influences the self confidence and learning outcomes of third grade student a public elementary school 1 Panunggul.

Keywords: Role Playing, Self Confidence, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh model pembelajaran role playing terhadap kepercayaan diri dan hasil belajar mata Pelajaran matematika kelas III SD. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group design. Penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas control dengan jumlah 44 siswa. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran role playing dan kelas control menggunakan model pembelajaran ceramah. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan SPSS versi 22. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa angket pada kelas eksperimen memiliki rata-rata (mean) 67,63 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata (mean) 59,35 berdasarkan hasil uji-t diperoleh kepercayaan diri siswa menunjukkan nilai Sig. 0,000 < 0,05. Selanjutnya pada hasil belajar siswa kelas

eskperimen memiliki rata-rata (mean) 84,00 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata (mean) 75,00 berdasarkan hasil uji-t diperoleh hasil belajar siswa menunjukkan nilai Sig. $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa terdapat signifikansi pengaruh model pembelajaran role playing terhadap kepercayaan diri dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Panunggul.

Kata Kunci: Role Playing, Kepercayaan Diri, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah fondasi yang mendasar bagi kemajuan suatu negara yang dilakukan oleh seseorang dari suatu generasi ke generasi lainnya. Dalam system Pendidikan Indonesia terdapat berbagai macam mata Pelajaran yang wajib diampuh oleh siswa dengan diharapkan siswa tersebut mampu memahami pengetahuannya yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya mata Pelajaran matematika (Hutagalung *et al.*, 2022)

Matematika yaitu sebuah Pelajaran yang bukan hanya sekedar sebagai ilmu pengetahuan, namun juga sebagai alat berpikir keilmuan (Imanizar *et al.*, 2021). Seringkali umumnya banyak orang yang beropini bahwa matematika itu mata Pelajaran yang sangat susah, bahkan jarang diminati oleh seseorang, padahal matematika itu selalu berdampingan didalam kehidupan sehari-hari serta dimata pelajaran lain pun secara tidak sadar ada matematikanya.

Dalam mewujudkan tujuan pembelajaran diperlukan perencanaan yang tepat. Rancangan pembelajaran merupakan bagian dari kurikulum untuk mencapai tujuan pembelajaran (Faradila 2024). Selain itu perlu diimplementasikan pembelajaran yang bisa melibatkan siswa untuk aktif seperti pembelajaran dengan berbagai cara mengajar yang inovatif dan bervariasi. Dengan demikian, guru harus bisa memegang ide yang kreatif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar tidak membosankan bagi siswa (Anwar *et al.*, 2023). Namun umumnya guru mengajar dikelas masih banyak menggunakan ceramah dan mengandalkan jari tangan. Penggunaan metode tersebut dianggap sebagai cara paling gampang dilakukan untuk penyampaian materi, akibat dari penggunaan ceramah tersebut daya piker siswa menjadi kurang berkembang, kurang percaya diri sehingga siswa kurang berpartisipasi

aktif dalam pembelajaran serta juga belajar matematika menjadi sulit dan membosankan karena tidak ada variasi model belajar lainnya.

Adapun usaha yang dapat menanggulangi masalah tersebut yaitu dengan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) yang gunanya untuk menjadikan pembelajaran agar siswa ikut serta aktif dan dapat mengasah kemampuan siswa dalam belajar. Tusaroh dan Juhji (2020) menyatakan bahwa *role playing* yaitu sebuah pemegang alat belajar melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan imajinasi dilakukan oleh siswa dengan memeragakan diri menjadi makhluk hidup atau barang tidak hidup, Dimana siswa dibiasakan bermain peran berdasarkan scenario tertentu dengan mengoptimalkan imajinasi dan penghayatan, sehingga siswa dapat bertingkah laku seperti tokoh atau benda yang diperankan. Model pembelajaran *role playing* dirasa efektif jika diterapkan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa karena dalam model ini siswa dapat berpartisipasi aktif melakukan aktivitas perannya sesuai dengan bagiannya sendiri.

B. Metode Penelitian

Studi berikut menerapkan pendekatan kuantitatif berdesain *True Experimental* jenis *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Rancangan ini memberi kesempatan peneliti untuk menjalankan perbandingan hasil belajar antara dua kelompok, yakni kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan kelas control tetap menggunakan model pembelajaran ceramah. Desain ini dipilih karena memberikan kekuatan inferensial yang tinggi dalam menguji pengaruh perlakuan terhadap variable yang diteliti Sugiyono dalam (Ramdhan 2021).

Populasi pada studi berikut ialah siswa kelas III SD Negeri 1 Panunggul Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon. Sampel ditentukan menggunakan *non-probability sampling* ,yakni pengambilan sample tidak memberi kesempatan disetiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sample (Sugiyono, 2022:218). Sample meliputi dua kelas dengan kelas III A sebagai kelas eksperimen sebanyak 24 siswa, kelas III B sebagai kelas kontrol sebanyak 20 siswa.

Instrumen yang dipakai pada penghimpunan data meliputi dua jenis, yakni angket dan tes. Tes berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 butir digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa. Sedangkan angket berbentuk kuesioner sebanyak 15 item digunakan untuk menilai kepercayaan diri, dimana responden menceklist salah satu dari jawaban yang tersedia (Saftari 2019). Kedua instrument ini telah melalui tahap uji coba guna mengukur reliabilitas, validitas, tingkat kesukaran dan daya beda.

Analisis data yang dilakukan ada dua tahap, yaitu analisis uji-t guna memahami perbedaan skor diantara kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta uji N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil yang diperoleh sebelum dan setelah pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* terhadap hasil belajar (Sundayana, 2018:151).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa

Setelah data kepercayaan diri tersebut telah diketahui dan dinyatakan berdistribusi normal dan

berasal dari kelas yang homogen, selanjutnya memaparkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t digunakan untuk mengetahui pengaruh kepercayaan diri siswa.

Hasil analisis uji-t memaparkan perbedaan dalam kepercayaan diri antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, ditunjukkan oleh tingkat signifikansi yang jauh dibawah ambang batas ($0,000 < 0,05$). Adapun hasil penelitian tersebut dipaparkan pada table berikut:

Tabel 1 Hasil Uji t-test
Kepercayaan Diri Siswa

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Eksperimen	24	67.63	4.103	.838
	Kontrol	20	59.35	6.722	1.503

Tabel 2 Hasil Uji t-test
Kepercayaan Diri Siswa

	Levene's Test for Equality of Variances		T-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal Variances assumed	3.438	.078	5.008	42	.000	8.275	1.849	4.647	11.803
Equal variances not assumed			4.808	36.253	.000	8.275	1.721	4.862	11.788

Berdasarkan kedua tabel diatas pada uji-t kepercayaan diri memaparkan pada kelas eksperimen dengan jumlah responden 24 memiliki mean sebesar 67,63. Sedangkan kelas kontrol memiliki mean sebesar

59,35, dan pengujian menggunakan uji *Levene's* dihasilkan nilai *F* sebesar 3,458 dengan nilai *Sig.* 0,070. Diketahui nilai *Sig.* $0,000 < 0,05$, terlihat bahwa $t = 5,018$ yang artinya nilai $\text{Sig} < 0,05$ maka artinya H_a diterima, sehingga dapat berpengaruh yang signifikan model pembelajaran *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di SD Negeri 1 Panunggul.

Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yulianto *et al.*, 2020) menyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat berpengaruh pada kepercayaan diri siswa, terlihat bahwa dalam kegiatan pembelajaran siswa mengajukan pendapat dan melaksanakan perannya dengan baik, juga memperlihatkan hasil yang didapat dalam bermain peran. (Haliza & Nugrahaini, 2021) juga menguatkan bahwa penerapan dengan model pembelajaran *role playing* dapat menumbuhkan kepercayaan diri yang disebabkan pada praktik pengajaran *role playing* dapat mengubah siswa yang pendiam, tidak berani

mengutarakan pendapat menjadi berani karena munculnya kepercayaan diri pada siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi aktif dan efisien. Oleh karena itu, model pembelajaran *role playing* dapat menjadi strategi yang efektif dan membantu siswa lebih percaya diri dalam berkomunikasi serta juga dapat mengembangkan keterampilan social, seperti kompak sesama teman, menghargai pendapat dan menyelesaikan konflik Bersama-sama (Rokmanah *et al.*, 2024).

2. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil uji-t menunjukkan tingkat signifikansi yang sangat kuat ($0,000 < 0,05$), menandakan adanya perbedaan yang nyata diantara kelas eksperimen dan kelas kontrol, Adapun hasil penelitian tersebut dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 3 Uji t-test Hasil Belajar Siswa

Nilai	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Ekperimen	24	84.00	6.808	1.390
	Kontrol	20	75.00	8.297	1.855

Tabel 4 Uji t-test Hasil Belajar Siswa

	Levene's Test for Equality of Variances		T-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	90% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal Variances assumed	833	.367	4.174	43	.000	8.380	1.278	6.868	10.000
Equal variances not assumed			4.088	36.763	.000	8.380	1.258	6.862	10.000

Tabel 5 Uji N-Gain Hasil Belajar Siswa

Kelas	Test	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	N-Gain Rata-Rata	Interpretasi
Eksperimen	Pre-test	48	72	0,60	Sedang
	Post-test	72	96		
Kontrol	Pre-test	48	68	0,38	Sedang
	Post-test	64	92		

Berdasarkan ketiga tabel diatas pada uji-t hasil belajar siswa dan uji N-Gain hasil belajar siswa menandakan bahwa uji-t pada kelas eksperimen memiliki mean sebesar 84,00, sedangkan pada kelas kontrol memiliki mean sebesar 75,00 pada pengujian uji *Levene's* dihasilkan nilai F sebesar 0,832 dengan nilai Sig. 0,367 maka terlihat bahwa nilai $t = 4,174$ yang menandakan bahwa H_a diterima sehingga terdapat pengaruh yang signifikansi pada penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Hasil perhitungan peningkatan hasil belajar siswa memaparkan nilai N-Gain rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 0,60 dan pada kelas kontrol sebesar 0,38 keduanya dapat dikategorikan bahwa peningkatan penggunaan model pembelajaran *role playing* pada mata Pelajaran matematika kelas III SD dapat dikatakan sama-sama sedang.

Menurut pendapat (Somayana, 2020) menyatakan bahwa proses belajar akan berpengaruh pada hasil belajar siswa, karena belajar merupakan perubahan perilaku ke yang lebih baik. Oleh karena itu penerapan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen, pada kegiatan pembelajaran yang melibatkan beberapa kegiatan yang dilakukan oleh siswa secara langsung menjadi aktif percaya diri dalam pembelajaran melalui kegiatan yang dilakukan (Elisabeth dan Astitin 2022). Selaras dengan penelitian yang dilakukan (Murni 2021) peran guru dalam menyiapkan Pelajaran menjadi faktor utama yang mempengaruhi

efisiensi belajar, guru juga perlu memahami setiap karakter siswa dalam menerima pembelajaran dan mampu mendorong siswa supaya aktif selama proses pembelajaran agar penyampaian materi atau proses pembelajaran menjadi efektif sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Dengan model pembelajaran *role playing* tidak hanya menjadi strategi dalam pembelajaran yang menyenangkan tetapi juga sebagai sarana pedagogis yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Hartati & Fitriani, 2025).

E. Kesimpulan

Hasil studi memaparkan adanya pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD, penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kepercayaan diri dengan bobot $t = 5,018$ dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 yang menandakan nilai Sig. $< 0,05$ H_a diterima dan H_0 ditolak. Pada penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar dengan bobot $t = 4,174$ dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 yang

menandakan bahwa nilai Sig. $< \alpha$ (0,05), maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Rnd*. Edisi 2. Bandung: Alfabeta,cv.

Jurnal :

Anwar, Niptahul, Tajriyan, N, R., Aris, S. dan Khikmawanto. (2023). Peran Guru Sebagai Fasilitator Pembelajaran dalam Mendorong Kreativitas Siswa. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 4(3):208-14, doi: 10.36418/syntax-imperatif.v4i3.240.

Elisabeth, Widya, P, P, Ni Putu, Astri, S., Yivin, A, M., Solaifati, dan Yastika, A. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Kaba-Kaba. *Jurnal Pena* 1(1):70–74.

Faradila, Zira, P. (2024). Peran Perencanaan dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Aktif dan Menarik. *Karimah Tauhid* 3(5):6046–53. doi: 10.30997/karimahtauhid.v3i5.13282.

Haliza, Ria, N, dan Rizka, F, N. (2021). Metode Role Play Terhadap Kepercayaan Diri Siswa. *Psikodinamika-Jurnal Literasi Psikologi* 1(2):133–42. doi: 10.36636/psikodinamika.v1i2.850.

Hartati, R., & Fitriani, R. (2025). Pengaruh Model Role Playing

- Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 019 Lumban Purba. 2, 263–273.
- Hutagalung, Ester, Novalina S, Antonius R, A., dan Patri J, S. (2022). Pengaruh Model Role-Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Dengan Subtema Manusia Dan Lingkungan Kelas V Sd." *Jurnal Pajar Pendidikan dan Pengajaran* 6(3):666. doi: 10.33578/pjr.v6i3.8489.
- Imanizar, Lulu, Nadia, L, Napitupulu., dan Sophia, M. (2021). Penerapan Role Playing pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika* 1(1):41–46.
- Murni, Neli, F. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series* 5(1):7–11. doi: 10.20961/seeds.v5i1.56736.
- Ramdhan, Muhammad. (2021). *Metode Penelitian*.
- Rokmanah, Siti, E, A., Nasya, W. Pgsd Fkip, Universitas Sultan, Ageng Tirtayasa,. (2024). Analisis Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09:1388–99.
- Saftari, Maya, Nurul, F. (2019). Assesment Of Affective Domain In Attitude Scale Stmik Atma Luhur, Universitas Sriwijaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan* 7(1):71–81.
- Somayana, Wayan. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1(03):283–94. doi: 10.59141/japendi.v1i03.33.
- Sundayana, HR (2018). *Statistika penelitian pendidikan*.
- Tusaroh Ayu, dan Juhji. (2020). The Effect of Role-Playing Method on Student's Confidence in Indonesian Language Subjects. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School* 4(1):01–07. doi: 10.21070/madrosatuna.v4i1.370.
- Yulianto, Agus, Dian, N, Ihlasiani, P, Q, dan Rini, A. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 3(1):97–102. doi: 10.30605/jsgp.3.1.2020.173.