



***Role playing* dalam Pembelajaran Drama untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar**

Safitri Dwi Anggraeni¹, Ani Mutiah², Dewi Irma Ardiningrum³, Okto Wijayanti⁴

Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia^{1,2,3,4}

e-mail : dwianggraeni583@gmail.com¹, animutiah646@gmail.com², ardiningrumdewiirma@gmail.com³, oktowijayanti@ump.ac.id⁴

Abstrak

Tingkat percaya diri pada anak Sekolah Dasar saat ini masih kurang dan guru harus mampu meningkatkan atau mengembangkan hal tersebut. Salah satunya melalui model *role playing* dalam pembelajaran drama dimana anak mampu dalam menampilkan drama, memerankan tokoh yang di dapat, dan memberi masukan kepada temannya mengenai tokoh yang diperankan serta untuk dapat meningkatkan kemampuannya dalam memerankan tokoh. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui model *role playing* dalam pembelajaran drama dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah dengan menggunakan studi pustaka (library research) melalui berbagai literatur melalaui 11 artikel ilmiah terakreditasi dengan penelitian relevan yang membahas 1) Fungsi model *role playing* dalam pembelajaran drama untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa SD; 2) Efektivitas model *role playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri; 3) Kelebihan dan kekurangan *role playing*. Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran mengajarkan anak dapat belajar berbicara, berargument, berani, dan percaya diri untuk berbicara di depan umum. Pembelajaran yang efektif dan efisien melalui pembelajaran drama menggunakan *role playing* dapat dikaji untuk penelitian lebih lanjut.

Kata Kunci: bermain peran, percaya diri, sekolah dasar

Abstract

The level of self-confidence in elementary school children is currently still low and teachers must be able to increase or develop this. One of them is through the role-playing model in drama learning where children are able to perform dramas, play the characters they get, and give input to their friends regarding the characters they play and to improve their abilities in playing characters. The aim of this research is to determine whether role-playing models in drama learning can increase self-confidence in elementary school children. The method used is to use library research through various literature through 11 accredited scientific articles with relevant research which discusses 1) The function of role-playing models in drama learning to foster elementary school students' self-confidence; 2) The effectiveness of role-playing models to increase self-confidence; 3) Advantages and disadvantages of role-playing. Applying the role-playing method in learning teaches children to speak, argue, be brave, and be confident to speak in public. Effective and efficient learning through drama learning using role-playing can be studied for further research.

Keywords: role playing, self-confident, elementary school

Copyright (c) 2024 Safitri Dwi Anggraeni, Ani Mutiah, Dewi Irma Ardiningrum, Okto Wijayanti

✉ Corresponding author :

Email : oktowijayanti@ump.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6166>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pembelajaran teater atau drama dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya belum banyak diajarkan, khususnya di SD Kabupaten Banyumas. Pembelajaran drama atau teater kemungkinan masih kurang menarik dikarenakan anak-anak terutama di usia anak Sekolah Dasar masih membutuhkan bimbingan yang *intens* oleh seorang guru dalam hal bermain peran. Guru memiliki peranan penting di dalam proses pembelajaran dalam memilih dan menentukan model dan metode yang tepat. Penerapan metode yang menarik dan menyenangkan dapat menumbuhkan kepribadian maupun karakter atau sikap yang positif pada siswa. Proses pembelajaran tersebut yang diperoleh dan diajarkan melalui lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat nantinya akan membentuk karakter siswa seperti rasa percaya diri.

Pendidikan di Sekolah Dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemampuan dasar, keterampilan dasar dan mengembangkan pengetahuan pada siswa serta mempersiapkan mereka untuk mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Untuk itu, kualitas pendidikan khususnya pendidikan di Sekolah Dasar harus selalu ditingkatkan. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan Sekolah Dasar adalah dengan meningkatkan mutu proses pembelajaran maupun meningkatkan kompetensi guru dalam mendidik. Peningkatan mutu proses pembelajaran dapat dilakukan dengan mengembangkan mata pelajaran yang sudah ada dan upaya peningkatan kompetensi guru dalam mendidik dapat ditempuh dengan peningkatan kualitas guru dalam penerapan metode pembelajaran yang efisien sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap materi pada saat pembelajaran sedang berlangsung (Kasanah et al., 2019).

Terlebih lagi kurikulum Indonesia saat ini telah mengalami perkembangan dari waktu ke waktu yang kini telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Dimana kurikulum tersebut merupakan kurikulum yang fleksibel dan berfokus pada materi serta perkembangan kompetensi peserta didik. Kurikulum Merdeka membebaskan pengajar menggunakan bahan ajar yang beragam yang sesuai dengan keperluannya agar tujuan dalam pembelajaran kurikulum ini siswa dapat menumbuhkan berkembang karakter dan kompetensi Profil Pelajar Pancasila. Penerapan dalam kurikulum merdeka lebih mengarahkan pada pembelajaran yang interaktif dengan mengedepankan pada kegiatan proyek.

Pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya kegiatan proyek kurikulum merdeka adalah melalui proses pembelajaran yang menyenangkan, terutama untuk anak sekolah dasar. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan pemilihan model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari pelajaran ada beragam jenisnya salah satunya adalah model *role playing*. *Role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan jati diri dalam memecahkan dilema dengan bantuan kerja sama kelompok dalam artian, melalui bermain peran siswa dapat belajar konsep peran dalam kelompok, akan timbul kesadaran adanya peran-peran yang memiliki karakter yang berbeda-beda sehingga timbul kesadaran, baik untuk dirinya dan orang lain (Lisniasari, 2022).

Terkadang kemampuan siswa dalam bermain peran masih rendah, sulit memahami, belum percaya diri, serta belum mampu memainkan mimik wajah dengan jelas dan tepat untuk tokoh yang diperankannya. Oleh karena itu, siswa diharapkan terlibat atau berpartisipasi secara langsung dalam peran sosial tersebut sehingga siswa mampu menghayati karakter yang dimainkannya dan mampu menempatkan dirinya dalam situasi peran tersebut. Dengan itu siswa mampu mempelajari dan memahami karakter orang lain, cara bergaul, dan kepercayaan diri.

Percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang berperan penting dalam kehidupan. Individu yang memiliki rasa percaya diri umumnya lebih mampu mengatasi hambatan. Sebaliknya, apabila orang tidak percaya diri, cenderung tidak memiliki kemauan yang kuat akan suatu hal, sehingga sulit menyesuaikan keadaan sehingga kurang berorientasi pada keberhasilan (Syafii et al., 2022). Pembelajaran drama pada siswa Sekolah Dasar mampu membangun rasa percaya diri dengan dapat mengatasi rasa gugup, rasa malu, dan pelafalan yang jelas di depan semua orang pada saat latihan maupun pada saat waktu tampil.

Peneliti mengkaji “Model *Role playing* dalam Pembelajaran Drama untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Sekolah Dasar” yang bertujuan untuk mengetahui 1) Fungsi model *role playing* dalam pembelajaran drama untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa SD; 2) Efektivitas model *role playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri; 3) Kelebihan dan kekurangan *role playing*.

METODE

Penelitian ini menggunakan merupakan studi pustaka (*library research*) data yang dikumpulkan melalui pemahaman dalam mempelajari teori-teori dari berbagai sumber literatur yang berkaitan dengan *role paying*. Pengumpulan data menggunakan cara mencari sumber yang terdapat dalam buku, jurnal, Youtube, dan riset-riset yang sudah pernah dilakukan. Tahapan-tahapan dalam metode *library research* meliputi:

1. Menentukan topik penelitian yakni Model *Role playing* dalam Pembelajaran Drama untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Sekolah Dasar.
2. Penelusuran jurnal rujukan yang ditentukan berdasarkan keyword yaitu: Model *role playing*, Drama, dan rasa percaya diri siswa SD.
3. Seleksi jurnal rujukan dimulai dengan mencari jurnal nasional yang diterbitkan maksimal 10 tahun ke belakang.

Pada tahap seleksi jurnal rujukan dilakukan untuk menentukan kelayakan dari beberapa jurnal rujukan yang diperoleh dengan meninjau beberapa aspek utama, yaitu: reputasi pengindeksan, reputasi penerbit, kualitas jurnal, kesesuaian isi, dan kelengkapan data. Berikut merupakan daftar jurnal rujukan yang disajikan pada Tabel 3.1 berikut.

Tabel 1. Daftar Jurnal Rujukan

No	Judul Artikel	Jenis Publikasi	Volume/ Nomor/ Tahun	Penulis	Nama Jurnal
1.	Implementasi Metode <i>Role playing</i> dalam Memumbuhkan Kepercayaan diri anak di TK Al-Azhar Pegendringen	Jurnal nasioanal terakreditasi Sinta 5	Volume 1, No. 1, Januari – Juni 2017	Mujibno	MAHAROT: <i>Journal of Islamic Education</i>
2.	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Drama dan Aktivitas Siswa Melalui Metode <i>Role playing</i> pada Siswa Kelas V SD Negeri 020 Tembilahan Hilir	Jurnal nasional terakreditasi Sinta 4	Volume 1 Nomor 2 November 2017 ISSN Cetak : 2580 - 8435	Ernani	Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau
3.	Peningkatan Percaya Diri Siswa Menggunakan Metode Bermain Peran	Jurnal nasioanal terakreditasi Sinta 5	Edisi 38 Tahun ke-7 2018	Panggih Margo Santosa	Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4.	Efektivitas Bermain Peran untuk meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa	Jurnal nasional terakreditasi Sinta 4	Volume 3, Number 2, October, (2019), pp. 41-46	Anna Rufaidah, Dian Renata, Christine Masada Hirashita Tobing	Teraputik Jurnal Bimbingan dan Konseling
5.	Penerapan Metode <i>Role playing</i> untuk meningkatkan Percaya	Jurnal nasional terakreditasi Sinta 5	Volume. 4 No.III, Desember	Asri Aulia Rachman, Nana Djumahana, Arie Rakhmat Riyadi	Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)

No	Judul Artikel	Jenis Publikasi	Volume/ Nomor/ Tahun	Penulis	Nama Jurnal
	Diri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar		2019, hlm 57-65		
6.	Menstimulasi Tingkat Kepercayaan Diri pada Anak dengan Metode Bermain Peran	Jurnal nasional terakreditasi Sinta 5	Volume 1 Nomor 1 Januari 2021	Sonia Dita Anggreani Febrianti, Nur Hamzaj dan Sapendi	ALBANNA Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini
7.	Efektivitas Teknik <i>Role playing</i> untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa	Jurnal nasional terakreditasi 5	Volume 2 Nomor 3 Desember 2021. Hal 61-65	Abdul Rabbani Ardhin Ikhwan, Muh. Ilham Bakhtiar, dan Ahmad Yusuf	Jurnal Penelitian Penelitian & Bimbingan Konseling (JPPBK)
8.	Pengaruh Metode Role Play Terhadap Kepercayaan Diri Siswa	Jurnal nasional terakreditasi Sinta 5	Volume 1, No. 2, Juli 2021. Hal 133-142	Ria Nur Haliza, Rizka Fibria Nugrahani	Jurnal Literasi Psikologi (PSIKODINAMIKA)
9.	Metode Pelatihan Teater untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Sekolah Dasar	Jurnal nasional terakreditasi Sinta 2	Volume 6, Number 1, Tahun 2022, pp. 88-96 P-ISSN:	Maulana Syafi'i, Irfai Fathurohman, Much Arsyad Fardani	Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha
10.	Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Pembelajaran Theater Dan Metode Bermain Peran (<i>Role playing</i>)	Jurnal nasional terakreditasi Sinta 5	Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 1370-1380	Azzahroh Norita Febrianti, Nur Fajrie, dan Siti Masfuah	INNOVATIVE <i>Journal of Social Science Research</i>
11.	Efektivitas Bermain Peran terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini	Jurnal nasional terakreditasi Sinta 5	Volume 7 Issue 2 (2023) Pages 2163-2176	Riiza Nomy Yunifia, Junita Dwi Wardhani	Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

Hasil seleksi kelayakan jurnal rujukan dari jurnal nasional telah dilakukan proses skrining dan seleksi kelengkapan data, maka dipilih 11 jurnal yang dihasilkan sebagai rujukan utama. Hasil seleksi kelayakan jurnal dari tigabelas buah jurnal nasional telah dilakukan proses skrining dan seleksi kelengkapan data mengenai *role playing* drama untuk kepercayaan diri.

4. Deskripsi/ abstraksi jurnal rujukan

- Model *role playing* dalam pembelajaran drama untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa SD.
- Efektifitas model *role playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri.
- Kelebihan metode *role playing*.

5. Pengolahan Data

Tahapan pengolahan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan poin yang sama dari setiap jurnal rujukan dan membandingkan serta menganalisis data-data tersebut untuk menjawab permasalahan terkait penelitian.

6. Interpretasi Hasil dan Penarikan Kesimpulan

Tahapan penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan dan menginterpretasikan hasil penelitian dari studi literatur pada topik Model *Role playing* dalam Pembelajaran

Drama untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar sehingga penulis dapat menjawab rumusan masalah penelitian dan memperoleh kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Menurut hasil riset jurnal yang dilakukan, didapatkan beberapa informasi mengenai *role playing* dalam pembelajaran drama. Bermain peran atau *role playing* juga disebut permainan simbolik, pura-pura, fantasi, imajinasi, atau main drama. Menurut Vygotsky dan Erikson, permainan ini sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosional anak pada usia 3-6 tahun. Bermain peran diasumsikan sebagai kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan bahasa, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri dan keterampilan pengambilan sudut pandang kognisi. Main peran membolehkan anak dalam memproyeksikan diri ke masa depan dan menciptakan lagi masa lalu, ketika anak terlibat dalam permainan peran, anak akan memperdalam pemahamannya tentang dunia dan mengembangkan keterampilan yang dipakainya sampai dewasa.

1. Fungsi model *role playing* dalam pembelajaran drama untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa.

Hasil penelitian Mujibno (2017) yakni metode bermain peran yang dirancang menarik dan sesuai perkembangan anak, berguna untuk menumbuhkan kepercayaan diri anak sehingga anak mudah bersosialisasi dengan sesama teman, anak mudah memahami perkataan guru dan mau bekerja sama dengan orang lain. Maka salah satu perkembangan yang harus distimulasi sejak dini adalah perkembangan sosial emosional yang berhubungan dengan kepercayaan diri. Penulis sependapat dengan pernyataan tersebut karena bermain peran mudah dan disukai oleh anak karena selain dapat bermain di sekolah, anak terbiasa bermain di rumah dimulai pada usia anak usi dini.

Usia dasar oleh Erikson (Lie, 2003: 65) menyatakan bahwa, usia 6-12 tahun merupakan tahapan pertentangan antara dorongan untuk membuktikan kemampuan diri dan jatuh ke dalam rasa minder. Dalam masa ini siswa membutuhkan banyak bimbingan untuk memperluas pengetahuan dan wawasannya. Siswa harus diarahkan ke hal-hal yang positif sehingga ia memiliki percaya diri yang tinggi (Santosa, 2018). Anak usia 6-12 tahun adalah masa emas bagi anak, anak dapat mengeksplor apa yang mereka ingin ketahui, pada masa itulah masa anak berkembang, anak harus di ajarkan memiliki rasa tanggung jawab, rasa percaya diri, dan rasa sosial yang tinggi. Rasa percaya diri sangat penting bagi anak, karena sekolah dasar contohnya siswa dilatih percaya diri dengan cara bermain peran karena dengan bermain peran mereka bisa menunjukkan ekspresi, emosi dan cara berbicara serta bagaimana penghayatan kepada tokoh tersebut.

Penelitian Ernani (2017) mengasumsikan empat asumsi yang mendasari metode *role playing* sebagai metode mengajar yang lain yakni 1) secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi di sini dan kini (*here and now*) sebagai isi pengajaran; 2) bermain peran memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain; 3) metode ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok; dan 4) metode mengajar ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

Penelitian Santosa (2018), hasil temuannya bahwa metode bermain peran pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan percaya diri siswa kelas III. Percaya diri siswa meningkat ditandai dengan siswa tidak bergantung pada siswa lain, berani bertindak, optimis, tidak menyalahkan orang lain dan lebih bertanggungjawab. Pada akhir tindakan siklus II menunjukkan peningkatan percaya diri pada keseluruhan siswa dengan 24 siswa atau 85,71% dari jumlah siswa berada pada kategori yang diharapkan.

2. Efektivitas Model *Role playing* untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri;

Di et al., 2022; Rabbani et al. (2021) dengan hasil penelitian terkait efektivitas teknik bermain peran pada kepercayaan diri mahasiswa sebagai berikut: 10 Gambaran kepercayaan diri mahasiswa sebelum diberikan teknik *role playing* berada pada kategori rendah akan tetapi setelah diberikan teknik *role playing* kepercayaan diri mahasiswa meningkat pada kategori tinggi dan sangat tinggi, hal ini berarti bahwa semakin sering dilakukan teknik bermain peran (*role playing*) maka akan dapat meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa Tahun Akademik 2019/2020 STKIP Andi Matappa Pangkep. 2) Ada pengaruh signifikan penerapan teknik bermain peran (*role playing*) pada mahasiswa Tahun Akademik 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep, pengaruh tampak pada kemampuan komunikasi mahasiswa pada sebelum diberikan teknik *role playing* kurang memiliki kepercayaan diri atau kurang mampu berkomunikasi dengan baik di depan kelas, setelah diberikan teknik *role playing* terlihat keaktifan mahasiswa dan mulai mampu berkomunikasi dengan baik di depan kelas.

Bermain peran (*role playing*) merupakan suatu kegiatan dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pertunjukkan, memperlihatkan kemampuan dalam berhubungan sosial dari suatu peristiwa yang dialami seseorang. Maka dari hal tersebut, guru dapat memperhatikan peserta didik dalam berhubungan sosial dengan teman-temannya dari bagaimana peserta didik merespon teman-temannya, komunikasi dalam diskusi antar teman, serta kerja sama dalam bermain peran melalui tokoh yang telah didapatnya. Untuk guru dapat mengetahui bagaimana peserta didik dalam belajar dan berhubungan sosial dengan teman sebayanya dapat dilakukan dengan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Guru dapat menyusun strategi untuk menyampaikan materi bahan ajar yang akan diajarkan melalui *role playing*.

Teknik *role playing* dapat menjadi salah satu teknik dalam bimbingan dan konseling yang diberikan sebagai upaya bantuan kepada mahasiswa untuk mendapatkan informasi yang berguna agar dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki, menyelesaikan masalah yang dihadapi, mampu menyusun rencana, membuat keputusan yang tepat, serta untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahaman terhadap diri sendiri, orang lain, dan lingkungan dalam membentuk perilaku yang lebih efektif (Rabbani et al., 2021). Metode *role playing* membuka peluang partisipasi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam situasi yang menyenangkan. Rasa jenuh dan bosan dapat diminimalisir melalui keterlibatan dan partisipasi melalui permainan dalam *role playing*. Tidak hanya itu, minat siswa dalam pembelajaran dapat terakomodasi saat bermain peran. Siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga secara mental aktif yang meliputi kegiatan bertanya, berpendapat, menjawab pertanyaan dan menanggapi pendapat. Kelebihan dari metode *role playing* ini melibatkan seluruh siswa ikut berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa yang baik dan benar sehingga siswa percaya diri saat berkomunikasi dengan orang lain (Ramiana Putri Siboro et al., 2022). Bermain peran menggunakan metode *role playing* dikemas dengan menampilkan secara lebih nyata tokoh, watak, sifat yang menggambarkan tokoh yang di perankan. Hal tersebut dapat mengakibatkan siswa lebih bisa mendalami sifat tokoh, gerak gerik, dan pembawaannya. Tidak hanya itu dengan menggunakan metode *role playing* dalam drama siswa bisa berlatih untuk memerankan tokoh, bekerja secara berkelompok, percaya diri, dan saling memberi pendapat satu sama lain.

3. Kelebihan Metode *Role playing*

Metode *role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri karena memiliki kelebihan. Kelebihan metode pembelajaran *role playing* menurut Djumingin (2011; 175-176) diantaranya yaitu: a) menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka; b) bagi siswa; berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain; mengakui pendapat orang lain itu; saling pengertian; tenggang rasa; toleransi, c) melatih siswa untuk mendesain penemuan; d) berpikir dan bertindak kreatif; e) memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya; f) mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan; g) menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan; h) merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat; dan i) dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.

Kurangnya kepercayaan diri berdampak pada terhambatnya pencapaian prestasi belajar. Salah satu faktor penghambat pencapaian prestasi yaitu rendahnya kepercayaan diri, sebab anak memiliki rasa takut salah saat menyelesaikan tugas dari pengajar atau pendidik, lebih lagi terkadang anak akan menyuruh teman sebayanya dalam menyelesaikan tugas sebab ia kurang percaya pada kemampuan dirinya sendiri (Yunifia & Wardhani, 2023). Pada kenyataannya banyak sekali anak yang apabila ingin menjawab suatu pertanyaan dari guru atau ditunjuk oleh guru untuk mengungkapkan gagasannya dia selalu minder dan bahkan menjawab tidak bisa sebelum dia melakukan. Sedangkan teman-temannya merasa bahwa dia bisa menjawab atau melakukan hal tersebut namun ketakutannya mengalahkan keberanian dari rasa percaya dirinya. Banyak anak berakhir saling tunjuk satu sama lain untuk melakukan suatu hal dari hal ringan hanya bertanya kepada teman atau guru hingga ke hal lain. Jika anak selalu dianggap anak kecil yang baik oleh orang tuanya, guru maupun lingkungannya, maka rasa rendah dirinya tidak berkembang dan dampaknya kepercayaan diri anak rendah. Oleh karena itu, anak seharusnya diberikan kesempatan lebih dalam mengolah kepercayaan dirinya. Anak terkadang merasa minder atau tidak percaya diri terhadap kemampuan yang dimilikinya, sebab anak merasa belum percaya pada dirinya sendiri dan pengetahuan yang dimilikinya terbatas, sehingga hal seperti ini yang menyebabkan individu menjadi menutup diri dan tidak mau bergaul (Rufaidah et al., 2019). Rasa percaya diri pada anak seharusnya dipupuk sejak usia dini baik dari keluarganya maupun dari lingkungan sekitar anak. Semakin anak mampu menunjukkan dirinya mampu dan di dukung maka ke depannya akan terus berjalan baik. Hal tersebut juga sejalan dengan dilakukannya model *role playing* dalam pembelajaran untuk dapat memerankan tokoh yang di dapat, saling mengkritik satu sama lain, dan saling mendorong untuk bisa lebih baik secara bersama-sama.

Pembahasan

Percaya diri yakni sikap positif terhadap kemampuan diri dan sangat berpengaruh pada perilaku anak juga dalam pembelajarannya di sekolah. Setiap siswa pasti memiliki rasa percaya diri yang dalam tingkatan yang tidak sama, ada yang tinggi dan ada pula yang rendah. Siswa yang percaya diri akan memiliki rasa optimis di segala kegiatannya. Sebaliknya, siswa yang memiliki rasa percaya diri yang rendah akan merasakan hal pesimis di dalam setiap kegiatan. Sehingga rasa percaya diri dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa di dalam pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Anita Lie (2003: 4) mengatakan bahwa seorang yang percaya diri, akan memiliki kemampuan untuk menjalani kehidupan, mempertimbangkan berbagai pilihan dan membuat keputusan sendiri. Rasa percaya diri siswa hendaknya ada dalam pembelajaran. Siswa harus yakin dengan apa yang menjadi keputusannya. (Haliza & Nugrahani, 2021). Kepercayaan diri seseorang terutama pada peserta didik di sekolah dasar dapat mendatangkan berbagai manfaat apabila dapat dilatih sejak diri baik dari lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Drama musikal merupakan sebuah bentuk seni yang menggabungkan elemen drama dan musik. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi siswa di sekolah dasar untuk berpartisipasi dalam sebuah produksi teater yang melibatkan dialog, nyanyian, tarian, dan pertunjukan panggung secara keseluruhan (Novriadi & Mayar, 2023). Melalui pembelajaran drama peserta didik mampu mengembangkan kreativitas diri bersama teman-temannya dari latihan berdialog, menari melalui kerja sama tim selain dari rasa percaya diri.

Penelitian Febrianti, Anggreani, Dita, Sonia, Hamzah, Nur (2021) berjudul Menstimulasi Tingkat Kepercayaan Diri pada Anak dengan Metode Bermain Peran yakni Metode bermain khususnya bermain peran mampu mengembangkan moral anak seperti kemampuan anak mengekspresikan dan mengontrol emosi, menumbuhkan sikap empati, adil, tidak membedakan dalam berteman, memiliki kesadaran akan hak dan tanggung jawab, menghargai orang lain dan mampu menghargai cara berpikir orang lain yang berbeda dengan dirinya. Metode bermain peran secara tidak langsung dapat mendorong anak belajar tentang tanggung jawab, kerja sama dan gotong royong serta nilai moral lainnya. Oleh karena itu, hasil penelitian literatur ini menjadi masukan berharga bagi para orang tua dan pendidik agar melakukan stimulasi dalam bentuk bermain, khususnya bermain peran agar anak dapat mengembangkan kemampuan aspek sosial, emosi, spiritual dan moralnya.

Rachman, Djumhan, et al. (2019) dengan penelitian berjudul “Penerapan Metode *Role playing* untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” menyatakan peningkatan sikap percaya diri terlihat pada indikator melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu, yakin akan pendapat sendiri, mampu membuat keputusan dengan cepat, tidak mudah putus asa, tidak canggung dalam bertindak, berani menunjukkan kemampuan, berani untuk tampil di depan kelas, mempresentasikan hasil diskusi dan yakin dalam menjawab maupun bertanya. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dipersiapkan dengan matang setiap siklusnya dengan tujuan pembelajaran menjadi aktif dengan siswa aktif sehingga mampu meningkatkan kepercayaan diri. *Role playing* diterapkan oleh guru untuk membangkitkan semangat siswa sehingga memacu sikap percaya diri siswa.

Langkah-langkah persiapan bermain peran agar pembelajaran siswa menjadi aktif dan memacu semangat serta percaya diri dapat ditempuh dengan cara sebagai berikut: 1) Apersepsi, guru menggali pengalaman siswa. 2) Guru memilih permasalahan yang terdapat sudut pandang yang berbeda dan beberapa alternatif pemecahannya, mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang dihadapinya. Pilih cerita atau permasalahan yang sederhana namun menarik, dengan solusi permasalahan dapat direfleksikan dalam kehidupan sehari-hari, berisi pesan moral kebaikan; 3) Memilih peran yaitu pada tahap ini siswa memilih secara sukarela, pemain dapat mengenali peran yang akan dibawakannya, hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa, Pilih beberapa pemain agar seorang tidak memainkan dua peran sekaligus, setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang. Hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya. Tentukan peran yang memiliki karakter yang bervariasi. Bangkitkan keingintahuan siswa. 4) Mempersiapkan penonton dengan para pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran. 5) Persiapan para pemain dimana siswa mempersiapkannya tanpa campur tangan guru, siswa harus memahami karakter peran yang akan dimainkannya. 6) Pelaksanaan, dimana siswa bermain peran secara spontanitas dalam tahap ini guru menilai sikap percaya diri siswa. 7) Tindak lanjut pada tahap ini siswa melakukan diskusi dan refleksi terhadap kegiatan bermain peran yang telah berlangsung. Siswa diminta untuk menyampaikan perasaannya, kekurangan dan kelebihan dalam bermain peran masing-masing. Hargai dan apresiasi hasil kerja keras siswa, jika siswa melakukan untuk pertama kali sehingga pada kesempatan selanjutnya bisa ditingkatkan dan dievaluasi.

Pengalaman bermain peran menjadi kesan yang menyenangkan adalah tujuan utama sebelum tujuan meningkatkan kepercayaan diri siswa, karena krisis kepercayaan diri dapat berdampak pada proses belajar, kesulitan berkomunikasi, pencapaian tugas, terkucilkan, bahkan dapat terjadi depresi. Hasil penelitian (Khairun et al., 2020) mengenai pemberian layanan bimbingan dan konseling dengan teknik *role playing* kepada siswa yang belum percaya diri. Teknik ini melatih seseorang untuk mampu berkomunikasi interpersonal dan melatih seseorang mengatasi rasa malu karena bermain peran dapat menyediakan kondisi yang tanpa menghilangkan rasa malu dengan mengekspresikan dirinya secara bebas tanpa rasa takut terkena saksi sosial terhadap perbuatannya (Corey, 2005).

Metode bermain peran (*role playing*) mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran. Kemudian latihan dilanjutkan dengan olah tubuh, mampu menyesuaikan sesuai peran, dan mengontrol tenaga yang dibutuhkan. Hingga latihan dilanjutkan dengan olah rasa yang melatih kepekaan perasaan pemain, hingga dapat lebih dalam mengontrol penghayatan kondisi batin dari karakter yang akan dimainkan. Hal ini sependapat dengan penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan oleh Syafii et al. (2022) menyatakan bahwa penerapan pelatihan teater dapat meningkatkan rasa percaya diri pada siswa dengan cara memberikan pengenalan kepada siswa atau biasa disebut dengan training dengan mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa, dengan cara memberikan contoh, pengendalian diri dan memotivasi anak (Febrianti et al., 2023).

Bermain peran dipilih untuk dapat meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri siswa, karena kegiatan tersebut memerlukan kemampuan berakting dengan memperhatikan berbagai aspek seperti lafal, intonasi, nada, mimik dan gerak-gerik. Jika aspek itu terpenuhi maka suasana dalam drama tersebut akan hidup.

Berdasarkan pada beberapa hasil dan pembahasan pada jurnal dan artikel yang dicari banyak sekali yang membuktikan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan rasa percaya diri pada siswa. Melalui pembelajaran drama yang dilakukan lewat model *role playing* untuk dapat meningkatkan rasa percaya diri pada siswa. Tahapan pembelajaran awal yakni guru menyiapkan naskah drama yang akan dipentaskan, menentukan peran dalam naskah, dan mengomentari kemampuan peserta didik dan antar peserta didik. Naskah drama yang sudah dibagikan untuk dapat ditampilkan dan diperankan oleh para peserta didik dalam pembelajaran drama yang dilakukan di kelas yang nantinya untuk dapat saling mengomentari antar teman satu sama lain. Komentar tersebut dapat berupa kritik antar teman mengenai karakter yang diperankan dari mimik wajah, gestur tubuh, dan gaya berbicara peran yang dibawakan. Selain itu, pada alur cerita yang dibawakan untuk dapat ditampilkan secara menarik melalui tarian-tarian yang menunjang naskah drama, gerak penghayatan tokoh yang diperankan, serta lagu dan backsound yang menunjang suasana atau gambaran dari naskah drama yang dibawakan.

Sikap percaya diri ciri-cirinya adalah mengenal dengan baik kekurangan dan kelebihan yang dimilikinya lalu mengembangkan potensi yang dimilikinya, membuat standar atas pencapaian tujuan hidupnya lalu memberikan penghargaan jika berhasil dan bekerja lagi jika tidak tercapai, tidak menyalahkan orang lain atas kekalahan atau ketidakberhasilannya namun lebih banyak introspeksi diri sendiri, mampu mengatasi perasaan tertekan, kecewa, dan rasa ketidakmampuan yang menghinggapinya, mampu mengatasi rasa kecemasan dalam dirinya, tenang dalam menjalankan dan menghadapi segala sesuatunya dan sebagainya (Rachman, Djumahana, et al., 2019).

Efektivitas teknik bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa telah diteliti oleh Rabbani et al., (2021); Rufaidah et al. (2019; Yunifia & Wardhani (2023) mengemukakan bahwa dengan pemberian bermain peran (*role playing*) dapat membantu mahasiswa untuk meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa karena telah diberikan pemahaman dampak negatif yang dapat terjadi. Penggunaan teknik bermain peran dalam kegiatan pembelajaran atau pelayanan dapat memberikan variasi dan suasana menarik untuk merangsang kreativitas serta keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan metode *role playing* cukup efektif guna mengoptimalkan rasa percaya diri siswa baik pada tingkatan usia dini, dasar dan dewasa (mahasiswa).

Hamzah B. Uno memaparkan proses bermain peran ini memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana yang positif anak untuk: a. Menggali perasaannya ,dengan menggali perasaan yang kuat, seorang pemain mampu menghidupkan karakter yang dimainkannya dan membuat penonton terbawa dalam alur cerita yang sedang dipentaskan, b. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh pada sikap, nilai, dan persepsinya, c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, d. Memahami pelajaran dengan berbagai macam cara. (Dita & Febrianti, 2021). Teknik bermain peran (*role playing*) pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial”. Dengan demikian, dalam teknik bermain peran (*role playing*) siswa akan lebih aktif selama dan setelah memperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika belajar secara individual. (Rabbani et al., 2021).

Kelebihan *role playing*, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berpikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan model ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Metode *role playing* siswa dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya. (Rachman, Djumahana, et al., 2019).

Penelitian Febrianti et al., (2023) menggarisbawahi bahwa kepercayaan diri siswa dapat meningkat melalui metode bermain peran khususnya pada pembelajaran teater dikarenakan adanya dukungan dari guru dan siswa yang dapat berkolaborasi untuk saling meningkatkan keterampilan dan bakat yang dimiliki. Namun perlu adanya dukungan fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran yang maksimal.

SIMPULAN

Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan kepercayaan diri pada siswa. Penerapan metode *role playing* bisa meningkatkan kepercayaan diri anak khususnya anak sekolah dasar karena dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran dapat menstimulasi anak dapat belajar berbicara, berargumentasi, berani, dan percaya diri untuk berbicara di depan umum. Siswa diharapkan untuk lebih percaya diri, berani, kreatif, terampil, dan mampu berekspresi dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Kekurangan *role playing* dapat diantisipasi tergantung bagaimana kelemahan dapat difungsikan sebagai kelebihan. Perubahan percaya diri membutuhkan proses, maka guru dan orang tua perlu memberikan motivasi dan kesempatan anak untuk berekspresi. Peluang penelitian lebih dalam diharapkan dapat meneliti penerapan bentuk metode pembelajaran *role playing* yang efektif dan efisien yang lebih spesifik dengan jenis penelitian tindakan atau eksperimen untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran di sekolah, selain bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang terfokus pada afektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada dosen pembimbing mata kuliah Pendidikan Seni tari Drama, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, selama tiga bulan membimbing dalam penulisan artikel ilmiah hingga diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Corey, G. (2005). *Teori dan Praktik Konseling dan Psikoterapi*. Terjemahan oleh E. Koeswara. Jakarta: Eresco.
- Di, B., Society, E. R. A., Stiawan, R. W., Fahriani, D. K., & Putri, A. R. (2022). Pemanfaatan Teks Sastra Sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Bahasa Sastra Dan Budaya*, 1(2), 37–49.
- Dita, S., & Febrianti, A. (2021). *Menstimulasi Tingkat Kepercayaan Diri pada Anak dengan Metode Bermain Peran*. 1, 1–18.
- Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Ernani. (2017). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Drama dan Aktivitas Siswa Melalui Metode Role playing pada Siswa Kelas V SD Negeri 020 Tembilahan Hilir*. 1(November), 290–301.
- Febrianti, Anggreani, Dita, Sonia, Hamzah, Nur, S. (2021). Menstimulasi Tingkat Kepercayaan Diri pada Anak dengan Metode Bermain Peran. *Menstimulasi Tingkat Kepercayaan Diri pada Anak dengan Metode Bermain Peran Sonia*, 1, 1–11.
- Febrianti, A. N., Fajrie, N., & Masfuah, S. (2023). *Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa melalui Pembelajaran Theater dan Metode Bermain Peran (Role playing)*. 3, 1370–1380.
- Haliza, R. N., & Nugrahani, R. F. (2021). Metode *Role Play* terhadap Kepercayaan Diri Siswa. *Psikodinamika - Jurnal Literasi Psikologi*, 1(2), 133–142. <https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v1i2.850>
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran *Role playing* Berbantu Media *Multiply Cards* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 529. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>
- Khairun, D., Al Hakim, I., & Solihah, N. (2020). Indonesian Journal of Educational Counseling Teknik *Role playing* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMP Article History Abstract. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 4(2), 196–202. <https://doi.org/10.30653/001.202042.130>
- Lisniasari, D. (2022). Pelatihan Mengajar dengan Metode *Role Play* Berbasis Psikodrama Kepada Tenaga Pendidik Sekolah Dasar Swasta Pelopor Duri kemampuan mengajar dengan Metode *Role Play* Berbasis Psikodrama Kepada Tenaga Pendidik Pendampingan Menulis Naskah Drama dan Praktik Ata.

- 798 *Role playing dalam Pembelajaran Drama untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar - Safitri Dwi Anggraeni, Ani Mutiah, Dewi Irma Ardiningrum, Okto Wijayanti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6166>
- Journal.UPI-YAI*, 5(1), 61–65.
- Mariska, P., Jaya, W. S., & Sari, R. P. (2023). Konseling Kelompok Teknik *Role playing* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila pada Siswa Kelas VII E SMP Negeri 21 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling STKIP PGRI Bandar Lampung*, 63–72.
- Mujibno. (2017). Tode *Role playing* dalam Menumbuhkan Kepercayaan Diri Anak di TK. Al-Azhar Pagendingan Mujibno. *MAHAROT: Journal of Islamic Education*, 1(1), 2580–3999.
- Novriadi, F., & Mayar, F. (2023). *Memperkenalkan Drama Musikal untuk Membangun Kreativitas*. 3, 5757–5768.
- Rabbani, A., Ikhwan, A., Bakhtiar, M. I., Yusuf, A., Konseling, B., & Matappa, S. A. (2021). Efektivitas Teknik *Role playing* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan & Bimbingan Konseling*, 2, 61–65.
- Rachman, A. A., Djumahana, N., & Riyadi, A. R. (2019). *Penerapan Metode Role playing untuk Sekolah Dasar*. 57–65.
- Rachman, A. A., Djumhan, N., & Riyadi, A. R. (2019). Penerapan Metode *Role playing* untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa kelas IV Sekolah Dasar. 57 *Jpgsd*, 57.
- Ramiana Putri Siboro, Lisbet N. Sihombing, & Eva Pasaribu. (2022). Hubungan Metode *Role playing* dengan Rasa Percaya Diri Siswa di Kelas IV SD Negeri 091254 Batu Onom dan SD Negeri 091273 Karang Bangun Kecamatan Siantar Kabupaten Simalungun. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 105–109. <https://doi.org/10.57251/tem.v1i1.614>
- Rufaidah, A., Renata, D., & Tobing, C. M. H. (2019). Efektivitas Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Teraputik: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 41–46.
- Santosa, P. M. (2018). Peningkatan Percaya Diri Siswa Menggunakan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 38(7), 3745–3754.
- Syafii, M. S., Fathurohman, I., & Fardani, M. A. (2022). Metode Pelatihan Teater untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 88–96. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.44954>
- Ul Haq, M. F. F., Joyoatmojo, S., & Wahyuni, S. (2016). Penerapan Metode *Role playing* pada Mata Pelajaran Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2015/2016. *Revista CENIC. Ciencias Biológicas*, 152(3), 28.
- Yunifia, R. N., & Wardhani, J. D. (2023). Efektifitas Bermain Peran terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2163–2176. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4191>