

An Analysis of Students' Experiences in Developing Self-Confidence through Role-Playing Activities at SDN 2 Pesanggrahan

Analisis Pengalaman Siswa dalam Mengembangkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bermain Peran di SDN 2 Pesanggrahan

Faniar Sesara Maharani¹, Arief Hidayat Afendi^{2*}, Aliet Noorhayati Sutisno³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Cirebon, Jawa Barat
Email: faniarsm21@gmail.com, arief.hidayat@umc.ac.id, aliet.noorhayati@umc.ac.id

*Corresponding Author

Received : 01 July 2025, Revised : 11 August 2025, Accepted : 12 August 2025

ABSTRACT

This study aims to explore (1) how students experience the development of self-confidence through role-playing activities at SDN 2 Pesanggrahan; (2) what factors influence the development of students' self-confidence through role-playing at SDN 2 Pesanggrahan; and (3) the challenges faced by students in developing self-confidence during the learning process at SDN 2 Pesanggrahan. This research employed a qualitative descriptive method. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving 15 fifth-grade students who participated in role-playing activities during Mathematics lessons. The findings revealed that (1) A total of 53.3% of students had a self-confidence level categorized as Very High, 40% were in the High category, 6.7% fell into the Low category, and none (0%) were in the Very Low category; (2) factors such as teacher readiness, student characteristics, and classroom atmosphere significantly influenced the success of the implementation; and (3) challenges arose from group dynamics and varying levels of individual bravery. Overall, role-playing is an effective approach to developing students' self-confidence, but it requires careful planning and implementation to ensure equitable benefits for all learners.

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi (1) bagaimana pengalaman siswa dalam mengembangkan kepercayaan diri melalui kegiatan bermain peran di SDN 2 Pesanggrahan; (2) faktor-faktor apa saja yang memengaruhi perkembangan kepercayaan diri siswa melalui bermain peran di SDN 2 Pesanggrahan; dan (3) tantangan yang dihadapi siswa dalam mengembangkan kepercayaan diri selama proses pembelajaran di SDN 2 Pesanggrahan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap 15 siswa kelas V yang terlibat dalam kegiatan bermain peran pada mata pelajaran Matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Sebanyak 53,3% siswa memiliki tingkat kepercayaan diri dalam kategori Sangat Baik, 40% berada dalam kategori Baik, 6,7% termasuk dalam kategori Kurang, dan tidak ada siswa 0% yang masuk dalam kategori Sangat Kurang.; (2) faktor-faktor seperti kesiapan guru, karakteristik siswa, dan suasana kelas secara signifikan memengaruhi keberhasilan pelaksanaan kegiatan; dan (3) tantangan muncul dari dinamika kelompok serta perbedaan tingkat keberanian individu. Secara keseluruhan, bermain peran merupakan pendekatan yang efektif untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa, namun memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar manfaatnya dapat dirasakan secara merata oleh semua peserta didik.

Kata Kunci: Kepercayaan Diri, Bermain Peran, Pembelajaran.

1. Pendahuluan

Kepercayaan diri adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan pribadi anak, yang

memiliki dampak besar pada bagaimana mereka berinteraksi dengan orang lain, mengatasi tantangan, dan menyampaikan pendapat mereka di lingkungan sosial. Pada usia sekolah dasar, pengembangan kepercayaan diri sangat penting karena ini merupakan masa pembentukan karakter dan keterampilan sosial yang akan mereka bawa sepanjang hidup. Upaya menyampaikan pendidikan karakter dalam setiap pembelajaran dapat dilakukan melalui: bahan ajar, model pembelajaran, dan penilaian (Harlina & Wardarita, 2020). Salah satu cara untuk membantu siswa mengembangkan kepercayaan diri adalah dengan melibatkan mereka dalam kegiatan yang mendorong interaksi sosial, seperti bermain peran.

Kegiatan bermain peran adalah metode pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif untuk mengasah keterampilan berbicara di depan umum, komunikasi, dan kemampuan berkolaborasi dalam kelompok. Dalam metode ini juga mengharuskan peserta didik untuk terampil dalam berbicara untuk menceritakan peristiwa yang akan disimulasikan dan juga mengharuskan peserta didik untuk memerankan sebuah peran (Fitri, 2022). Pengalaman siswa dalam pembelajaran adalah salah satu faktor utama yang mempengaruhi efektivitas proses pendidikan. Pengalaman ini mencakup segala hal yang dialami siswa selama berinteraksi dengan materi pelajaran, pengajaran, dan lingkungan belajar, serta bagaimana mereka merespons atau mengolah informasi yang diterima.

Keterampilan mengolah informasi adalah salah satu pengalaman penting dalam pendidikan, begitu juga dengan tingkat kepercayaan diri siswa yang memengaruhi cara mereka belajar. Individu yang memiliki latar belakang yang mendukung akan memperoleh tingkat percaya diri yang tinggi sehingga mampu bersosialisasi dengan baik (Amri, 2018). Anak sebagai individu yang mengalami proses perkembangan tidak lepas dari persoalan pribadi dan sosial. Upaya tentu diharapkan oleh pendidik sebagai orang tua di sekolah yang mampu membimbing, membina dan mengarahkan anak untuk dapat berperilaku baik dan berinteraksi dengan lingkungan baik guru maupun teman sebayanya. Melalui pendidikan di sekolah sejak awal terkhusus pada anak usia 5-6 tahun harus mendapat perhatian agar perkembangan khusus sosial anak dapat berkembang dengan baik sehingga proses pembelajaran yang dihadapi anak dapat bermanfaat bagi dirinya khususnya dalam menyesuaikan lingkungannya. Kepercayaan diri adalah salah satu elemen penting dalam perkembangan kepribadian. Kepercayaan diri merupakan sikap mental seseorang dalam menilai diri maupun objek sekitarnya sehingga orang tersebut mempunyai keyakinan akan kemampuan dirinya untuk dapat melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuannya. Dengan adanya rasa percaya diri maka seseorang akan mudah bergaul dan berani menampakkan dirinya secara apa adanya, tanpa menonjolkan kelebihan serta menutupi kekurangan. Sependapat dengan itu dalam Al-Qu'an Surat Al-Fushhillat ayat 30 menjelaskan bahwa,

إِنَّ الَّذِينَ قَالُوا رَبُّنَا اللَّهُ ثُمَّ اسْتَقَامُوا تَتَنَزَّلُ عَلَيْهِمُ الْمَلَائِكَةُ أَلَّا تَخَافُوا
وَلَا تَحْزَنُوا وَأَبْشِرُوا بِالْجَنَّةِ الَّتِي كُنتُمْ تُوعَدُونَ

Artinya: Sesungguhnya orang-orang yang berkata, "Tuhan kami adalah Allah" kemudian mereka meneguhkan pendirian mereka, maka malaikat-malaikat akan turun kepada mereka (dengan berkata), "Janganlah kamu merasa takut dan janganlah kamu bersedih hati; dan bergembiralah kamu dengan (memperoleh) surga yang telah dijanjikan kepadamu."

Diterangkan dalam Al-Qur'an bahwa percaya diri itu dianjurkan. Allah memerintahkan untuk tidak rendah diri dan bersedih hati oleh karena itu kita perlu menumbuhkan keyakinan kita. Setiap individu memiliki harapan untuk tumbuh dan menjadi yang terbaik dari dirinya. Potensi diri tidak akan berkembang dengan sendirinya tanpa adanya usaha, dan sejauh mana seseorang berusaha akan menentukan seberapa besar potensi tersebut dapat terwujud dalam tindakan dan sikapnya. Individu yang memiliki kepercayaan diri akan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal (Fatimah, 2015).

Belajar adalah setiap perubahan perilaku yang diakibatkan pengalaman atau sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Oleh karena manusia bersifat dinamis dan terbuka terhadap berbagai bentuk perubahan yang dapat terjadi pada dirinya dan pada lingkungan

sekitarnya, maka proses belajar akan selalu terjadi tanpa henti dalam kehidupan manusia. Sebab, menurut kodratnya manusia memang harus didik tanpa pendidikan manusia tidak dapat berkembang sebagaimana layaknya (Amri, 2018). Metode berdiskusi hanya meningkatkan dapat keterampilan berbicara pada sebagian siswa saja. Maka, dibutuhkan metode yang tepat untuk meningkatkan keterampilan dan rasa percaya diri siswa secara keseluruhan.

Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode bermain peran. Bermain peran melibatkan banyak siswa untuk memerankan tingkah laku manusia dalam hubungannya dengan masalah sosial. Penggunaan teknik bermain peran memiliki pengaruh yang cukup besar dan baik untuk kemajuan anak. Yang paling penting bagi seorang guru adalah kemampuan untuk mengeksplorasi ide secara lengkap, jujur, dan sabar (Hafiyah & Zaini, 2022). Manfaat penerapan strategi bermain peran ini dalam suatu kegiatan pembelajaran cukup menguntungkan, khususnya di siswa sekolah dasar.

Dari pendapat tersebut diatas dapat diketahui bahwa permainan peran memberikan manfaat yang positif terhadap hubungan sosial individu dengan individu lainnya. Keberhasilan model pembelajaran melalui teknik bermain peran bergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu bergantung pula pada persepsi siswa terhadap peran yang dimainkan terhadap situasi. Menurut Madrisah et al., (2020), "terdapat lima dalam bermain peran yaitu: (a) penentuan topik (a) penentuan anggota pemeran; (b) mempersiapkan peran; (c) latihan singkat dialog; dan (d) pelaksanaan main peran".

Pengalaman pengembangan kepercayaan diri di SDN 2 Pesanggrahan pernah mengimplementasikan model pembelajaran bermain peran sebagai salah satu metode untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap berbagai situasi kehidupan. Melalui pendekatan ini, siswa diberikan kesempatan untuk memerankan berbagai situasi, yang tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu mereka dalam memahami dan menyerap nilai-nilai pendidikan karakter secara lebih efektif. Pada matapelajaran Matematika wali kelas V dengan Materi Nilai Tempat.

Melalui strategi pembelajaran bermain peran kepada peserta kelas V diharapkan dapat mengembangkan tingkat kepercayaan diri siswa. Kepercayaan diri memiliki peran yang penting dalam pembelajaran anak. Anak yang percaya diri cenderung lebih berani untuk ikut serta dalam pelajaran, bertanya, dan mencoba hal-hal baru tanpa takut gagal. Mereka merasa yakin dengan kemampuannya, sehingga lebih termotivasi untuk belajar. Sebaliknya, anak yang kurang percaya diri sering merasa ragu dengan kemampuannya, sehingga cenderung menghindari tantangan atau kegiatan yang melibatkan orang lain. Oleh karena itu, pembelajaran yang mendukung kepercayaan diri, seperti memberi pujian yang membangun dan menciptakan lingkungan yang positif, sangat penting agar anak bisa belajar dan berkembang dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut dalam mengidentifikasi hubungan antara perilaku dan aktivitas bermain peran pada anak penting untuk membantu para orang tua, pendidik, dan ahli perkembangan anak dalam memahami dampak perilaku anak terhadap partisipasi dan manfaat yang diperoleh dari bermain peran. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang hubungan ini, intervensi dan pendekatan yang sesuai dapat dikembangkan untuk memfasilitasi pengalaman bermain peran yang positif dan mendukung perkembangan optimal anak.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas dan saran dari para peneliti sebelumnya yaitu untuk mengadakan penelitian yang sejenis tentang bermain peran dengan pembahasan yang lebih luas.

Maka saya tertarik untuk mengambil penelitian ini dengan judul "Analisis Pengalaman Siswa dalam Mengembangkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bermain Peran Di SDN 2 Pesanggrahan", dengan melihat dari aspek perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dampak dan hambatan dari pengalaman siswa dalam bermainn peran pada kelas V Di SDN 2 Pesanggrahan dengan menggunakan metode penelitian Kualitatif.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara mendalam, menggambarkan kondisi nyata sebagaimana adanya tanpa manipulasi terhadap variabel. Penelitian deskriptif kualitatif sangat sesuai digunakan untuk mengeksplorasi pengalaman siswa dalam mengembangkan kepercayaan diri melalui kegiatan bermain peran. Yuliani (2018) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kualitatif memerlukan keterampilan dalam menyederhanakan dan mengelola data tanpa menghilangkan konteks dan kompleksitasnya. Sugiyono (2020) menambahkan bahwa pendekatan ini berlandaskan pada filsafat postpositivisme dan menekankan peran peneliti sebagai instrumen utama, pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, serta analisis data bersifat induktif dan lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Sejalan dengan itu, Ahmad dan Mustika (2021) menyatakan bahwa metode deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fenomena apa adanya tanpa memberikan perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini dipilih karena bersifat eksploratif, menggambarkan pengalaman siswa dalam konteks nyata selama proses pembelajaran dengan metode bermain peran di kelas V SDN 2 Pesanggrahan, Kecamatan Plumbon, Kabupaten Cirebon, dengan menekankan makna dan pemahaman yang mendalam terhadap subjek yang diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Pesanggrahan, tepatnya di kelas V, yang terletak di Jalan Cendrawasih Pesanggrahan, Desa Pesanggrahan, Kecamatan Plumbon, Kabupaten Cirebon. Penelitian dilakukan oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Cirebon, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada tahun pelajaran 2024/2025. Pelaksanaan dimulai pada bulan Desember 2024 dan berfokus pada eksplorasi pengalaman siswa dalam mengembangkan kepercayaan diri melalui kegiatan bermain peran.

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 14 siswa kelas V SDN 2 Pesanggrahan yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah pengalaman siswa dalam mengembangkan kepercayaan diri melalui kegiatan bermain peran. Pemilihan kelas V didasarkan pada pertimbangan psikologis, yaitu pada usia ini banyak siswa yang mengalami penurunan kepercayaan diri, merasa takut melakukan kesalahan, dan khawatir terhadap penilaian negatif dari orang lain, yang pada akhirnya menghambat partisipasi aktif mereka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam pengalaman siswa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan bermain peran dalam proses pembelajaran.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Sumber data primer diperoleh dari hasil wawancara yang mendalam dengan siswa dan guru mengenai pengembangan kepercayaan diri melalui kegiatan bermain peran. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui dokumentasi aktivitas pembelajaran yang menunjukkan keterlibatan siswa dalam kegiatan tersebut. Dokumentasi ini digunakan untuk memperkuat temuan yang diperoleh melalui observasi dan wawancara.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari tiga jenis, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara sistematis dengan menggunakan lembar pengamatan untuk mencatat aktivitas siswa selama kegiatan bermain peran berlangsung. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengalaman siswa serta faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri mereka. Wawancara dilakukan untuk menggali secara mendalam persepsi siswa mengenai pengalaman mereka dalam mengikuti kegiatan bermain peran, termasuk tantangan yang dihadapi dan faktor pendukung atau penghambat. Wawancara ini melibatkan siswa sebagai responden utama dan guru sebagai informan kunci untuk mengkonfirmasi informasi. Sementara itu, dokumentasi berfungsi sebagai bukti visual dan tertulis untuk menunjukkan bagaimana kegiatan berlangsung, termasuk kondisi lingkungan belajar dan interaksi antar siswa. Dokumentasi berupa foto, catatan, dan materi hasil kerja siswa digunakan untuk mendukung data observasi dan wawancara, serta memberikan transparansi terhadap proses penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu observasi,

wawancara, dan dokumentasi, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2020). Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran yang berlangsung di kelas V SDN 2 Pesanggrahan, dengan fokus pada perilaku siswa saat bermain peran. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru dan siswa untuk menggali informasi mengenai dinamika pembelajaran dan perkembangan kepercayaan diri siswa selama kegiatan bermain peran. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai pelengkap untuk memperkuat data dari observasi dan wawancara, serta memberikan bukti konkret terhadap proses yang diteliti. Dokumentasi ini meliputi catatan peristiwa, gambar, dan hasil karya siswa yang relevan dengan tema penelitian.

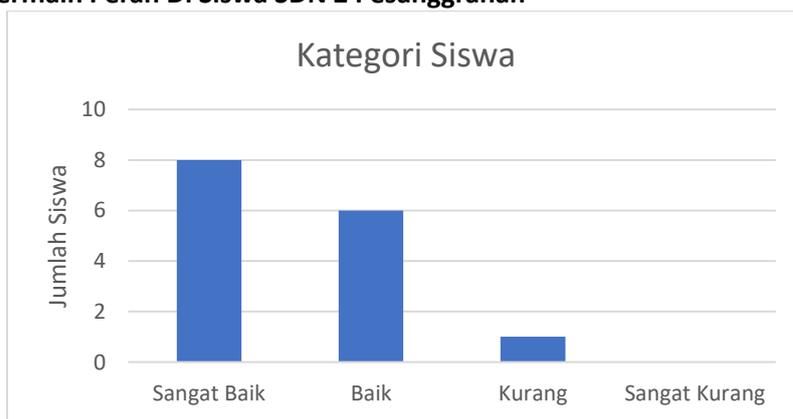
Dalam rangka memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu membandingkan data dari berbagai sumber seperti siswa, guru, dan hasil dokumentasi. Menurut Creswell (2012), triangulasi adalah proses memperkuat bukti dari berbagai jenis data dan individu untuk memastikan akurasi dan kredibilitas temuan penelitian. Dengan menggabungkan data dari berbagai sumber dan teknik, peneliti dapat membangun deskripsi dan tema yang kuat, serta meningkatkan validitas hasil penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan sebagaimana dikemukakan oleh Yuliani (2018), yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan sejak awal proses penelitian dan berlanjut secara terus menerus selama proses pengumpulan data. Proses ini mencakup pemilihan dan penyederhanaan data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk naratif, matriks, atau grafik agar dapat ditinjau secara menyeluruh untuk pengambilan kesimpulan. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, di mana peneliti secara terus menerus mencari pola, makna, dan hubungan antar data untuk menjawab pertanyaan penelitian. Kesimpulan yang diperoleh bersifat terbuka dan terus disempurnakan seiring bertambahnya data, sehingga mencerminkan pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

a. Kegiatan Bermain Peran Di Siswa SDN 2 Pesanggrahan

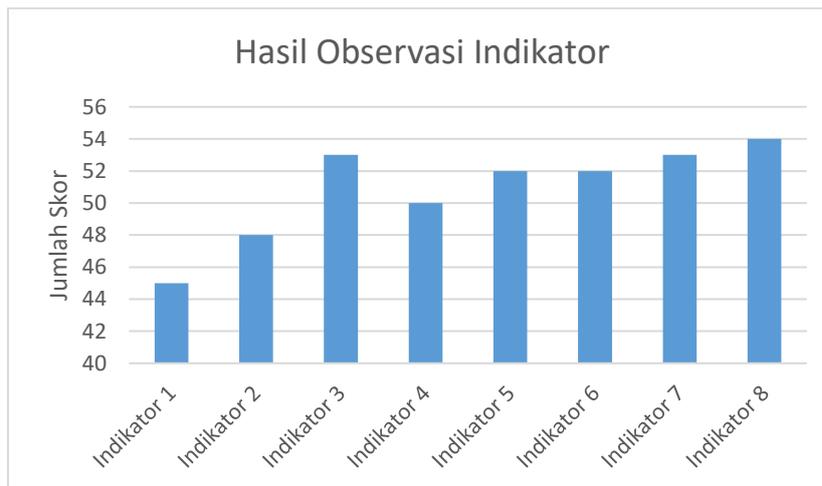


Gambar 1. Hasil Observasi Siswa di Kelas V

Berdasarkan Gambar 1, hasil observasi terhadap kepercayaan diri siswa dalam kegiatan bermain peran di kelas V SDN 2 Pesanggrahan menunjukkan bahwa 53,3% siswa berada dalam kategori sangat baik, 40% dalam kategori baik, dan 6,7% dalam kategori kurang, tanpa siswa yang masuk kategori sangat kurang. Kegiatan ini dilaksanakan pada 10 Mei 2025 dan diikuti oleh 15 dari 21 siswa. Dari jumlah tersebut, 8 siswa tergolong sangat baik, 6 baik, dan 1 kurang dalam menunjukkan kepercayaan diri saat bermain peran.

Satu siswa dengan inisial AP diamati memiliki kepercayaan diri rendah. Meskipun berperan sebagai penjual, AP hanya melayani pembeli tanpa benar-benar terlibat aktif dalam dialog transaksi. Saat diwawancarai, AP mengaku, “Ga percaya diri karena takut salah.” Hasil wawancara lanjutan dengan guru kelas mengungkapkan bahwa AP mengalami hambatan dalam membaca, berhitung, dan mencatat, meskipun kemampuan berpikirnya tergolong baik.

Fakta ini menunjukkan bahwa rendahnya kepercayaan diri siswa dapat disebabkan oleh keterbatasan pemahaman materi dan persepsi terhadap kesulitan belajar. Kedua faktor tersebut dapat menimbulkan rasa tidak mampu, diperparah oleh rasa malu atau takut salah, sehingga menurunkan partisipasi aktif dan efektivitas pembelajaran. Observasi ini juga menyoroti delapan aspek kepercayaan diri berdasarkan teori Albert Bandura, yang diamati secara khusus pada siswa kelas V.



Gambar 2. Hasil Observasi Indikator

Berdasarkan Gambar 2, siswa menunjukkan pemahaman yang cukup baik secara umum. Indikator 3, 7, dan 8 menjadi kekuatan utama, mencerminkan penguasaan materi yang lebih merata. Sebaliknya, indikator 1 dan 2 masih tergolong rendah dan perlu menjadi fokus perbaikan. Untuk itu, disarankan penguatan metode pengajaran terutama pada dua aspek tersebut, dengan menekankan pengalaman langsung (*mastery experience*) dan pembelajaran melalui pengamatan (*vicarious experience*).

1. Pengalaman Siswa dalam Mengembangkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bermain Peran

Wawancara dengan siswa dan guru kelas V setelah pelaksanaan kegiatan bermain peran dalam pembelajaran matematika (materi satuan nilai) menunjukkan bahwa meskipun ada siswa yang memperoleh nilai sangat baik (kategori 4), hal itu tidak sepenuhnya mencerminkan tingkat kepercayaan diri yang tinggi. Kegiatan ini melibatkan tiga kelompok, masing-masing terdiri dari tujuh siswa, dengan dua siswa berperan sebagai penjual dan sisanya sebagai pembeli. Namun, wali kelas menyampaikan bahwa efektivitas kegiatan terbatas karena kondisi kelas yang kurang kondusif:

“Untuk kegiatan tadi sebenarnya menurut saya tidak semua efektif dan tidak semua berhasil karena tau sendiri keadaan kelas tidak begitu kondusif..”

Hal ini menunjukkan bahwa gangguan seperti kebisingan dan kurangnya kedisiplinan menghambat tercapainya tujuan utama, yaitu peningkatan kepercayaan diri.

Lebih lanjut, guru juga mengungkapkan bahwa partisipasi masih didominasi oleh siswa yang sama, sementara lainnya pasif:

“Sampai saat ini belum ada paling kalau praktek ya itu itu saja orangnya... yang lainnya tinggal liat dan ngikutin...”

Pernyataan ini mengindikasikan bahwa pendekatan bermain peran belum sepenuhnya

efektif dalam melibatkan seluruh siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih inklusif dan disesuaikan dengan karakter serta kebutuhan masing-masing siswa agar tujuan penguatan kepercayaan diri benar-benar tercapai.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Bermain Peran

Kegiatan bermain peran terbukti efektif dalam membangun rasa percaya diri siswa, meskipun hasilnya tidak selalu seragam. Dari wawancara guru kelas V dan siswa setelah pelaksanaan kegiatan, terungkap bahwa sebagian besar siswa merasa senang saat mengikuti aktivitas tersebut. Hal ini tergambar dalam kutipan-kutipan berikut:

Tabel 1. Hasil Wawancara

No.	Responden	Pernyataan	Hasil Wawancara
1.	DM	Ceritakan pengalaman saat kalian berhasil melakukan peran tertentu dengan baik? Bagaimana perasaanmu waktu itu?	Senang, karena bisa membeli dagangan teman-teman.
2.	CRA		Senang, karena bisa bermain jualan-jualan bersama teman-teman.
3.	DAL		Senang, karena bisa jadi penjual.
4.	R		Senang, karena bisa membeli jajanan ke teman-teman.
5.	MAB		Senang, bisa belajar sambil bermain.
6.	MAA		Senang, bisa jadi penjual.

Tabel di atas memperlihatkan bahwa bermain peran menjadi metode yang menyenangkan bagi siswa, karena menggabungkan unsur belajar dan bermain. Suasana yang santai ini membantu siswa belajar tanpa tekanan, sehingga lebih terbuka untuk berpartisipasi.

Namun, tidak semua siswa dapat merespon metode ini secara optimal. Wali kelas V mengungkapkan bahwa beberapa siswa, seperti R, memiliki kendala dalam mengekspresikan diri di depan kelas:

“R itu bisa kalau di kelas... tapi kalau maju ke depan sendiri dan menyampaikan, R agak susah... Dia tuh pernah bilang ‘Buat apa Bu saya itu maju ke depan, lagian nggak ada pengaruhnya.’”

Pernyataan ini menunjukkan bahwa rasa percaya diri siswa tidak hanya dipengaruhi oleh metode pembelajaran, tetapi juga oleh motivasi internal dan persepsi pribadi. Untuk memperdalam temuan, peneliti mewawancarai langsung siswa R, yang menyatakan:

“Percaya diri setelah melakukan bermain peran sebagai pembeli.”

Meskipun dalam observasi R tampak percaya diri saat berinteraksi dengan teman, wawancara menunjukkan adanya rasa malu saat tampil sendiri. Ini menegaskan bahwa peningkatan kepercayaan diri tidak hanya bergantung pada pengalaman individu, tetapi juga pada dukungan sosial dari lingkungan kelas.

Dengan demikian, keberhasilan metode bermain peran dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dipengaruhi oleh kombinasi faktor, seperti keterlibatan aktif, pengalaman langsung, serta penguatan dari teman sebaya. Strategi pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap karakter siswa menjadi kunci agar pendekatan ini benar-benar efektif.

3. Tantangan yang Dihadapi Siswa dalam Mengembangkan Kepercayaan Diri Selama Proses Pembelajaran

Tantangan utama yang dihadapi siswa muncul saat pengenalan materi baru, karena tingkat pemahaman mereka tidak sama. Guru harus memastikan semua siswa benar-benar memahami materi, sebagaimana disampaikan oleh wali kelas V:

“Tidak pernah sekali kalau nerangin apa-apa... pasti 2–3 kali pengulangan karena kondisi kelasnya seperti itu... biasanya mereka belajar dari kesalahannya begitu.”

Selain perbedaan pemahaman, sikap negatif siswa juga menjadi hambatan. Sebagian besar siswa menunjukkan respons pesimis bahkan sebelum mencoba. Hal ini ditegaskan oleh guru:

"Kalau mereka mayoritas anaknya manja langsung bilang 'Ibu gabisa'... jadi anak-anak belum bisa untuk mengetahui sejauh mana kemampuan mereka karena sudah ngeluh di awal..."

Dalam kegiatan bermain peran, meski LKPD dan instruksi telah diberikan secara jelas, siswa tetap sering bertanya ulang, menandakan kurangnya kemandirian dan rasa percaya diri. Guru pun perlu memberikan motivasi ekstra, seperti diceritakan:

"Untuk menumbuhkan rasa percaya diri paling dikasih motivasi saja... lewat cerita-cerita aja paling motivasinya."

Upaya membangun keberanian siswa juga dilakukan melalui pendekatan verbal yang lembut dan suportif:

"Paling saya bilang 'Gapapa cung, maju ga akan diejek'... Mereka mau maju tapi harus dirayurayur dulu..."

Siswa juga cenderung belajar dari contoh teman, yang membantu mereka memahami materi secara lebih konkret:

"Kalau mereka belajar dari temennya... seperti 'Oh jawabannya seperti begini' jadi mereka biar contoh menjawabnya."

Meski kerja kelompok efektif dalam mendukung pembelajaran, praktik menyalin tugas teman masih menjadi kendala. Guru menerapkan strategi untuk mencegah hal ini:

"Untuk anak-anak yang pintar ketika sudah mengerjakan saya ambil untuk dikumpulkan... agar tidak ada kecurangan untuk teman yang belum selesai."

Strategi ini membantu membentuk kebiasaan belajar yang jujur dan mandiri. Dengan demikian, tantangan dalam membangun kepercayaan diri siswa tidak hanya berkaitan dengan metode pembelajaran, tetapi juga dengan sikap, kebiasaan belajar, dan strategi guru dalam menciptakan iklim kelas yang kondusif dan suportif.

b. Pembahasan Kegiatan Bermain Peran Di SDN 2 Pesanggrahan untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SDN 2 Pesanggrahan, metode bermain peran diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok, masing-masing berisi tujuh orang. Namun, ditemukan kendala partisipasi, terutama dari siswa yang kesulitan dalam pelajaran Matematika, sehingga mereka kurang aktif berkontribusi. Selain itu, pembagian kelompok tidak berjalan sesuai rencana karena sebagian siswa menolak digabungkan dengan lawan jenis. Akibatnya, terbentuk kelompok berdasarkan jenis kelamin, bukan kemampuan akademik seperti yang dirancang oleh guru (Zativalen et al., 2022).

Pembelajaran kelompok juga dipilih karena keterbatasan buku, agar siswa bisa belajar bersama dan saling membantu. Meski begitu, kelas yang ramai dan jumlah siswa yang banyak membuat metode ini kurang efisien. Kendati demikian, sebagian siswa merespons positif karena metode ini menyenangkan, menyerupai permainan, dan relevan dengan kehidupan nyata.

Permainan peran juga memicu keterlibatan emosional siswa, membantu mereka memahami materi lebih mudah, meningkatkan keberanian, dan membangun kepercayaan diri, terutama bagi yang pasif dalam metode konvensional. Meskipun masih ada tantangan teknis, pendekatan ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

1. Pengalaman Siswa dalam Mengembangkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bermain Peran

Kegiatan bermain peran dilaksanakan di kelas V SDN 2 Pesanggrahan dalam pelajaran Matematika dengan topik bilangan. Siswa diminta mensimulasikan transaksi jual beli dengan berperan sebagai penjual dan pembeli. Mereka dibagi menjadi tiga kelompok, masing-masing

terdiri dari tujuh orang. Setiap kelompok membawa barang dagangan sebagai alat peraga: mie, es teh, dan keripik. Penjual bertugas melayani pembeli dari kelompok lain, sementara pembeli melakukan transaksi sesuai skenario pembelajaran.



Gambar 3. Poster Menu Dagangan

Pada Gambar 3 terlihat poster yang digunakan siswa saat bermain peran sebagai penjual, berisi daftar produk dan harga. Siswa membawa barang contoh seperti kelereng atau batu untuk ditukar dengan uang mainan yang telah disediakan. Selain itu, guru membagikan LKPD yang harus diisi siswa, berisi catatan 10 transaksi pembelian lengkap dengan jumlah barang, harga per unit, dan total biaya.



Gambar 4. LKPD Siswa

Pada Gambar 4, siswa yang berperan sebagai pembeli mengisi LKPD untuk mencatat jenis dan jumlah barang yang dibeli dari kelompok penjual. Setiap siswa dibekali uang mainan dengan nominal bervariasi, seperti Rp500 hingga Rp100.000, guna mendukung simulasi transaksi. Pembeli mencatat pembelanjaannya sesuai harga, sementara penjual menghitung total penjualan dan melaporkannya dalam presentasi kelas. Nominal yang paling sering digunakan dalam aktivitas ini adalah Rp2.000, Rp5.000, Rp10.000, dan Rp20.000. Kegiatan ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep bilangan dalam konteks nyata dan menyenangkan.



Gambar 5. Kegiatan Bermain Peran

Gambar 5 menunjukkan siswa menggunakan poster untuk mendukung peran sebagai penjual. Sebagian berperan sebagai penjual, lainnya sebagai pembeli, sehingga seluruh siswa terlibat secara aktif. Pembeli didorong melakukan banyak transaksi guna melatih kemampuan menghitung uang serta memahami proses memberi dan menerima kembalian.



Gambar 6. Kegiatan Bermain Peran

Gambar 6 menampilkan siswa yang terlibat dalam simulasi transaksi jual beli, dengan guru memantau jalannya kegiatan. Siswa yang berperan sebagai pembeli tampak beraktivitas secara kolektif. Kolaborasi ini menjadi kunci dalam membangun rasa percaya diri, karena kerja kelompok membuat siswa lebih yakin saat menjalankan peran masing-masing.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Bermain Peran

Metode bermain peran terbukti efektif meningkatkan kepercayaan diri siswa. Melalui aktivitas ini, siswa diberi ruang untuk mengekspresikan diri, berbicara di depan umum, dan berinteraksi aktif dalam lingkungan yang terstruktur. Simulasi transaksi jual beli yang dilakukan secara berkelompok juga melatih kerja sama, komunikasi, dan pemahaman peran dalam situasi nyata.



Gambar 7. Kegiatan Bermain Peran

Gambar 7 menampilkan aktivitas permainan peran yang dijalankan oleh murid kelas V. Dalam ilustrasi itu, terlihat bahwa para siswa melaksanakan kegiatan secara berkelompok, yang merupakan salah satu elemen penting untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka. Kerjasama dalam permainan peran memungkinkan siswa untuk merasa lebih nyaman dan berani dalam menjalankan peran mereka. Dalam skenario ini, siswa yang berperan sebagai penjual berinteraksi dengan rekan-rekan yang mengambil peran sebagai pembeli, di mana pembeli dipilih dari siswa yang memiliki keterampilan berhitung yang baik. Tujuannya adalah agar mereka dapat dengan tepat menghitung total biaya dan menetapkan jumlah kembalian yang benar.



Gambar 8. Kegiatan Bermain Peran

Faktor penting dalam meningkatnya kepercayaan diri siswa adalah peran aktif guru. Gambar 8 menunjukkan guru mendampingi dan membantu siswa saat mengalami kesulitan. Dukungan ini membuat siswa tidak takut bertanya atau melakukan kesalahan. Beberapa siswa masih kesulitan memberi kembalian, namun dengan bantuan teman dan dorongan guru, kepercayaan

diri mereka meningkat. Guru juga membimbing secara perlahan, mengoreksi dengan sabar, dan memberikan pujian sebagai apresiasi atas keberhasilan siswa.

3. Tantangan yang Dihadapi Siswa dalam Mengembangkan Kepercayaan Diri Selama Proses Pembelajaran

Selama kegiatan bermain peran, siswa menghadapi tantangan terutama dalam kemampuan berhitung dan keterampilan sosial. Siswa yang kurang mahir berhitung cenderung memilih peran pedagang, karena pembeli lebih aktif dalam perhitungan harga dan kembalian. Di sisi lain, siswa yang kurang percaya diri dalam bersosialisasi juga memilih menjadi pedagang untuk meminimalkan interaksi. Namun, pembagian peran tidak selalu didasarkan pada kemampuan, melainkan kedekatan pertemanan, sehingga proses belajar menjadi kurang optimal.

Siswa dengan keterbatasan kemampuan sering pasif karena takut diejek saat melakukan kesalahan, memperlihatkan pentingnya peran guru dalam mengarahkan aktivitas. Gangguan dari siswa yang kurang disiplin dan kericuhan di antara pembeli juga mengganggu konsentrasi kelas.

Fenomena ini dapat dijelaskan melalui teori self-efficacy Bandura, yaitu keyakinan individu terhadap kemampuannya mencapai tujuan. Bandura mengidentifikasi empat sumber self-efficacy: pengalaman langsung, observasi terhadap orang lain, dukungan sosial, dan kondisi emosional. Siswa yang berhasil menjalankan peran mendapatkan pengalaman positif yang memperkuat self-efficacy. Sebaliknya, mereka yang gagal atau kurang mendapat kesempatan tidak memiliki akses ke sumber penguatan tersebut.

Kurangnya dukungan sosial dari guru dan teman juga menghambat tumbuhnya kepercayaan diri. Emosi negatif seperti malu dan takut memperlemah self-efficacy. Oleh karena itu, meskipun bermain peran efektif sebagai langkah awal, perlu strategi tambahan: pengalaman belajar yang beragam, dukungan sosial yang kuat, dan lingkungan kelas yang aman secara emosional untuk membangun rasa percaya diri secara menyeluruh dan berkelanjutan.

A. Pembahasan

a) Kegiatan Bermain Peran dalam Kurikulum

Kegiatan peran yang dilaksanakan dalam kurikulum sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha yang direncanakan dan disadari, yang bertujuan untuk membangun suasana pembelajaran serta proses belajar yang membuat siswa aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Para pendidik diharapkan memiliki berbagai keterampilan dalam proses pengajaran, sehingga sasaran pendidikan dapat tercapai dengan efektif. Bukan pendidikan jika tidak mampu membawa perubahan (Sutisno & Nurdiyanti, 2020). Tujuan dari pendidikan adalah untuk menghasilkan individu yang berkualitas serta berkarakter, yang memiliki pandangan yang luas ke depan demi mencapai aspirasi yang diinginkan.

Berdasarkan Kurikulum Nasional kegiatan bermain peran terdapat di kelas V, semester 2. Metode bermain peran dapat membantu siswa dalam berinteraksi sosial, dan diharapkan kegiatan ini bisa menjadi salah satu cara yang efektif. Kemampuan berbicara adalah salah satu aspek bahasa yang penting dan perlu dikuasai dengan baik oleh siswa SD agar bisa berkomunikasi secara verbal (Husada et al., 2019). Oleh karena itu, para pengajar menerapkan metode ini dalam kegiatan yang disesuaikan dengan materi yang relevan. Teknik pengajaran melalui bermain peran merupakan sebuah metode untuk memahami pelajaran serta mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap karakter tertentu.

Siswa diberikan peluang untuk menjalani sebuah karakter yang telah ditentukan, umumnya dalam kegiatan tersebut mereka akan menampilkan situasi yang biasanya terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Model pengajaran melalui peran adalah salah satu jenis pengajaran sosial yang melibatkan siswa untuk berakting sebagai karakter dalam bahan ajar atau kejadian yang disampaikan dalam bentuk narasi sederhana (Suwija, 2022). Dalam setiap karakter itu, seorang anak perlu dapat bersikap sesuai dengan peran yang diambarnya.

Melalui permainan peran, peserta didik berusaha menjelajahi isu-isu yang berkaitan dengan interaksi antar manusia dengan cara mengekspresikannya. Kemampuan berkomunikasi tidak hanya mendukung anak dalam aspek pendidikan, tetapi juga memiliki dampak pada berbagai aspek perkembangan mereka, termasuk membantu anak diterima dalam lingkungan sosial di sekitarnya. Keterampilan komunikasi yang baik dapat anak-anak peroleh dari aktivitas yang sangat dekat dengan dunianya, yaitu melalui bermain (Inten, 2017).

Sesuai dengan Kurikulum Merdeka, bermain peran berfungsi sebagai metode pembelajaran yang relevan dan berarti bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan komunikasi mereka. Melalui kegiatan yang berkaitan dengan dunia anak, mereka mampu mengungkapkan diri, memahami hubungan sosial, serta mengembangkan kompetensi sesuai profil pelajar Pancasila, seperti kemampuan berkomunikasi, kerjasama, dan berpikir kritis, yang berkontribusi pada perkembangan mereka secara menyeluruh di lingkungan pendidikan maupun sosial. Maka lingkungan hidup merupakan salah satu sarana edukasi dan pendidikan karakter (Sutisno & Afendi, 2018).

Jadwal untuk kegiatan peran di SDN 2 Pesanggrahan tidak ditentukan pada tanggal-tanggal tertentu. Pelaksanaannya bersifat luwes dan akan disesuaikan berdasarkan keadaan serta kebutuhan pembelajaran di ruang kelas. Wali kelas sebagai pengarah proses belajar memiliki peranan vital dalam merencanakan serta memilih waktu yang tepat untuk menerapkan metode permainan peran, terutama ketika menyampaikan tema-tema yang berhubungan dengan pengembangan karakter, nilai-nilai sosial, atau pemahaman konsep tertentu secara relevan.

Menggabungkan nilai karakter dalam mata pelajaran memerlukan guru untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menentukan metode pengajaran yang dapat menggerakkan siswa, mendorong kemandirian, dan meraih tujuan belajar (Afendi et al., 2022). Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, aktivitas bermain peran sangat tepat karena mendukung pengembangan Profil Pelajar Pancasila, terutama dalam aspek kerja sama, kreativitas, dan berpikir kritis. Kegiatan yang berlangsung dalam pelajaran Matematika tentang nilai angka mengajarkan metode perhitungan, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan berhitung yang baik. Sebab, keterampilan menghitung adalah salah satu keahlian dasar yang wajib dikuasai oleh murid Sekolah Dasar sebagai elemen dari literasi numerasi (Nursya'adah et al., 2025). Menitik fokuskan kemampuan berhitung metode ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan diri, berkolaborasi, serta memahami materi ajar melalui pengalaman nyata yang mengasyikkan.

Setelah modul atau rencana pengajaran dirampungkan, wali kelas akan memberikan petunjuk yang jelas kepada siswa mengenai alat dan bahan yang diperlukan. Alat dan bahan ini dapat disesuaikan dengan tema atau skenario yang dimainkan, dan bisa berasal dari barang-barang sederhana yang ada di sekitar sekolah atau rumah, sehingga mudah didapat oleh siswa SD. Wali kelas juga akan memberikan panduan peran yang sesuai dengan tahap perkembangan usia mereka, serta memastikan setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif. Melalui kegiatan bermain peran ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan sosial, merasa percaya diri, serta mengasah komunikasi yang efektif sejak usia dini.

Kegiatan berperan juga mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok, saling mendengarkan, serta menghargai sudut pandang teman. Melalui proses ini, nilai-nilai seperti empati, tanggung jawab, dan toleransi dapat terintegrasi secara alami melalui interaksi dari peran yang mereka jalankan. Atmosfer pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, karena siswa terlibat langsung dalam situasi yang menyerupai realitas.

Di samping itu, guru dapat melakukan refleksi bersama setelah kegiatan selesai, dengan mengajak siswa berdiskusi mengenai peran yang diambil, tantangan yang dihadapi, dan aspek-aspek yang perlu diperbaiki. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat pemahaman terhadap materi, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis dan evaluatif. Dengan demikian, bermain peran menjadi metode pembelajaran yang efektif dan holistik, yang mendukung pertumbuhan akademik serta karakter siswa.

b) Pengalaman Siswa SDN 2 Pesanggrahan dalam Mengembangkan Kepercayaan Diri Melalui Bermain Peran.

Aspek yang pertama kepercayaan diri yaitu Pengalaman Penguasaan (*Mastery Experiences*), aspek ini untuk mengatasi tantangan atau menyelesaikan tugas yang sulit dengan menggunakan sumber data observasi. Hasil penelitian yang didapatkan peneliti melalui observasi ini memfokuskan kepada pengalaman penugasan dalam menyelesaikan tugas di kelas dalam kegiatan bermain peran. Setiap kelompok menjalankan aktivitas sesuai dengan instruksi, dengan membagi tanggung jawab masing-masing dan menetapkan perwakilan yang berfungsi sebagai pembeli dan penjual.

Aspek yang kedua Pengalaman Vicarious (*Vicarious Experiences*), aspek ini untuk mengetahui siswa lebih berani mencoba setelah melihat orang lain berhasil dengan lebih berani mencoba setelah melihat orang lain berhasil. Hasil penelitian dari observasi mengenai pengalaman siswa dalam kegiatan bermain peran dimana siswa melakukan aktivitas secara kolaboratif. Peneliti menemukan siswa yang ikut serta secara optimal karena siswa dapat mengikuti teman sebaya dan berani untuk mencoba memainkan peran.

Aspek yang ketiga Dukungan Sosial (*Social Persuasion*), aspek ini untuk mengetahui siswa ketika Menerima dorongan positif atau pujian dari orang lain. Hasil penelitian dari wawancara ini peneliti melakukan sesi wawancara kepada guru dan siswa mengenai dukungan sosial seperti motivasi dari guru kepada siswa maupun dari sesama siswanya. Hasil pada wawancara tersebut guru selalu memberikan dukungan kepada semua siswa dalam kelas akan tetapi teman sebaya yang ada di kelas ada beberapa siswa yang memang mengejek menjadikan salah satu faktor utama siswa yang malu untuk mencoba karena takut salah. Ketika siswa memiliki kepercayaan diri dengan apresiasi di dalam satu lingkup kelas siswa lainnya akan merasa berani dan mau mencoba mengambil risiko.

Aspek yang keempat Faktor Emosional dan Fisiologis (*Emotional and Physiological States*), aspek ini untuk melihat ketika siswa bermain peran dalam melakukan bermain peran. Hasil penelitian dari wawancara ini yaitu berdasarkan aktivitas di lapangan dan hasil dari wawancara yang dilakukan, peneliti mengidentifikasi bahwa terdapat siswa yang merasa nyaman dan ada pula yang masih merasa cemas untuk mencoba. Ketakutan untuk mencoba yang dirasakan oleh siswa biasanya diakibatkan oleh kekhawatiran melakukan kesalahan, yang pada dasarnya berasal dari ketidakmampuan mereka dalam memahami materi.

Aspek yang kelima Persepsi Kognitif (*Cognitive Perception*), aspek ini untuk Percaya bahwa kegagalan adalah peluang untuk belajar. Hasil penelitian dari wawancara ini yaitu Percaya bahwa kegagalan menjadi peluang untuk belajar. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti dari wawancara ini yaitu saat dilakukan sesi tanya jawab dengan guru kelas V, terungkap bahwa murid yang merasa tidak berhasil akan berusaha untuk memperbaiki diri setelah menerima umpan balik, dengan cara mempelajari kesalahan yang telah dibuat sebelumnya.

c) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi dan Menghambat Pengembangan Kepercayaan Diri Siswa.

Aspek yang pertama Bermain Peran yaitu Modeling (Peniruan Perilaku Positif), aspek ini bertujuan peneliti untuk mengetahui siswa dalam meniru perilaku yang menunjukkan kepercayaan diri. Hasil penelitian dari observasi ini yaitu dalam aktivitas ini, yang diadakan secara kelompok, pelajar bisa melakukannya secara kolektif. Dalam kegiatan yang berlangsung secara kelompok, pelajar akan merasa lebih yakin untuk melakukannya karena dapat menyaksikan teman-temannya berusaha dan menunjukkan kepercayaan diri.

Aspek yang kedua Vicarious Learning (Pembelajaran Melalui Pengamatan), aspek ini untuk mengetahui siswa pada kegiatan bermain peran dalam meningkatnya rasa percaya diri setelah mengamati orang lain bermain peran. Hasil penelitian pada aspek ini peneliti melakukan pengamatan pada kegiatan di kelas yaitu bermain peran. Pada kegiatan siswa saling bergantian antara yang bertindak sebagai pembeli dan penjual yang dilayani. Hal ini memungkinkan siswa

untuk mengamati terlebih dahulu bagaimana cara melaksanakannya setelah melihat teman-temannya.

Aspek yang ketiga Pembelajaran Melalui Pengamatan (Vicarious Learning) dan Pengelolaan Kegagalan, aspek ini untuk mengetahui berani mencoba lagi setelah gagal, karena melihat orang lain mengatasi kegagalan dengan baik. Hasil penelitian dari wawancara ini yaitu dalam pertemuan tanya jawab dengan pengajar kelas V, terungkap bahwa murid yang merasa belum berhasil biasanya terdorong untuk meningkatkan diri setelah mendapatkan umpan balik, dengan cara mengevaluasi kesalahan yang telah mereka buat sebelumnya.

4. Kesimpulan

Pembelajaran berbasis bermain peran menjadi pendekatan yang efektif dalam membangun kepercayaan diri siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Metode ini tidak hanya mendorong partisipasi aktif, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendekati realitas kehidupan sehari-hari siswa. Penelitian ini mengungkapkan berbagai dinamika yang muncul selama proses pembelajaran, mulai dari pengalaman positif yang membangun hingga tantangan yang harus dihadapi. Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain peran perlu dipandang sebagai strategi pedagogis yang bernilai untuk mengembangkan keterampilan sosial dan afektif siswa, termasuk rasa percaya diri.

Pertama, dari segi pengalaman siswa dalam mengembangkan kepercayaan diri, kegiatan bermain peran terbukti efektif karena melibatkan simulasi sosial dalam kelompok kecil yang berbasis pada hubungan pertemanan. Hal ini memberikan rasa aman dan keberanian bagi siswa untuk tampil. Guru turut berperan dalam menciptakan suasana yang kondusif melalui pengelompokan yang tepat dan arahan sistematis. Aktivitas yang menyenangkan dan penggunaan alat bantu seperti uang mainan dan poster menu turut memperkuat pengalaman belajar yang aktif dan kreatif, sekaligus meningkatkan keterampilan sosial. Pengalaman ini mencerminkan aspek Selection Prozesse dalam teori Albert Bandura, yang menunjukkan bahwa dukungan sosial memengaruhi pilihan individu dalam berpartisipasi.

Kedua, faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan kepercayaan diri siswa meliputi hubungan sosial antar siswa, peran guru, dan metode pembelajaran yang kontekstual. Interaksi dengan teman sebaya yang akrab menciptakan rasa nyaman, sementara motivasi dan dukungan dari guru menambah keberanian siswa untuk mengekspresikan diri. Lingkungan belajar yang positif serta pendekatan yang menyenangkan melalui alat bantu pembelajaran membuat siswa merasa dihargai dan termotivasi. Temuan ini sejalan dengan Motivational Prozesse Bandura, yaitu kepercayaan diri yang tumbuh dari pengalaman keberhasilan dan penguatan sosial.

Ketiga, tantangan dalam mengembangkan kepercayaan diri siswa muncul dari ketidaksesuaian antara pengelompokan siswa dengan kenyamanan emosional mereka, ketidaksiapan dalam memahami peran yang diberikan, serta rendahnya kemampuan akademik yang membuat mereka ragu untuk tampil. Selain itu, guru menghadapi kendala dalam pengelolaan kelas saat kegiatan berlangsung serentak, menyebabkan gangguan fokus dan pengawasan. Kendati demikian, siswa tetap menikmati aktivitas karena kedekatannya dengan kehidupan sehari-hari. Aspek Affective Prozesse dari Bandura juga tampak dalam konteks ini, di mana tingkat stres dan kecemasan berpengaruh terhadap motivasi dan keberanian siswa dalam menghadapi tantangan.

Dengan demikian, kegiatan bermain peran bukan hanya sekadar metode pengajaran, tetapi juga merupakan sarana strategis untuk membentuk kepercayaan diri, kreativitas, serta keberanian siswa dalam mengekspresikan diri di lingkungan belajar yang mendukung.

References

- Afendi, A. H., Darmini, M., Sutisno, A. N., & Aziz, N. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Nilai Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 8(1), 47–52. <https://doi.org/10.32534/jps.v8i1.2956>

- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika Guru Dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008–2014. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>
- Amri, S. (2018). Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sma Negeri 6 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 3(2), 159.
- Bandura, A. (1997). *Psychological Modeling. Psychological Modeling*. <https://doi.org/10.4324/9781003110156>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research (4th ed.)*. Pearson Education.
- Fatimah, D. (2015). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1), 23–29. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk%5CnPENGEMBANGAN>
- Fitri, H. (2022). Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun Di Al-Hakim Padang Kadok Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat. 1–23.
- Hafiyah, Y. N., & Zaini, M. (2022). Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B di TK Darma Wanita Persatuan 2 Bayuglugur Situbondo. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 12–24. <https://doi.org/10.35719/preschool.v3i1.42>
- Hakim, L. (2022). Pengaruh Dukungan Sosial Dan Teman Sebaya Terhadap Kepercayaan Diri Anak Yatim Piatu Di Lksa Izzatul Jannah Sukodono Lumajang. *SIRAJUDDIN : Jurnal Penelitian Dan Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 54–66. <https://doi.org/10.55120/sirajuddin.v2i1.566>
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>
- Harlina, & Wardarita, R. (2020). PERAN PEMBELAJARAN BAHASA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63–68. <http://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/bisastra/index>
- Hartono, J. (2021). Metode Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1–29.
- Herlita, N. (2021). Efektivitas Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Di SMP Negeri 1 Darul Imarah Aceh Besar. 6.
- Hidayah, A. N., Diana, D., & Setiawan, D. (2022). Kegiatan Bermain Peran Untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Pada Kelompok Bermain Birrul Walidain Sragen. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 01. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1959>
- Husada, A., Asri Untari, M. F., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 124. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i2.17268>
- Inten, D. N. (2017). Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 109–120. <https://doi.org/10.29313/mediator.v10i1.2712>
- Izatusholihah, Y., Elan, & Muslihin, H. Y. (2021). Permainan Tebak Gambar dalam Menstimulasi Karakter Percaya Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 23–34. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7008>
- Khoerunnisa, N. (2015). Optimalisasi Metode Bermain Peran Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengasah Percaya Diri Anak Usia Dini. *Lentera*, XVIII(1), 77–91.
- Kibtiyah, A. M. (2024). Metode Pembelajaran Bermain Peran dalam meningkatkan Karakter Bangsa Siswa Kelas 3 SD. *Cendekia Pendidikan*, 3(9), 1–13. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/769>

- Lasut, F. T. (2023). Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Kegiatan Bermain Peran Anak Usia 5-6 Tahun Di TK YPK Theresia Kota Sorong. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Madrisah, Ahmad, A., & Naila Fauzia, S. (2020). Mengembangkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Peran Makro Di PAUD Bungong Tanjung Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 5(2), 10–21.
- Mahmud, M. (2019). The use of politeness strategies in the classroom context by English university students. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 8(3), 597–606. <https://doi.org/10.17509/ijal.v8i3.15258>
- Masriani, & Dina Liana. (2022). Optimalisasi Pengembangan Percaya Diri pada Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(01), 37–46. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.475>
- Mirhan, & Kurnia, J. B. J. (2016). Hubungan Antara Percaya Diri Dan Kerja Keras Dalam Olahraga Dan Keterampilan Hidup. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 86–96.
- Nursya'adah, S., Afendi, A. H., Rizal, F., & Hidayat, S. (2025). Penggunaan Media Paprik untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Meminjam Siswa Kelas II SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(01), 184–191. <https://doi.org/10.57008/jjp.v5i01.1223>
- Rahayu, P., Nanda Saridewi, & Aini Nadhokhotani Herpi. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Koloid. *Jurnal Pendidikan*, 25(1), 20–29. <https://doi.org/10.33830/jp.v25i1.7433.2024>
- Rais, M. R. (2022). Kepercayaan Diri (Self Confidence) Dan Perkembangannya Pada Remaja. *Al-Irsyad*, 12(1), 40. <https://doi.org/10.30829/al-irsyad.v12i1.11935>
- Saesari., Untari, & Nuvitalia. (2023). Analisis Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berkomunikasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4561–4570. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1149>
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
- Sianipar, D. (2023). Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik SD Negeri 28/IV Kota Jambi. 7, 31195–31207.
- Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.
- Suprayogi, M. N., & Soeriaatmadja, A. F. (2024). Hubungan Bermain Peran Dalam Pembelajaran Daring Dengan Tingkat Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Business Economic, Communication, and Social Sciences Journal (BECOSS)*, 6(2), 159–166. <https://doi.org/10.21512/becossjournal.v6i2.11766>
- Susanti, R. H., Andrianta, A., & Qurotaayunina, R. P. (2023). Pengembangan Prosocial Behavior Peserta Didik Jenjang Sekolah Menengah Pertama Melalui Teknik Bermain Peran. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(1), 97–104. <https://doi.org/10.21067/jmk.v8i1.8515>
- Sutisno, A. N., & Afendi, A. H. (2018). Penerapan Konsep Edu-Ekowisata Sebagai Media Pendidikan Karakter Berbasis Lingkungan. *Jurnal Ecolab*, 12(1), 1–11. <https://doi.org/10.20886/jklh.2018.2.1.1-11>
- Sutisno, A. N., & Nurdianti, D. (2020). Sistem Daring Pembelajaran Jarak Jauh sebagai Realisasi Merdeka Belajar di Masa Pandemi. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(2), 265. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i2.45286>
- Tanjung, Z., & Amelia, S. H. (2017). Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2), 2–6. <https://doi.org/10.29210/3003205000>
- Wardani, I. K., Hafidah, R. ., & Dewi, N. K. (2021). Hubungan antara Peran Guru dengan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 9(4), 225. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i4.54845>

- Yuliani, W. (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Zativalen, O., Tumardi, & Suhartono. (2022). Peningkatan Sikap Kerjasama Melalui Belajar Kelompok Dalam Pembelajaran Materi Pecahan Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Babat. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 10(1), 51–59.