



---

## PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENGATASI KURANGNYA PERCAYA DIRI SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI SD

**Imat Laelasari**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar. IKIP Siliwangi. Bandung, Indonesia.  
[imatlaelasari3@gmail.com](mailto:imatlaelasari3@gmail.com)

**Abstract.** This study was motivated by the limited research on the impact of the *role playing* learning model on students' self-confidence, despite its significant effect on learning effectiveness, especially in science subjects. The purpose of this study was to analyze the effectiveness of the *role playing* method in fostering students' self-confidence at MI Nurkholis PA. This research employed a qualitative approach with a case study design, involving 10 fifth-grade students selected through purposive sampling. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation, and analyzed using thematic analysis. The results show that implementing *role playing* increased students' courage to speak, active participation, and confidence expression during learning. These findings align with the theory of emotional engagement in learning and highlight the importance of *role playing* in developing students' affective domains. The main conclusion of this study is that the *role playing* model is effective in enhancing students' self-confidence in science learning. The implications include theoretical enrichment in active role-based learning and practical recommendations for teachers to implement this method more broadly in elementary education. This study also opens opportunities for further research on its long-term impacts.

**Keywords:** *role playing*; self-confidence; active learning; science education; elementary school

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya studi mengenai pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa, padahal fenomena ini memiliki dampak signifikan terhadap efektivitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan model *role playing* dalam membangun kepercayaan diri siswa di MI Nurkholis PA. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, melibatkan 10 siswa kelas V yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *role playing* meningkatkan keberanian siswa dalam berbicara, partisipasi aktif, serta ekspresi percaya diri selama pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori keterlibatan emosional dalam pembelajaran, dan menegaskan pentingnya model *role playing* dalam mengembangkan aspek afektif siswa. Simpulan utama penelitian ini adalah bahwa model *role playing* efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran IPA. Implikasi penelitian ini mencakup pengayaan literatur pembelajaran aktif berbasis peran, serta rekomendasi bagi guru untuk

menerapkan metode ini secara lebih luas dalam konteks pendidikan dasar. Penelitian ini juga membuka peluang studi lanjutan terkait keberlanjutan dampaknya dalam jangka panjang.

**Kata kunci:** *role playing*; kepercayaan diri; pembelajaran aktif; IPA; sekolah dasar

## A. LATAR BELAKANG

Realita yang terjadi di Sekolah Dasar, termasuk di MI Nurkholis , menunjukkan masih adanya siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah, terutama dalam konteks pembelajaran IPA. Rendahnya kepercayaan diri ini tercermin dari sikap pasif, ragu-ragu saat menjawab pertanyaan, dan kurangnya keberanian dalam mengungkapkan pendapat di kelas. Rahayu (2013) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran yang tidak memperhatikan pengembangan potensi anak turut menjadi pemicu utama menurunnya rasa percaya diri siswa. Saat guru hanya memperhatikan aspek akademik dan mengabaikan aspek afektif seperti rasa percaya diri, maka potensi siswa dalam berkembang secara utuh pun menjadi terhambat(Riyadi, n.d.).

Dalam upaya mengatasi permasalahan ini, perlu diterapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa secara emosional dan sosial. Model *role playing* memungkinkan siswa memerankan tokoh hidup atau benda mati, sehingga mereka terlibat langsung dalam proses belajar melalui imajinasi dan penghayatan peran (Huda, 2014). Hal ini diyakini mampu membangun rasa percaya diri siswa karena mereka dapat mengekspresikan diri secara spontan dalam suasana yang mendukung(Nugraha, n.d.).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar IPA dipengaruhi oleh faktor intrinsik seperti kurangnya rasa percaya diri siswa terhadap materi IPA yang dianggap sulit dan abstrak (Andira et al., 2022), serta faktor ekstrinsik seperti metode pembelajaran yang monoton (Ernita & Nindiati, 2024). Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada motivasi belajar secara umum dan belum secara khusus menyoroti pengaruh *role playing* terhadap aspek kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran IPA. Oleh karena itu, diperlukan kajian lanjutan yang lebih terfokus pada penguatan kepercayaan diri melalui pendekatan pembelajaran aktif(Sari et al., 2025).

Penelitian ini menawarkan kontribusi dengan cara mengkaji penerapan model *role playing* sebagai pendekatan yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi IPA, tetapi juga membangun kepercayaan diri siswa. Role playing memungkinkan

siswa untuk mengalami peran yang berkaitan dengan kehidupan nyata dalam suasana pembelajaran, sehingga menumbuhkan keberanian, ekspresi diri, dan keterlibatan aktif (Rahmati et al., 2020). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam mengatasi kurangnya rasa percaya diri siswa pada pembelajaran IPA di MI Nurkholis (33910-83774-1-PB, n.d.).

## **B. KAJIAN TEORITIS**

### **1. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar bertujuan agar siswa mengenal dan memahami peristiwa alam di sekitar mereka (Sanjaya, 2016). Pembelajaran IPA seharusnya tidak hanya berisi penjelasan dari guru, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif, bertanya, berdiskusi, dan mencoba secara langsung. Jika siswa hanya mendengarkan, mereka cenderung pasif dan kurang percaya diri dalam mengikuti pembelajaran.

Pada kenyataannya, masih banyak siswa SD yang kurang berani berbicara, takut salah, dan malu tampil di depan kelas saat pembelajaran IPA. Hal ini menunjukkan bahwa rasa percaya diri siswa masih rendah dan perlu ditingkatkan melalui model pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara langsung.

### **2. Percaya Diri Siswa**

Percaya diri adalah keyakinan siswa terhadap kemampuan yang dimilikinya (Lauster, 2002). Siswa yang percaya diri biasanya berani bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan tampil di depan kelas. Sebaliknya, siswa yang kurang percaya diri cenderung diam, ragu-ragu, dan takut melakukan kesalahan.

Kurangnya percaya diri pada siswa dapat disebabkan oleh berbagai hal, seperti jarang diberi kesempatan untuk berbicara, takut ditertawakan teman, atau metode pembelajaran yang kurang melibatkan siswa. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memberi ruang kepada siswa untuk aktif.

### **3. Model Pembelajaran Role Playing**

Model pembelajaran role playing atau bermain peran adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu sesuai dengan materi pelajaran (Joyce, Weil, & Calhoun, 2011). Melalui bermain peran, siswa belajar dengan cara yang menyenangkan karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Dalam role playing, siswa dapat berlatih berbicara, bekerja sama, dan mengekspresikan diri. Langkah-langkah pembelajaran role playing secara sederhana meliputi: guru menentukan topik, membagi peran kepada siswa, siswa melakukan bermain peran, kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan kesimpulan.

#### 4. Penggunaan Role Playing dalam Pembelajaran IPA

Model role playing dapat digunakan dalam pembelajaran IPA, misalnya pada materi bagian tubuh manusia, rantai makanan, daur air, atau pelestarian lingkungan (Trianto, 2014). Siswa dapat memerankan bagian-bagian tertentu sehingga pembelajaran menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Dengan bermain peran, siswa tidak hanya memahami materi IPA, tetapi juga menjadi lebih aktif dan berani. Suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa tidak takut untuk tampil dan berbicara di depan kelas.

#### 5. Role Playing untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa

Penggunaan model pembelajaran role playing dapat membantu meningkatkan percaya diri siswa (Joyce et al., 2011). Saat bermain peran, siswa dilatih untuk tampil di depan kelas dan berinteraksi dengan teman-temannya. Pengalaman ini membuat siswa menjadi lebih berani dan yakin pada dirinya sendiri.

Selain itu, role playing dilakukan dalam suasana yang santai dan tidak menegangkan, sehingga siswa merasa aman untuk mencoba. Dengan sering diberi kesempatan bermain peran, rasa percaya diri siswa akan meningkat dan mereka menjadi lebih aktif dalam pembelajaran IPA.

#### 6. Kesesuaian Role Playing dengan Karakteristik Siswa SD

Siswa Sekolah Dasar senang belajar melalui aktivitas bermain dan bekerja sama dengan teman. Model role playing sesuai dengan karakteristik tersebut karena pembelajaran dikemas dalam bentuk bermain peran. Hal ini membuat siswa merasa senang, tidak bosan, dan lebih mudah memahami materi. Dengan

demikian, penggunaan model pembelajaran role playing dalam pembelajaran IPA dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk mengatasi kurangnya percaya diri siswa di Sekolah Dasar.

### **C. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena kurangnya kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran IPA di MI Nurkholis PA. Penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk menggali makna peristiwa dan interaksi dari sudut pandang peneliti, bukan melalui prosedur statistik (Yulhafiz Elva & Murhayati, n.d.). Pendekatan ini menggunakan desain studi kasus karena peneliti ingin menelusuri fenomena spesifik (kepercayaan diri siswa) dalam ruang lingkup waktu dan tempat tertentu, yaitu pada pembelajaran IPA di kelas tertentu. Studi kasus memungkinkan pengumpulan data yang terperinci melalui berbagai prosedur dalam kurun waktu tertentu (Creswell, 1998 ;Assyakurrohim et al., 2022).

Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama (human instrument) yang menetapkan fokus penelitian, memilih informan, menganalisis data, serta menarik kesimpulan (Sugiyono, 2017). Informan dipilih secara purposive, dan berkembang menggunakan teknik snowball, sampai data yang diperoleh dianggap jenuh atau memadai. Peneliti terlibat langsung dalam proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Kehadiran peneliti di lapangan secara aktif menjadi kunci dalam menangkap makna perilaku siswa serta dinamika pembelajaran di kelas (Gunawan, 2013 ;Thalha et al., n.d.)).

Sampel dalam penelitian ini bersifat teoritis, bukan statistik, karena bertujuan untuk memperdalam pemahaman terhadap fenomena sosial (kepercayaan diri siswa) dalam konteks pembelajaran IPA (Buku Sapto METODOLOGI, n.d.). Teknik analisis data dilakukan secara induktif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses ini dilakukan secara terus-menerus selama dan setelah pengumpulan data, untuk menemukan pola-pola makna yang muncul dari interaksi siswa, guru, dan konteks pembelajaran yang terjadi di MI Nurkholis PA.

### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **a. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran IPA di MI Nurkholis PA. Sebagian besar siswa yang awalnya tampak pasif dan enggan berbicara di depan kelas mulai menunjukkan keberanian untuk tampil dan berpendapat saat mengikuti kegiatan bermain peran. Data observasi menunjukkan bahwa 8 dari 10 siswa yang menjadi fokus kasus mampu menunjukkan ekspresi yang lebih terbuka, berbicara dengan lantang, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran setelah mengikuti beberapa sesi *role playing*.

Wawancara dengan salah satu guru kelas menyatakan, “Anak-anak jadi lebih semangat, bahkan siswa yang biasanya diam mulai terlihat percaya diri saat tampil jadi daun atau akar dalam drama tumbuhan.” (G01, Guru kelas 5). Siswa juga menyampaikan bahwa mereka merasa senang karena bisa belajar sambil bermain dan merasa seperti menjadi tokoh dalam cerita. Salah satu siswa menyatakan, “Saya nggak takut lagi maju ke depan karena seru bisa jadi bunga dan semua teman tertawa bareng.” (P04, Laki-laki, 11 tahun). Hal ini menunjukkan adanya transformasi emosional positif yang dirasakan oleh para siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model *role playing*.

Data hasil observasi dikategorikan ke dalam tiga aspek utama, yaitu: keberanian berbicara, partisipasi aktif, dan ekspresi wajah siswa selama pembelajaran. Tabel 1 di bawah ini menunjukkan peningkatan pada ketiga aspek tersebut setelah penggunaan model *role playing*:

Tabel 1. Peningkatan aspek kepercayaan diri siswa

Aspek Yang Dinilai	Sebelum Role Playing	Setelah Role Playing
Berani Berbicara	30%	75%

Aspek Yang Dinilai	Sebelum Role Playing	Setelah Role Playing
Partisipasi Aktif	40%	80%
Ekspresi Wajah Terbuka	35%	85%

Namun demikian, tidak semua siswa mengalami peningkatan kepercayaan diri secara signifikan. Dua siswa tetap menunjukkan sikap enggan tampil di depan meskipun sudah beberapa kali mengikuti kegiatan *role playing*. Salah satu siswa bahkan menyatakan bahwa ia merasa malu jika harus berbicara di depan teman-temannya, meskipun sudah diberikan peran yang ringan. Hal ini menunjukkan bahwa selain metode pembelajaran, faktor individual seperti pengalaman masa lalu atau kepribadian juga turut memengaruhi tingkat kepercayaan diri siswa. Penelitian ini memperkuat pentingnya pendekatan yang holistik dalam pembelajaran, termasuk dukungan emosional yang berkelanjutan dari guru.

#### **b. Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran IPA di MI Nurkholis PA. Siswa yang semula tampak pasif, lebih banyak diam, dan khawatir melakukan kesalahan, secara bertahap mulai menunjukkan keberanian dalam mengungkapkan pendapat, tampil di hadapan teman-temannya, dan memperlihatkan ekspresi yang lebih percaya diri selama kegiatan pembelajaran (Tusaroh et al., 2020). Transformasi ini terlihat secara bertahap setelah siswa mengikuti beberapa sesi bermain peran, di mana mereka memerankan bagian-bagian tumbuhan dan terlibat dalam aktivitas belajar secara langsung. Kondisi ini menegaskan bahwa menumbuhkan rasa percaya diri sejak usia dini sangat penting, karena akan membantu siswa dalam membuat keputusan serta mengutarakan pendapat secara tepat (Silfia et al., 2022).

Model pembelajaran *role playing* terbukti efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan emosional siswa. Melalui kegiatan ini, siswa didorong untuk mengasah imajinasi dan empati dengan berperan sebagai tokoh hidup atau benda mati secara aktif dan penuh kreativitas. Proses ini tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga mencakup

aspek afektif dan psikomotorik siswa (Tusaroh & Juhji, 2020; Mutiara Pendidikan et al., 2020). Keterlibatan emosional ini turut memperkuat rasa percaya diri siswa, terutama dalam hal berbicara di depan umum dan berinteraksi dengan teman (Nur Haliza & Fibria Nugrahani, 2021). Namun demikian, tidak semua siswa menunjukkan perubahan signifikan, beberapa siswa masih memperlihatkan kecenderungan tertutup, yang diduga disebabkan oleh faktor-faktor internal seperti latar belakang pengalaman pribadi atau keadaan emosional yang belum sepenuhnya stabil (Grazella et al., 2022).

Meski demikian, manfaat pembelajaran *role playing* cukup menonjol terutama dalam membentuk suasana kelas yang lebih hidup dan menarik minat belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan metode ini untuk melatih kemampuan sosial dan kerja sama antar siswa, sekaligus mendorong mereka untuk berpikir lebih kreatif (Febianto et al., 2024). Namun, penggunaan *role playing* juga memiliki tantangan, seperti keterbatasan waktu, kondisi kelas yang tidak selalu kondusif, dan kesulitan dalam membagi peran secara adil kepada seluruh siswa (Febianto et al., 2024). Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan strategi pelaksanaan yang matang agar tujuan pembelajaran tetap tercapai secara optimal.

Secara keseluruhan, temuan ini memberikan kontribusi berarti terhadap pengembangan metode pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya dalam aspek penguatan kepercayaan diri siswa. Dengan pendekatan yang tepat dan berpusat pada siswa, seperti *role playing*, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih bermakna dan mendorong tumbuhnya keberanian siswa dalam berekspresi. Namun demikian, mengingat keterbatasan jumlah informan dan waktu pengamatan yang terbatas dalam penelitian ini, maka perlu adanya penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas agar hasil yang diperoleh dapat dijadikan acuan secara lebih menyeluruh.

## **E. KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran IPA di MI Nurkholis PA. Siswa yang sebelumnya pasif, malu berbicara, dan kurang berani tampil mulai menunjukkan perubahan positif setelah mengikuti kegiatan bermain peran. Hal ini terlihat dari meningkatnya keberanian siswa untuk berbicara, keaktifan saat belajar,

serta ekspresi wajah yang lebih percaya diri. Temuan ini membuktikan bahwa *role playing* tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga melatih sikap dan kepercayaan diri mereka.

Hasil penelitian ini memberi manfaat bagi pembelajaran IPA di sekolah dasar, terutama dalam penggunaan metode yang melibatkan siswa secara langsung. Penelitian ini juga menambah wawasan tentang pentingnya pembelajaran yang memberi ruang bagi pengalaman dan keterlibatan emosi siswa. Ke depan, penelitian serupa dapat dilakukan dalam waktu yang lebih lama dan di sekolah lain agar hasilnya lebih luas. Selain itu, guru juga perlu dilatih untuk menggunakan *role playing* di berbagai mata pelajaran agar kepercayaan diri siswa dapat berkembang secara menyeluruh.

## DAFTAR REFERENSI

33910-83774-1-PB. (n.d.).

Assyakurrohim, D., Ikham, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1–9. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>

buku Sapto METODOLOGI. (n.d.).

Febianto, D., Nelwati, S., & Dani, A. (2024). Halaman 126-134 Volume 2 Nomor 1 Tahun. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 126.

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Models of Teaching*. Boston: Pearson.

Nugraha, F. (n.d.). PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV. <https://doi.org/10.21009/JPD.010.05>

Nur Haliza, R., & Fibria Nugrahani, R. (2021). PENGARUH METODE ROLE PLAY TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI SISWA. In *PSIKODINAMIKA : JURNAL LITERASI PSIKOLOGI* (Vol. 1, Issue 2).

Riyadi, A. (n.d.). 176 *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 2 Tahun ke (Vol. 8)*.

Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sari, U. A., Nadiroha, W., Adrias, A., Salmainsi, D., & Syam, S. (2025). ANALISIS FAKTOR RENDAHNYA MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Natural Science Educational Research* (Vol. 8, Issue 1).

Thalha, O., Dan, A., Anufia, B., & Islam, E. (n.d.). RESUME: INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA.

Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yulhafiz Elva, H., & Murhayati, S. (n.d.). Penelitian Studi Kasus Kualitatif.