

# Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP

Agus Yulianto<sup>1</sup>, Dian Nopitasari<sup>2</sup>, Ihlasi Permata Qolbi<sup>3</sup>, Rini Aprilia<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia

<sup>1</sup> gusyulian47@gmail.com, <sup>2</sup> d\_novietasari@yahoo.com,

<sup>3</sup> ihlasanipq05@gmail.com, <sup>4</sup> riniaprilialia28@gmail.com

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran matematika. Penelitian dengan metode eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif ini dilaksanakan dikelas VIII D dan VIII E SMP Nusantara 1 dengan sampel sebanyak 25 siswa di kelas VIII D dan 29 siswa di kelas VII E. Variabel independen dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *role playing*, sedangkan variabel dependen adalah kepercayaan diri siswa dengan 4 indikator, kemudian disusun dalam bentuk instrumen angket dengan jumlah 32 butir. Instrumen tersebut sudah diuji validitasnya oleh validator ahli.

**Kata kunci:** Pendidikan Matematika, Bermain Peran, Kepercayaan Diri, Eksperimen Semu

## Pendahuluan

Masalah pendidikan merupakan hal yang paling banyak dibicarakan, terutama berkaitan dengan mutu pelajaran di sekolah yang mengalami kemunduran. Tentu saja itu semua merupakan tantangan bagi para guru untuk mengambil tindakan dalam mengoreksi segala kelemahan yang ada. Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan, karena matematika digunakan dalam setiap jenjang pendidikan. Untuk itu matematika perlu diajarkan kepada siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerjasama.

Dalam sebuah pembelajaran, siswa banyak yang menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang menakutkan dan sulit untuk dipelajari. Permasalahan tersebut dikarenakan guru biasanya mengajarkan dengan memberitahukan rumus yang sudah jadi tanpa dijelaskan darimana rumus itu berasal. Hal itu mengakibatkan rendahnya ketertarikan siswa pada pelajaran matematika, sehingga kompetensi yang ingin dicapai semakin jauh dari tujuan pendidikan.

Salah satu tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai dalam pendidikan di Indonesia seperti yang diungkapkan didalam Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah adalah siswa memiliki rasa ingin tahu, kepercayaan diri, dan ketertarikan pada matematika (Permendikbud Nomor 64 Tahun 2013).

Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pengembangan pola berfikir dan mengolah logika pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar program belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Salah satu aspek yang berpengaruh pada proses pembelajaran matematika adalah

kepercayaan diri siswa. Karena kepercayaan diri siswa dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa tersebut.

(Goel & Aggarwal, 2012: hal. 89) menyebutkan bahwa orang yang percaya diri merasa dirinya cakap secara sosial, matang secara emosi, cukup memadai dalam hal kecerdasan, sukses, memuaskan, tegas, optimis, tidak bergantung, percaya diri, yakin, terus bergerak, dan memiliki kualitas kepemimpinan. Menurut (Hakim, 2005) kepercayaan diri merupakan suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut mempunyai perasaan mampu untuk mencapai berbagai tujuan hidupnya. Dapat dikatakan bahwa adanya kepercayaan diri sangatlah penting dalam diri siswa karena akan memungkinkan siswa untuk dapat menyakini kemampuan yang dimiliki, tidak mudah menyerah dalam menghadapi setiap persoalan sehingga siswa mampu melakukan semua tugas yang diberikan dengan mandiri serta dengan hasil yang maksimal. Oleh karena itu penting untuk menanamkan kepercayaan diri pada siswa.

Sebenarnya akar masalah siswa tidak percaya diri dalam belajar terletak pada kurang mampunya dalam mengikuti proses belajar sehingga dibutuhkan bimbingan agar terciptanya interaksi belajar yang bervariasi akan mendorong siswa untuk memiliki kepercayaan diri yang tinggi sehingga semakin mudah dalam menerima materi pelajaran di kelas. Secara konseptual kepercayaan diri dalam belajar matematika adalah keyakinan seseorang dalam belajar matematika yang ditunjukkan adanya keyakinan yang kuat dalam merespon materi pelajaran matematika.

Percaya diri merupakan sikap positif/ yakin terhadap kemampuan diri seorang individu yang mampu untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan sehingga dapat dengan optimis, obyektif, bertanggung jawab serta berfikir rasional dalam menghadapi situasi yang sedang dihadapi. Setiap siswa memiliki rasa percaya diri yang berbeda-beda, ada yang rasa percaya dirinya tinggi dan ada pula yang memiliki rasa percaya diri rendah. Salah satu contoh sikap kurang percaya diri yang dialami oleh siswa SMP adalah kurang percaya diri pada saat mengemukakan pendapat di kelas. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran di kelas dimana siswa gugup saat tampil di depan kelas, siswa yang tidak melontarkan pertanyaan setelah guru memberikan penjelasan materi pelajaran, siswa yang hanya diam ketika guru memberikan pertanyaan, siswa yang ragu-ragu dalam mengungkapkan pendapat di depan kelas, siswa yang terlihat cemas saat guru memberikan kuis/pertanyaan, dan ragu-ragu jika guru menunjuk siswa untuk maju kedepan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka kepercayaan diri (*self-confidence*) adalah keyakinan yang membentuk pemahaman dan perasaan siswa tentang kemampuannya dalam aspek-aspek keyakinan kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab serta berpikir rasional dan realistis. Sikap percaya diri adalah sikap positif seseorang individu untuk merasa memiliki kompetensi, kemampuan serta keyakinan, dan percaya diri bahwa dia bisa mengembangkan penilaian positif terhadap diri sendiri ataupun terhadap lingkungan/situasi yang dihadapinya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Percaya diri juga menimbulkan rasa optimisme terhadap berbagai macam keadaan yang akan dihadapi. Ketika individu memiliki sikap percaya diri yang rendah akan rentan mengalami rasa pesimisme terhadap sesuatu yang dialami dan cenderung akan menyalahkan orang lain. Hal yang demikian juga dapat terjadi pada peserta didik yang akan menyebabkan motivasi belajarnya menjadi terhambat dan cenderung untuk menempuh segala cara untuk menghindari kegagalan yang akan dialaminya.

Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran matematika, misalnya dengan memilih dan menggunakan strategi, metode dan

model pembelajaran yang relevan dengan kondisi siswa. Satu diantara model pembelajaran matematika yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah rendahnya kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran matematika adalah dengan menggunakan model *Role Playing*. Model *Role Playing* adalah rangkaian kegiatan yang menekankan pada kemampuan kerja sama, komunikatif dan menginterpretasikan suatu kejadian. Sehingga siswa dapat menumbuhkan rasa kepercayaan diri dalam pembelajaran.

Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri Syamsu, 2000).

Model pembelajaran *Role Playing* juga dikenal dengan nama model pembelajaran bermain peran. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan scenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas-batas scenario dari guru.

Metode Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera kedalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid (Departemen Pendidikan Nasional, 2002). Lebih lanjut prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, murid akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari (Boediono, 2001). Jadi, dalam pembelajaran murid harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa metode bermain peran, meminta subjek untuk memainkan peran tertentu, melalui suatu interaksi dengan lingkungan sosialnya. Metode pembelajaran dengan teknik ini dapat dipilih guru untuk diterapkan pada siswa.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan pendekatan kuantitatif dalam pelaksanaan penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Nusantara 1 tahun ajaran 2018/ 2019 sebanyak 2 kelas yaitu kelas VII D sebanyak 25 siswa, VII E sebanyak 29 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII E sebagai kelas kontrol dan kelas VII D sebagai kelas eksperimen.

(Sunarti, 2009: hal. 95) “Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang menguji hipotesis berbentuk hubungan sebab-akibat melalui pemanipulasian variable independen dan menguji perubahan yang diakibatkan oleh pemanipulasian tersebut”. Maka metode eksperimen ini digunakan untuk mengukur perubahan yang terjadi setelah dilakukannya pemanipulasian. Selain itu, metode eksperimen ini dilaksanakan dengan tujuan agar hipotesis yang telah dirumuskan dapat terbukti. Metode eksperimen ini cocok dengan penelitian yang sedang penulis laksanakan, yakni Pengaruh metode *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika. Yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *role playing* yang diterapkan dalam kelas eksperimen terhadap tingkat kepercayaan diri siswa.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar angket, lembar observasi, dan dokumentasi. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* pada materi aritmatika sosial. Angket digunakan untuk mengetahui kepercayaan diri siswa dalam belajar, dengan menggunakan lembar angket kepercayaan diri siswa yang terdiri dari 32 pernyataan berbentuk pilihan dengan tanda *check list*. Dokumentasi bertujuan untuk menggambarkan secara visual kondisi selama pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*.

## Hasil & Pembahasan

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* pada materi aritmatika sosial. Angket digunakan untuk mengetahui kepercayaan diri siswa dalam belajar, dengan menggunakan lembar angket kepercayaan diri siswa yang terdiri dari 32 pernyataan berbentuk pilihan dengan tanda *check list*. Dokumentasi bertujuan untuk menggambarkan secara visual kondisi selama pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*.

Tabel 1. Observasi aktivitas belajar siswa

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kesiapan siswa untuk menerima materi pelajaran	12
2	Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan bermain peran	9
3	Aktivitas siswa dalam kegiatan bermain peran	12
4	Aktivitas siswa dalam memecahkan masalah	7
5	Partisipasi siswa dalam menutup kegiatan pembelajaran	9
Jumlah		49

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan kepercayaan diri siswa antara kelas eksperimen yang diberikan treatment model pembelajaran *role playing* dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan treatment.

Pada kelas eksperimen saat dilaksanakannya observasi untuk mengetahui aktivitas belajar siswa didapatkan siswa lebih mempunyai kesiapan untuk menerima materi pelajaran dibanding dengan kelas kontrol. Dalam kasus ini siswa lebih antusias saat mengikuti kegiatan bermain peran dengan menyimak dan memberikan tanggapan saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan bermain peran, siswa mengajukan pendapat dan melaksanakan perannya dengan baik, juga memperlihatkan hasil yang didapat dalam bermain peran pada guru. Saat memecahkan masalah, siswa memastikan anggotanya sudah menguasai perannya dan masing-masing dari mereka lebih aktif dan percaya diri dalam memainkan perannya.

Tabel 2. Angket kepercayaan diri siswa

No	Indikator	Skor
1	Keyakinan akan kemampuannya	Sedang
2	Kemandirian	Tinggi
3	Keberanian dalam bertindak	Sedang
4	Tidak memiliki keinginan untuk dipuji secara berlebihan	Tinggi

Dari hasil angket yang dibagikan kepada siswa, menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri dalam belajar. Hal ini dibuktikan dengan keyakinan siswa akan kemampuannya yang ditunjukkan dengan sikap optimis dan tidak ragu-ragu dalam mengerjakan sesuatu.

Kemandirian siswa dalam melakukan sesuatu berdasarkan kemauannya sendiri lebih terlihat perbedaannya saat diberi perlakuan menggunakan permainan dalam peran. Kemudian siswa mempunyai keberanian dalam mengungkapkan pendapat maupun menjawab pertanyaan dan tidak takut ataupun malu menyampaikannya. Disamping itu siswa lebih percaya diri saat aktif dalam diskusi dan bukan untuk mendapat pujian secara berlebihan.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa model *role playing* berpengaruh terhadap kepercayaan diri siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model *role playing* pada pembelajaran matematika mempunyai pengaruh terhadap kepercayaan diri siswa. Meskipun masih ada beberapa siswa yang kepercayaan dirinya kurang meningkat dengan model pembelajaran ini, tetapi sebagian besar kepercayaan diri mereka meningkat dengan baik.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah mengenai pembelajaran menggunakan model *role playing*. Mengingat pentingnya kepercayaan diri sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.

## Referensi

- Inayah, S., & Nurhasanah, G. A. (2019). Pengaruh Kemampuan Representasi Matematis Siswa Terhadap Kepercayaan Dirinya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 12(1).
- Haeruman, L. D., Rahayu, W., & Ambarwati, L. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Self-Confidence Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis Siswa SMA Di Bogor Timur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 10(2).
- Pitriyani, P., Fitrianna, A. Y., Malinda, P., & Hajar, M. S. (2018). Analisis Kemampuan Koneksi Matematik Siswa MTs Ditinjau Dari Self Confidence. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 11(1).
- Wahyuni, R., Utami, C., & Husna, N. (2016). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi Kelas XI SMA Negeri 6 Singkawang. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 1(2), 81-86.
- Wulandari, N. (2013). Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Penggunaan Strategi Inkuiri Terbimbing Dalam Pembelajaran IPA Kelas V SDN Gupakan II, Tepus, Guniung Kidul. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 3(1).

- Astawa, G., Riastini, P. N., & Garminah, N. N. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Satua Bali Terhadap Sikap Sosial dan Pemahaman Konsep Siswa. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 4(1).
- Nurjannah, N., Thaha, H., & Zainuddin, F. (2019). Pengaruh Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Journal of Islamic Education*, 2(2), 137-148.