



# Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Pembentukan Rasa Percaya Diri Peserta Didik MI Darusshalihin Berru

Erwin Harianto<sup>1</sup>, Rindi Ariska<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Gazali Soppeng

E-mail : [erwinharianto180788@gmail.com](mailto:erwinharianto180788@gmail.com)<sup>1</sup>, [rindiariska27@gmail.com](mailto:rindiariska27@gmail.com)<sup>2</sup>

## Article Info

### Article history:

Received August 11, 2025

Revised August 16, 2025

Accepted August 23, 2025

### Keywords:

Role-playing, Language, Students

## ABSTRACT

*The objectives of this study are 1) To describe the role-playing method in Indonesian language lessons at MI Darusshalihin Berru. 2) To determine the self-confidence of students at MI Darusshalihin Berru. 3) To analyze the effect of the role-playing method in Indonesian language lessons on the self-confidence of students at MI Darusshalihin Berru. Using a quantitative research method with a social and psychological constructivist pedagogical approach. The results of this study indicate that 1) The role-playing method in Indonesian language lessons is in the moderate category because 9 respondents or 42.9% are in the 13-15 interval. 2) Self-confidence is in the moderate category because 12 respondents or 57.1% are in the 12-15 interval. 3) The effect of the role-playing method in Indonesian language lessons on the formation of self-confidence among students at MI Darusshalihin Berru is 60.7%, as can be seen from the calculations that have been carried out and it is known that  $t_{count} > t_{table}$ , namely  $5.413 > 2.093$ , so  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. Therefore, it can be concluded that the role-playing method in Indonesian language lessons has an effect on the formation of self-confidence among students at MI Darusshalihin Berru.*

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## Article Info

### Article history:

Received August 11, 2025

Revised August 16, 2025

Accepted August 23, 2025

### Keywords:

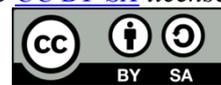
Bermain Peran, Bahasa, Peserta Didik

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mendeskripsikan gambaran metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Darusshalihin Berru. 2) Untuk mengetahui gambaran sikap percaya diri peserta didik MI Darusshalihin Berru. 3) Untuk menganalisis pengaruh metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap pembentukan rasa percaya diri peserta didik MI Darusshalihin Berru. Menggunakan Metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan pedagogis konstruktivisme sosial dan psikologis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam kategori sedang karena 9 responden atau 42,9% berada pada interval 13 – 15. 2) Rasa percaya diri dalam kategori sedang karena 12 responden atau 57,1% berada pada interval 12 – 15. 3) Pengaruh metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap pembentukan rasa percaya diri peserta didik MI Darusshalihin Berru, memiliki pengaruh sebesar 60,7% dan dapat dilihat dari perhitungan yang telah dilakukan dan diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $5,413 > 2,093$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia berpengaruh terhadap pembentukan sikap percaya diri peserta didik MI Darusshalihin Berru.



*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*

**Corresponding Author:**

Erwin Harianto

Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Gazali Soppeng

E-mail: [erwinharianto180788@gmail.com](mailto:erwinharianto180788@gmail.com)**PENDAHULUAN**

Pendidikan mempunyai arti pemeliharaan dan pelatihan. Pemeliharaan dan pemberian latihan diperlukan karena adanya petunjuk, bimbingan dan tuntutan terkait perilaku dan kecerdasan pola pikir. Dalam arti luas, pendidikan diartikan sebagai sebuah proses penggunaan metode, strategi dan cara tertentu sehingga seseorang dapat mencapai keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik sesuai dengan kebutuhan (Nur Aida, 2020). Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan benar, secara lisan dan tulisan. Aspek kemampuan berbahasa meliputi empat keterampilan yaitu, keterampilan menulis, keterampilan membaca, keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara yang berkaitan dengan ragam bahasa maupun ragam sastra merupakan ruang lingkup standar mata pelajaran Bahasa Indonesia (Rini Yuniari, 2021).

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik bukan hanya berperan dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik harus mampu menanamkan kepercayaan diri dalam tahap awal mengembangkan kematangan hubungan interaksi sosial (Eka Aisyi Fiqriyah, dkk, 2021).

Orang tua dan pendidik memiliki peran penting dalam mengoptimalkan kecerdasan anak (peserta didik) dengan memberikan pembiasaan serta stimulasi yang baik. Pola asuh diberikan kepada peserta didik memiliki pengaruh yang sangat kuat bagi perkembangan emosinya. Ruang lingkup masyarakat sangat berpengaruh terhadap pola asuh yang mudah dipahami terkait bagaimana cara pendidik mengasuh dan mendidik mulai dari kebutuhan dasar peserta didik sampai pada kebutuhan fisiknya, termasuk kebutuhan akan kasih sayang pendidik kepada peserta didik. Pola pengasuhan yang diberikan di sekolah menjadi hal yang sangat penting dalam proses tumbuh kembang baik secara fisik maupun psikis. Pendidikan yang memberi pola asuh yang tidak kondusif membuat peserta didik memilih diam dan tidak mau melakukan sesuatu hal sehingga keberanian dan percaya diri peserta didik belum dapat berkembang secara baik, karena peserta didik merasa takut dan kurang motivasi.

Karakter percaya diri yang menjadi dasar bagi peserta didik perlu dibangun sejak dini. Membangun karakter percaya diri pada peserta didik dimulai dengan cara yang paling mendasar oleh pendidik. Percaya diri merupakan hal penting yang harus dibentuk. Al-Qur'an sebagai landasan utama juga menegaskan tentang pentingnya memiliki rasa percaya diri. Rasa percaya diri bagi peserta didik akan berdampak pada karakter peserta didik itu sendiri seperti dalam hal bersosialisasi, berani tampil di depan kelas dan dapat mengungkapkan pendapat atau idenya secara langsung.

Rasa percaya diri pada peserta didik sangat penting di lingkungan sekitar, ketika peserta didik ingin mencoba bergaul dengan teman atau memulai proses sosialisasi dan adaptasi dengan lingkungan sekelilingnya. Selain itu, rasa percaya diri sangat dibutuhkan oleh peserta didik ketika akan memberikan persembahan di depan umum dalam suatu kegiatan. Pendidik harus



memberikan kegiatan, pelatihan ataupun motivasi untuk meningkatkan rasa percaya diri anak (Irzawati, dkk, 2021).

Rasa percaya diri akan selalu berusaha untuk menunjukkan keberhasilannya dalam prestasi belajar. Perasaan kurangnya rasa percaya diri pada peserta didik dapat menimbulkan gangguan pada proses pikir dalam konsentrasi belajar dan berinteraksi dengan orang lain terutama yang masih mengalami proses belajar sehingga berpengaruh terhadap prestasi yang dicapainya (Baiq Sarlita Kartiani, dkk, 2020). Saringatun Mudrikah (2021) mengatakan strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dengan cara menyusun materi yang mudah dipahami, menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran dan memberikan kesempatan peserta didik untuk berani tampil dengan cara bertanya, menanggapi dan menjawab pertanyaan.

Pendidik harus terampil dalam memilih penggunaan metode yang menyenangkan dan kreatif dalam menanamkan rasa percaya diri pada peserta didik. Metode merupakan prosedur atau teknik dalam melakukan sesuatu saat proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam menanamkan rasa percaya diri peserta didik yaitu metode bermain peran.

Bermain peran adalah suatu kegiatan pembelajaran di mana peserta didik memerankan tokoh-tokoh tertentu atau benda-benda tertentu dengan menggunakan daya khayal mereka, seolah-olah mereka menjadi orang yang diperankannya. Bermain peran dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak, anak dapat mengeksplorasi imajinasinya dengan memerankan tokoh dan karakter pada cerita atau film yang mereka tahu dengan pengalaman mereka sendiri. Metode bermain peran yaitu teknik pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center*). Dalam metode ini pendidik hanya berperan sebagai fasilitator guna untuk melatih rasa percaya diri peserta didik.

Bermain peran dapat mengembangkan tiga aspek, yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Aspek pengetahuan (kognitif), ini melibatkan informasi yang sudah didapat dari kegiatan bermain peran, sikap (afektif) melibatkan tentang perasaan yang dialami saat dan setelah bermain peran, sedangkan keterampilan (psikomotorik) melibatkan hal yang diperbuat dengan kegiatan bermain peran tersebut.

Metode bermain peran sangatlah penting dalam membentuk rasa percaya diri peserta didik. Hal ini berarti, melalui metode bermain peran peserta didik belajar memerankan berbagai macam peran dan berinteraksi. Sehingga metode bermain peran dapat mencerminkan tokoh yang diperankan melalui interaksi dan komunikasi yang bertujuan untuk membentuk sembilan pilar karakter dalam pembelajaran salah satunya adalah percaya diri.

Pada kegiatan observasi yang dilakukan di MI Darusshalihin Berru, peneliti berfokus pada penerapan metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Aktivitas pelaksanaan metode bermain peran memerlukan keberanian berbicara di depan umum, seperti membacakan dialog atau menyampaikan pendapat sehingga berdampak terhadap pembentukan rasa percaya diri peserta didik. Dalam pelaksanaan kegiatan bermain peran, terlihat bahwa peserta didik menunjukkan antusias dan percaya diri yang tinggi ketika diminta untuk membagi peran dan mempersiapkan adegan yang akan mereka tampilkan. Namun, ada beberapa peserta didik belum mampu mengimbangi dalam bermain peran. Mereka masih tampak ragu-ragu, malu dan gugup saat tampil di depan teman-temannya.

Keterlibatan aktif peserta didik terhadap metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia secara langsung dapat mendorong penggunaan bahasa Indonesia yang baik



dan benar. Salah satu hal yang menonjol dalam kegiatan ini adalah meningkatkan interaksi sosial antar peserta didik. Kegiatan bermain peran membuat mereka harus berkomunikasi menyampaikan ide, serta mendengarkan pendapat teman sekelompok guna membentuk rasa percaya diri peserta didik, berdasarkan hal tersebut maka peneliti mengkaji pengaruh metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap pembentukan rasa percaya diri peserta didik MI Darusshalihin Berru.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini adalah kuantitatif jenis penelitian lapangan atau lingkungan alamiah (*natural setting*). Penelitian lapangan atau lingkungan alamiah (*natural setting*) adalah data yang didapat oleh para peneliti dikumpulkan secara langsung dari tempat partisipan. Sehingga peneliti dapat mengetahui dan mengalami langsung masalah atau isu yang akan diteliti secara alamiah (tanpa rekayasa). Penelitian ini dilakukan secara langsung guna untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan peneliti. Pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghimpun data dalam penelitian ini dengan menggunakan dua pendekatan yaitu pendekatan pedagogis konstruktivisme sosial dan pendekatan psikologi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2025 di MI Darusshalihin Berru. Populasinya yakni didik kelas tinggi yaitu kelas IV, kelas V dan kelas VI MI Darusshalihin Berru yang terdiri dari 21 orang. Penggabungan kelas untuk populasi dilakukan karena jumlah peserta didik yang relativitasnya sedikit. Pengambilan populasi pada kelas IV, V dan VI memiliki beberapa keunggulan yang memudahkan peneliti dalam proses penelitian dibandingkan dengan pengambilan populasi kelas I, II dan III yang merupakan kelas rendah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Gambaran Metode Bermain Peran dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Darusshalihin Berru**

Metode bermain peran merupakan salah-satu metode yang menitikberatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada pengukuran variabel ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara kuantitatif sejauh mana penerapan metode bermain peran mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi Bahasa Indonesia. Untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap pembentukan rasa percaya diri peserta didik MI Darusshalihin Berru, maka peneliti menggunakan angket yang terdapat 5 pernyataan, 3 diantaranya pernyataan positif dan 2 diantaranya pernyataan negatif. Pernyataan memiliki 4 alternatif jawaban yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Skor pernyataan positif yaitu 4 sampai 1 dan skor pernyataan negatif yaitu 1 sampai 4 yang akan diberikan kepada responden. Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik berjumlah 21 orang.

Adapun hasil pembagian angket no 1 variabel X tentang metode bermain peran membuat pelajaran bahasa indonesia menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan menunjukkan bahwa dari seluruh responden yang berjumlah 21 peserta didik, terdapat 7 atau 33,3% peserta didik yang menyatakan sangat setuju, 10 atau 46,7% peserta didik menyatakan setuju dan 4 atau 19,0% peserta didik menyatakan tidak setuju. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik setuju pada pernyataan metode bermain peran membuat pelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.



Hasil angket no 2 variabel X tentang metode bermain peran membantu saya memahami sifat dan karakter tokoh dalam cerita menunjukkan bahwa dari seluruh responden yang berjumlah 21 peserta didik, terdapat 3 atau 14,3% peserta didik yang menyatakan sangat setuju, 11 atau 52,4% peserta didik menyatakan setuju, 6 atau 28,6% peserta didik menyatakan tidak setuju dan 1 atau 4,8% peserta didik menyatakan sangat tidak setuju. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik setuju pada pernyataan metode bermain peran membantu saya memahami sifat dan karakter tokoh dalam cerita.

Hasil angket no 3 variabel X tentang metode bermain peran tidak membantu saya meningkatkan kemampuan berbicara di depan kelas menunjukkan bahwa dari seluruh responden yang berjumlah 21 peserta didik, terdapat 2 atau 9,5% peserta didik yang menyatakan sangat setuju, 7 atau 47,6% peserta didik menyatakan setuju terhadap dan 12 atau 57,1% peserta didik menyatakan tidak setuju. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik tidak setuju pada pernyataan metode bermain peran tidak membantu saya meningkatkan kemampuan berbicara di depan kelas.

Hasil angket no 4 variabel X tentang metode bermain peran memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran menunjukkan bahwa dari seluruh responden yang berjumlah 21 peserta didik, terdapat 5 atau 23,8% peserta didik yang menyatakan sangat setuju, 9 atau 42,9% peserta didik menyatakan setuju dan 7 atau 33,3% peserta didik menyatakan tidak setuju. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik setuju pada pernyataan metode bermain peran memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran.

Hasil angket no 5 variabel X tentang bermain peran tidak membuat saya lebih percaya diri saat tampil di depan kelas menunjukkan bahwa dari seluruh responden yang berjumlah 21 peserta didik, terdapat 6 atau 28,6% peserta didik yang menyatakan setuju, 11 atau 52,4% peserta didik menyatakan tidak setuju dan 4 atau 19,0% peserta didik menyatakan tidak setuju. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik tidak setuju pada pernyataan bermain peran tidak membuat saya lebih percaya diri saat tampil di depan kelas.

Berdasarkan data tersebut, setelah dilakukan analisis menggunakan aplikasi *SPSS 25.0*, diperoleh hasil sebagai berikut:

Data Statistik Deskriptif Angket Variabel X

| N  | Range | Minimum | Maximum | Mean  | Standar Deviasi |
|----|-------|---------|---------|-------|-----------------|
| 21 | 9     | 10      | 19      | 14,19 | 2,159           |

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif pada tabel 4.10, maka gambaran distribusi data dari perolehan variabel X yaitu, jumlah sampel (N) adalah 21 peserta didik, nilai *range* yang merupakan selisih antara nilai terendah (minimum) dan nilai tertinggi (maksimum) terhadap rentang nilai antara 10 hingga 19. Nilai selisih antara nilai minimum dan maksimum sebesar 9. Diketahui nilai minimum yang diperoleh adalah 10 sedangkan nilai maksimum adalah 19. Jadi, rentang nilai untuk variabel X adalah 9 dengan nilai rata-rata yang diperoleh 14,19 dan nilai standar deviasi sebesar 2,159.

Hasil analisis deskriptif variabel X tersebut, akan dikategorisasikan kedalam kategori tinggi, sedang dan rendah. Adapun kategorisasi variabel X dapat dilihat pada tabel berikut:



## Kategorisasi Data Angket Variabel X

| Kategori      | Interval | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|----------|-----------|----------------|
| Tinggi        | 16 – 19  | 6         | 28,6           |
| Sedang        | 12 – 15  | 13        | 61,9           |
| Rendah        | 1 – 11   | 2         | 9,5            |
| <b>Jumlah</b> |          | <b>21</b> | <b>100</b>     |

Hasil Skor Angket *Output SPSS Versi 25.0* menunjukkan bahwa dari jumlah responden sebanyak 21 peserta didik, terdapat 6 responden atau 28,6% berada pada kategori tinggi dengan interval 16 – 19. Terdapat 13 responden atau 61,9% berada pada kategori sedang dengan interval 12 – 15 dan 2 responden atau 9,5% diantaranya berada pada kategori rendah dengan interval 1 – 11. Dari hasil penilaian, menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Darusshalihin Berru tergolong dalam kategori sedang karena 13 responden atau 61,9% berada pada interval 12 – 15.

Pelaksanaan metode bermain peran yang dilakukan oleh pendidik MI Darusshalihin Berru sudah memenuhi beberapa langkah dalam penerapan metode bermain peran yaitu sebelum memberikan peran kepada setiap peserta didik, pendidik menerangkan dan memperkenalkan kepada peserta didik teknik pelaksanaan metode bermain peran. Setelah teknik pelaksanaan selesai, pendidik memilih beberapa peserta didik beserta cerita yang akan dibawakan. Peserta didik yang terpilih harus mengetahui alur, isi cerita dan karakter tokoh yang akan dibawakan. Pelaksanaan metode bermain peran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Metode bermain peran memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran. Pemberian pengalaman langsung dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih percaya diri saat tampil di depan kelas. Hal ini juga dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Meskipun pendidik telah mengoptimalkan penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik, namun masih terdapat beberapa diantara mereka yang kurang berpartisipasi aktif dan kurang percaya diri dalam proses pembelajaran.

## 2. Gambaran Sikap Percaya Diri Peserta Didik MI Darusshalihin Berru

Sikap percaya diri harus tertanam dalam diri setiap peserta didik yang bertujuan untuk menunjang kelancaran mereka baik di sekolah maupun di lingkungan luar sekolah. Pada pengukuran variabel ini peneliti akan mendeskripsikan secara kuantitatif gambaran sikap percaya diri peserta didik MI Darusshalihin Berru. Untuk mengetahui sejauh mana pembentukan rasa percaya diri peserta didik terhadap penggunaan metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Darusshalihin Berru, maka peneliti menggunakan angket yang terdapat 5 pernyataan, 3 diantaranya pernyataan positif dan 2 diantaranya pernyataan negatif. Pernyataan memiliki 4 alternatif jawaban yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Skor pernyataan positif yaitu 4 sampai 1 dan skor pernyataan negatif yaitu 1 sampai 4 yang akan diberikan kepada responden. Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik berjumlah 21 orang.

Adapun hasil pembagian angket no 1 variabel Y tentang saya merasa lebih tenang saat



mengerjakan tugas menunjukkan bahwa dari seluruh responden yang berjumlah 21 peserta didik, terdapat 6 atau 28,6% peserta didik yang menyatakan sangat setuju, 10 atau 47,6% peserta didik menyatakan setuju dan 5 atau 23,8% peserta didik menyatakan tidak setuju. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik setuju pada pernyataan saya merasa lebih tenang saat mengerjakan tugas.

Hasil pembagian angket no 2 variabel Y tentang saya mampu menurunkan ketegangan yang muncul dalam berbagai situasi menunjukkan bahwa dari seluruh responden yang berjumlah 21 peserta didik, terdapat 7 atau 33,3% peserta didik yang menyatakan sangat setuju, 11 atau 52,4% peserta didik menyatakan setuju dan 3 atau 14,3% peserta didik menyatakan tidak setuju. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik setuju pada pernyataan saya mampu menurunkan ketegangan yang muncul dalam berbagai situasi.

Hasil pembagian angket no 3 variabel Y tentang saya melihat apa saja yang di berikan tanpa memberi respon menunjukkan bahwa dari seluruh responden yang berjumlah 21 peserta didik, terdapat 4 atau 19,0% peserta didik yang menyatakan sangat setuju, 5 atau 23,8% peserta didik menyatakan setuju, 9 atau 42,9% peserta didik menyatakan tidak setuju dan 3 atau 14,3% sangat tidak setuju. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik tidak setuju pada pernyataan saya menerima apa yang saya lihat saja tanpa memberi respon.

Hasil pembagian angket no 4 variabel Y tentang saya enggan maju saat guru meminta untuk memerankan tokoh dalam sebuah cerita menunjukkan bahwa dari seluruh responden yang berjumlah 21 peserta didik, terdapat 3 atau 14,3% peserta didik yang menyatakan sangat setuju, 5 atau 23,8% peserta didik menyatakan setuju, 8 atau 38,1% peserta didik menyatakan tidak setuju dan 5 atau 23,8% sangat tidak setuju. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik tidak setuju pada pernyataan saya enggan maju saat guru meminta untuk memerankan tokoh dalam sebuah cerita.

Hasil pembagian angket no 5 variabel Y tentang saya mampu menyesuaikan diri dan komunikasi dalam berbagai situasi menunjukkan bahwa dari seluruh responden yang berjumlah 21 peserta didik, terdapat 10 atau 47,6% peserta didik yang menyatakan sangat setuju, 9 atau 42,9% peserta didik menyatakan setuju dan 2 atau 9,5% peserta didik menyatakan tidak setuju. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik sangat setuju pada pernyataan saya mampu menyesuaikan diri dan komunikasi dalam berbagai situasi.

Berdasarkan data tersebut, setelah dilakukan analisis menggunakan aplikasi *SPSS 25.0*, diperoleh hasil sebagai berikut:

Data Statistik Deskriptif Angket Variabel Y

| N  | Range | Minimum | Maximum | Mean  | Standar Deviasi |
|----|-------|---------|---------|-------|-----------------|
| 21 | 8     | 11      | 19      | 14,86 | 2,128           |

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif maka gambaran distribusi data dari perolehan variabel Y yaitu, jumlah sampel (N) adalah 21 peserta didik, nilai *range* yang merupakan selisih antara nilai terendah (minimum) dan nilai tertinggi (maksimum) terhadap rentang nilai antara 11 hingga 19. Nilai selisih antara nilai minimum dan maksimum sebesar 8. Diketahui nilai minimum yang diperoleh adalah 11 sedangkan nilai maksimum adalah 19. Jadi, rentang nilai untuk variabel Y adalah 8 dengan nilai rata-rata yang diperoleh 14,86 dan nilai standar deviasi



sebesar 2,128.

Hasil analisis deskriptif variabel Y tersebut, akan dikategorisasikan kedalam kategori tinggi, sedang dan rendah. Adapun kategorisasi variabel Y dapat dilihat pada tabel berikut:

Kategorisasi Data Angket Variabel Y

| Kategori      | Interval | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|----------|-----------|----------------|
| Tinggi        | 17 – 19  | 5         | 23,8           |
| Sedang        | 13 – 16  | 14        | 66,6           |
| Rendah        | 1 – 12   | 2         | 9,5            |
| <b>Jumlah</b> |          | <b>21</b> | <b>100</b>     |

Hasil Skor Angket *Output SPSS Versi 25.0* menunjukkan bahwa dari jumlah responden sebanyak 21 peserta didik, terdapat 5 responden atau 23,8% berada pada kategori tinggi dengan interval 17 – 19. Terdapat 14 responden atau 66,6% berada pada kategori sedang dengan interval 13 – 16 dan 2 responden atau 9,5% diantaranya berada pada kategori rendah dengan interval 1 – 12. Dari hasil jawaban responden, menunjukkan bahwa pembentukan rasa percaya diri peserta didik MI Darusshalihin Berru tergolong dalam kategori sedang karena 14 responden atau 66,6% berada pada interval 13 – 16.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Pembentukan rasa percaya diri peserta didik berada pada kategori sedang. Hal ini dapat dilihat dalam pelaksanaan metode bermain peran di mana pada saat pendidik memberikan peran kepada masing-masing peserta didik mereka lebih tenang saat menjalani tugas tersebut, mereka dapat mengontrol diri, komunikasi dan ketegangan yang muncul dalam berbagai situasi yang dihadapi. Namun beberapa diantara mereka yang menerima apa saja yang dia lihat tanpa memberikan umpan balik terhadap apa yang diberikan. Beberapa diantara mereka juga enggan maju untuk memerankan tokoh dalam cerita.

### 3. Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia terhadap Pembentukan Rasa Percaya Diri Peserta Didik MI Darusshalihin Berru

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia berpengaruh signifikan terhadap pembentukan rasa percaya diri peserta didik MI Darusshalihin Berru. Analisis diawali dengan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk yang menunjukkan bahwa data variabel X (metode bermain peran) dan Y (rasa percaya diri) berdistribusi normal karena nilai signifikansi masing-masing lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, uji korelasi product moment menunjukkan adanya hubungan positif yang tinggi antara kedua variabel, dengan nilai korelasi sebesar 0,779 dan signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang berarti hubungan tersebut signifikan. Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa metode bermain peran memberikan pengaruh positif terhadap rasa percaya diri dengan persamaan regresi  $Y = 3,964 + 0,768X$ , yang mengindikasikan bahwa setiap peningkatan penggunaan metode bermain peran akan meningkatkan rasa percaya diri peserta didik sebesar 0,768 poin. Besarnya kontribusi metode ini terhadap pembentukan rasa percaya diri adalah sebesar 60,7%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Uji t menunjukkan nilai thitung sebesar 5,413 lebih besar dari ttabel 2,093, sehingga hipotesis alternatif (H1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan



bahwa metode bermain peran secara signifikan berpengaruh terhadap pembentukan rasa percaya diri peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan mengenai pengaruh metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap pembentukan rasa percaya diri peserta didik MI Darusshalihin Berru, maka dipaparkan pembahasan sebagai berikut:

Data hasil penelitian mengenai penggunaan metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, kelas V dan kelas VI MI Darusshalihin Berru, dari seluruh responden yang berjumlah 21 peserta didik dengan 6 orang responden berada pada kategori tinggi dengan presentase 28,6%. Terdapat 9 orang responden berada pada kategori sedang dengan presentase 42,9% dan terdapat 6 responden berada pada kategori rendah dengan presentase 28,6%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia berada pada kategori sedang.

Metode bermain peran memberikan keleluasaan kepada peserta didik dalam mengekspresikan diri secara nyata. Keleluasaan yang didapatkan peserta didik akan mendorong untuk tidak lagi malu, takut dan gugup dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Darusshalihin Berru dapat membantu pendidik terhadap keterlibatan aktif peserta didik.

Metode bermain peran dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Proses pembelajaran dirangkai dengan konsep aktif peserta didik melalui simulasi memerankan tokoh dalam sebuah cerita, dengan simulasi mereka dapat memperkaya pemahamannya mengenai konsep abstrak dengan contoh kontekstual.

Penerapan metode bermain peran di MI Darusshalihin Berru mengajarkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial, empati, komunikasi dan menambah kosa kata baru yang efektif. Dengan berperan sebagai karakter tertentu, peserta didik dapat memahami perspektif peran yang dibawakan dan membantu meningkatkan kemampuan bekerja sama. Metode bermain peran juga membantu peserta didik mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka dalam menghadapi kehidupan sosial dengan penuh percaya diri serta mudah dalam beradaptasi secara baik.

Adapun data hasil penelitian mengenai pembentukan rasa percaya diri kelas IV, kelas V dan kelas VI MI Darusshalihin Berru, dari seluruh responden yang berjumlah 21 peserta didik dengan 8 orang responden berada pada kategori tinggi dengan presentase 38,1%. Terdapat 12 orang responden berada pada kategori sedang dengan presentase 57,1% dan terdapat 1 responden berada pada kategori rendah dengan presentase 4,8%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembentukan rasa percaya diri peserta didik kelas IV, kelas V dan kelas VI MI Darusshalihin Berru berada pada kategori sedang.

Pencapaian rasa percaya diri dapat diwujudkan melalui pengalaman, dukungan sosial dan keterampilan. Ketika peserta didik merasakan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran atau tugas maka dapat meningkatkan sikap positif dan percaya diri dalam proses pembelajaran. Peserta didik menunjukkan sikap positif, antusias dan dapat menghargai peran teman. Rasa percaya diri juga diwujudkan karena adanya dukungan dan pujian dari orang lain, seperti keluarga, teman atau pendidik itu sendiri. Keterampilan atau psikomotorik merupakan aspek keterampilan peserta didik terhadap kemampuan bertindak setelah peserta didik mendapatkan pengalaman belajar tertentu sehingga dapat dikaitkan dengan pernyataan angket, bahwa saya menampilkan ekspresi wajah dengan baik saat bermain peran. Pembentukan rasa



percaya diri mengacu pada kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan diri, mengolah emosi dan mengembangkan keterampilan sosial dengan penerapan metode bermain peran.

Pengaruh metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap pembentukan rasa percaya diri peserta didik MI Darusshalihin Berru memiliki pengaruh sebesar 60,7% dan dapat dilihat dari pengujian yang telah dilakukan. Dari hasil analisis diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $5,413 > 2,093$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia berpengaruh terhadap pembentukan sikap percaya diri peserta didik MI Darusshalihin Berru.

Metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia memberikan pengaruh positif terhadap pembentukan rasa percaya diri peserta didik dengan mengembangkan keterampilan berbicara dan menyimak dalam berinteraksi dengan teman atau orang lain pada situasi yang berbeda.

Berdasarkan hasil uji  $t$ , diketahui bahwa penggunaan metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki pengaruh terhadap pembentukan rasa percaya diri di MI Darusshalihin Berru. Oleh karena itu, hipotesis yang peneliti ajukan bahwa metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia berpengaruh terhadap pembentukan sikap percaya diri peserta didik MI Darusshalihin Berru diterima. Jika dilihat dari nilai  $r$  atau korelasi yaitu sebesar 0,779 dengan nilai  $r^2$  atau koefisien determinan yaitu sebesar 0,607.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran penggunaan metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia MI Darusshalihin Berru tergolong sedang karena masih terdapat beberapa peserta didik yang belum percaya diri saat tampil memerankan tokoh dalam cerita di depan teman-temannya sehingga kurangnya partisipasi aktif bagi peserta didik.
2. Gambaran pembentukan rasa percaya diri peserta didik MI Darusshalihin Berru tergolong sedang karena masih terdapat diantara peserta didik yang menerima apa saja yang mereka lihat tanpa memberikan respon dan enggan maju saat diminta untuk memerankan tokoh dalam cerita.
3. Pengaruh metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap pembentukan rasa percaya diri peserta MI Darusshalihin Berru, dapat dilihat dari hasil uji yang telah dilakukan. Hasil analisis menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $5,413 > 2,093$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan besar pengaruh yaitu 60,7%. Artinya terdapat pengaruh signifikan antara metode bermain peran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap pembentukan rasa percaya diri peserta didik MI Darusshalihin Berru.

## DAFTAR PUSTAKA

Adini, N. A. S. (2021). *Metode bermain peran* (Cet. 1). Dotplus Publisher.



- Aida, N. (2020). Implementasi metode sosiodrama dengan bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar materi makan dan minum. *Jurnal Literasiologi*, 4(1). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v4i1.130>
- Akbar, E. (2020). *Metode belajar anak usia dini* (Cet. 1). Kencana.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra di Sekolah Dasar. *Jurnal PAUD*, 3(1). <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Amiruddin. (2023). *Pertumbuhan ekonomi, mobilitas sosial dan perdagangan melalui transportasi laut implikasi faktor pengaruh kinerja ASN joint inspection* (Cet. 1). Budi Utama.
- Arkhana, Z. (2021). *Sesungguhnya kita tangguh* (Cet. 1). Anak Hebat Bangsa.
- Bagja, W. (2020). Pengaruh rasa percaya diri dan gaya kepemimpinan kepala sekolah terhadap kinerja guru. *Manajemen Pendidikan*, 5(2), 165. <https://doi.org/10.31538.ndh.v5i2.557>
- Damaruci, & Wiyanto, H. (2025). *Pembelajaran dan pengembangan keterampilan hidup* (Cet. 1). IKAPI.
- Darwin, M., et al. (2021). *Metode penelitian pendekatan kuantitatif*. Media Sains Indonesia.
- Dermawan, D. (2016). *Metode penelitian kuantitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Difany, S., et al. (2021). *Peran guru dalam penguatan nilai karakter peserta didik* (Cet. 1). UAD Press.
- Fauzy, A., et al. (2022). *Metodologi penelitian* (Cet. 1). Pena Persada.
- Febrianti, A. N., Fajrie, N., & Masfuah, S. (2023). Peningkatan kepercayaan diri siswa melalui pembelajaran teater dan metode bermain peran (Role Playing). *Journal of Social Science Research*, 3(4). <https://j-innovative.org/index.php/innovative>
- Fiqriyah, E. A., Afiati, E., & Conia, P. D. D. (2021). Pengembangan modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Sosial Teknik*, 3(2). <https://doi.org/10.59261/jequi.v3i2.45>
- Fitriyani, U. H., et al. (2019). Pengaruh metode bermain peran terhadap kreativitas anak di PAUD kelompok bermain Kartini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 10.
- Genarsih, T., & Tisngati, U. (2024). *Belajar statistika* (Cet. 1). Zahir Publishing.
- Hadis Jami' At-Tirmidzi No. 3729 - Kitab Budi Pekerti yang Terpuji. (2024). <https://www.hadits.id/hadits/tirmidzi/3729>
- Hardani, et al. (2020). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hayati, S., Marhayani, A., Dina, & Basid, A. (2024). Hubungan kepercayaan diri dengan kemampuan public speaking pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2). <https://core.ac.uk/download/pdf/6169308226.pdf>



- Irzawati, F. H., & Fitriani. (2021). Meningkatkan rasa percaya diri anak melalui kegiatan bermain peran di Kelompok B TKN Bustanul Ilmi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2). <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/541>
- Jatiyasa, I. W., et al. (2024). *Guru membangun kelas aktif dan inspiratif* (Cet. 1). Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Kartiani, B. S., Mustakim, & Handriyani, D. (2020). Pengaruh metode bermain peran terhadap kepercayaan diri anak usia dini di Paud Al Hidayah Kopang. *Jurnal Realita*, 5(1). <https://doi.org/10.33394/realita.v5i1.8711>
- Khairul. (2021). Metode pendekatan psikologis dalam studi Islam. *Al Mahyra*, 2(1). <https://ejournal.iaipadanglawas.ac.id/index.php/almahyra/article/view/61>
- Khalifah, H. P. N. (2023). Upaya meningkatkan percaya diri melalui metode role playing pada anak usia dini [Skripsi, Ilmu Tarbiyah].
- Khoirotin. (2023). Peningkatan rasa percaya diri anak usia dini melalui metode bermain peran [Skripsi, Ilmu Tarbiyah, Jember].
- Kurniawan, A. W., & Puspitanigtyas, Z. (2016). *Metode penelitian kuantitatif*. Pandiva Buku.
- Kurniawan, A., et al. (2022). *Metode pembelajaran dalam student centered learning* (Cet. 1). Wiyata Bestari Samasta.
- Kurniawan, H. (2021). *Pengantar praktis penyusunan instrumen penelitian* (Cet. 1). Budi Utama.
- Kurniawan, H., et al. (2024). *Buku ajar statistika dasar* (Cet. 1). Sonpedia Publishing Indonesia.
- Louise, P. H. (2022). *Metodologi penelitian teori dan praktik* (Cet. 1). Media Grafika.
- Malik, A. (2018). *Pengantar statistika pendidikan* (Cet. 1). Budi Utama.
- Mudrikah, S., et al. (2021). *Perencanaan pembelajaran di sekolah teori dan implementasi* (Cet. 1). Pranida Pustaka.
- Muhammad, M., et al. (2021). *Statistika dalam pendidikan dan olahraga* (Cet. 1). Rajagrafindo Persada.
- Mulyati, E. (2024). *Pengantar SPSS* (Cet. 1). Gita Lentera.
- Noor, Z. Z. (2015). *Metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif* (Cet. 2). Budi Utama.
- Nugroho, A. S., & Harianto, W. (2022). *Metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan statistika* (Cet. 1). Andi Offset.
- Nurhasanah. (2023). Penerapan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa pada muatan pelajaran IPS kelas V SD Al Rasyid Pekanbaru [Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan].



- Nurjannah. (2020). Peningkatan keterampilan berbicara melalui tebak kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas II SDN 170 Tanete [Skripsi, Jurusan Tarbiyah].
- Otasia, O. M. (2022). Analisis penanaman karakter percaya diri anak usia 4-5 tahun melalui metode bermain peran di TK Al-Amanah [Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan].
- Pradita, L. E., Rahmawati, U., & Ulyan, M. (2023). *Ekoliterasi dalam desain pembelajaran Bahasa Indonesia* (Cet. 1). Wawasan Ilmu.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books.
- Purwita, P. D., et al. (2024). *Desain pembelajaran inovatif dalam menghadapi tantangan* (Cet. 1). Cahya Ghani Recovery.
- Qomariyah, N. (2020). Implementasi metode bermain peran terhadap kemampuan bahasa anak di RA Ar-Rohman Pekukuhan Mojosari Mojokerto [Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan].
- R, S., & Maidiyah, E. (2017). *Buku ajar statistik dasar* (Cet. 1). Syiah Kuala University Press.