

**SKRIPSI**



**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA  
*ANPOWSECO* DALAM KEMAMPUAN *SELF CONFIDENCE*  
SISWA KELAS 2 SDN 3 GENENG**

**Oleh :  
YUSRUL HANA  
NIM.202033083**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2024**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA  
*ANPOWSECO* DALAM KEMAMPUAN *SELF CONFIDENCE*  
SISWA KELAS 2 SDN 3 GENENG**

**Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh**

**YUSRUL HANA**

**NIM.202033083**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2024**

**ii**

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

“Apa yang menurutmu baik belum tentu baik di mata Allah, tapi baik menurut Allah pasti baik untukmu.”

**(Yusrul Hana)**

### **PERSEMBAHAN**

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Bapak, Ibu, kakak dan keluarga yang tersayang. Bapak Showfan Shodiq, Ibu Miftahul Jannah yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan segala hal baik yang telah diberikan selama saya menempuh pendidikan dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Dosen pembimbing Bapak Dr. Wawan Shokib Rondli, S. Pd., M. Pd. dan Bapak Dr. Nur Fajrie, S. Pd., M. Pd. yang senantiasa bersabar dan ikhlas memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh Dosen PGSD UMK yang telah memberikan ilmu selama menempuh pendidikan.
4. Sahabat saya Bunga Dini Ambarinanti, Ida Nur Aini, Retno Utami, Suci Agustina, dan Ulin Fatimatuzzahro yang selalu mendukung, memberikan saran dan menemani dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman seperjuangan yang sudah memberikan support, saran maupun masukan selama saya menyelesaikan skripsi ini terkhusus teman-teman kelas B angkatan 2020 PGSD.
6. Almamater yang telah menjadi tempatku menyelesaikan studi S1 Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar.
7. Keluarga besar SDN 3 Geneng yang telah memberi izin serta dukungan untuk melaksanakan penelitian.

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan *Anpowseco* dalam Kemampuan *Self Confidence* Siswa Kelas II SDN 3 Geneng oleh Yusrul Hana NIM 202033083 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar disetujui dan diujikan.

Kudus, Januari 2024

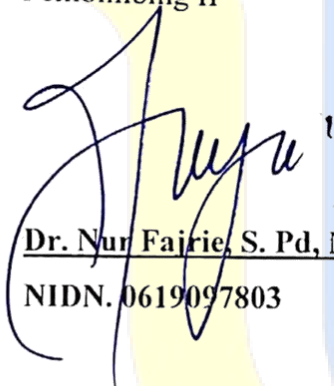
Pembimbing I



Dr. Wawan Shokib Rondli, S. Pd, M. Pd.

NIDN. 0615037901

Pembimbing II



Dr. Nur Fajrie, S. Pd, M. Pd.

NIDN. 0619097803

Mengetahui,

Ka. Prodi PGSD



Siti Masfuah, M. Pd

NIDN. 0615129001

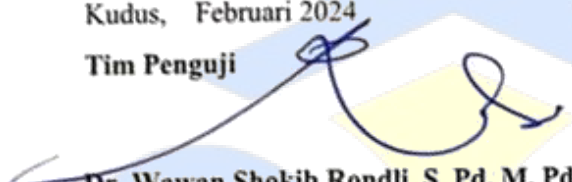
## PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

### PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

Skripsi dengan judul Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Anpowseco* Dalam kemampuan *Self Confidence* Siswa Kelas II SDN 3 Geneng oleh Yusrul Hana NIM 202033083 ini telah ujian pada tanggal 19 Februari 2024 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, Februari 2024

Tim Penguji

  
Dr. Wawan Shokib Rondli, S. Pd, M. Pd.

Ketua

NIDN. 0615037901

  
Dr. Nur Fairie, S. Pd, M. Pd.

Sekretaris

NIDN. 0619097803

  
Ika Ari Pratiwi, S. Pd., M. Pd.

Anggota

NIDN. 0607018801

  
Diana Ermawati, S. Pd., M. Pd.

Anggota

NIDN. 0627039105

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan

  
Dr. Sucipto, M. Pd., Kons

NIDN. 0629086302



## PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Anpowseco* Dalam kemampuan *Self Confidence* Siswa kelas II SDN 3 Geneng” yang menjadi salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat.

Penelitian dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini. Ucapan terimakasih peneliti sampaikan juga kepada seluruh pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, diantaranya:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Sudarsono, M. Si. Rektor Universitas Muria Kudus yang memfasilitasi pelaksanaan penelitian.
2. Bapak Drs. Sucipto, M. Pd., Kons. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
3. Ibu Siti Masfuah, M. Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan kesempatan, arahan, serta persetujuan, untuk melaksanakan ujian skripsi.
4. Bapak Dr. Wawan Shokib Rondli, S. Pd., M. Pd. (pembimbing I) dan Bapak Dr. Nur Fajrie, S. Pd., M. Pd. (pembimbing II) yang senantiasa bersabar dan ikhlas memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi.
5. Dosen Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama menempuh pendidikan.
6. Bapak, Ibu, kakak dan Nenek yang selalu mendampingi dan memberikan dukungan serta do’a sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Keluarga besar SDN 3 Geneng yang telah memberi izin serta dukungan untuk melaksanakan penelitian.
8. Seluruh pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
9. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri yang sudah kuat menjalani lika-liku kehidupan sampai detik ini. Semoga dapat menjadi pribadi yang lebih baik kedepannya.

Penelitian ini mungkin masih terdapat kekurangan, baik dari segi isi maupun tulisan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pihak manapun. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan berkontribusi bagi pembangunan ilmu pendidikan.

Jepara, 30 Januari 2024

Peneliti,



Yusrul Hana

NIM. 202033083

## ABSTRACT

Hana, Yusrul. 2023. **Application of the Role Playing Method Assisted by Anpowseco Media in the Self Confidence Abilities of Class II Students at SDN 3 Geneng.** Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Advisors (1) Dr. Wawan Shokib Rondli, S. Pd, M. Pd. (2) Dr. Nur Fajrie, S. Pd, M. Pd.

**Keywords:** Role Playing Method, Anpowseco Media, Self Confidence

The problem that arises at SDN 3 Geneng is the lack of students' active role in teaching and learning activities, especially the low level of students' Self Confidence abilities. The objectives of this research are (1) to analyze how much students' Self Confidence abilities have increased before and after implementing the Role Playing method assisted by Anpowseco media, and (2) to describe the factors that influence the self confidence of class II students at SDN 3 Geneng.

The Role Playing method is a learning method that is directly acted out by students according to the scenario of the material being studied with the aim that students directly experience the events being acted out and can practice interaction and express themselves in front of the class. Anpowseco Media (Powtoon Self Confidence Animation) is an audio-visual-based intermediary tool that has various interesting animation features that teachers use to make it easier to convey material to students so that students are more motivated and participate in the learning process. Self Confidence is an optimistic mental attitude, starting from being confident in a child's ability to achieve something to adapting to the situation they face.

This mixed method research with an explanatory design was carried out in class II at SDN 3 Geneng with a sample of 28 students. The data collection technique in this research uses a questionnaire for the quantitative research phase. Meanwhile, the qualitative research phase uses observation, interviews and documentation. The data analysis used in this research is the Paired Sample T-test and the N-gain test for quantitative data, while the qualitative data goes through the analysis stages of data reduction, presentation and verification or conclusions.

Based on the research results, it shows 1) there is a difference in the average self-confidence ability of students before the treatment which only reached a value of 44.57 and after the treatment it reached a value of 88.57. 2) Students' self-confidence ability has increased to a high category of 80,38 through the application of the role playing method with Anpowseco media, and 3) factors that influence the low Self-Confidence ability of class II students at SDN 3 Geneng.

The results of the research can be concluded that there is an average difference and an increase in students' self-confidence after applying the Role Playing method assisted by Anpowseco media. Apart from that, there are internal factors and external factors that influence the low Self Confidence abilities of class II students at SDN 3 Geneng.



## ABSTRAK

Hana, Yusrul. 2023. **Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Anpowseco* Dalam Kemampuan *Self Confidence* Siswa Kelas II SDN 3 Geneng**. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Wawan Shokib Rondli, S. Pd, M. Pd. (2) Dr. Nur Fajrie, S. Pd, M. Pd.

**Kata Kunci** : Metode *Role Playing*, Media *Anpowseco*, *Self Confidence*

Permasalahan yang muncul di SDN 3 Geneng yaitu kurangnya peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar khususnya rendahnya kemampuan *Self Confidence* siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu (1) menganalisis seberapa besar peningkatan kemampuan *Self Confidence* siswa sebelum dan setelah diterapkannya metode *Role Playing* berbantuan media *Anpowseco*, dan (2) mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi *self confidence* siswa kelas II SDN 3 Geneng.

Metode *Role Playing* adalah suatu metode pembelajaran yang langsung diperankan oleh siswa sesuai dengan skenario dari materi yang dipelajari dengan tujuan agar siswa merasakan langsung peristiwa yang diperankan serta dapat melatih interaksi dan mengekspresikan diri di depan kelas. Media *Anpowseco* (*Animasi Powtoon Self Confidence*) adalah alat perantara berbasis *audio visual* yang memiliki berbagai fitur animasi menarik yang digunakan guru guna mempermudah menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa lebih termotivasi dan ikut berperan dalam proses pembelajaran. *Self Confidence* adalah suatu sikap mental optimis, mulai dari yakin atas kemampuan anak mencapai sesuatu hingga beradaptasi dengan situasi yang dihadapinya.

Penelitian *Mixed Method* dengan desain *Ekplanatori* ini dilaksanakan di kelas II SDN 3 Geneng dengan sampel 28 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket untuk fase penelitian kuantitatif. Sedangkan untuk fase penelitian kualitatif menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Paired Sample T-test* dan uji *N-gain* untuk data kuantitatif sedangkan data kualitatif melewati tahap analisis reduksi, penyajian, dan verifikasi data atau kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan 1) terdapat perbedaan rata-rata kemampuan *self confidence* siswa sebelum perlakuan yang hanya mencapai nilai 44,57 dan setelah perlakuan mencapai nilai 89,68. 2) Kemampuan *self confidence* siswa mengalami peningkatan dengan kategori tinggi sebesar 80,38 melalui penerapan metode *role playing* dengan media *Anpowseco*, dan 3) faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan *Self Confidence* siswa kelas II SDN 3 Geneng yaitu faktor eksternal diantaranya konsep diri, harga diri, dan pengalaman serta faktor internal diantaranya faktor pendidikan.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata serta peningkatan kemampuan *self confidence* siswa sesudah diterapkan metode *Role Playing* berbantuan media *Anpowseco*. Selain itu, terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi rendahnya kemampuan *Self Confidence* siswa kelas II SDN 3 Geneng.

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	6
1.5 Definisi Operasional.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
2.1. Deskripsi Konseptual .....	9
2.2. Kajian Penelitian Relevan .....	28
2.3. Kerangka Berpikir .....	32
2.4. Hipotesis .....	34
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>35</b>
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
3.2. Karakteristik Penelitian Gabungan .....	35
3.3. Jenis Desain Penelitian Gabungan .....	37
3.4. Model Visual dan Prosedur Desain.....	38
3.5. Penarikan dan Ukuran Sampel.....	41

3.6. Pengumpulan Data .....	42
3.6. Validitas Data & Keabsahan Data .....	45
3.7. Analisis Data.....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>54</b>
4.1. Deskripsi Data.....	54
4.2. Hasil Data Kuantitatif.....	56
4.3. Hasil Penelitian.....	57
4.4. Pembahasan Data Kuantitatif .....	61
4.5. Hasil dan Pembahasan Data Kualitatif.....	65
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>69</b>
5.1. Simpulan.....	69
5.2. Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>75</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....</b>	<b>29</b>
<b>Tabel 3. 1 Populasi.....</b>	<b>41</b>
<b>Tabel 3. 2 Skala <i>Likert</i> .....</b>	<b>43</b>
<b>Tabel 3. 3 Skala Penilaian.....</b>	<b>48</b>
<b>Tabel 3. 4 Kategori Pembagian <i>N-Gain Score</i> .....</b>	<b>51</b>
<b>Tabel 4. 1 Jadwal penelitian .....</b>	<b>54</b>
<b>Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Isi.....</b>	<b>57</b>
<b>Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil pengisian Angket .....</b>	<b>58</b>
<b>Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas .....</b>	<b>58</b>
<b>Tabel 4. 5 Output <i>Paired Sample T-Test</i>.....</b>	<b>60</b>
<b>Tabel 4. 6 Output <i>N-Gain Score</i> .....</b>	<b>60</b>
<b>Tabel 4. 7 Hasil Uji <i>N-Gain</i> Tiap Indikator .....</b>	<b>61</b>
<b>Tabel 4. 8 Pelaksanaan Penelitian Kualitatif.....</b>	<b>65</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1 Desain Media <i>Anpowseco</i> .....</b>	<b>17</b>
<b>Gambar 4. 1 Pengisian Angket Sebelum Perlakuan (<i>Pretest</i>) .....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 4. 2 Kegiatan Pembelajaran 1.....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 4. 3 Kegiatan Pembelajaran 2.....</b>	<b>56</b>



## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 2. 1 Berpikir Kritis .....</b>	<b>33</b>
<b>Bagan 3. 1 Bagan Eksplanatori .....</b>	<b>37</b>
<b>Bagan 3. 2 Langkah-Langkah Desain Eksplanatori .....</b>	<b>39</b>
<b>Bagan 3. 3 Analisis Data Kualitatif .....</b>	<b>52</b>



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	76
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa .....	77
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen .....	78
Lampiran 4 Instrumen Angket .....	80
Lampiran 5 Hasil <i>Pretest</i> Angket .....	83
Lampiran 6 Hasil <i>Posttest</i> Angket .....	86
Lampiran 7 Hasil Output Statistik Deskriptif .....	89
Lampiran 8 Hasil Analisis Lembar Angket Sebelum Perlakuan .....	90
Lampiran 9 Hasil Analisis Lembar Angket Sesudah Perlakuan .....	92
Lampiran 10 Output Uji Normalitas .....	94
Lampiran 11 Uji Hipotesis <i>T-Test</i> .....	96
Lampiran 12 Hasil Output Uji <i>N-Gain</i> .....	97
Lampiran 13 Modul Ajar .....	98
Lampiran 14 Hasil Wawancara .....	102
Lampiran 15 Lembar Validasi Kisi-Kisi Instrumen .....	104
Lampiran 16 Hasil Validasi Kisi-Kisi Instrumen .....	107
Lampiran 17 Hasil Validasi Kisi-Kisi Instrumen .....	110
Lampiran 18 Lembar Validasi Media .....	113
Lampiran 19 Hasil Validasi Media .....	116
Lampiran 20 Hasil Validasi Media .....	119
Lampiran 21 Tampilan Media .....	122
Lampiran 22 Penetapan Pembimbing Skripsi .....	123
Lampiran 23 Permohonan Ijin Penelitian .....	124
Lampiran 24 Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi .....	125
Lampiran 25 Surat Pernyataan .....	126
Lampiran 26 Lembar Bimbingan Pembimbing I .....	127
Lampiran 27 Lembar Bimbingan Pembimbing II .....	129