

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan hidup yang memegang peran penting bagi perkembangan sebuah negara. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia sulit berkembang bahkan terbelakang. Dengan demikian, sistem pendidikan harus benar-benar diarahkan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sistem pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta memiliki tanggung jawab yang baik (Sujana, 2019).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tujuan pendidikan di Indonesia belum tercapai seutuhnya. Hal ini berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada observasi pada bulan Oktober 2023 yang dilakukan di kelas 2 SDN 3 Geneng pada serta hasil wawancara dengan siswa kelas 2 SDN 3 Geneng yang menyatakan bahwa kurangnya peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Lebih detailnya, siswa memiliki rasa percaya diri yang rendah yang didasari dengan banyaknya siswa yang tidak memiliki keberanian (malu) bertanya maupun menjawab serta takut dalam menyampaikan pendapat di depan kelas. Kebanyakan siswa di kelas tersebut enggan menyampaikan pendapat/gagasannya meskipun sudah dipancing oleh gurunya. Apabila siswa memiliki rasa percaya diri yang rendah, siswa cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran khususnya untuk menyampaikan pendapatnya di depan kelas. Selain itu, beberapa siswa sangat aktif bergerak saat pembelajaran berlangsung, bahkan ada juga yang berkeliling dalam kelas dan menirukan apa yang dilakukan oleh guru sehingga tidak jarang membuat teman lainnya terganggu.

Percaya terhadap kemampuan yang dimiliki merupakan bekal yang sangat penting bagi kehidupan. *Self confidence* atau percaya diri siswa usia sekolah

dasar berada dalam masa pertentangan karena usia siswa tersebut masih dalam masa perkembangan. Hal tersebut selaras dengan pendapat Maspuroh (2019) bahwa usia 6-12 tahun merupakan tahapan pertentangan antara dorongan untuk membuktikan kemampuan percaya diri dan jatuh kedalam rasa minder. Dalam masa pertentangan ini, siswa membutuhkan bimbingan serta arahan untuk memperluas wawasannya ke arah positif sehingga menumbuhkan rasa percaya diri dalam diri siswa.

Seseorang yang hidup dengan kepercayaan diri yang kuat memiliki hidup yang lebih bahagia. Begitu juga sebaliknya, seseorang dengan kepercayaan diri yang lemah cenderung mengalami ketakutan dalam bereksperimen atau mencoba hal hal baru sehingga menyebabkan rasa minder yang berlebih dalam dirinya. Yenni (2018) menjelaskan bahwa percaya diri adalah orang yang memiliki rasa bangga pada diri sendiri dan percaya pada kemampuan diri sendiri. Kepercayaan diri mempengaruhi banyak hal, hal ini selaras dengan Santosa (2021) krisis kepercayaan diri yang tidak segera diatasi menimbulkan: 1) tidak dapat bergaul dengan teman dengan wajar, 2) proses belajar terhambat, 3) kesulitan berkomunikasi, 4) pencapaian perkembangan menjadi terhambat, 5) terkucilkan dari lingkungan sosial, 6) depresi, dan 7) tidak berani melakukan perubahan. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri sangat penting, kepercayaan diri juga akan memotivasi untuk mencapai tujuannya. Dengan memupuk kepercayaan diri siswa sejak dini maka dapat membantu siswa menemukan jati dirinya. Selain itu, kepercayaan diri juga dapat menciptakan sikap belajar yang baik sehingga prestasi belajar menjadi optimal.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi yaitu dengan penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan tentunya melibatkan siswa secara langsung. Guru harus memberikan kesempatan dan ruang bagi siswa untuk mengembangkan *self confidence*. Salah satu metode pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan *self confidence* siswa adalah menggunakan metode *Role Playing* atau bermain peran. Selaras dengan pendapat Wijayanti (2021) bahwa bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk

membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.

Penggunaan metode *role playing* akan lebih optimal jika dalam pelaksanaannya dikolaborasikan dengan media pembelajaran. Di zaman milenial seperti sekarang ini, sudah banyak media berbasis teknologi informasi yang canggih dan menarik. Dalam hal ini penulis menggunakan media *Anpowseco* (Animasi *Powtoon Self confidence*) sebagai pendukung yang mempermudah siswa dalam memahami hal abstrak. Ketidakjelasan atau kerumitan materi pembelajaran dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Sulfemi, 2018). *Powtoon* adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik (Ernalida, 2018). Melalui bantuan media *Powtoon* diharapkan dapat mempermudah guru dalam menjelaskan hal-hal abstrak dalam pembelajaran sehingga siswa lebih memahami dan tentunya pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yulianto, *et al.* (2020) juga menyatakan bahwa penggunaan model *Role Playing* pada pembelajaran matematika mempunyai pengaruh terhadap kepercayaan diri siswa. Terlihat perbedaan kemandirian siswa berdasarkan kemauannya sendiri setelah diberi perlakuan dengan bermain peran. Siswa lebih aktif dalam berdiskusi, berani dalam menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan tanpa rasa takut maupun malu. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada penggunaan metode *Role Playing* yang digunakan serta tujuan penelitian dilakukan yaitu meningkatkan kepercayaan diri pada siswa. Penelitian oleh Yulianto *et al.* (2020) tidak menggunakan media dalam pelaksanaannya sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti menggunakan media *Anpowseco* (Animasi *Powtoon Self confidence*).

Penelitian yang dilaksanakan oleh Febrianti, *et al.* (2023) menyebutkan bahwa adanya peningkatan kepercayaan diri siswa kelas III di SDN 2 Jojo melalui metode bermain peran. Dilihat dari hasil analisis data secara kualitatif dari hasil

angket respon siswa dengan rata-rata pra tindakan 62,95% dan setelah tindakan metode bermain peran 74,80%. Kemudian data secara kuantitatif peningkatan rasa percaya diri siswa terlihat dari rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* yaitu dari 45,33 menjadi 72,26. Penelitian ini dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui metode bermain peran khususnya pada pembelajaran teater karena adanya kolaborasi dari guru dan siswa untuk saling meningkatkan keterampilan dan bakat yang dimiliki. Namun perlu adanya fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran yang maksimal. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada penggunaan metode *Role Playing* yang digunakan serta tujuan penelitian dilakukan yaitu untuk meningkatkan kepercayaan diri pada siswa. Penelitian oleh Febrianti, *et al.* (2023) tidak menggunakan media dalam pelaksanaannya sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti menggunakan media *Anpowseco* (Animasi *Powtoon Self confidence*).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Syahfitri, *et al.* (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Powtoon* tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh media saja, melainkan banyak faktor lain yang mempengaruhi diantaranya juga strategi guru dalam pembelajaran, lingkungan belajar yang kondusif, tidak adanya penghargaan yang diberikan guru oleh siswa serta pembelajaran yang kurang menarik. Dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh Syahfitri maka peneliti mengatasi faktor-faktor tersebut menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga diharapkan media *powtoon* berpengaruh pada kemampuan *self confidence* siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengkaji metode pembelajaran *Role Playing* dengan media *Anpowseco* dalam kemampuan *self confidence* pada siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* berbantuan Media *Anpowseco* dalam Kemampuan *Self Confidence* Siswa Kelas 2 SDN 3 Geneng”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan *Self Confidence* siswa sebelum dan sesudah diterapkan metode *Role Playing* berbantuan media *Anpowseco*?
2. Seberapa besar peningkatan kemampuan *Self Confidence* siswa setelah diterapkannya metode *Role Playing* berbantuan media *Anpowseco*?
3. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi *Self Confidence* siswa kelas II SDN 3 Geneng?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis perbedaan rata-rata kemampuan *Self Confidence* siswa setelah diterapkannya metode *Role Playing* berbantuan media *Anpowseco*.
2. Untuk menganalisis seberapa besar peningkatan kemampuan *Self Confidence* siswa setelah diterapkannya metode *Role Playing* berbantuan media *Anpowseco*.
3. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi *Self Confidence* siswa kelas II SDN 3 Geneng.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan pengetahuan mengenai peningkatan *Self Confidence* siswa dengan menggunakan metode *Role Playing*. Dan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi peneliti lainnya yang akan meneliti kajian yang sama pada ruang lingkup yang lebih luas dan mendalam.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat dalam mempermudah pemahaman siswa dalam memahami proses pembelajaran serta menciptakan kebiasaan kebiasaan positif dalam kelas, berani mengemukakan pendapat, tidak takut berbicara di depan kelas, berani maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan dan bermanfaat meningkatkan *Self Confidence* bagi siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif dalam melakukan pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai kemudahan untuk meningkatkan *Self Confidence* pada siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan rujukan dan masukan untuk mengatasi permasalahan kurangnya *Self Confidence* siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dengan tujuan untuk mengidentifikasi tingkat rasa percaya diri siswa sehingga dapat meningkatkan *Self Confidence* siswa.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan menambah wawasan peneliti lainnya mengenai meningkatkan *Self Confidence* siswa dan mampu memberikan referensi terkait bentuk pembelajaran agar lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan metode *Role Playing* pada proses pembelajaran di sekolah.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Anpowseco* Dalam Kemampuan *Self Confidence* Siswa Kelas II SDN 3 Geneng” memberikan batasan ruang lingkup dalam penelitian ini, yang difokuskan pada:

1. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 3 Geneng yang beralamat di Desa Geneng RT 18 RW 03 Kecamatan Batealit, Kabupaten Jepara.
2. Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini adalah rendahnya peran aktif siswa dalam pembelajaran lebih detailnya rendahnya *self confidence* siswa pada saat menyampaikan pendapat
3. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Role Playing* dan media yang digunakan berupa media *Anpowseco* (Animasi *Powtoon Self Confidence*)
4. Peneliti dalam penelitian ini memberikan batasan pada kelas II semester genap tahun pelajaran 2023/2024 di SDN 3 Geneng sebanyak 28 siswa, dengan siswa laki-laki sebanyak 14 dan siswa perempuan sebanyak 14.
5. Penelitian ini memberikan batasan terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada pembelajaran 3 (Kita Beragam Tapi Tetap Satu)

1.5 Definisi Operasional

1.6.1 Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau permasalahan peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang dirancang oleh guru. Metode *Role Playing* mampu melatih *self confidence* siswa untuk tampil di depan kelas dalam menyampaikan materi, ide atau gagasan dalam bentuk bermain peran.

Adapun langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* yaitu: (1) persiapan, (2) pemilihan pemeran, (3) menunjuk siswa sebagai pengamat, (4) memainkan peran, (5) diskusi dan evaluasi, serta (6) menyimpulkan kegiatan.

1.6.2 Media *Anpowseco*

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.

Media Anpowseco dapat memberikan suasana yang menyenangkan, menantang, serta interaktif bagi siswa dan mampu memberikan inovasi dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

1.6.3 *Self Confidence*

Self Confidence adalah sikap yakin akan kemampuan diri sendiri dalam melakukan segala sesuatu sesuai dengan apa yang diharapkan, bertanggung jawab atas tindaknyadan mengetahui kekurangan dan kelebihan yang ada pada dirinya. *Self confidence* tidak tumbuh begitu saja pada diri siswa, melainkan ada beberapa faktor yang menimbulkan kepercayaan diri itu tumbuh. Faktor-faktor yang mempengaruhi *self confidence* tersebut berasal dari dalam diri siswa sendiri, norma, pengalaman keluarga, tradisi kebiasaan dan lingkungan sosial dimana dia tinggal. Adapun indikator *Self Confidence* meliputi (1) siswa memiliki keyakinan akan diri sendiri; (2) optimis; (3) objektif; (4) bertanggung jawab; (5) rasional.