



Hubungan Metode *Role Playing* dengan Rasa Percaya Diri Siswa di Kelas IV SD Negeri 091254 Batu Onom dan SD Negeri 091273 Karang Bangun Kecamatan Siantar Kabupaten Simalungun

Ramiana Putri Siboro, Lisbet N.Sihombing, Eva Pasaribu

ABSTRACT

The purpose of the study was to determine whether there was a relationship between the role playing method and the self-confidence of students in grade IV SD Negeri 091254 Batu Onom and SD Negeri 091273 Karang Bangun, Siantar District, Simalungun Regency. This research method is a quantitative type of research with an Ex Post Facto form of research with 73 students as respondents consisting of two schools. The technique for collecting data used in this research is the questionnaire method and the documentation method. The data analysis technique in this study is the Chi Square formula (χ^2). Based on the results of the research that has been obtained, from the Chi Square formula (χ^2), then the next step is to interpret the value or value of the Chi Square Count (χ^2_{hitung}) with the Chi Square table (χ^2_{table}). With a price or db value (Degree of Validity) of 4, the Chi Square value (χ^2_{table}) with a significance level of 5% = 9,488 is known then the Chi Square value (χ^2) of 11.74 is declared greater than the Chi value Square of the table (χ^2_{table}). It can be stated that H_0 in this study is rejected and H_a is accepted, which means that there is a significant relationship between the role playing method and the self-confidence of students in grade IV SD Negeri 091254 Batu Onom and SD Negeri 091273 Karang Bangun, Siantar District, Simalungun Regency.

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

PENDAHULUAN

Pengertian pendidikan secara Nasional ialah suatu usaha atau upaya yang dapat dilakukan untuk membina dan mengembangkan sikap kepribadian manusia baik di bidang jasmani maupun rohani. Seperti yang dituangkan dalam UU Nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa: "Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mencapai suasana belajar dan proses belajar mengajar supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri masing-masing secara aktif, supaya memiliki kekuatan spiritual (keagamaan, kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara".

Metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam situasi yang menyenangkan. Kejenuhan dan kebosanan siswa dapat teratasi melalui peran yang dimainkan. Tidak hanya itu, minat siswa dalam pembelajaran dapat terakomodasi saat bermain peran. Siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga secara mental aktif yang meliputi kegiatan bertanya, berpendapat, menjawab pertanyaan dan menanggapi pendapat. Kelebihan dari metode *role playing* ini melibatkan seluruh siswa ikut berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa

ARTICLE HISTORY

Submitted 18 Oktober 2022

Revised 19 Oktober 2022

Accepted 20 Oktober 2022

KEYWORDS

relation, role playing, confidence

CITATION (APA 6th Edition)

Ramiana Putri Siboro, Lisbet N.Sihombing, Eva Pasaribu. (2022). Hubungan Metode *Role Playing* dengan Rasa Percaya Diri Siswa di Kelas IV SD Negeri 091254 Batu Onom dan SD Negeri 091273 Karang Bangun Kecamatan Siantar Kabupaten Simalungun. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*. Volume 1 (1), page: 105 – 109

*CORRESPONDANCE AUTHOR

raminapurba16@gmail.com

yang baik dan benar sehingga siswa percaya diri saat berkomunikasi dengan orang lain. Adapun penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian lain sehingga memperkaya isi dari proposal penelitian ini.

PEMBAHASAN

A. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan adalah untuk mengetahui apakah sampel penelitian bersumber dari populasi yang dinyatakan berdistribusi normal atau tidak normal.

Tabel 1. Interpretasi Output Uji Normalitas Rasa Percaya Diri

| Tests of Normality | | | | | | |
|----------------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | Df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| Metode <i>role playing</i> | .107 | 73 | .038 | .973 | 73 | .118 |
| Rasa percaya diri | .070 | 73 | .200* | .980 | 73 | .287 |

Sumber:Hasil output pengelolaan data SPSS

Berdasarkan hasil output pengelolaan SPSS uji normalitas pada tabel diatas menyatakan bahwa tingkat signifikan oleh rumus *Shapiro Wilk* dihasilkan nilai signifikan sebesar 0,287 yaitu lebih besar dari 0,05, dan hasil dari rumus *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai signifikan 0,200 yaitu lebih besar dari 0,05, maka berdasarkan kriteria pengambil keputusan dapat dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal atau bisa diartikan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Yang artinya data pada tabel tersebut berdistribusi normal. Uji normalitas pada penelitian ini diperoleh dengan menggunakan bantuan dari SPSS Statistik 22.

B. Uji Linieritas

Dalam uji linieritas menyatakan bahwa untuk persamaan regresi linier, hubungan antara variabel dependen dan variabel independen harus linear.

Tabel 2. Output Hasil Uji Linieritas Anova Table

| ANOVA Table | | | | | | | |
|--|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|-------|------|
| | | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| rasa percaya diri * metode role playing | Between Groups | (Combined) | 477.188 | 20 | 23.859 | .848 | .647 |
| | | Linearity | 116.322 | 1 | 116.322 | 4.135 | .047 |
| | | Deviation from Linearity | 360.866 | 19 | 18.993 | .675 | .825 |
| | | Within Groups | 1462.648 | 52 | 28.128 | | |
| Total | | | 1939.836 | 72 | | | |

Sumber:Hasil Output Uji Linieritas SPSS Statistik 22

Berdasarkan hasil *output* dari tabel diatas, terdapat nilai signifikansi sebesar 0,825 yaitu lebih besar dari 0,05 yang berarti terdapat hubungan yang linier secara signifikan antara variabel X (*metode role playing*) dengan variabel

Hubungan Metode *Role Playing* dengan Rasa Percaya Diri Siswa di Kelas IV SD Negeri 091254 Batu Onom dan SD Negeri 091273 Karang Bangun Kecamatan Siantar Kabupaten Simalungun I 107 Y (rasa percaya diri). Dari hasil output pada tabel di atas maka diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 0,675 sedangkan pada tabel taraf signifikan 0,05 df 1.19 diperoleh nilai F_{tabel} sebesar 3,98. Oleh karena F_{hitung} lebih kecil daripada nilai F_{tabel} , maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang linier secara signifikan antara variabel metode *role playing* (X) dengan variabel rasa percaya diri siswa (Y).

C. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Chi-Square* dengan bantuan SPSS Statistik 22 yang bertujuan untuk menerima ataupun menolok hipotesis dan juga mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara variabel X dengan variabel Y.

Tabel 3. Hasil Output Korelasi Koefisien

Symmetric Measures

| | Value | Approx. Sig. |
|--|-------|--------------|
| Nominal by Nominal Contingency Coefficient | .928 | .031 |
| N of Valid Cases | 73 | |

Berdasarkan hasil output SPSS dari koefisien kontingensi memperoleh nilai kontingensi sebesar 0,928. Setelah itu untuk mengambil kesimpulan dapat dilakukan dengan menginterpretasikan nilai kontingensi dengan tabel pedoman pemberian interpretasi terhadap koefisien kontingensi.

Tabel 4. Pedoman Interpretasi Koefisien Kontingensi

| Interpretasi Koefisien | Tingkat Hubungan |
|------------------------|------------------|
| 0,00 - 0,199 | Sangat Rendah |
| 0,20 - 0,399 | Rendah |
| 0,40 - 0,599 | Sedang |
| 0,60 - 0,799 | Tinggi |
| 0,80 - 1,000 | Sangat Tinggi |

Berdasarkan hasil output nilai koefisien kontingensi diperoleh sebesar 0,928 dapat dilihat pada tabel pedoman kriteria pengambilan kesimpulan koefisien kontingensi sehingga dapat dinyatakan bahwa koefisien korelasi antara variabel metode *role playing* (X) dengan variabel rasa percaya diri (Y) tergolong sangat tinggi yaitu 0,928. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara metode *role playing* dengan rasa percaya diri siswa di kelas IV SD Negeri 091254 Batu Enam dan SD Negeri 091273 Karang Bangun Kecamatan Siantar Kabupaten Simalungun.

Tabel 5. Tes Hasil Uji *Chi Square*

Chi-Square Tests

| | Value | Df | Asymp. Sig. (2-sided) |
|------------------------------|---------------------|----|-----------------------|
| Pearson Chi-Square | 11.795 ^a | 4 | .019 |
| Likelihood Ratio | 12.161 | 4 | .016 |
| Linear-by-Linear Association | 9.180 | 1 | .002 |
| N of Valid Cases | 73 | | |

(Sumber:Hasil pengelolaan data SPSS Statistik 22)

Hasil output *Chi Square Tests* pada bagian *Pearson Chi Square* terlihat nilai Asimp.Sig sebesar 0,019. karena nilai Asimp.Sig $0,019 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, dan H_0 ditolak yang artinya ada hubungan yang signifikan antara metode *role playing* dengan rasa percaya diri siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan db sebesar 4 maka diperoleh harga Chi Kuadrat ($X^{2_{tabel}}$) pada taraf signifikansi $5\% = 9,488$, diketahui bahwa harga Chi Kuadrat (X^2) sebesar 11,74 lebih besar dari harga Chi Kuadrat ($X^{2_{tabel}}$). Dengan demikian H_0 dalam penelitian ini ditolak dan H_a diterima yang artinya ada hubungan yang signifikan antara metode *role playing* dengan rasa percaya diri siswa di SD Negeri 091254 Batu Onomdan SD Negeri 091273 Karang Bangun Kecamatan Siantar Kabupaten Simalungun. Selanjutnya untuk melihat keterkaitan hubungan antara metode *role playing* dengan rasa percaya diri siswa maka dapat digunakan Koefisien Kontingensi (KK). Semakin dekat harga C kepada C_{maks} maka semakin dekat harga asosiasinya, dengan kata lain bahwa faktor yang satu berkaitan dengan faktor yang lain. Dari perhitungan tersebut diperoleh harga $C = 0,371$ dengan $C_{maks} = 0,816$, kemudian dilihat pada tabel koefisien KK maksimal yaitu ada keterkaitan dan hubungan yang sedang, dengan persentase sebesar 45,46% maka dapat diketahui hubungannya dalam kategori sedang.

REFRENSI

- Aditya, D.Y. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal SAP, Vol 1 No 2, halaman 167.*
- Amri. (2018). Pengaruh Kepercayaan Diri (self confidence) Berbasis Ekstrakurikuler Pramuka terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 6 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, Vol 03 No 02, halaman 159.*
- Aristiani. (2016). Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Informasi Berbantuan Audiovisual. *Jurnal Konseling GUSJIGANG, Vol 2 No 2, halaman 184.*
- Haliza. (2021). Pengaruh Metode Role Play terhadap Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Literasi Psikologi, Vol 1 No 2, halaman 133-142.*
- Kurniasih. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta: Katapena.
- Maesaroh, S. (2013). Peranan Metode Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kependidikan, Vol 1 No 1, halaman 154.*
- Miranda, I, & B. (2019). Efektivitas Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling.*
- Munir, Awalul Fatiqin, & Ira Kendi. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus Di SMA Azharyah Palembang. *Jurnal Florea, vol IV No 1, halaman 37.*
- Perdana. (2019). Pentingnya Kepercayaan Diri dan Motivasi Sosial dalam Keaktifan Mengikuti Proses Kegiatan Belajar. *Jurnal Eduksos, vol VIII, No.2, halaman 74-75.*

- Hubungan Metode *Role Playing* dengan Rasa Percaya Diri Siswa di Kelas IV SD Negeri 091254 Batu Onom dan SD Negeri 091273 Karang Bangun Kecamatan Siantar Kabupaten Simalungun I 109
- Sungkono. (2006). Pembelajaran Tematik dan Implementasinya di Sekolah Dasar. *Dalam Majalah Ilmiah Pembelajaran, halaman 52. Jakarta:Dosen KTP FIP UNY.*
- Tarigan. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol V No 3, Halaman 104.*
- Yanto. (2015). Metode Bermain Peran (role playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal cakrawala pendas, vol 1 no 1, halaman 54-57.*
- Zainuddin. (2016). Kiat Membimbing Siswa untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri dalam Bergaul. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan, halaman 998-1000.*