

BAB IV

HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAAN

4.1 Deskripsi Pratindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini berada di SDN 198/1 Pasar Baru. Sebelum dilaksanakannya penelitian, peneliti terlebih dahulu mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah untuk menyerahkan surat izin penelitian ke sekolah. peneliti memohon izin untuk melakukan penelitian tindakan kelas di kelas IV dan memberikan penjelasan tujuan serta rancangan penelitian yang akan dilakukan di kelas IV SDN 198/1 Pasar Baru. Selanjutnya setelah mendapatkan izin dari kepala sekolah, peneliti diberikan arahan untuk menemui wali kelas IV untuk mengkonfirmasi serta berdiskusi terkait penelitian yang akan dilaksanakan. Peneliti menyampaikan tujuan dan rancangan penelitian serta meminta izin agar bisa melakukan penelitian di kelas IV.

Peserta didik kelas IV memiliki jumlah peserta didik sebanyak 19 orang, yang terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Berdasarkan data observasi pratindakan yang sudah dilaksanakan, ditemukan bahwa *Self Confidence* peserta didik kelas IV masih dikatakan rendah. Hal ini tampak saat observasi dilakukan dengan berpedoman pada indikator *self confidence* bahwa persentase tingkat *self confidence* peserta didik hanya 31,57% yang artinya *self confidence* peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terlihat ketika pembelajaran peserta didik hanya diam dan tidak berani bertanya atau mengutarakan pendapatnya sebanyak 4 orang peserta didik, kemudian ada 2 orang peserta didik yang berani menjawab namun berbicara terbata-bata karena gerogi, selain itu juga ada 5 orang peserta didik ketika pembelajaran diskusi berlangsung

hanya diam dan mencontek hasil kerja temannya, ini artinya peserta didik tidak percaya akan kemampuannya sendiri. selanjutnya, ketika diberikan soal latihan ada 2 orang peserta didik yang tidak tenang saat mengerjakan tugas, selalu berpindah-pindah posisi tempat duduk.

Berdasarkan hasil observasi diatas, dapat disimpulkan bahwasannya peneliti dan guru kelas berkerja sama dalam memperbaiki pembelajaran dengan mengimplementasikan model *Role Playing* agar dapat meningkatkan *Self Confidence* peserta didik.

4.2 Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

Dalam Bab IV ini, peneliti akan mendeskripsikan hasil tindakan yang sudah dilakukan sesuai dengan rumusan masalah penelitian, yaitu Implementasi model Role Playing untuk meningkatkan *Self Confidence* peserta didik materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SDN 198/I Pasar Baru.

4.2.1 Implementasi Model *Role Playing* untuk Meningkatkan *Self Confidence* peserta didik materi Indonesiaku Kaya Budaya

Implementasi Model *Role Playing* pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya akan dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan dengan tahap-tahap penelitian tindakan kelas yaitu diawali dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada kegiatan refleksi dilakukan sebagai tindakan untuk merefleksi hal-hal apa saja yang perlu diperbaiki agar proses atau tindakan siklus selanjutnya mendapatkan hasil yang maksimal.

1. Hasil Penelitian Siklus 1

Pelaksanaan siklus pertama terdiri dari dua pertemuan yang dilakukan pada tanggal 6 februari 2025 dan 10 februari 2025 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit (2 jam pembelajaran).

1) Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru kelas IV membahas perencanaan tindakan berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan selama proses pembelajaran, berikut ini adalah:

Pertemuan I

1. Peneliti dan guru kelas IV melakukan diskusi untuk mengatur jadwal penelitian.

Penelitian dilaksanakan sesuai dengan jadwal pembelajaran IPAS kelas IV SDN 198/I Pasar Baru.

2. Merancang modul ajar IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya dengan berpedoman pada langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *Role Playing*.
3. Merancang media pembelajaran berupa teks skenario sebagai bahan ajar untuk melakukan *Role Playing* (bermain peran).
4. Menyiapkan LKPD dan bahan ajar yang akan digunakan
5. Menyiapkan lembar observasi guru dan lembar observasi peserta didik terhadap proses pembelajaran dilakukan.

Pertemuan II

1. Peneliti dan guru mendiskusikan jadwal penelitian

2. Menyiapkan modul ajar IPAS dengan materi keunikan kebiasaan masyarakat sekitarku dengan mempersiapkan pembelajaran sesuai dengan sintaks model *Role Playing*.
3. Mempersiapkan media pembelajaran berupa gambar yang berisi keunikan kebiasaan masyarakat sekitar daerah tempat tinggal peserta didik yang akan digunakan saat pembelajaran.
4. Mempersiapkan LKPD dan Bahan ajar yang akan digunakan saat pembelajaran.
5. Menyiapkan lembar observasi guru dan lembar observasi peserta didik terhadap proses pembelajaran yang akan dilakukan.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada langkah ini kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan mengimplementasikan model *Role Playing*. Siklus I akan dilaksanakan sebanyak 2 pertemuan. Kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik terdiri atas kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

Pertemuan I

Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Kamis, 6 Februari 2025 pukul 09.30-10.40 WIB. Materi yang dipelajari adalah Indonesiaku Kaya Budaya Topik A Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku

a) Kegiatan Pendahuluan

Pada awal pertemuan siklus I pertemuan I, guru memasuki ruangan kelas 4 dan memberikan pembuka berupa salam pada peserta didik, kemudian peserta didik melakukan doa bersama yang di pimpin oleh ketua kelas. Selanjutnya guru mengecek kehadiran peserta didik, serta menanyakan siapa saja yang tidak hadir di sekolah serta mengetahui alasannya tidak masuk sekolah. setelah itu guru

menanyakan bagaimana kabar peserta didik untuk mengetahui apakah peserta didik siap untuk mengikuti pembelajaran. Berhubung pembelajaran dilaksanakan pada jam siang sesudah istirahat maka guru dan peserta didik melakukan ice breaking berupa bermain sambil bernyanyi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Setelah bermain guru melakukan apersepsi berupa mengaitkan pembelajaran yang lalu dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

1. Persiapan

Pada langkah ini, guru menjelaskan materi yang akan di pelajari serta mengaitkan pemahaman awal yang dimiliki peserta didik terkait Keunikkan kebiasaan masyarakat disekitarku dengan memberikan beberapa pertanyaan pemantik, diantaranya apa yang dimaksud dengan kearifan lokal?apa saja kebiasaan unik yang didapatkan waktu kecil? Selanjutnya guru memberikan penjelasan terkait kearifan lokal yang ada di sekitar peserta didik seperti “ kebiasaan rewang atau gotong royong yang dilaksanakan saat ada kegiatan pernikahan, dan acara-acara lainnya”. Setelah itu guru menjelaskan terkait materi keunikkan kebiasaan masyarakat di sekitarku dengan menggunakan metode ceramah dan bahan ajar berupa buku IPAS peserta didik. peserta didik diminta untuk mengamati gambar yang ada pada buku siswa berupa gambar gotong royong mengangkat rumah dari sulawesi selatan. Selanjutnya guru melakukan tanya jawab berupa gambar tersebut.

2. Orientasi dan Pemilihan Peran

Pada tahap ini, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang, selanjutnya guru menjelaskan tata cara untuk bermain peran dengan menggunakan teks skenario yang telah dipersiapkan oleh guru.

Peserta didik diminta untuk memahami terlebih dahulu teks skenario yang diberikan oleh guru. Setiap kelompok menampilkan peran yang berbeda-beda sesuai dengan teks skenario yang telah dirancang. Setiap kelompok dipersilahkan untuk memilih peserta didik yang akan bermain peran. Bagi peserta didik yang tidak terpilih bermain peran ditugaskan menjadi observer atau pengamat jalannya bermain peran.

3. Penataan ruang dan pengamatan

Pada tahap ini, guru memberikan arahan pada seluruh kelompok untuk menata ruang kelas agar memudahkan penampilan peran. Penataan ruang kelas disesuaikan dengan peran yang akan dimainkan. Guru dan peserta didik berkerja sama dalam menata ruang kelas serta menyiapkan apa saja yang dibutuhkan. Selain itu penataan ruang kelas tidak harus menyerupai panggung pentas seni, cukup hanya memberikan ruang agar peserta didik leluasa dalam bermain peran. Setelah menata ruang kelas, guru memberikan arahan pada pengamat atau penonton untuk bersikap kondusif ketika permainan berlangsung, serta menyiapkan kertas satu lembar dan juga pena untuk mencatat kelebihan dan kekurangan dari permainan peran.

4. Bermain Peran

Memasuki tahap bermain peran, pada tahap ini peserta didik bersama dengan kelompok yang sudah dipilih untuk menampilkan dialog nya berdasarkan peran yang sesuai dengan teks skenario yang dipersiapkan oleh guru. Penampilan peran dilakukan secara bergantian berkelompok. Selama bermain peran, observer diminta untuk mengamati dengan baik karena di akhir sesi permainan peran akan melakukan diskusi dan tanya jawab. Selain itu selama permainan peran berlangsung

guru melakukan bimbingan bagi peserta didik yang merasa kesulitan dalam melakukan perannya, bagi peserta didik yang merasa kesulitan di perbolehkan melihat teks.

5. Diskusi dan Evaluasi

Setelah bermain peran, guru dan peserta didik melakukan diskusi dan evaluasi, guru bersama dengan peserta mendiskusikan hasil dari permainan peran yang telah di tampilkan dari setiap kelompok, serta melakukan evaluasi terkait keterkaitan materi dengan tema peran yang dimainkan, kemudian pengamat atau observer diberikan waktu untuk menyampaikan masukan dan kritikan bagi kelompok yang sudah tampil di depan kelas. Pendapat observer ini digunakan untuk perbaikan pada pembelajaran berikutnya. Selanjutnya guru meminta peserta didik mengisi LKPD yang sudah di sediakan terkait penampilan peran berdasarkan materi keuunikan kebiasaan masyarakat disekitarku.

6. Generalisasi & Penutup

Pada tahap ini, guru mengajak peserta didik untuk menarik kesimpulan dari permainan peran yanaga telah dilakukan dengan materi keuunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku, guru memilih salah satu peserta didik untuk bisa menyimpulkan materi yang telah di pelajari serta membenarkan kesimpulan-kesimpulan yang disebutkan oleh peserta didik.

c) Kegiatan Penutup

Penutup, guru menyampaikan informasi terkait pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya dan memerintahkan perwakilan peserta didik untuk memulai doa sesuai agama dan keyakinannya masing-masing. Setelah Pembelajaran berakhir, guru memberikan salam penutup.

Pertemuan II

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan II dilakukan pada hari Senin, 10 Februari 2025 pukul 10.55-12:05 WIB. Materi yang dipelajari adalah Keunikan Kebiasaan Masyarakat disekitarku. Kegiatan yang akan dilakukan peserta didik terdiri atas kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

a) Kegiatan Pendahuluan

Pembelajaran dimulai dengan guru menyapa dengan salam semua peserta didik dan memilih salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum memulai pembelajaran. Kemudian guru mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan siapa saja yang tidak dapat hadir dalam pembelajaran. Setelah itu guru menanyakan kabar peserta didik dan mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu profil pelajar pancasila, selanjutnya guru berbicara tentang pelajaran sebelumnya dan memberikan penjelasan tentang apa yang telah dipelajari.

b) Kegiatan Inti

1. Persiapan

Bagian ini berisi kegiatan guru menghubungkan pemahaman awal peserta didik dengan materi pembelajaran keunikan kebiasaan masyarakat disekitarku. Guru memberikan pertanyaan pada peserta didik, yaitu kebiasaan apakah yang masih biasa dilakukan disekitarmu? Apa saja tujuan dari kebiasaan yang biasa dilakukan tersebut? Selanjutnya guru memberikan arahan pada peserta didik untuk mengamati gambar kearifan lokal masyarakat jambi berupa gambar tarian sekapur sirih, lalu guru memberikan pertanyaan pada peserta didik, yaitu gambar apakah ini? Tarian ini biasanya ditampilkan pada kegiatan apa saja?. Selanjutnya guru mendemonstrasikan keunikan kebiasaan masyarakat d daerahh sekitarku,

khususnya provinsi Jambi. Setelah itu, guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai materi keunikan kebiasaan masyarakat disekitarku.

2. Orientasi dan Pemilihan Peran

Tahap ini guru memberikan arahan pada peserta didik untuk berpasangan. Selanjutnya peserta didik mengamati tabel yang ada pada buku siswa, peserta didik diminta untuk melakukan wawancara pasangannya secara timbal balik, peserta didik diminta mewawancarai pasangannya terkait keunikan kebiasaan apa yang pasangannya dapatkan sewaktu kecil serta menuliskan nama temannya dan juga alasan mengapa kebiasaan itu dilakukan.

3. Penataan Ruang dan pengamatan

Kegiatan penataan ruang dilakukan secara bersama-sama dengan guru. Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk berdampingan dengan pasangan yang sudah ditentukan sebelumnya agar mempermudah wawancara. Penataan ruang menyesuaikan dengan kegiatan wawancara dan senyamannya peserta didik. pengamatan pada kegiatan ini dilakukan oleh peneliti. Peneliti mengamati berjalannya proses wawancara.

4. Bermain Peran

Pada tahap ini, setiap pasangan dipersilahkan untuk melakukan wawancara secara bergantian, hasil wawancara dituliskan pada tabel yang ada pada buku IPAS siswa, peserta didik diminta untuk mewawancarai satu saja kebiasaan unik yang didapatkan pasangannya di waktu kecil, setelah kegiatan wawancara selesai peserta didik membacakan hasil wawancaranya di tempat duduknya saja, begitupun seterusnya. Kemudian peserta didik yang sudah selesai menampilkan hasil wawancaranya diminta untuk bermain peran berdasarkan gambar yang sudah

guru siapkan, gambar-gambar tersebut berisi tentang kearifan lokal masyarakat daerah Jambi dan luar provinsi Jambi. Ada berupa tarian, makanan, hewan dll. Peserta didik yang terpilih untuk memainkan peran diminta untuk memberikan peran menyerupai gambar yang ditetapkan oleh guru, dan pengamat atau peserta didik yang tidak bermain peran di harapkan dapat menebak kegiatan apa yang sedang di perankan oleh pemeran, selain nama kegiatannya peserta didik juga harus dapat menebak asal dari kearifan lokal tersebut.

5. Diskusi dan Evaluasi

Setelah bermain peran, guru mengajak peserta didik untuk melakukan diskusi bersama terkait permainan yang sudah dilakukan, apa aja keunikan kebiasaan yang diketahui dari kegiatan wawancara pasangannya, dan kebiasaan unik apa saja yang diketahui dari kegiatan bermain peran berdasarkan gambar. Selanjutnya guru melakukan evaluasi bersama dengan peserta didik untuk perbaikan permainan peran yang akan dilakukan selanjutnya, maka dari itu peserta didik diminta untuk memberikan kritikan dan masukan dari pelaku pemain peran.

6. Generalisasi & Penutup

Pada tahap ini, guru dan peserta didik menarik kesimpulan bersama terkait materi yang dipelajari dengan permainan peran yang sudah dilakukan, guru meminta salah satu peserta didik untuk bisa menyimpulkan dengan jelas materi apa yang sudah dipelajari serta keterkaitannya dengan permainan peran yang sudah dilakukan. Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk mengerjakan LKPD yang dibagikan oleh guru. Setelah mengerjakan LKPD peserta didik diminta untuk mengumpulkan hasil kerjanya di atas meja guru.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup, guru memberikan pertanyaan refleksi pada peserta didik terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan dengan pertanyaan, Menurut kalian apa itu kearifan lokal?, bagaimana perasaan kalian setelah melakukan permainan peran? Berikan gambar emoji sesuai perasaan kalian setelah mengikuti pembelajaran bermain peran!. Guru memberikan waktu bagi peserta didik untuk menuliskan refleksi di kertas selembar. Setelah itu guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum pulang dan guru menyampaikan salam penutup.

3) Pengamatan Siklus I

Kegiatan observasi pada siklus I dilaksanakan melalui cara melihat proses pembelajaran. Tahap observasi ini dilakukan dengan mengamati langsung pelaksanaan pembelajaran dan dibantu dengan dokumentasi. Pada bagian ini terdiri dari atas hasil observasi aktivitas guru mengimplemntasikan model *Role Playing* dan hasil observasi *self confidence* peserta didik dalam implementasi model *role playing* pada siklus I pertemuan I dan Pertemuan II.

a) Hasil Observasi Aktivitas Guru Mengimplementasikan Model *Role Playing*

Siklus 1 pertemuan I dan II

Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dalam menerapkan model *Role Playing* pada siklus I pertemuan I dan pertemuan II.

Pertemuan I

Adapun hasil observasi aktivitas guru dalam mengimplementasikan model *Role Playing* Siklus 1 pertemuan 1 sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Hasil observasi aktivitas guru dalam mengimplemntasikan model Role Playing
Siklus I Pertemuan I**

No.	Kegiatan	Aktivitas Yang diamati	Terlaksana	Tidak Terlaksana	Deskripsi
1.	Pendahuluan	Guru menyampaikan salam	✓		Guru sudah menyampaikan salam
		Guru mengecek kehadiran peserta didik	✓		Guru sudah mengecek kehadiran peserta didik
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran
2.	Kegiatan Inti	Persiapan	✓		Guru telah menjelaskan materi dan memberikan pemahaman awal tentang permasalahan yang akan di pecahkan, serta merancang skenario.
		Orientasi dan pemilihan peran	✓		Guru telah memberikan arahan tentang peran yang akan dimainkan dan menjelaskan skenario secara singkat, lalu guru memilih pemain peran dan peserta didik yang tidak terpilih akan menjadi observer.
		Penataan ruang dan pengamatan		✓	Guru belum melakukan penataan ruang kelas, dan belum memilih pengamat
		Bermain peran	✓		Guru telah memberikan bantuan bagi peserta didik yang kesulitan dalam berperan
		Diskusi dan evaluasi	✓		Guru telah melakukan diskusi hasil permainan serta melakukan evaluasi terkait materi dengan peran yang dimainkan
		Generalisasi & Penutup	✓		Guru telah mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan dari permainan

					peran dan menghubungkannya dengan materi.
3.	Penutup	Menyimpulkan materi pembelajaran	✓		Guru telah membuat kesimpulan dari materi pembelajaran
		Melaksanakan kegiatan refleksi	✓		Guru telah melaksanakan kegiatan refleksi
		Melaksanakan Doa bersama	✓		Guru telah membimbing peserta didik melakukan doa bersama
		Menyampaikan salam penutup	✓		Guru telah menyampaikan salam penutup pada peserta didik.

Kegiatan observasi atau pengamatan pelaksanaan tindakan siklus I

pertemuan I dilaksanakan berpedoman pada lembar observasi guru. Berdasarkan tabel pengamatan diatas, dalam mengimplementasikan model role playing menjadi 6 langkah-langkah pembelajaran diantaranya, tahap persiapan, orientasi dan pemilihan peran, penataan ruang dan pengamatan, bermain peran, diskusi dan evaluasi dan yang terakhir generalisasi dan penutup. Pada kegiatan persiapan sama dengan pendahuluan, guru telah melakukan sepenuhnya kegiatan persiapan sesuai modul pembelajaran. Pada kegiatan inti telah dilaksanakan sesuai dengan sintaks model role playing, Namun pada kegiatan inti bagian penataan ruang kelas tidak terlaksana dengan sempurna, sehingga guru langsung memulai bermain peran saja. Kemudian kegiatan penutup sudah dilakukan sesuai modul pembelajaran.

Pertemuan II

Adapun hasil observasi aktivitas guru dalam menerapkan model siklus I pertemuan II sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil observasi aktivitas guru dalam mengimplementasikan model *Role Playing* pada siklus I Pertemuan II

No.	Kegiatan	Aktivitas Yang diamati	Terlaksana	Tidak Terlaksana	Deskripsi
1.	Pendahuluan	Guru menyampaikan salam	✓		Guru sudah menyampaikan salam
		Guru mengecek kehadiran peserta didik	✓		Guru sudah mengecek kehadiran peserta didik
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran
2.	Kegiatan Inti	Persiapan	✓		Guru telah menjelaskan materi dan memberikan pemahaman awal tentang permasalahan yang akan di pecahkan, serta merancang skenario permainan peran.
		Orientasi dan pemilihan peran	✓		Guru telah memberikan arahan tentang peran yang akan dimainkan dan menjelaskan skenario secara singkat, lalu guru memilih pemain peran dan peserta didik yang tidak terpilih akan menjadi observer.
		Penataan ruang dan pengamatan		✓	Guru belum menata ruang kelas, dan guru belum memilih pengamat
		Bermain peran	✓		Guru telah memberikan bantuan bagi peert didik yang kesulitan dalam berperan
		Diskusi dan evaluasi	✓		Guru telah melakukan diskusi hasil permainan serta melakukan evaluasi terkait materi dengan peran yang dimainkan
		Generalisasi & Penutup		✓	Guru belum mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan dari permainan peran dan menghubungkannya dengan materi.
3.	Penutup	Menyimpulkan materi pembelajaran	✓		Guru telah membuat kesimpulan dari materi pembelajaran

		Melaksanakan kegiatan refleksi	✓		Guru telah melaksanakan kegiatan refleksi
		Melaksanakan Doa bersama	✓		Guru telah membimbing peserta didik melakukan doa bersama
		Menyampaikan salam penutup	✓		Guru telah menyampaikan salam penutup pada peserta didik.

Kegiatan Observasi atau pengamatan pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II dilakukan berdasarkan dengan lembar observasi aktivitas guru. Sesuai dengan tabel pengamatan diatas, dalam menerapkan model *Role Playing* terdapat 6 langkah pembelajaran yang sudah mencakup tahap pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap persiapan guru telah melaksanakan kegiatan pendahuluan dengan baik sesuai dengan modul pembelajaran, pada kegiatan inti yang mencakup 6 sintaks model *role playing* juga sudah terlaksana dengan baik meskipun pada tahap generalisasi dan penutup dalam sintaks model *Role Playing* tidak terlaksana sesuai dengan modul pembelajaran.

b) Hasil Observasi *Self Confidence* pada siklus I pertemuan I dan II

Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengetahui *self confidence* peserta didik pada siklus I pertemuan I dan Pertemuan II.

Pertemuan I

Adapun hasil observasi *Self Confidence* peserta didik siklus I pertemuan I sebagai berikut:

Berdasarkan tabel hasil observasi indikator *Self Confidence* peserta didik dalam pembelajaran dapat diketahui bahwa tingkat *Self Confidence* peserta didik dalam proses pembelajaran, berikut ini merupakan penjelasan mengenai setiap indikator peserta didik pada pertemuan I siklus I:

1. Tidak gerogi

Pada indikator pertama, terdapat 10 orang peserta didik yang mendapatkan skor 1 yaitu AZZA, AD, DA, HFS, J, KSR, MK, MA, R, SN. Peserta didik yang memperoleh skor 2 sebanyak 6 orang yaitu AF, DRA, MAR, MSA, SYN, ZAM. Peserta didik yang mendapatkan skor 3 sebanyak 2 orang yaitu AZ dan YRA, kemudian tidak ada peserta didik yang memperoleh skor 4.

2. Berani mengemukakan pendapat

Pada indikator kedua, terdapat 6 orang peserta didik yang mendapatkan skor 1 yaitu, AZ, DA, HFS, KSR, MAR, SN. Peserta didik yang mendapatkan skor 2 sebanyak 7 orang yaitu AZZA, AD, DRA, J, MK, MA, YRA. Peserta didik yang memperoleh skor 3 sebanyak 5 orang yaitu AF, MSA, R, SYN, ZAM. Sama halnya dengan indikator pertama pada indikator ke dua ini tidak ditemukan peserta didik yang mendapatkan skor 4.

3. Berani mengambil keputusan

Pada indikator ketiga terdapat 9 orang peserta didik yang memperoleh skor 1 diantaranya yaitu, AZZA, AD, DA, DRA, HFS, KSR, R, SN, ZAM. Peserta didik yang mendapatkan skor 2 sebanyak 7 orang yaitu, AF, AZ, J, MK, MA, MAR, MSA, SYN. Sedangkan peserta didik yang memperoleh skor 3 sebanyak 2 orang yaitu MSA dan YRA. Kemudian untuk skor 4 belum ada peserta didik yang bisa memenuhi kriteria mendapatkan skor 4.

4. Memiliki konsep diri yang positif

Pada indikator keempat terdapat 8 orang peserta didik yang memperoleh skor 1 diantaranya yaitu, AZZA, AF, HFS, J, MK, MA, SYN, YRA. Peserta didik yang memperoleh skor 2 sebanyak 6 orang yaitu AD, AZ, DRA, KSR, MAR, R.

Sedangkan peserta didik yang memperoleh skor 3 sebanyak 4 orang yaitu DA, MSA, SN, ZAM. Pada indikator ini tidak ditemukan peserta didik yang mendapatkan skor 4.

5. Mampu bersosialisasi dengan teman

Pada indikator kelima diperoleh sebanyak 6 orang peserta didik yang mendapatkan skor 1 yaitu AZZA, AD, HFS, MK, MAR, YRA. Peserta didik yang memperoleh skor 2 sebanyak 8 orang yaitu AF, DA, J, KSR, MA, MSA, SN, ZAM. Peserta didik yang memperoleh skor 3 sebanyak 4 orang yaitu AZ, DRA, R, SN. Pada indikator ini tidak ditemukan peserta didik yang mendapatkan skor 4.

6. Percaya pada kemampuan diri sendiri

Pada indikator keenam terdapat 8 orang peserta didik yang mendapatkan skor 1 diantaranya yaitu, AZ, DA, HFS, J, KSR, MSA, R, YRA. Sedangkan peserta didik yang memperoleh skor 2 sebanyak 6 orang yaitu, AZZA, AD, DRA, MK, MA, SN. Peserta didik yang mendapatkan skor 3 sebanyak 4 orang yaitu, AF, MAR, SYN, ZAM. Pada indikator ini tidak ditemukan peserta didik yang mendapatkan skor 4.

Berdasarkan hasil dari lembar observasi *self confidence* peserta didik dalam proses pembelajaran, skor yang diperoleh yaitu 829 yang artinya tingkat *self confidence* peserta didik berada pada kategori cukup, penelitian tindakan ini belum memenuhi standar kriteria indikator keberhasilan *self confidence* dikarenakan rata-rata perolehannya hanya 43,63%.

Pertemuan II

Berdasarkan tabel hasil observasi indikator *self confidence* peserta didik di atas dapat diketahui hasil *self confidence* peserta didik dalam proses pembelajaran,

berikut ini ialah penjelasan mengenai setiap indikator peserta didik pada pertemuan II siklus I :

a) Tidak Gerogi

Pada indikator pertama, terdapat 8 orang peserta didik yang memperoleh skor 1 diantaranya yaitu, AZZA, AD, MAH, J, KSR, MA, MAR, MSA, R, SN. Peserta didik yang memperoleh skor 2 sebanyak 5 orang yaitu, AF, MK, R, SYN, YRA. Selain itu jumlah peserta didik yang mendapatkan skor 3 sebanyak 3 orang yaitu, AF, DRA, MSA. Sedangkan peserta didik yang memperoleh skor 4 adalah 1 orang yaitu, ZAM.

b) Berani Mengemukakan pendapat

Pada indikator kedua, terdapat 1 orang peserta didik yang mendapatkan skor 1, sedangkan peserta didik yang memperoleh skor 2 sebanyak 8 orang diantaranya ialah AZZA, AD, AZ, MAH, J, MK, MAR, SN. Peserta didik yang memperoleh skor 3 berjumlah 6 orang yaitu, AF, MA, MSA, R, SYN, ZAM. Selanjutnya peserta didik yang memperoleh skor 4 ada 2 orang yaitu, DRA, YRA.

c) Berani mengambil keputusan

Pada indikator ketiga, terdapat 8 orang peserta didik yang memperoleh skor 1 diantaranya yaitu, AZZA, AD, DRA, MAH, KSR, SN, R, ZAM. Sedangkan peserta didik yang memperoleh skor 2 sebanyak 7 orang peserta didik yaitu, AF, AZ, J, MK, MA, MAR, SYN. Selanjutnya peserta didik yang mendapatkan skor 3 berjumlah 2 orang yaitu MSA, YRA. Kemudian pada indikator ini tidak ada peserta didik yang memperoleh skor 4.

d) Memiliki konsep diri yang positif

Pada indikator keempat, terdapat 10 peserta didik yang memperoleh skor 1 diantaranya yaitu AZZA, AF, AZ, MAH, MK, MA, SN, SYN, YRA, ZAM. Peserta didik yang memperoleh skor 2 sebanyak 5 orang yaitu AD, J, KSR, MAR, R. sedangkan peserta didik yang memperoleh skor 3 berjumlah 1 orang yaitu DRA. Kemudian peserta didik yang memperoleh skor 4 ada 1 yaitu MSA.

e) Mampu bersosialisasi dengan teman

Pada indikator kelima ini, peserta didik yang memperoleh skor 1 sebanyak 5 orang diantaranya yaitu, MAH, MK, MAR, YRA, ZAM. Peserta didik yang memperoleh skor 2 sebanyak 9 orang yaitu AZZA, AF, AD, AZ, J, KSR, MA, MSA, SN. Peserta didik yang memperoleh skor 3 berjumlah 3 orang yaitu DRA, R, SYN. Pada indikator ini tidak didapatkan peserta didik yang memperoleh skor 4.

f) Percaya pada kemampuan sendiri

Pada indikator ini, peserta didik yang memperoleh skor 1 sebanyak 7 orang diantaranya yaitu, AZ, DRA, J, KSR, MAR, MSA, YRA. Peserta didik yang memperoleh skor 2 sebanyak 7 orang yaitu AZZA, AD, MAH, MA, R, SN, ZAM. Peserta didik yang memperoleh skor 3 berjumlah 2 orang yaitu MK, SYN. Selanjutnya peserta didik yang mendapatkan skor 4 berjumlah 1 orang yaitu AF.

Berdasarkan hasil dari lembar observasi *self confidence* peserta didik dalam proses pembelajaran, skor yang diperoleh yaitu 1.024 yang artinya tingkat *Self Confidence* peserta didik masih berada pada kategori cukup, penelitian

tindakan ini belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan *Self Confidence* dikarenakan rata-rata perolehannya hanya 53,89%.

4) Refleksi Siklus 1

Penerapan model *Role Playing* dalam upaya meningkatkan *Self confidence* peserta didik pada pembelajaran siklus I belum mencapai hasil yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian tindakan dengan tujuan untuk mengetahui sesuatu yang perlu diperbaiki untuk mencapai hasil yang maksimal pada *Self confidence* peserta didik melalui implementasi model *Role Playing*. Penulis mencari kendala serta kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada tindakan siklus. Pada siklus I penulis menemukan kelemahan serta kekurangan selama proses pembelajaran. Adapun kekurangan yang ditemukan pada siklus I ialah sebagai berikut :

- a. Peserta didik kesulitan dalam menghafal teks skenario bermain peran yang disiapkan oleh guru.
- b. Peserta didik kurang kondusif selama pembelajaran berlangsung, banyak peserta didik yang mengganggu temannya saat proses belajar berlangsung.

Berdasarkan kekurangan yang ditemukan pada siklus I, maka diberikan rekomendasi yang diharapkan agar mampu memperbaiki kekurangan yang telah ditemukan. Adapun rekomendasi tindakan yang perlu dilakukan pada pelaksanaan proses pembelajaran IPAS pada siklus II agar memperoleh hasil yang maksimal adalah :

- a. Berdasarkan kekurangan pertama, rekomendasi tindakan yang sebaiknya dilakukan adalah dengan cara membuat media pembelajaran bermain peran yang lebih beragam, tidak harus menggunakan teks skenario yang panjang, jika

bisa di persingkat saja agar tidak membebankan peserta didik saat penampilan peran.

- b. Berdasarkan kekurangan ke dua, guru harus menggunakan metode belajar yang menarik semangat peserta didik untuk belajar dan guru perlu memantau peserta didik yang tidak ikut bermain peran agar tidak mengganggu temannya saat menampilkan peran.

Berdasarkan kekurangan dan rekomendasi tersebut, maka diperlukan tindak lanjut untuk siklus berikutnya. Adapun tindak lanjut yang dilakukan ialah sebagai berikut:

- a. Berdasarkan kekurangan pertama, tindak lanjut yang dilakukan adalah memberikan media pembelajaran yang menarik, tidak terfokus pada media teks skenario, dengan membuat media pembelajaran yang beragam tentunya dapat mencegah kebosanan peserta didik apabila hanya membaca dialog yang panjang saja, selain itu dengan adanya media selain teks juga dapat mempermudah peserta didik untuk mendalami peran, tidak hanya menghafal saja, jika masih ingin menggunakan teks dialog, maka dipersingkat saja agar mudah dipahami peserta didik.
- b. Langkah selanjutnya yang akan dilakukan sesuai dengan kekurangan kedua yaitu guru harus menerapkan metode yang dapat merangsang peserta didik agar dapat lebih aktif dalam pembelajaran, selain itu guru harus bisa melibatkan seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran seperti melakukan ice breaking, tanya jawab, dll. Hal ini tentunya diharapkan dapat mengubah kebiasaan buruk peserta didik menjadi lebih baik.

2. Hasil Penelitian Siklus II

Hasil penelitian pada siklus II pada 12 Februari dan 14 Februari 2025, dengan waktu pembelajaran masing-masing 2 x 35 menit (2 jam pelajaran) dengan melalui 4 fase yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan observasi dan refleksi.

1) Perencanaan Tindakan Siklus II

Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan, kegiatan yang dilakukan terlebih dahulu yaitu peneliti dan guru bekerja sama dan berdiskusi tentang persiapan penelitian yang sesuai dengan temuan refleksi pada siklus I, serta menyusun dan menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan, yaitu sebagai berikut :

Pertemuan I

1. Menentukan jadwal pembelajaran
2. Menyusun modul pembelajaran untuk siklus II dengan menggunakan sintaks model *Role Playing*.
3. Mempersiapkan media pembelajaran berupa video pembelajaran dan teks skenario singkat terkait topik kekayaan budaya Indonesia.
4. Menyiapkan lembar observasi self confidence peserta didik dan lembar observasi aktivitas guru dalam menerapkan model *Role Playing*

Pertemuan II

1. Menentukan jadwal pembelajaran
2. Menyiapkan modul ajar pada materi selanjutnya yaitu topik C manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya

3. Mempersiapkan media pembelajaran berupa teks skenario dengan materi terkait materi pembelajaran
4. Memperisapkan bahan ajar dan LKPD yang sesuai dengan materi yang diajarkan
5. Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dalam melaksanakan model Role Playing dan lembar observasi *self confidence* peserta didik dalam belajar.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pertemuan I

Pelaksanaan kegiatan siklus II pertemuan I dilaksanakan pada 12 Februari 2025 berdasarkan materi yang sesuai dengan modul ajar yang dibuat berupa materi kekayaan budaya Indonesia , kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik terdiri atas kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

1. Kegiatan Pendahuluan

Sebelum pembelajaran dimulai, guru memberikan salam terlebih dahulu pada peserta didik dan dilanjutkan dengan menanyakan kabar peserta didik. setelah itu guru meminta perwakilan dari peserta didik untuk memimpin doa. Selanjutnya guru melakukan absensi untuk mengetahui siapa saja yang tidak dapat hadir. Sebelum pembelajaran dimulai guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu profil pelajar pancasila secara bersama-sama. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kemudian sebelum masuk materi pembelajaran guru melakukan apersepsi atau mengaitkan pembelajaran kemarin dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti

1. Persiapan

Pada tahap persiapan, guru mempersiapkan pembelajaran dengan memberikan pemahaman awal pada peserta didik dengan menjelaskan materi tentang kekayaan budaya Indonesia. Selain guru juga memberikan pertanyaan pemantik terkait materi yang dipelajari, yaitu apa yang dimaksud dengan kekayaan?, apa yang dimaksud dengan budaya, lalu, apa yang dimaksud dengan kekayaan budaya?. Setelah memberikan pertanyaan pemantik guru membenarkan jawaban yang disebutkan oleh peserta didik. selanjutnya guru meminta peserta didik untuk menonton kekayaan budaya Indonesia berupa video tarian daerah jambi tari "Tabur Beras Kunyit" <https://youtu.be/5EKWXfrk70o?si=VzsklbUT6r0EnxoJ>. Selanjutnya guru memberikan arahan pada peserta didik untuk bermain peran sebagai penari dan bermain peran menggunakan teks skenario singkat.

2. Orientasi dan pemilihan peran

Pada tahap ini, guru mengorganisasikan peserta didik dengan membentuk peserta didik menjadi 2 kelompok belajar, peserta didik dibebaskan untuk memilih ingin berperan sebagai penari atau bermain dialog menggunakan teks skenario. Setelah selesai memilih peran guru memberikan waktu bagi peserta didik yang akan bermain peran untuk melakukan latihan dan memahami teks skenario.

3. Penataan Ruang dan pengamatan

Pada tahap ini, sebelum penampilan peran dilaksanakan guru mengajak peserta didik untuk mengatur ruang kelas agar bisa digunakan untuk penampilan peran, penataan ruang disesuaikan dengan kebutuhan penampilan peran, selain itu bagi peserta didik yang belum mendapatkan giliran bermain peran diperintahkan

sebagai pengamat, pada akhir sesi pembelajaran pengamat memberikan kritikan dan masukan terkait penampilan temannya.

4. Bermain peran

Pada tahap ini, permainan peran dilaksanakan secara bergantian, sistem penampilan dimulai dari penampilan tari tradisional terlebih dahulu, penampilan tari didukung dengan sound sistem yang ada di sekolah. bagi yang tidak ikut berperan sebagai penari silahkan mengamati penampilan temannya. Selanjutnya setelah penampilan tarian dilanjutkan dengan penampilan peran dialog singkat berbantuan teks oleh kelompok 2 yang didukung dengan instrumen musik.

5. Diskusi dan evaluasi

Setelah penampilan peran selesai, guru dan peserta didik melakukan diskusi secara bersama-sama terkait pembelajaran yang telah dilakukan, pada tahap ini guru meminta peserta didik yang mengamati berjalannya permainan peran untuk memberikan tanggapan serta alasan dari tanggapannya tersebut.

6. Generalisasi dan penutup

Pada tahap ini guru menjelaskan kembali terkait materi yang dipelajari dengan penampilan peran yang sudah dimainkan. Selain itu guru juga meminta peserta didik untuk mengerjakan LKPD yang sudah dibagikan, LKPD dikerjakan secara mandiri namun diperbolehkan untuk berkerja sama dengan teman sebangkunya, bagi peserta didik yang sudah selesai dipersilahkan untuk mengumpulkan lembar kerjanya di meja guru.

3. Kegiatan Penutup

Pada tahap ini, guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilakukan, serta peserta didik diminta untuk membuat

kesimpulan dengan menghubungkan materi dengan permainan peran yang dilakukan. Setelah selesai menyimpulkan peserta didik diminta untuk melakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan dari guru. Selanjutnya untuk menutup mengakhiri pembelajaran guru memilih perwakilan peserta didik untuk memimpin doa menurut kepercayaan masing-masing dan menyampaikan salam penutup.

Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 14 Februari 2025 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit (2 jam pembelajaran). Materi pembelajaran pada pertemuan II siklus II ini yaitu manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya. Kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan peserta didik terdiri atas kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

a) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan ini dimulai dengan guru memberikan salam pembuka dan guru menanyakan kabar peserta didik serta mengecek kehadiran peserta didik. sebelum memulai pembelajaran guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa. Selanjutnya guru mengajak peserta didik untuk melakukan ice breaking terlebih dahulu agar peserta didik bersemangat untuk belajar. selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran terkait materi yang akan dipelajari. Kemudian yang terakhir guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran yang berlangsung.

b) Kegiatan Inti

1. Persiapan

Pada tahap ini guru memberikan pemahaman awal pada peserta didik terkait topik pembelajaran yaitu mengenai manfaat keberagaman dan

melestarikan keberagaman, guru memberikan pemahaman konsep pada peserta didik dengan menjelaskan satu persatu kata dari topik pembelajaran seperti pengertian manfaat dan pengertian keberagaman, lalu digabungkan menjadi satu kesatuan dan peserta didik diminta untuk menyimpulkan arti dari manfaat keberagaman itu apa. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan pemantik pada peserta didik yaitu, Apa manfaat keberagaman budaya di Indonesia?, bagaimana cara melestarikan keberagaman budaya di Indonesia?, bagaimana cara menghargai keberagaman budaya yang ada di lingkunganmu?. setelah peserta didik menjawab sesuai dengan pengetahuan awalnya, lalu guru membenarkan jawaban-jawaban yang diberikan dengan menjelaskan materi pembelajaran.

2. Orientasi dan pemilihan peran

Setelah menjelaskan terkait materi pembelajaran, guru membimbing peserta didik untuk membagi kelompok pembelajaran menjadi 2 kelompok belajar. selanjutnya guru memberi tahu peserta didik terkait judul skenario yang akan dimainkan, dan memilih pemain peran, disesuaikan dengan kemauan dan kemampuan peserta didik. Setelah itu, guru membagikan lembar teks skenario yang akan di perankan. Peserta didik yang mendapat peran dipersilahkan untuk berlatih dan memahami teks.

3. Penataan Ruang dan pengamatan

Sebelum pelaksanaan penampilan peran berlangsung guru meminta peserta didik untuk menata ruang kelas dengan meletakkan kursi didepan kelas dan disusun sesuai dengan pola penampilan peran, selanjutnya pengamat pada pembelajaran ini ialah penulis sendiri bersama dengan 1 orang peserta didik. pada akhir

pembelajaran peserta didik yang bertugas menjadi pengamat diminta untuk memberikan kritikan dan masukan.

4. Bermain peran

Selanjutnya proses permainan peran berlangsung, peserta didik yang bermain peran diminta untuk menempati posisi nya masing-masing pada kursi yang sudah disusun di depan kelas. Peserta didik diperbolehkan melihat teks skenario selama penampilan peran berlangsung secara bergantian dan menggunakan suara yang lantang. Bagi peserta didik yang merasa kesulitan dalam membaca dialog akan dibantu oleh guru.

5. Diskusi dan evaluasi

Setelah permainan peran selesai dilanjutkan dengan sesi diskusi untuk mengetahui hasil dari permainan peran yang berlangsung dengan melakukan tanya jawab terkait kekurangan dan kelebihan dari penampilan peran tersebut. Selanjutnya peserta didik diminta untuk mengerjakan LKPD yang sudah dibagikan oleh guru.

6. Generalisasi dan penutup

Pada tahap ini, guru meminta peserta didik untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan permainan peran yang sudah dimainkan. Peserta didik yang diminta menjadi pengamat untuk memberikan kritikan dan masukan. Setelah itu LKPD yang sudah dikerjakan dikumpulkan di meja guru. Selanjutnya guru dan peserta didik menarik kesimpulan bersama terkait penampilan peran dan materi yang dipelajari.

c) Kegiatan Penutup

Pada tahap ini, guru meminta peserta didik untuk merefleksikan pembelajaran yang sudah dilakukan, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan refleksi yaitu apa yang sudah di pelajari?, apa manfaat keragaman budaya di Indonesia?, apa yang bisa kalian lakukan untuk melestarikan budaya?. Guru memberikan waktu pada peserta didik untuk menjawab soal refleksi dan peserta didik diminta untuk menyampaikan perasannya setelah bermain peran secara langsung. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sesuai kepercayaan masing-masing. Terakhir pembelajaran ditutup dengan salam.

3) Pengamatan Siklus II

Kegiatan observasi pada siklus II dilaksanakan dengan cara mengamati segala aktivitas guru selama proses pembelajaran. Tahap observasi ini dilakukan dengan mengamati langsung pelaksanaan pembelajaran dan dibantu dengan dokumentasi. Pada bagian ini terdiri atas hasil observasi aktivitas guru dalam menerapkan model role playing dan hasil observasi self confidence peserta didik pada siklus II pertemuan I dan II.

a. Hasil Observasi Aktivitas Guru Mengimplementasikan Model *Role Playing*

Siklus II Pertemuan I Dan Pertemuan II

Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran Role Playing pada siklus II pertemuan I dan II.

Pertemuan I

Adapun hasil observasi aktivitas guru dalam menerapkan model Role Playing siklus II pertemuan I sebagai berikut:

Hasil observasi aktivitas guru dalam mengimplementasikan model *Role Playing* pada siklus II pertemuan I

No.	Kegiatan	Aktivitas Yang diamati	Terlaksana	Tidak Terlaksana	Deskripsi
1.	Pendahuluan	Guru menyampaikan salam	✓		Guru sudah menyampaikan salam
		Guru mengecek kehadiran peserta didik	✓		Guru sudah mengecek kehadiran peserta didik
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran
2.	Kegiatan Inti	Persiapan	✓		Guru telah menjelaskan materi dan memberikan pemahaman awal tentang permasalahan yang akan di pecahkan, serta merancang skenario.
		Orientasi dan pemilihan peran	✓		Guru telah memberikan arahan tentang peran yang akan dimainkan dan menjelaskan skenario secara singkat, lalu guru memilih pemain peran dan peserta didik yang tidak terpilih akan menjadi observer.
		Penataan ruang dan pengamatan	✓		Guru telah menata ruang kelas, dan guru telah memilih pengamat
		Bermain peran	✓		Guru telah memberikan bantuan bagi peert didik yang kesulitan dalam berperan
		Diskusi dan evaluasi	✓		Guru telah melakukan diskusi hasil permainan serta melakukan evaluasi terkait materi dengan peran yang dimainkan
		Generalisasi & Penutup	✓		Guru telah mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan dari permainan peran dan

					menghubungkannya dengan materi.
3.	Penutup	Menyimpulkan materi pembelajaran	✓		Guru telah membuat kesimpulan dari materi pembelajaran
		Melaksanakan kegiatan refleksi	✓		Guru telah melaksanakan kegiatan refleksi
		Melaksanakan Doa bersama	✓		Guru telah membimbing peserta didik melakukan doa bersama
		Menyampaikan salam penutup	✓		Guru telah menyampaikan salam penutup pada peserta didik.

Berdasarkan tabel di atas, guru sudah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan baik dan sudah menjalankan sintaks model pembelajaran Role Playing yang meliputi 6 sintaks pembelajaran diantaranya persiapan, orientasi dan pemilihan peran, penataan ruang dan pengamatan, bermain peran, diskusi, generalisasi dan penutup.

Pertemuan II

Adapun hasil observasi aktivitas guru dalam mengimplementasikan model Role Playing siklus II pertemuan II:

Tabel 4.4 Hasil observasi aktivitas guru dalam mengimplementasikan model *Role Playing* pada siklus II pertemuan II

No.	Kegiatan	Aktivitas Yang diamati	Terlaksana	Tidak Terlaksana	Deskripsi
1.	Pendahuluan	Guru menyampaikan salam	✓		Guru sudah menyampaikan salam
		Guru mengecek kehadiran peserta didik	✓		Guru sudah mengecek kehadiran peserta didik
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran
2.	Kegiatan Inti	Persiapan	✓		Guru telah menjelaskan materi dan memberikan pemahaman awal tentang

					permasalahan yang akan di pecahkan, serta merancang skenario.
		Orientasi dan pemilihan peran	✓		Guru telah memberikan arahan tentang peran yang akan dimainkan dan menjelaskan skenario secara singkat, lalu guru memilih pemain peran dan peserta didik yang tidak terpilih akan menjadi observer.
		Penataan ruang dan pengamatan	✓		Guru telah menata ruang kelas, dan guru telah memilih pengamat
		Bermain peran	✓		Guru telah memberikan bantuan bagi peert didik yang kesulitan dalam berperan
		Diskusi dan evaluasi	✓		Guru telah melakukan diskusi hasil permainan serta melakukan evaluasi terkait materi dengan peran yang dimainkan
		Generalisasi & Penutup	✓		Guru telah mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan dari permainan peran dan menghubungkann ya dengan materi.
3.	Penutup	Menyimpulkan materi pembelajaran	✓		Guru telah membuat kesimpulan dari materi pembelajaran
		Melaksanakan kegiatan refleksi	✓		Guru telah melaksanakan kegiatan refleksi
		Melaksanakan Doa bersama	✓		Guru telah membimbing peserta didik

					melakukan doa bersama
		Menyampaikan salam penutup	✓		Guru telah menyampaikan salam penutup pada peserta didik.

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada model pembelajaran *Role Playing*, tidak hanya melaksanakan pembelajaran sesuai sintaks model *role playing*, guru juga telah melaksanakan pembelajaran sesuai urutan berdasarkan modul pembelajaran yang sudah dirancang.

b. Hasil observasi *Self Confidence* peserta didik pada siklus II pertemuan I dan II

Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengetahui *self confidence* peserta didik pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II.

Pertemuan I

Berdasarkan tabel hasil observasi indikator *self confidence* peserta didik di atas dapat diketahui tingkat *self confidence* peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai setiap indikator peserta didik pada pertemuan I siklus II:

a. Tidak Gerogi

Pada indikator pertama, peserta didik ang mendapatkan skor 1 sebanyak 4 orang diantaranya yaitu, AZZA, DA, MAH, MAR. Selain itu peserta didik yang mendapatkan skor 2 sebanyak 8 orang yaitu, AD, AZ, J, KSR, MA, R, SN, YRA. Peserta didik yang memperoleh skor 3 sebanyak 5 orang yaitu, AF, DRA, MK, MSA, SYN. Selanjutnya peserta didik yang memperoleh skor 4 berjumlah 1 orang yaitu, ZAM.

b. Berani mengemukakan pendapat

Pada indikator kedua, peserta didik yang mendapatkan skor 1 sebanyak 2 orang yaitu, MAH, MAR. selanjutnya peserta didik yang memperoleh skor 2 sebanyak 8 orang yaitu, AZZA, AD, AZ, DA, J, KSR, MA, SN. Peserta didik yang memperoleh skor 3 sebanyak 8 orang diantaranya ada AF, DRA, MK, MSA, R, SYN, YRA, ZAM. Sedangkan untuk peserta didik yang mendapatkan skor 4 tidak ditemukan.

c. Berani mengambil keputusan

Pada indikator ketiga, peserta didik yang mendapatkan skor 1 sebanyak 3 orang yaitu, MAH, KSR, SN. Sedangkan peserta didik yang memperoleh skor 2 sebanyak 8 orang yaitu, AD, DA, DRA, J, MA, MAR, R, ZAM. Peserta didik yang memperoleh skor 3 sebanyak 8 orang yaitu, AZZA, AF, DA, MK, MSA, SYN, YRA. Sedangkan peserta didik yang memperoleh skor 4 tidak ditemukan.

d. Memiliki konsep diri yang positif

Pada indikator keempat, peserta didik yang memperoleh skor 1 sebanyak 2 orang yaitu, AZZA, MAH. Peserta didik yang memperoleh skor 2 sebanyak 8 orang yaitu, AF, J, KSR, MK, MA, SN, SYN, ZAM. Peserta didik yang memperoleh skor 3 sebanyak 6 orang yaitu, AD, AZ, DRA, MAR, R. peserta didik yang memperoleh skor 4 sebanyak 2 orang yaitu, DA, MSA.

e. Mampu bersosialisasi dengan teman

Pada indikator kelima, peserta didik yang mendapatkan skor 1 sebanyak 2 orang yaitu, AZZA, MAH. Peserta didik yang memperoleh skor 2 sebanyak 9 orang yaitu, AF, AD, DA, KSR, MA, MAR, R, SN, YRA. Peserta didik yang

memperoleh skor 3 sebanyak 6 orang yaitu, AZ, DRA, J, MK, SYN, ZAM.
Peserta didik yang memperoleh skor 4 sebanyak 1 orang yaitu MSA.

f. Percaya pada kemampuan sendiri

Pada indikator keenam, peserta didik yang memperoleh skor 1 sebanyak 6 orang yaitu, AZZA, KSR, MAR, R, YRA. Peserta didik yang mendapatkan skor 2 sebanyak 6 orang yaitu, DA, DRA, MAH, MA, MSA, SN. Peserta didik yang memperoleh skor 3 sebanyak 6 orang yaitu, AD, AZ, J, MK, SYN, ZAM. Selanjutnya peserta didik yang mendapatkan skor 4 sebanyak 1 orang yaitu AF.

Berdasarkan hasil dari lembar observasi *self confidence* peserta didik, skor yang diperoleh yaitu 1.298 yang artinya tingkat *self confidence* peserta didik mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Penelitian ini belum memenuhi standar kriteria indikator keberhasilan keaktifan dikarenakan rata-rata perolehannya 68,31%.

Pertemuan II

Berdasarkan tabel hasil observasi indikator *self confidence* peserta didik di atas dapat diketahui bahwa tingkat *self confidence* peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing*. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai setiap indikator peserta didik pada siklus II pertemuan II :

a. Tidak gerogi

Pada indikator ini, peserta didik yang mendapatkan skor 1 sebanyak 1 orang yaitu HFS. Peserta didik yang memperoleh skor 2 sebanyak 5 orang yaitu AZZA, DA, MAH, MA, R. Sedangkan peserta didik yang memperoleh skor 3 sebanyak 9 orang yaitu AF, AD, AZ, DRA, KSR, MK, MSA, SN, dan YRA.

Peserta didik yang memperoleh skor 4 sebanyak 4 orang yaitu J, MAR, SYN, dan ZAM.

b. Berani mengemukakan pendapat

Pada indikator ini, peserta didik yang memperoleh skor 1 sebanyak 3 orang yaitu AD, HFS, MAR. Peserta didik yang memperoleh skor 2 sebanyak 5 orang yaitu AZZA, AZ, J, MK, MA, SN. Sedangkan peserta didik yang memperoleh skor 3 sebanyak 7 orang yaitu DA, MAH, KSR, MSA, R, SYN, ZAM. Peserta didik yang mendapatkan skor 4 sebanyak 3 orang yaitu AF, DRA, YRA.

c. Berani mengambil keputusan

Pada indikator ini, peserta didik yang memperoleh skor 1 sebanyak 6 orang yaitu, AF, HFS, KSR, SN, SYN, ZAM. Peserta didik yang memperoleh skor 2 sebanyak 8 orang yaitu AZZA, AD, DRA, MAH, J, MA, MAR, R. Peserta didik yang mendapatkan skor 3 sebanyak 4 orang yaitu AZ, MK, MSA, YRA. Selanjutnya peserta didik yang mendapatkan skor 4 sebanyak 1 orang yaitu DA.

d. Memiliki konsep diri yang positif.

Pada indikator ini peserta didik yang memperoleh skor 1 sebanyak 3 orang yaitu AZZA, MAH, HFS. Peserta didik yang memperoleh skor 2 sebanyak 5 orang yaitu, AF, KSR, MK, MA, SN. Peserta didik yang memperoleh skor 3 sebanyak 7 orang yaitu AD, DA, DRA, MAR, R, SYN, ZAM. Peserta didik yang memperoleh skor 4 sebanyak 4 orang yaitu AZ, J, MSA, YRA.

e. Mampu bersosialisasi dengan teman

Pada indikator ini, peserta didik yang memperoleh skor 1 sebanyak 2 orang yaitu HFS dan J. Peserta didik yang memperoleh skor 2 sebanyak 6 orang yaitu, AZZA, AZ, KSR, MA, SN, YRA. Peserta didik yang memperoleh skor 3 sebanyak 4 orang yaitu AD, DRA, MSA, R. Peserta didik yang memperoleh skor 4 sebanyak 7 orang yaitu AF, DA, MAH, MK, MK, MAR, MSA, R.

f. Percaya pada kemampuan sendiri

Pada indikator ini peserta didik yang memperoleh skor 1 sebanyak 3 orang yaitu HFS, KSR, YRA. Peserta didik yang mendapatkan skor 2 sebanyak 6 orang yaitu AZZA, MAH, MAR, SN, MA. Peserta didik yang mendapatkan skor 3 sebanyak 5 orang yaitu, AF, DA, J, MSA, R. Peserta didik yang memperoleh skor 4 sebanyak 6 orang yaitu AD, AZ, DRA, MK, SYN, ZAM.

Berdasarkan hasil dari lembar observasi keaktifan belajar peserta didik, skor yang diperoleh 1.578 yang artinya tingkat *self confidence* peserta didik dalam belajar mengalami peningkatan yang signifikan dari pertemuan-pertemuan sebelumnya. Penelitian tindakan ini sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan *self confidence* peserta didik dikarenakan rata-rata perolehannya 83,05.

c. Wawancara Siklus II

Wawancara dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik dan kelas terhadap proses pembelajaran IPAS menggunakan model *Role Playing* dan sebagai bahan perbaikan untuk pembelajaran-pembelajaran selanjutnya. Wawancara ini dilakukan dengan 5 orang peserta didik yang telah terlampir pada lampiran.

Peserta didik yang diwawancari mengatakan bahwa mereka menyukai atau senang dalam proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Hal ini terlihat dari tingkat keikutsertaan peserta didik dalam berdiskusi, tanya jawab, serta bermain peran, dan mengerjakan lembar kerja peserta didik. kedua peserta didik juga menyatakan mereka merasa sangat seru belajar bermain peran serta berkolaborasi dengan teman sehingga membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan. Tidak hanya membaca buku peserta didik juga merasa senang dapat mendapatkan peran yang sesuai dengan kemampuannya. Selain itu peserta didik mengatakan sedikit kekecewaan dengan tidak kondusifnya teman sekelasnya saat penampilan peran berlangsung sehingga membuat kebisingan selama proses pembelajaran..

Tidak hanya wawancara dengan peserta didik, penulis juga mewawancarai guru wali kelas. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perbedaan atau peningkatan yang tampak melalui model *Role Playing* pada siklus II dibandingkan dengan siklus sebelumnya dan untuk mengetahui apakah hasil dari refleksi dari siklus I yang sudah diterapkan pada siklus II berpengaruh pada peningkatan *self confidence* peserta didik dalam belajar. Hasil wawancara terlampir pada lampiran.

1. Refleksi Siklus II

Menurut Data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data observasi pada siklus II sudah mengalami peningkatan dari siklus I. Hasil observasi untuk indikator *self confidence* peserta didik pada pertemuan I siklus II yaitu sebesar 68,31% dan pertemuan II siklus II sebesar 83,05 menunjukkan bahwa sebagian besar persentase pertemuan kedua pertemuan pada siklus II telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian sebesar 80%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan adapun kekurangan saat belajar pada siklus II adalah:

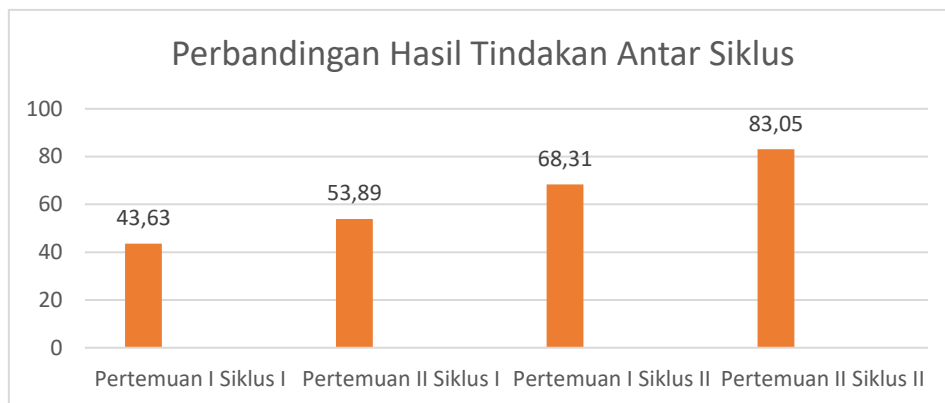
- a. peneliti tidak dapat menampilkan video pembelajaran yang sudah disiapkan karena kendala proyektor yang sulit terkoneksi dengan laptop peneliti
- b. Alokasi waktu tidak cukup digunakan untuk proses pembelajaran dikarenakan tabrakan dengan jam pembelajaran agama, sehingga peneliti berusaha memaksimalkan pembelajaran dengan waktu seadanya.

Berdasarkan kendala-kendala yang ditemukan pada siklus II, maka diberikan rekomendasi yang diharapkan agar mampu memperbaiki kekurangan yang telah ditemukan. Adapun rekomendasi tindakan yang perlu dilakukan adalah:

- a. Berdasarkan kendala pertama, rekomendasi tindakan yang dilakukan adalah dengan lebih memperhatikan lagi sebelum memilih media pembelajaran disesuaikan dengan alat-alat pembelajaran di sekolah bisa dengan menyiapkan media pembelajaran yang mudah digunakan dan sesuai dengan materi pembelajaran.
- b. Untuk mengatasi kendala kedua, guru dan penulis sebaiknya melakukan pengaturan jadwal pembelajaran lagi agar tidak bertabrakan dengan mata pelajaran lain. Penulis bisa mengambil jam pelajaran wali kelas agar tidak mengganggu guru mata pelajaran lainnya.

4.3 Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Self confidence peserta didik dalam proses pembelajaran dengan mengimplementasikan model Role Playing di Kelas IV mengalami peningkatan dari setiap pertemuan. Adapun hasil dari tahap siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.1 Perbandingan Hasil Tindakan antar siklus

Berdasarkan grafik diatas, dapat disimpulkan bahwa *self confidence* peserta didik meningkat dari pratindakan, siklus I hingga siklus II. Pada siklus I pertemuan I didapatkan hasil persentase 43,63% dengan kategori “cukup tinggi”, dengan 1 dari 18 peserta didik yang hadir dan memenuhi kriteria keberhasilan indikator *self confidence*. pada siklus I pertemuan II didapatkan hasil persentase 53,89% dengan kategori “cukup tinggi”, dengan 3 orang peserta didik dari 17 yang hadir dan memenuhi kriteria keberhasilan indikator *self confidence*. pada siklus II pertemuan I didapatkan hasil persentase 68,31% dengan kategori “Tinggi”, dengan 7 orang dari 18 yang hadir dan memenuhi kriteria keberhasilan indikator *self confidence*. Pada siklus II pertemuan II didapatkan persentase 83,05% dengan kategori “sangat tinggi”, dengan 13 dari 19 peserta didik yang hadir dan memenuhi kriteria keberhasilan indikator *self confidence*. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II *self confidence* peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya mengalami peningkatan. Tabel berikut ini menunjukkan perbandingan tiap siklus:

Tabel 4.5 Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Aspek	Persentase (%)			
	Siklus I		Siklus II	
	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
Peningkatan <i>Self Confidence</i> peserta didik	43,63%	53,89%	68,31%	83,05%

4.4 Pembahasan

4.4.1 Implementasi Model *Role Playing* dalam meningkatkan *self confidence* peserta didik pada materi Indonesiaku Kaya Budaya

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1198/I Pasar Baru di kelas IV. Berdasarkan hasil observasi awal ditemukan permasalahan mengenai rendahnya *Self confidence* peserta didik. hal ini terlihat ketika observasi dilakukan sesuai dengan indikator *self confidence*. Pada saat itu sedang berlangsung pembelajaran IPAS, terlihat ketika pembelajaran peserta didik hanya diam dan tidak berani bertanya atau mengutarakan pendapatnya sebanyak 4 orang peserta didik, kemudian ada 2 orang peserta didik yang berani menjawab namun berbicara terbata-bata karena gugup, selain itu juga ada 5 orang peserta didik ketika pembelajaran diskusi berlangsung hanya diam dan mencontek hasil kerja temannya, ini artinya peserta didik tidak percaya akan kemampuannya sendiri. selanjutnya, ketika diberikan soal latihan ada 2 orang peserta didik yang tidak tenang saat mengerjakan tugas, selalu berpindah-pindah posisi tempat duduk. hanya ada 5 orang peserta didik yang berani mengutarakan pendapat seperti bertanya dan ikut berdiskusi dalam pembelajaran.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan diskusi awal bersama Ibu RA sebagai wali kelas IV serta merencanakan yang akan dilakukan untuk

meningkatkan *self confidence* peserta didik. Setelah berdiskusi dengan ibu RA, penulis mendapat tindakan yang akan dilakukan adalah menerapkan model *Role Playing*. Implementasi model tersebut menjadi tindakan kegiatan pembelajaran.

Peneliti melaksanakan penelitian selama 2 siklus yang diantaranya setiap I siklus memiliki 2 pertemuan. Pada dasarnya model *Role Playing* memiliki sintaks sebanyak 6 tahapan yaitu: 1. Persiapan, 2. Orientasi dan pemilihan peran, 3. Penataan ruang & pengamat, 4. Bermain peran, 5. Diskusi & evaluasi, 6. Generalisasi & penutup.

Adapun implementasi setiap sintaks model *Role Playing* di kelas IV SDN 197/I Pasar Baru ialah sebagai berikut:

1) Sintaks 1

Persiapan guru dan peserta didik, guru mempersiapkan seluruh bahan ajar dan media yang akan digunakan dalam bermain peran, pada tahap ini guru menghubungkan materi pembelajaran dengan tema peran yang akan dimainkan, selain itu guru mengajukan pertanyaan pemantik terkait materi untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik dengan materi yang akan dipelajari. Pada tahap ini juga guru merancang teks skenario sebagai media bermain peran peserta didik

2) Sintaks 2

Organisasi dan pemilihan peran, pada tahap ini guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok belajar, selain itu guru juga membagikan lembar teks skenario agar peserta didik dapat berlatih dahulu sebelum bermain peran. Kemudian guru membimbing peserta didik untuk memilih pemain peran dan membimbing berlatih peran.

3) Sintaks 3

Penataan ruang dan pengamat, pada tahap ini guru mengajak peserta didik untuk mempersiapkan ruang kelas agar dapat digunakan tempat penampilan peran, penyusunan ruang kelas disesuaikan dengan peran yang akan dimainkan. Selain itu guru juga memilih peserta didik yang mau menjadi observer atau pengamat.

4) Sintaks 4

Bermain peran, pada tahap ini peserta didik menampilkan peran sesuai dengan teks skenario yang diberikan oleh guru. Peserta didik menampilkan peran berdasarkan peran yang telah dipilih oleh guru. Pada bagian ini guru membimbing peserta didik jika ada yang merasa kesulitan dalam berperan, selain itu pengamat atau observer diminta untuk memperhatikan jalannya permainan peran.

5) Sintaks 5

Diskusi dan evaluasi, pada tahap ini guru mengajak peserta didik untuk melakukan diskusi bersama untuk mengetahui hasil dari penampilan peran yang sudah ditampilkan, selain itu pada tahap ini pengamat menyampaikan masukan dan kritikan terhadap penampilan peran oleh rekannya. Kemudian guru melakukan evaluasi terhadap perancangan permainan peran untuk pembelajaran selanjutnya.

6) Sintaks 6

Generalisasi dan penutup, pada tahap ini peserta didik melakukan generalisasi atau menyimpulkan hasil penampilan peran dengan mengaitkan penampilan peran dengan materi pembelajaran, peserta didik juga diminta

mengerjakan LKPD yang ada. Selanjutnya guru menutup pembelajaran sesuai dengan modul pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh, menunjukkan bahwa penggunaan model *Role Playing* dapat meningkatkan *Self Confidence* peserta didik kelas IV dengan perbaikan yang telah dilakukan pada tiap siklusnya sehingga dapat mencapai kriteria keberhasilan. Pada siklus I pertemuan I didapatkan hasil bahwa keaktifan belajar peserta didik mencapai 43,63%. Pada pertemuan ke II siklus I terlihat adanya peningkatan yang menjadi 53,89%. Selanjutnya, pada pertemuan I siklus II sebesar 68,31% dan pada pertemuan II siklus II sebesar 83,05%. Hasil *self confidence* peserta didik pada siklus II sudah menunjukkan meningkatnya *self confidence* peserta didik terutama pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya melalui implementasi model *Role Playing*.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat diketahui telah tercapainya tujuan dari penelitian yaitu mengimplemntasikan model *Role Playing* untuk meningkatkan *self confidence* peserta didik pada materi Indonesiaku kaya budaya di kelas IV SDN 198/I Pasar Baru. Manfaat yang diperoleh dari penelitian yang dilaksanakan ialah meningkatnya *self confidence* peserta didik dalam proses belajar. selain itu, model *Role Playing* dapat dijadikan bahan referensi untuk membuat inovasi pembelajaran, sebagai bahan masukan, informasi, meningkatkan pemahaman dan wawasan mengenai pemanfaatan model *Role Playing*.