

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Metode *Role Playing*

2.1.1 Pengertian *Role Playing*

Metode dalam proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas sangatlah banyak, dan beraneka ragam. Salah satu metodenya adalah *role playing* yang dalam bahasa Indonesia berarti bermain peran atau sosiodrama. Hamdani (2011) pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Khususnya metode ini menggambarkan masalah yang harus dipecahkan dan harus ada para pemeran tertentu untuk memerankannya. Peran-peran dalam karakter itu dimainkan oleh beberapa orang sementara yang lainnya mengamati. Kekuatan utama dari metode ini terlihat efektif untuk menjelaskan suatu proses kejadian tertentu atau menirukannya sepersis mungkin agar para peserta nanti tidak canggung lagi melakukan adegan demi adegan dalam kejadian yang sesungguhnya.

Taniredja (2013) metode *role playing* atau yang bernama lain sosio drama berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial menunjuk pada objek yaitu masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti mempertunjukkan, mempertontonkan atau memperlihatkan. Metode sosiodrama berarti cara menyajikan bahan pembelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan

sosial ataupun dalam kegiatan bersosialisasi baik di lingkungan keluarga ataupun lingkungan tempat kita tinggal.

Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran mengajak siswa untuk mengenal lingkungan sosial lebih dekat, peserta didik juga tidak akan merasa bosan dengan pembelajaran jika pembelajaran tersebut dibungkus dengan metode-metode pembelajaran yang tidak membosankan, dengan mereka langsung memperagakan apa yang terdapat dalam pembelajaran maka mereka juga akan memahami apa maksud dan tujuan dari pembelajaran tersebut.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran ataupun sosiodrama adalah metode yang membantu siswa dan guru dalam mengingat dan mengembangkan pengetahuan siswa, dengan pemanfaatan metode ini secara tidak sadar dapat mengembangkan bakat siswa dalam bermain peran, melatih kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan umum, dan mengembangkan bahasa siswa.

2.1.2 Tujuan *Role Playing*

Taniredja (2013) metode pembelajaran bermain peran bertujuan juga untuk membantu siswa menemukan makna (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan sebuah masalah dengan bantuan kelompok. Artinya melalui permainan peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain, hal inilah yang sangat penting dalam pengembangan sikap siswa agar mereka dapat mengerti bahwa watak manusia itu berbeda-beda.

Tujuan dari metode bermain peran diantaranya: a) Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif. b) Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka. c) Belajar melalui balika. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan. d) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya (Taniredja, 2013, h. 40).

Metode sosiodrama ataupun bermain peran ini biasa digunakan dalam pembelajaran PKN, hal ini dimaksudkan untuk menimbulkan semangat siswa agar lebih memiliki jiwa proklamasi yang tinggi dan budaya cinta tanah air yang kental. Hal ini dapat terlihat saat siswa melakukan peran ini, dan merasakan sendiri tentang kejadian yang berada dalam pembelajaran itulah hal yang akan selalu mereka ingat hingga dewasa, dan melalui kegiatan inilah siswa akan belajar dari sejarah bangsanya dan tidak akan mengulang kesalahan bangsanya yang dahulu untuk kedua kalinya.

Dari apa yang telah dijabarkan di atas dapat ditarik satu benang merah bahwa tujuan dari pelaksanaan metode bermain peran (*Role Playing*) sangatlah

membantu untuk pelajaran-pelajaran yang di dalamnya terdapat banyak waktu, tanggal, dan pemeran. Penggunaan metode ini juga berperan dalam membantu siswa untuk mengingat dan menghafalkan hal-hal penting tanpa disengaja.

2.1.3 Prinsip-prinsip *Role Playing*

Segala metode yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan mutu dan pemahaman siswa mengenai pembelajaran haruslah memiliki prinsip yang menjadi dasar atas suatu metode tersebut.

Prinsip dari metode bermain peran (*role playing*) diantaranya: a) Dilakukan oleh kelompok siswa, tiap kelompok mendapat kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda, b) Semua siswa harus terlibat langsung menurut peranan masing masing, c) Penentuan topik disesuaikan dengan tingkat kemampuan kelas, dibicarakan oleh siswa dan guru, d) Petunjuk simulasi diberikan terlebih dahulu, e) Dalam simulasi setidaknya dapat dicapai tiga domain psikis, e) Dalam simulasi hendaknya digambarkan situasi yang lengkap, f) Hendaknya diusahakan terintegrasikannya beberapa ilmu (Taniredja, 2013, h. 65).

Prinsip ini harus dipahami oleh pendidik, agar metode yang digunakan dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh pendidik. Metode pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, hal ini agar tidak keluar dari konsep materi yang akan diterima oleh peserta didik.

Dari prinsip-prinsip metode bermain peran di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran ini harus melibatkan semua siswa yang

berada di dalam kelas, siswa juga mendapatkan perannya masing-masing, topik dari materi harus juga dipersiapkan dan disesuaikan dengan metode yang akan digunakan, guru dalam hal ini berperan sebagai sutradara dan guru berperan untuk menentukan peran masing-masing peserta didik di dalam kelas, secara tidak langsung metode ini juga memberikan pembelajaran terhadap siswa dan membuat siswa merasa bahagia karena merasa dirinya dihargai oleh lingkungannya.

2.1.4 Langkah-langkah *Role Playing*

Langkah atau prosedur yang digunakan dalam metode pembelajaran ini sebagaimana yang dijelaskan B. Uno (2007) diantaranya: pemanasan (*warming up*), memilih partisipan, menyiapkan pengamat (*observer*), menata panggung, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang (manggung ulang), diskusi dan evaluasi kedua, dan berbagi pengalaman dan kesimpulan.

a) Pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang akan mereka bahas, yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian selanjutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh dari permasalahannya tersebut. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja telah dipersiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema ataupun permasalahan dalam cerita telah terlihat dengan jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.

b) Memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkan perannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya. Langkah kedua ini dilakukan setelah dilakukannya langkah pertama. Langkah pertama dilakukan jika siswa pasif dan enggan untuk berperan apapun. Sebagai contoh, seorang anak memilih peran sebagai ayah. Dia ingin memerankan seorang ayah yang galak dengan kumis tebal. Guru menunjuk salah seorang siswa untuk memerankan anak seperti ilustrasi di atas.

c) Menata panggung. Dalam hal ini guru mengiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan dalam penataan panggung, mulai dari latar belakang, lampu, dan penataan tempat duduk penonton dan pemain drama. Penataan panggung ini dapat disusun secara sederhana ataupun secara kompleks. Hal lain yang dibutuhkan adalah skenario (tanpa dialog lengkap) untuk menggambarkan urutan permainan peran. Misalnya siapa dahulu yang muncul, kemudian diikuti oleh siapa, dan seterusnya. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karenaintinya bukan kemewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri. Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka

ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut. Pengamat dalam hal ini juga bisa digantikan dengan siswa siswi yang berada dalam kelas lain yang tidak memiliki peran dalam permainan drama tersebut.

- d) Permainan peran di mulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan dan apa adanya tanpa adanya rekayasa. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan termasuk ke dalam perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.
- e) Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, baik dari guru yang bersangkutan ataupun dari lingkungan sekitarnya seperti teman-teman yang ikut memainkan drama. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apa pun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.
- f) Setelah diskusi dan evaluasi selesai, dilanjutkan dengan langkah ke tujuh, yaitu permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario, dan diusahakan tidak terdapat pergantian pemain dan semua peran dapat berjalan sesuai dengan skenario.

- g) Dalam diskusi dan evaluasi pada langkah kedelapan, pembahasan diskusidan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Hal ini dikarenakan pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya, seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi. Contoh lain, seorang siswa memerankan peran orang tuayang galak. Kegalakan yang dilakukan orang tua ini dapat dijadikan bahan diskusi. Semua peran yang dimainkan haruslah sesuai dengan realitas dan tidak ditambah-tambahkan ataupun dikurangi.
- h) Pada langkah kesembilan, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi yang terdapat dalam sebuah skenario tersebut. Seandainya jadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apayang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan, dan tidak terlalu berlebihan dalam memainkan peran ataupun tidak terlalu kaku dalam memainkan peran.

Langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran ataupun simulasi diantaranya adalah: a) Penentuan topik dan tujuan simulasi, b) Guru memberikan gambaran secara garis besar situasi yang akan disimulasikan, c) Guru memimpin pengorganisasian kelompok, peran-peranan yang akan dimainkan, pengaturan ruangan, pengaturan alat, dan sebagainya, d) Pemilihan pemegang peranan, e) Guru memberikan keterangan tentang peranan yang akan dilakukan, f) Guru memberi kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada kelompok dan pemegang peranan, g) Menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan simulasi, h) Pelaksanaan simulasi, i) Evaluasi dan pemberian balikan, dan j) Latihan ulang (B. Uno, 2007, h. 41).

Semua metode yang digunakan oleh pendidik memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penerapannya, hal ini sangatlah penting dilakukan agar semua pencapaian dari setiap langkah dapat tercapai dan tujuan pembelajaran juga dapat terselesaikan dengan baik. Langkah-langkah penerapan metode ini juga memiliki kaitan antara satu dengan yang lainnya, jadi apabila satu langkah pembelajaran dalam metode yang digunakan dihilangkan atau terlewatkan maka akan berpengaruh terhadap perkembangan dan pemahaman pembelajaran oleh peserta didik.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan metode ini secara singkat adalah dengan melakukan penentuan topik atau pembahasan terlebih dahulu, kemudian memberikan gambaran secara umum tentang pembahasan, pemilihan pemain sesuai dengan karakteristik dalam pembahasan, latihan rutin pada setiap pemain, menentukan lokasi pertunjukan dan pengamat, melakukan evaluasi dan perbaikan ulang, latihan ulang dan yang terakhir adalah pementasan.

2.1.5 Kelebihan *Role Playing*

Metode bermain peran (*Role Playing*) sangatlah berguna dan bermanfaat untuk membantu siswa mengingat dan menghafalkan suatu kejadian dan tanggal penting dalam pembelajaran, khususnya dalam materi sejarah. Setiap metode yang digunakan dalam pembelajaran pastilah memberikan dampak terhadap siswa yang menerimanya, dibawah ini akan dijabarkan dampak-dampak dari metode bermain peran ini.

Dampak positif atau kelebihan dari metode *Role Playing* diantaranya: a) Murid melatih dirinya untuk berlatih memahami, dan mengingat bahan yang akan di dramakan, b) Murid akan berlatih untuk berinisiatif dan

berkreatif, c) Bakat yang terpendam pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah, d) Kerja sama antara pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, e) Murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, f) Bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain (Taniredja, 2013, h. 82).

Selain itu kekuatan dari metode ini terletak pada keefektifannya dalam menjelaskan suatu proses kejadian tertentu atau menirukannya sepersis mungkin agar para peserta nanti tidak canggung lagi melakukannya dalam keadaan yang sesungguhnya, dan hal ini akan terlihat seperti kejadian yang benar-benar nyata terjadi bukan lagi kejadian yang direkayasa sehingga penonton yang menyaksikannya merasa masuk ke dalam kejadian yang diperagakan.

Menurut Djamarah dalam sebuah jurnal Barokah, Mulyono, dan Sularmi (2014) tentang “Peningkatan Pemahaman Kebebasan Berorganisasi Mata Pelajaran PKn Melalui Metode Role Playing” menyatakan bahwa kelebihan dari metode role playing diantaranya untuk melatih siswa memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperagakan, siswa akan berlatih untuk berkreasi dan berinisiatif. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama di sekolah, kerja sama antara pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama, bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami oleh orang lain.

Metode *Role Playing* yang dilakukan oleh setiap pemain dapat memberikan efek yang positif, diantaranya; pemain dapat melatih dirinya untuk

mengingat dan memahami materi tanpa paksaan, bakat yang terpendam pada diri pemain dapat direalisasikan dan mendorong pemain untuk lebih percaya diri, melatih diri untuk bekerja sama dengan pemain lainnya, dan memberikan pengalaman baru serta menambah kosa kata yang baru kepada para pemain peran.

2.1.6 Kelemahan *Role Playing*

Dibalik kelebihan dari sebuah metode terdapat pula kekurangan dari metode tersebut, kekurangan ini akan dirasakan bila selama penggunaan metode tidak sesuai dengan kemampuan siswa, waktu yang dibutuhkan untuk penerapan metode tersebut tidak sesuai dan menimbulkan kesalahan pemahaman dalam penyampaian materi, dan ketidak siapan anak mendapatkan sebuah materi pembelajaran menggunakan metode yang dipilih oleh guru.

Kelemahan metode bermain peran diantaranya: a) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif, b) Banyak memakan waktu, persiapan, pemahaman isi bahan pelajaran, dan pelaksanaan pertunjukkan, c) Memerlukan tempat yang cukup luas, dan d) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton (Taniredja, 2013, h. 75).

Kelemahan metode bermain peran ini juga dapat dilihat jika tidak tersedia informasi yang cukup baik tentang materi atau karakter para pelaku atau pihak-pihak yang akan diperankan, maka bermain peran ini tidak akan berjalan efektif. Untuk mencegah kelemahan ini terjadi, perlu diadakannya latihan yang rutin (terus-menerus), hal ini juga akan memberikan daya ingat lebih kepada para pemain peran, dan menimbulkan ekspresi yang natural dan tidak ada kecanggungan lagi antara pemain peran.

Diungkapkan juga oleh Roestiyah (2012) kelemahan metode ini juga dapat dilihat jika guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan metode

ini untuk sesuatu unit pelajaran, maka metodenya juga tidak akan berhasil, dengan kegiatan ini jangan sampai menimbulkan sifat prasangka yang buruk, ras diskriminasi, balas dendam dan sebagainya sehingga menyimpang dari tujuan semula, kelemahan metode ini jugabila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini, maka permainan peran ini akan terlihat kacau karena yang berperan dan penonton tidak tahu arah atas pelaksanaan drama.

Dari pemaparan materi di atas sudah jelas bahwa kelemahan dari metode ini akan berpengaruh besar kepada siswa yang tidak ikut andil di dalamnya, ia akan memendam bakat pada dirinya dan tidak memiliki kesempatan untuk melatih kepercayaan dirinya di depan umum, sedangkan dari segi waktu metode ini sangatlah menyita banyak waktu karena sebagian besar waktu pembelajaran digunakan untuk latihan dan kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas lain akan terganggu.

2.2 Percaya Diri Siswa

2.2.1 Pengertian Percaya Diri siswa

Percaya diri siswa merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Orang yang percaya diri yakin atas kemampuan mereka sendiri serta memiliki pengharapan yang realistis, bahkan ketika harapan mereka tidak terwujud, mereka tetap berpikiran positif dan dapat menerimanya. Acinta F. Rini, dalam Siti Amyani (2010), menerangkan bahwa kepercayaan diri adalah sikap positif seorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap dirinya sendiri maupun

terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapinya.. Orang yang tidak percaya diri memiliki konsep diri negatif, kurang percaya pada kemampuannya, karena itu sering menutup diri.

Percaya diri (*Self Confidence*) adalah meyakinkan pada kemampuan dan penilaian (*Judgement*) diri sendiri dalam melakukan tugas dan memilih pendekatan yang efektif. Hal ini termasuk kepercayaan atas kemampuannya menghadapi lingkungan yang semakin menantang dan kepercayaan atas keputusan atau pendapatnya. Hal ini bukan berarti individu tersebut mampu dan kompeten melakukan segala sesuatu seorang diri. Rasa percaya diri yang tinggi sebenarnya hanya merujuk pada adanya beberapa aspek dari kehidupan individu tersebut dimana ia merasa memiliki kompetensi, yakin, mampu dan percaya bahwa dia bisa karena didukung oleh pengalaman, potensi aktual, prestasi serta harapan yang realistis terhadap diri sendiri.

Percaya diri adalah suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimiliki seseorang dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai tujuan dalam hidupnya. Pengertian kepercayaan diri. Dalam bahasa gaul harian, pede yang kita maksudkan adalah percaya diri. Semua orang sebenarnya punya masalah dengan istilah yang satu ini. Ada orang yang merasa telah kehilangan rasa kepercayaan diri di hampir keseluruhan wilayah hidupnya. Mungkin terkait dengan soal krisis diri, depresi, hilang kendali, merasa tak berdaya menatap sisi cerah masa depan, dan lain-lain. Ada juga orang yang merasa belum pede/percaya diri dengan apa yang dilakukannya atau dengan apa yang ditekuninya.

Menurut Wibowo (2013) kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri. Lauster menggambarkan bahwa orang yang mempunyai kepercayaan diri memiliki ciri-ciri tidak mementingkan diri sendiri (toleransi), tidak membutuhkan dorongan orang lain, optimis dan gembira.

Menurut Ahmad (2012) dalam Kamus istilah Bimbingan dan Konseling, percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan sesuatu tindakan. Orang yang tidak percaya diri memiliki konsep diri negatif, kurang percaya pada kemampuannya, karena itu sering menutup diri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa percaya diri (*Self confidence*) siswa merupakan adanya sikap individu siswa yakin akan kemampuannya sendiri untuk bertindak laku sesuai dengan yang diharapkan sebagai suatu perasaan yang yakin pada tindakannya, bertanggung jawab terhadap tindakannya dan tidak terpengaruh oleh orang lain. Orang yang memiliki kepercayaan diri mempunyai ciri-ciri: toleransi, tidak memerlukan dukungan orang lain dalam setiap mengambil keputusan atau mengerjakan tugas, selalu bersikap optimis dan dinamis, serta memiliki dorongan prestasi yang kuat.

2.2.2 Macam-macam percaya diri

Menghargai diri sendiri merupakan hal yang paling penting dalam menumbuhkan keyakinan pada diri. Percaya akan kemampuan, percaya akan kelebihan dan kekurangan diri sendiri. Dan individu yang memiliki keyakinan diri sendiri akhirnya akan dapat menghargai dirinya secara positif.

Menurut Anita (2003) kepercayaan diri dapat diartikan sebagai suatu kepercayaan terhadap diri sendiri yang dimiliki oleh setiap orang dalam kehidupannya serta bagaimana orang tersebut memandang dirinya secara utuh dengan mengacu pada konsep diri. Beberapa istilah yang terkait dengan persoalan percaya diri yaitu ada empat macam, yaitu :

- a. *Self-concept*: bagaimana Anda menyimpulkan diri anda secara keseluruhan, bagaimana Anda melihat potret diri Anda secara keseluruhan, bagaimana Anda mengkonsepsikan diri anda secara keseluruhan.
- b. *Self-esteem*: sejauh mana Anda punya perasaan positif terhadap diri Anda, sejauhmana Anda punya sesuatu yang Anda rasakan bernilai atau berharga dari diri Anda, sejauh mana Anda meyakini adanya sesuatu yang bernilai, bermartabat atau berharga di dalam diri Anda.
- c. *Self efficacy*: sejauh mana Anda punya keyakinan atas kapasitas yang Anda miliki untuk bisa menjalankan tugas atau menangani persoalan dengan hasil yang bagus (to succeed). Ini yang disebut dengan general self-efficacy. Atau juga, sejauhmana Anda meyakini kapasitas anda di bidang anda dalam menangani urusan tertentu. Ini yang disebut dengan specific self-efficacy.

d. *Self-confidence*: sejauhmana Anda punya keyakinan terhadap penilaian Anda atas kemampuan Anda dan sejauh mana Anda bisa merasakan adanya “kepantasan” untuk berhasil. Self confidence itu adalah kombinasi dari self esteem dan self-efficacy.

Apriyanti (2013) menjelaskan bahwa ada dua jenis percaya diri, yaitu: percaya diri lahir dan percaya diri batin. Percaya diri batin adalah percaya diri yang memberi kita perasaan dan anggapan bahwa kita dalam keadaan baik. Jenis percaya diri lahir memungkinkan individu untuk tampil dan berperilaku dengan cara menunjukkan pada dunia luar bahwa kita yakin akan diri kita. Dari beberapa pernyataan tersebut, maka perlu dikemukakan adanya identifikasi percaya diri, yaitu: optimis, ambisi, terbuka terhadap pengalaman baru dan toleran, tidak tergantung dengan orang lain, serta memiliki kemantapan dan ketekunan dalam bertindak karena itu adalah ciri utama dari seseorang yang percaya diri.

2.2.3 Perkembangan rasa percaya diri

Pola kepribadian yang pada dasarnya telah diletakkan pada masa bayi, mulai terbentuk pada masa kanak-kanak. Karena orang tua, saudara-saudara kandung dan sanak saudara yang lainnya merupakan sanak sanak saudara yang lain merupakan dunia sosial yang pertama dan utama bagi anak, maka bagaimana perasaan dan perlakuan mereka kepada anak merupakan factor penting dalam pembentukan konsep diri, yaitu inti pola kepribadian. Inilah sebabnya mengapa Glanser (1988) mengatakan bahwa konsep diri anak terbentuk di dalam rahim hubungan keluarga. Berdasarkan pengertian di atas, rasa percaya diri baru bisa

tumbuh dan berkembang baik sejak kecil jika seseorang berada dalam keluarga yang baik.

Hakim (2002) juga menambahkan bahwa proses perubahan tersebut merupakan hal yang harus terjadi, oleh karena dalam proses pematangan kepribadiannya remaja sedikit-demi sedikit memunculkan kepermukaan sifat-sifatnya yang sesungguhnya yang harus berbenturan dengan rangsangan-rangsangan dari luar. Untuk memiliki kepercayaan diri yang baik, anda harus menciptakan self-image yang baik pula. Berdasarkan itu semua, kita juga bias membuat semacam kesimpulan bahwa kepercayaan-diri itu adalah efek dari bagaimana kita merasa, meyakini, dan mengetahui.

Orang yang punya kepercayaan diri rendah atau kehilangan kepercayaan diri memiliki perasaan negatif terhadap dirinya, memiliki keyakinan lemah terhadap kemampuan dirinya dan punya pengetahuan yang kurang akurat terhadap kapasitas yang dimilikinya. Ketika ini dikaitkan dengan praktek hidup sehari-hari, orang yang memiliki kepercayaan rendah atau telah kehilangan kepercayaan, cenderung merasa bersikap yang putus asa sebagaimana dalam ungkapan berikut:

- a) Tidak memiliki sesuatu (keinginan, tujuan, target) yang diperjuangkan secara sungguh-sungguh,
- b) Mudah frustasi atau give-up ketika menghadapi masalah atau kesulitan,
- c) Kurang termotivasi untuk maju, malas-malasan atau setengah-setengah,
- d) Sering gagal dalam menyempurnakan tugas-tugas atau tanggung jawab (tidak optimal),
- e) Canggung dalam menghadapi orang,
- f) Tidak bisa mendemonstrasikan kemampuan berbicara dan kemampuan mendengarkan yang meyakinkan,
- g) Sering memiliki harapan yang tidak realistis,
- h) Terlalu perfeksionis,
- i) Terlalu sensitif (Hakim, 2002, h.327).

2.2.4 Karakteristik Percaya Diri

Karakteristik dari rasa percaya diri tinggi yaitu : menerima dan menghargai dirinya sendiri maupun orang lain, optimis dan memiliki keyakinan akan dirinya dan kemampuan yang dia miliki, tidak takut dan berani mencoba melakukan hal-hal dalam situasi apapun, mau menerima kekurangan atau kegagalan yang dimilikinya serta tidak bergantung pada orang lain.

Teori Lauster dalam Wahyuni (2014) tentang kepercayaan diri mengemukakan ciri-ciri orang yang percaya diri, yaitu:

- 1) Percaya pada kemampuan sendiri yaitu suatu keyakinan atas diri sendiri terhadap segala fenomena yang terjadi yang berhubungan dengan kemampuan individu untuk mengevaluasi serta mengatasi fenomena yang terjadi tersebut.
- 2) Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan yaitu dapat bertindak dalam mengambil keputusan terhadap diri yang dilakukan secara mandiri atau tanpa keterlibatan orang lain dan mampu untuk meyakini tindakan yang diambil.
- 3) Memiliki rasa positif terhadap diri sendiri yaitu adanya penilaian yang baik dari dalam diri sendiri, baik dari pandangan maupun tindakan yang dilakukan yang menimbulkan rasa positif terhadap diri dan masa depannya.
- 4) Berani mengungkapkan pendapat. Adanya suatu sikap untuk mampu mengutarakan sesuatu dalam diri yang ingin diungkapkan kepada orang lain tanpa adanya paksaan atau rasa yang dapat menghambat keinginan tersebut.

2.2.5 Kurangnya percaya diri

Menumbuhkan rasa percaya diri dan proposional harus dimulai dari dalam diri individu. Hal ini sangat penting mengingat bahwa hanya individu yang bersangkutan yang dapat mengatasi rasa percaya diri yang sedang dialaminya. Ada beberapa cara yang bisa dilakukan jika individu mengalami krisis kepercayaan diri. Ketika ini dikaitkan dengan praktek hidup sehari-hari, orang yang memiliki kepercayaan diri rendah atau telah kehilangan kepercayaan, cenderung merasa / bersikap sebagai berikut: Meistasari (2009) a) Tidak memiliki sesuatu (keinginan, tujuan, target) yang diperjuangkan secara sungguh sungguh, b) Tidak memiliki keputusan melangkah yang decisive (ngambang), c) Mudah frustrasi atau give-up ketika menghadapi masalah atau kesulitan d) Kurang termotivasi untuk maju, malas-malasan atau setengah-setengah, e) Sering gagal dalam menyempurnakan tugas-tugas atau tanggung jawab (tidak optimal), e) Canggung dalam menghadapi orang, f) Tidak bisa mendemonstrasikan kemampuan berbicara dan kemampuan mendengarkan yang meyakinkan, g) Sering memiliki harapan yang tidak realistis, h) Terlalu perfeksionis, i) Terlalu sensitif (perasa) (h. 39). Sebaliknya, orang yang mempunyai kepercayaan diri bagus, mereka memiliki perasaan positif terhadap dirinya, punya keyakinan yang kuat atas dirinya dan punya pengetahuan akurat terhadap kemampuan yang dimiliki. Orang yang punya kepercayaan diri bagus bukanlah orang yang hanya merasa mampu (tetapi sebetulnya tidak mampu) melainkan adalah orang yang mengetahui bahwa dirinya mampu berdasarkan pengalaman dan perhitungannya.

2.3 Kajian Relevan

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian, maka peneliti mencantumkan penelitian sebelumnya yang telah diteliti oleh peneliti lainnya yang relevan dengan penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ani Nurhanipah (2013) dalam skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran IPS Kelas V MI Al-Falah Jakarta Timur” pada tahun 2013 Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, keterkaitan siswa dalam belajar, meningkatkan efektivitas belajar siswa, serta meningkatkan pemahaman materi, dan membuat siswa bersemangat dalam belajar. Persamaan yang terdapat pada skripsi ini adalah sama-sama meneliti tentang pemahaman, penggunaan metode pembelajaran yang sama yaitu *Role Playing*. Perbedaan yang terdapat pada skripsi ini yakni pelajaran, metode penelitiannya, tempat penelitian, dan juga metode dalam pengumpulan data. Meskipun pelajaran yang dikaji tidak memiliki persamaan, akan tetapi aplikasi metode *Role Playing* yang dikaji dalam penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan pembahasan penelitian penyusun yaitu menggunakan metode *Role Playing*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Haryanto (2014) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V Pada MI Maarif Mantingan Salam Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014” pada tahun 2014 Mahasiswa Jurusan Pendidikan

Guru Madrasah Ibtidaiyah. Dalam penelitian ini menunjukkan penggunaan metode bermain peran dapat mengembangkan kemampuan berbicara, belajar, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Persamaan yang ada pada skripsi ini adalah sama-sama meneliti tentang pemahaman, penggunaan metode pembelajaran yang sama yaitu bermain peran (*Role Playing*), dan metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Perbedaan yang terdapat pada skripsi ini yakni pelajaran dan tempat penelitian yang berbeda dan juga metode dalam pengumpulan data. Meskipun pelajaran yang dikaji tidak memiliki kesamaan, akan tetapi aplikasi metode bermain peran yang dikaji dalam penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan pembahasan penelitian penyusun yaitu menggunakan metode bermain peran.

Penulis telah melakukan penelusuran terhadap karya dan hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya, dan menjadi bahan yang amat berharga bagi penulis, terutama untuk memberikan gambaran sebelumnya terkait meningkatkan percaya diri siswa melalui metode *role playing* pada mata pelajaran Pkn Kelas V SD Negeri 8 Konawe Selatan.

Penulis memberikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada para peneliti sebelumnya karena dengan penelitian sebelumnya menjadi bahan yang sangat berguna bagi penulis. Dalam penulisan skripsi ini, penulis mencoba mengkaji tentang meningkatkan percaya diri siswa melalui metode *role playing* pada mata pelajaran Pkn Kelas V SD Negeri 8 Konawe Selatan.

Berdasarkan penelitian yang relevan terdapat persamaan dan perbedaan yang dilakukan peneliti, Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama

meneliti tentang meningkatkan percaya diri siswa melalui metode role playing pada mata pelajaran Pkn. Adapun perbedaan pada penelitian ini adalah tempat dan waktu penelitian. Dibandingkan dengan peneliti, peneliti sebelumnya yang lebih membahas kepada mata model pembelajarannya. Peneliti disini akan lebih memfokuskan kepada penerapan meningkatkan percaya diri siswa melalui metode role playing pada mata pelajaran Pkn Kelas V SD Negeri 8 Konawe Selatan.

