

# **IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI SISWA PADA PEMBELAJARAN SBdP SD NEGERI 1 GAJAH MATI**

**LUSI APRILINI**

**2019143712**

## **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran dari Implementasi Metode *Role Playing* Terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran SBdP SD Negeri 1 Gajah Mati. Penelitian kualitatif merupakan penelitian deskriptif yang cenderung menggunakan analisis. Penelitian kualitatif bersifat eksploratif. Penelitian ini membahas tentang hasil analisis data yang dilakukan berupa data kualitatif, penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Gajah Mati Kec. Babat Supat Kab. Musi Banyuasin yang berlokasi di Jl. Pelembang Jambi Kec. Babat Supat, Kab. Musi Banyuasin Desa Gajah Mati. Dalam implementasi metode *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa memiliki 3 tahapan yakni tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Gajah Mati Kec. Babat Supat Kab. Musi Banyuasin, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran dari Implementasi Metode *Role Playing* Terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran SBdP SD Negeri 1 Gajah Mati pada materi Pola lantai tari daerah. Selama proses pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi, wawancara, dan mencatat. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai implementasi metode *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran SBdP SD Negeri 1 Gajah Mati dapat disimpulkan bahwa: Dalam implementasi metode *role playing* terhadap kepercayaan diri siswa memiliki 3 tahapan yaitu perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi sebelum menerapkan metode *role playing* guru mempersiapkan atau melakukan perencanaan dalam menyusun perangkat pembelajaran, salah satu perangkat pembelajaran yang disusun ialah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berpedoman pada kurikulum 2013. Pelaksanaan metode *role playing* yang dilaksanakan oleh guru telah sesuai dengan 9 langkah *role playing* yang ada melalui evaluasi yang diberikan oleh guru membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan, sehingga peserta didik lebih percaya diri tampil di depan kelas serius dalam menceritakan pengalaman sendiri mengenai materi yang diajarkan.

**Kata Kunci:** Implementasi, *Role Playing*, SBdP