



Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa pada Pembelajaran Senam Irama di Kelas VII SMPN 13 Banjarbaru

Wildan Zaidan^{1*}, Perdinanto¹, Ahmad Syarif²

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Jl. Brigjend H. Hasan Basri, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia 70123.

²SMP Negeri 13 Banjarbaru, Jalan HM Mistar Cokro Kusumo, Bangkal, Kec. Cemp., Kota Banjar Baru, Kalimantan Selatan, Indonesia 70732.

Email Korespondensi: peserta.43949@ppg.belajar.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran senam irama pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Siswa masih malu tampil di depan kelas, ragu melakukan gerakan, kurang aktif berpartisipasi, dan takut melakukan kesalahan. Meskipun metode *role playing* telah banyak diteliti dalam pembelajaran interaksi kelas dan komunikasi, masih terbatas penelitian tindakan kelas yang mengkaji penerapannya dalam pembelajaran senam irama untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa pada konteks PJOK. Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan kepercayaan diri siswa melalui metode *role playing*. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 29 siswa kelas VII SMPN 13 Banjarbaru. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Indikator kepercayaan diri yang diamati meliputi keberanian tampil, aktif berpartisipasi, menunjukkan sikap percaya diri, tidak takut melakukan kesalahan, dan kemampuan mengemukakan pendapat. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan persentase siswa kategori "Baik" dan "Sangat Baik" meningkat dari 27,59% pada pra-siklus menjadi 65,52% pada siklus I dan 82,76% pada siklus II. Temuan penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* berkontribusi terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran senam irama pada konteks kelas yang diteliti.

Kata kunci: Role Playing; Kepercayaan Diri; Senam Irama.

Implementation of the Role-Playing Method to Improve Students' Self-Confidence in Rhythmic Gymnastics Learning for Seventh-Grade Students at SMPN 13 Banjarbaru

Abstract

This study was motivated by the low level of students' self-confidence in rhythmic gymnastics learning in Physical Education, Sports, and Health (PJOK). Students were still reluctant to perform in front of the class, hesitant in performing movements, less active in participating, and afraid of making mistakes during the learning process. Although the role-playing method has been widely studied in classroom interaction and communication learning, there is still limited classroom action research examining its application in rhythmic gymnastics learning to improve students' self-confidence in the context of physical education. This study aimed to examine the improvement of students' self-confidence through the implementation of the role-playing method. This study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kurt Lewin model conducted in two cycles involving 29 seventh-grade students of SMPN 13 Banjarbaru. Data were collected through observation and documentation techniques. The indicators of self-confidence observed included the courage to perform in front of others, active participation in learning activities, showing self-confidence, not being afraid of making mistakes, and the ability to express opinions. The data were analyzed using descriptive percentage analysis. The results showed that the percentage of students categorized as "Good" and "Very Good" increased from 27.59% in the pre-cycle to 65.52% in Cycle I and 82.76% in Cycle II. The findings indicate that the role-playing method contributed to improving students' self-confidence in rhythmic gymnastics learning within the context of the class studied.

Keywords: Role Playing; Self-Confidence; Rhythmic Gymnastics.

How to Cite: Zaidan, W., Perdinanto, P., & Syarif, A. (2026). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa pada Pembelajaran Senam Irama di Kelas VII SMPN 13 Banjarbaru. *Empiricism Journal*, 7(2), 2304-2317. <https://doi.org/10.36312/ej.v7i2.5286>



<https://doi.org/10.36312/ej.v7i2.5286>

Copyright© 2026, Zaidan et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian penting dalam proses pendidikan karena tidak hanya berfokus pada penguasaan keterampilan gerak, tetapi juga berperan dalam membentuk sikap, keberanian, kerja sama, dan kepercayaan diri siswa. Dalam kegiatan PJOK, siswa diharapkan mampu aktif mengikuti pembelajaran, berani mencoba gerakan, serta mampu mengekspresikan kemampuan dirinya melalui aktivitas jasmani. Mustafa dan Dwiyo (2020, p.45) menjelaskan bahwa PJOK pada abad ke-21 diarahkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek fisik, sosial, maupun karakter.

Salah satu aspek yang penting dikembangkan dalam kegiatan PJOK adalah kepercayaan diri. Kepercayaan diri diperlukan agar siswa berani tampil, tidak ragu dalam melakukan gerakan, serta mampu berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Ghufro dan Risnawita (2020, p.78) menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya sehingga mampu bertindak secara positif dalam menghadapi berbagai situasi. Dalam kegiatan senam irama, kepercayaan diri menjadi hal yang penting karena siswa dituntut untuk melakukan gerakan secara teratur, mengikuti irama, bekerja sama, dan tampil di depan teman-temannya.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti saat melaksanakan kegiatan PPL di kelas VII SMPN 13 Banjarbaru, ditemukan bahwa kepercayaan diri siswa dalam kegiatan senam irama masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari beberapa siswa yang masih malu saat diminta tampil, ragu-ragu dalam melakukan gerakan, kurang aktif mengikuti kegiatan kelompok, serta takut melakukan kesalahan saat praktik berlangsung. Berdasarkan hasil observasi pra-siklus terhadap 29 siswa, hanya 8 siswa atau 27,59% yang mencapai kategori baik, sedangkan 21 siswa lainnya masih berada pada kategori cukup dan kurang. Data tersebut menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa dalam kegiatan senam irama masih perlu ditingkatkan.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal yang diharapkan dengan kenyataan di lapangan. Kegiatan PJOK seharusnya mampu mendorong siswa untuk aktif, berani, dan percaya diri, tetapi pada kenyataannya masih banyak siswa yang belum menunjukkan keberanian dalam mengikuti praktik senam irama. Hal ini sejalan dengan penelitian Krisno dkk. (2021, p.134) yang menunjukkan bahwa kepercayaan diri memiliki peran penting dalam keterlibatan siswa pada pembelajaran penjas. Selain itu, Ma'rufi dkk. (2018) juga menjelaskan bahwa keberanian memiliki hubungan dengan kepercayaan diri dalam kegiatan senam irama.

Penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas metode *role playing* dalam berbagai konteks pembelajaran. Anggraeni dkk. (2024, p.790) menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu menumbuhkan rasa percaya diri siswa melalui kegiatan pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Haliza dan Nugrahani (2021, p.135) menyatakan bahwa metode *role play* berpengaruh terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa. Dalam konteks pendidikan jasmani, Budiman (2023, p.290) menjelaskan bahwa *role playing* dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji penerapan *role playing* dalam pembelajaran senam irama untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Sebagian besar penelitian sebelumnya fokus pada pembelajaran interaksi kelas, komunikasi, atau keterampilan sosial umum, belum mengadaptasi peran-peran spesifik dalam konteks aktivitas senam irama. Dengan demikian, masih terbatas penelitian yang mengkaji bagaimana *role playing* dapat diterapkan secara sistematis dalam pembelajaran senam irama dengan memberikan peran khusus kepada siswa sebagai penampil, pemimpin kelompok, pengamat, atau demonstrator gerakan untuk membangun kepercayaan diri secara bertahap.

Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk tampil, berinteraksi, dan mengekspresikan diri secara aktif agar kepercayaan diri siswa dapat berkembang secara lebih optimal. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *role playing*. Huda (2019, p.52) menjelaskan bahwa *role playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memainkan peran tertentu dalam situasi pembelajaran sehingga dapat melatih keberanian, komunikasi, dan interaksi sosial. Melalui metode ini, siswa tidak hanya mengikuti gerakan, tetapi juga

diberi peran sebagai instruktur, penampil, atau pengamat sehingga mereka lebih terbiasa tampil dan terlibat dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan permasalahan kelas yang ditemukan dan masih terbatasnya penerapan *role playing* dalam pembelajaran senam irama untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMPN 13 Banjarbaru melalui metode *role playing* dalam pembelajaran PJOK. Penelitian ini difokuskan pada lima indikator kepercayaan diri, yaitu keberanian tampil, sikap percaya diri, tidak takut melakukan kesalahan, partisipasi aktif, dan kemampuan mengemukakan pendapat. Dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa serta memberikan kontribusi ilmiah dengan menghadirkan model penerapan *role playing* yang spesifik dalam pembelajaran senam irama.

METODE

Jenis Penelitian

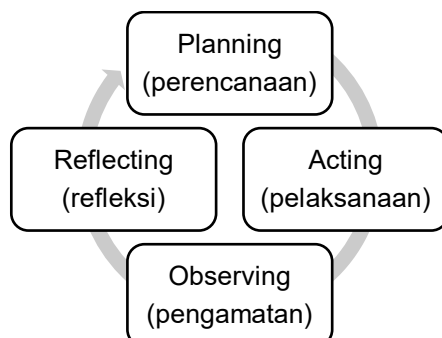
Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kolaboratif dan partisipatif. Penelitian dilaksanakan melalui kerja sama antara peneliti dengan guru pamong dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas hasil belajar siswa pada pembelajaran senam irama. Sifat kolaboratif dalam penelitian ini ditunjukkan melalui keterlibatan guru pamong dalam proses perencanaan tindakan, pelaksanaan pembelajaran, observasi, hingga refleksi terhadap hasil tindakan yang dilakukan. Sementara itu, sifat partisipatif terlihat dari keterlibatan aktif peneliti dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung untuk mencapai tujuan perbaikan pembelajaran secara bersama-sama. Menurut Arikunto (2021, p.30), Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran secara berkelanjutan. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui suatu siklus yang terdiri atas tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Melalui tahapan tersebut, guru dan peneliti dapat mengetahui berbagai permasalahan yang muncul selama pembelajaran, kemudian melakukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 13 Banjarbaru yang beralamat di Jalan H. M. Mistar Cokrokusumo, Kelurahan Bangkal, Kecamatan Cempaka, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026, yaitu mulai Februari hingga Mei 2026. Subjek penelitian ini adalah 29 siswa yang terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan model Kurt Lewin. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Model Penelitian Tindakan Kelas ini mengacu pada pendapat Arikunto (2021, p.30) yang menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas dilaksanakan secara berulang melalui beberapa siklus sampai mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Alur penelitian tindakan kelas dapat divisualisasikan sebagai berikut ini:



Gambar 1. Siklus PTK model Kurt Lewin

Penelitian dilaksanakan selama dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 × 40 menit sesuai alokasi waktu mata pelajaran PJOK di sekolah. Dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 4–5 siswa. Dari jumlah 29 siswa, terdapat kelompok yang beranggotakan 5 siswa dan beberapa kelompok lainnya beranggotakan 4 siswa. Metode *role playing* dilaksanakan dengan memberikan peran kepada siswa dalam kegiatan senam irama. Peran yang diberikan meliputi ketua kelompok, pemberi contoh gerakan, pengatur kekompakan gerakan, pemberi aba-aba dan penampil kelompok. Pembagian peran dilakukan secara bergiliran agar setiap siswa memperoleh kesempatan tampil dan berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Pergantian peran dilakukan pada setiap pertemuan sehingga seluruh siswa dapat merasakan pengalaman tampil di depan teman-temannya.

Penerapan metode *role playing* dirancang untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Siswa dilatih untuk berani tampil di depan orang lain, aktif bekerja sama dalam kelompok, mengemukakan pendapat, memimpin gerakan dan tidak takut melakukan kesalahan saat praktik senam irama. Pada siklus I, kegiatan *role playing* difokuskan pada pengenalan peran dan keberanian siswa untuk tampil. Sedangkan pada siklus II dilakukan perbaikan berupa pemberian motivasi yang lebih intensif, rotasi peran yang lebih merata, peningkatan kesempatan tampil, dan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan agar siswa lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran.

Planning (Perencanaan)

Siklus I

Pada tahap ini peneliti menyiapkan berbagai kebutuhan pembelajaran, meliputi:

- 1) Menyusun modul ajar senam irama berbasis metode *role playing*.
- 2) Menyusun skenario pembelajaran dan pembagian peran siswa.
- 3) Menyiapkan lembar observasi kepercayaan diri siswa
- 4) Melakukan bimbingan instrumen berupa lembar observasi yang kemudian divalidasi oleh ahli validasi yaitu validator 1 yaitu dosen PPL dan validator 2 guru pamong berdasarkan masukan dan saran.
- 5) Menyiapkan media pembelajaran berupa musik dan ruang praktik.
- 6) Menyusun langkah-langkah pembelajaran yang mendorong siswa aktif tampil dan berpartisipasi.

Siklus II

Perencanaan pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I, meliputi:

- 1) Memperbaiki modul ajar dan skenario pembelajaran.
- 2) Menyusun kegiatan *role playing* yang lebih menarik agar siswa dapat tampil aktif lagi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyiapkan strategi pembelajaran yang lebih mendorong keberanian siswa.
- 4) Menyiapkan motivasi dan penguatan positif bagi siswa.

Acting (Pelaksanaan)

Siklus I

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai rencana yang telah disusun, yaitu:

- 1) Guru membuka pembelajaran dan menjelaskan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru menjelaskan materi dasar senam irama
- 3) Siswa dibagi ke dalam 6 kelompok yang terdiri dari 1 kelompok berjumlah 4 orang dan 5 kelompok berjumlah 5 orang.
- 4) Siswa diberikan peran dalam kegiatan *role playing*.
- 5) Siswa melakukan praktik senam irama sesuai peran masing-masing yang sudah ditentukan sebelumnya.
- 6) Guru membimbing dan memberikan motivasi kepada siswa selama pembelajaran berlangsung.

Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dengan perbaikan pembelajaran, yaitu:

- 1) Guru memberikan motivasi lebih intens kepada siswa.
- 2) Siswa diberikan kesempatan tampil lebih banyak.

- 3) Guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih nyaman dan menyenangkan.
- 4) Siswa melaksanakan kegiatan *role playing* dengan lebih aktif dan percaya diri.

Observing (Pengamatan)

Siklus I

Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap tingkat kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Pengamatan dilakukan secara langsung oleh peneliti dan guru pamong selama kegiatan pembelajaran senam irama menggunakan metode *role playing*. Aspek yang diamati meliputi keberanian siswa untuk tampil di depan orang lain, kemampuan menunjukkan sikap percaya diri selama pembelajaran, keberanian dalam melakukan gerakan tanpa takut melakukan kesalahan, keaktifan siswa dalam berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran, serta kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan dicatat pada lembar observasi untuk mengetahui perkembangan kepercayaan diri siswa pada setiap siklus penelitian.

Siklus II

Pada tahap ini dilakukan pengamatan kembali terhadap tingkat kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang sama seperti pada siklus I. Peneliti dan guru pamong mencatat perkembangan serta peningkatan kepercayaan diri siswa dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus sebelumnya. Selain itu, dilakukan evaluasi terhadap keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, seperti keaktifan dalam mengikuti kegiatan *role playing*, keberanian tampil di depan kelompok, serta partisipasi siswa dalam menyampaikan pendapat dan bekerja sama dengan teman kelompoknya. Hasil pengamatan tersebut digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui keberhasilan tindakan yang telah diberikan pada siklus II.

Reflecting (Refleksi)

Siklus I

Pada tahap refleksi dilakukan:

- 1) Analisis hasil observasi siklus I.
- 2) Identifikasi kendala yang masih ditemukan selama pembelajaran.
- 3) Evaluasi pelaksanaan metode *role playing*.
- 4) Menentukan perbaikan pembelajaran untuk siklus II.

Siklus II

Pada tahap refleksi dilakukan:

- 1) Evaluasi hasil pelaksanaan siklus II.
- 2) Menentukan ketercapaian indikator keberhasilan penelitian.
- 3) Menarik kesimpulan hasil penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik pengumpulan berupa observasi dan dokumentasi yang akan dijelaskan sebagai berikut:

Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati tingkat kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara langsung pada kegiatan pembelajaran senam irama menggunakan metode *role playing*. Menurut Sugiyono (2022, p.203) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan terhadap aktivitas subjek penelitian secara sistematis.

Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung selama proses penelitian berlangsung. Data dokumentasi yang dikumpulkan meliputi foto kegiatan pembelajaran, daftar nama siswa, serta catatan pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus. Foto kegiatan pembelajaran digunakan untuk menggambarkan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran senam irama dengan metode *role playing*, sedangkan daftar nama siswa digunakan sebagai data identitas subjek penelitian. Selain itu, catatan pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk mencatat berbagai kegiatan, situasi, dan perkembangan yang terjadi selama proses tindakan berlangsung. Dokumentasi tersebut berfungsi sebagai

bukti bahwa penelitian telah dilaksanakan serta sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian.

Instrumen Penelitian

Modul Ajar

Modul ajar digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran senam irama dengan metode *role playing*.

Lembar Observasi Kepercayaan Diri

Lembar observasi digunakan untuk mengukur tingkat kepercayaan diri siswa selama pembelajaran berlangsung. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur variabel yang diamati dalam penelitian (Sugiyono, 2022, p.156). Lembar observasi disusun berdasarkan indikator kepercayaan diri menurut (Ghufron dan Risnawita, (2020, p.35-37), yaitu:

- 1) Berani tampil di depan orang lain
- 2) Menunjukkan sikap percaya diri
- 3) Tidak takut melakukan kesalahan
- 4) Aktif berpartisipasi dalam pembelajaran
- 5) Mampu mengemukakan pendapat

Sebelum digunakan dalam penelitian, lembar observasi terlebih dahulu divalidasi oleh dua validator, yaitu dosen PPL sebagai validator ahli dan guru pamong mata pelajaran PJOK sebagai validator praktisi. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian indikator, kejelasan aspek penilaian, bahasa instrumen, dan keterkaitan instrumen dengan tujuan penelitian. Berdasarkan hasil validasi, instrumen dinyatakan layak digunakan dengan beberapa perbaikan pada redaksi indikator dan petunjuk penilaian. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–4, dengan kriteria:

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Skala penilaian digunakan untuk mempermudah peneliti dalam mengklasifikasikan tingkat kepercayaan diri siswa berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung (Arikunto, 2021, p.45). Teknik pemberian skor menggunakan skala penilaian 1–4 untuk menggambarkan tingkat pencapaian setiap indikator kepercayaan diri siswa.

Skor setiap siswa diperoleh dengan menjumlahkan nilai dari seluruh indikator. Skor maksimal adalah 20 dan skor minimal adalah 5. Kategori penilaian kepercayaan diri siswa disusun berdasarkan rentang skor yang diperoleh dari jumlah skor maksimal dan skor minimal pada instrumen observasi. Skor maksimal diperoleh dari 5 indikator $\times$ skor tertinggi 4, yaitu 20, sedangkan skor minimal diperoleh dari 5 indikator $\times$ skor terendah 1, yaitu 5. Rentang skor tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam empat kategori untuk mempermudah interpretasi tingkat kepercayaan diri siswa.

17–20 = Sangat Baik

13–16 = Baik

9–12 = Cukup

≤ 8 = Kurang

Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung selama penelitian berlangsung. Dokumentasi yang dikumpulkan meliputi foto kegiatan pembelajaran, daftar nama siswa, dan catatan pelaksanaan pembelajaran. Foto kegiatan pembelajaran digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran senam irama dengan metode *role playing*. Daftar nama siswa digunakan sebagai data identitas subjek penelitian, sedangkan catatan pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk mencatat berbagai kegiatan dan perkembangan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik Analisis Data

Data hasil observasi kepercayaan diri siswa dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase. Teknik deskriptif persentase digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan

tindakan yang diberikan pada setiap siklus penelitian. Menurut Arikunto (2021, p.319), analisis persentase digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian suatu variabel dalam penelitian. Persentase dihitung dengan membandingkan jumlah siswa yang mencapai kategori Baik dan Sangat Baik dengan jumlah seluruh siswa, kemudian dikalikan 100%. Rumus yang digunakan adalah:

$$P = \left(\frac{F}{N} \right) \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase keberhasilan

F = jumlah siswa yang mencapai kategori Baik dan Sangat Baik

N = jumlah seluruh siswa

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan jumlah siswa yang mencapai kategori Baik dan Sangat Baik. Kategori tersebut mengacu pada kriteria skor lembar observasi yang telah ditetapkan peneliti berdasarkan jumlah indikator dan rentang skor instrumen. Selain menghitung persentase keberhasilan secara keseluruhan, peneliti juga menganalisis peningkatan setiap indikator kepercayaan diri siswa pada setiap siklus. Analisis dilakukan untuk mengetahui perkembangan masing-masing indikator, yaitu:

1. berani tampil di depan orang lain,
2. menunjukkan sikap percaya diri,
3. tidak takut melakukan kesalahan,
4. aktif berpartisipasi dalam pembelajaran,
5. mampu mengemukakan pendapat.

Analisis per indikator digunakan untuk mengetahui aspek kepercayaan diri yang mengalami peningkatan paling baik setelah penerapan metode *role playing*.

Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran senam irama. Indikator keberhasilan dalam Penelitian Tindakan Kelas digunakan sebagai acuan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan tindakan yang diberikan (Aqib, 2020, p.41). Adapun kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Sekurang-kurangnya 80% siswa mencapai kategori kepercayaan diri minimal "Baik" berdasarkan hasil observasi.
- 2) Terjadi peningkatan kepercayaan diri siswa dari pra-siklus ke siklus I dan siklus II.
- 3) Setiap indikator kepercayaan diri mengalami peningkatan, yaitu: a) Berani tampil di depan orang lain, b) Aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, c) Menunjukkan sikap percaya diri, d) Tidak takut melakukan kesalahan dan e) Mampu mengemukakan pendapat.

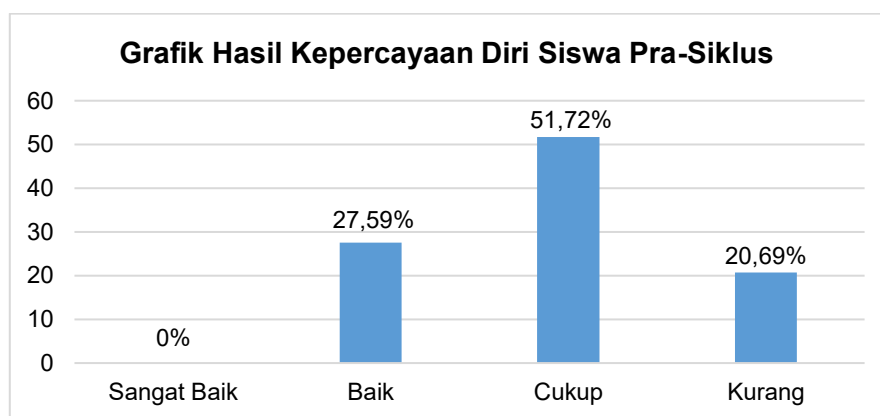
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pra siklus dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal kepercayaan diri siswa sebelum diterapkan metode *role playing* dalam pembelajaran senam irama. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMPN 13 Banjarbaru yang berjumlah 29 siswa. Berdasarkan hasil observasi awal selama pembelajaran senam irama, sebagian besar siswa masih menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah. Hal tersebut terlihat ketika siswa tampak malu saat diminta tampil di depan kelas, ragu-ragu dalam melakukan gerakan, kurang aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, serta takut melakukan kesalahan ketika mempraktikkan gerakan senam irama. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang aktif dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.

Tabel 1. Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Pra-Siklus

Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Jumlah Siswa
0 siswa	8 siswa	15 Siswa	6 Siswa	29 Siswa
0%	27,59%	51,72%	20,69%	100%



Gambar 2. Persentase Kepercayaan Diri Siswa Pra-Siklus

Berdasarkan grafik hasil pra-siklus, kategori “Cukup” memiliki persentase tertinggi yaitu 51,72%, sedangkan kategori “Baik” hanya mencapai 27,59%. Selain itu, masih terdapat 20,69% siswa yang berada pada kategori “Kurang” dan belum terdapat siswa yang mencapai kategori “Sangat Baik”. Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri siswa sebelum diterapkan metode *role playing* masih tergolong rendah sehingga diperlukan tindakan perbaikan dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Pra-Siklus

Gambar pra-siklus menunjukkan kondisi awal pembelajaran senam irama sebelum diterapkannya metode *role playing*. Pada gambar terlihat sebagian besar siswa masih berdiri dan berkumpul dengan posisi yang kurang aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa tampak belum berani tampil dan masih memperhatikan arahan guru dari kejauhan. Selain itu, pada gambar lainnya terlihat beberapa siswa masih duduk dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri siswa pada tahap pra-siklus masih rendah, terutama dalam aspek keberanian tampil di depan orang lain dan keaktifan berpartisipasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat kepercayaan diri siswa masih rendah. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Synthiawati dan Ma'arif (2021, p.233) yang menyatakan bahwa tingkat kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran PJOK masih tergolong rendah sehingga memengaruhi keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat kepercayaan diri siswa masih rendah. Kondisi ini sejalan dengan pendapat (Synthiawati & Ma'arif, 2021, p.233) yang menyatakan bahwa tingkat kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran PJOK masih tergolong rendah sehingga memengaruhi keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Siklus I

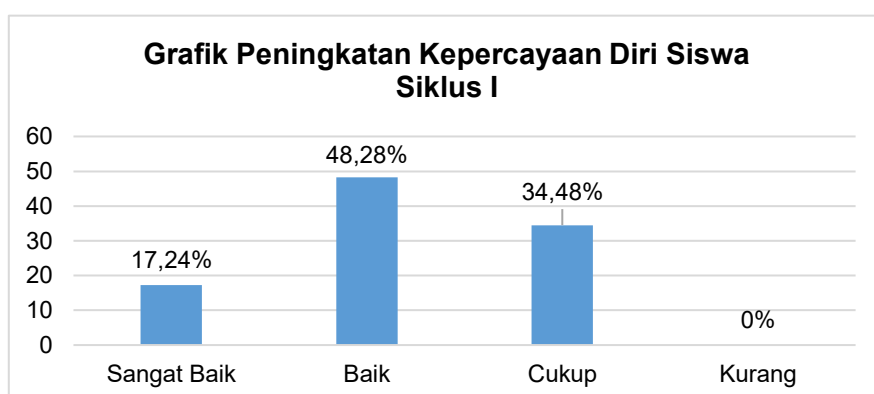
Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, terjadi peningkatan kepercayaan diri siswa dibandingkan pra-siklus, yang ditunjukkan dengan tidak adanya lagi siswa pada kategori ‘Kurang’ serta mulai munculnya siswa pada kategori ‘Sangat Baik’. Adapun hasil pengelompokan kepercayaan diri siswa pada siklus I dapat diketahui Kategori Sangat Baik:

5 siswa (17,24%). Kategori Baik: 14 siswa (48,28%). Kategori Cukup: 10 siswa (34,48%). Kategori Kurang: 0 siswa (0%)

Jika dibandingkan dengan pra-siklus, jumlah siswa yang mencapai kategori “Baik” dan “Sangat Baik” meningkat dari 8 siswa (27,59%) menjadi 19 siswa (65,52%). Dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 37,93%. Selain itu, kategori “Kurang” yang sebelumnya berjumlah 6 siswa (20,69%) mengalami penurunan menjadi 0 siswa (0%). Kategori “Cukup” juga mengalami penurunan dari 15 siswa (51,72%) menjadi 10 siswa (34,48%). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* mulai memberikan pengaruh positif terhadap keberanian dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa mulai berani tampil di depan kelas dan lebih aktif mengikuti kegiatan kelompok dibandingkan pada tahap pra-siklus.

Tabel 2. Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Siklus I

Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Jumlah Siswa
5 Siswa 17,24%	14 Siswa 48,28%	10 Siswa 34,48%	0 Siswa 0%	29 Siswa 100%



Gambar 4. Persentase Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Siklus I



Gambar 5. Dokumentasi Kegiatan Siklus I

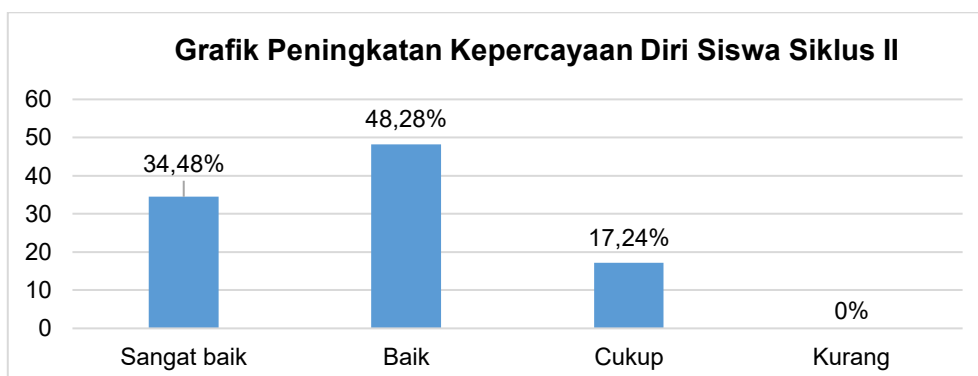
Gambar dokumentasi siklus I menunjukkan bahwa siswa mulai terlihat lebih aktif dan berani tampil selama pembelajaran berlangsung. Sebagian siswa sudah mulai percaya diri dalam mempraktikkan gerakan senam irama bersama kelompoknya, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang tampak malu dan belum maksimal dalam mengemukakan pendapat.

Siklus II

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, terjadi peningkatan kepercayaan diri siswa dibandingkan dengan siklus I. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan bertambahnya jumlah siswa pada kategori “Sangat Baik” serta berkurangnya jumlah siswa pada kategori “Cukup”. Selain itu, pada siklus II sudah tidak ditemukan lagi siswa pada kategori “Kurang”. Adapun hasil pengelompokan kepercayaan diri siswa pada siklus II menunjukkan bahwa kategori “Sangat Baik” berjumlah 10 siswa (34,48%), kategori “Baik” berjumlah 14 siswa (48,28%), kategori “Cukup” berjumlah 5 siswa (17,24%), dan kategori “Kurang” tidak ditemukan atau 0 siswa (0%).

Tabel 3. Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Siklus II

Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Jumlah Siswa
10 Siswa 34,48%	14 Siswa 48,28%	5 Siswa 17,24%	0 Siswa 0%	29 Siswa 100%

**Gambar 6.** Persentase Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Siklus II**Gambar 7.** Kegiatan Dokumentasi Siklus II

Gambar dokumentasi siklus II menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih aktif, percaya diri, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran senam irama. Sebagian besar siswa sudah berani tampil di depan kelas, bekerja sama dengan kelompok, serta melakukan gerakan dengan lebih yakin dibandingkan pada pra-siklus dan siklus I. Jika dibandingkan dengan siklus I, jumlah siswa pada kategori “Sangat Baik” mengalami peningkatan, sedangkan kategori “Cukup” mengalami penurunan. Sebagian besar siswa telah berada pada kategori “Baik” dan “Sangat Baik”, meskipun masih terdapat beberapa siswa pada kategori “Cukup”. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran senam irama. Peningkatan tersebut terjadi karena siswa memperoleh kesempatan untuk tampil, berinteraksi, dan mengekspresikan diri secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, suasana pembelajaran yang lebih nyaman, pemberian motivasi, serta penguatan positif dari guru membuat siswa menjadi lebih berani, aktif, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran senam irama.

Analisis Peningkatan Indikator Kepercayaan Diri Siswa

Tabel 4. Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Siklus II

Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Berani tampil	rendah	meningkat	sangat meningkat
Aktif berpartisipasi	rendah	meningkat	sangat meningkat
Mengemukakan pendapat	rendah	cukup meningkat	meningkat
Tidak takut salah	rendah	meningkat	meningkat
Menunjukkan percaya diri	cukup	meningkat	sangat meningkat

Berdasarkan hasil observasi, peningkatan paling terlihat terjadi pada indikator keberanian tampil di depan orang lain dan keaktifan berpartisipasi dalam pembelajaran. Pada pra-siklus, sebagian besar siswa masih malu dan ragu-ragu saat diminta tampil di

depan kelas. Setelah diterapkan metode *role playing*, siswa mulai berani mempraktikkan gerakan senam irama secara langsung di depan teman-temannya.

Indikator aktif berpartisipasi juga mengalami peningkatan karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan kelompok, pembagian peran, dan praktik gerakan secara bersama-sama. Indikator mengemukakan pendapat mengalami peningkatan, meskipun belum sebesar indikator keberanian tampil dan partisipasi aktif. Beberapa siswa masih terlihat malu saat menyampaikan pendapat pada awal pembelajaran, tetapi pada siklus II siswa mulai lebih berani memberikan tanggapan dan arahan kepada teman kelompoknya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan metode *role playing* menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri siswa pada pembelajaran senam irama di kelas VII SMPN 13 Banjarbaru. Pada tahap pra-siklus, siswa yang mencapai kategori “Baik” dan “Sangat Baik” hanya sebanyak 8 siswa atau 27,59%. Setelah diterapkan metode *role playing* pada siklus I, jumlah tersebut meningkat menjadi 19 siswa atau 65,52%. Selanjutnya pada siklus II meningkat kembali menjadi 24 siswa atau 82,76%. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan positif terhadap kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan kepercayaan diri siswa terjadi karena metode *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui pembagian peran dan aktivitas kelompok. Dalam kegiatan tersebut, siswa tidak hanya mempraktikkan gerakan senam irama, tetapi juga belajar menampilkan gerakan di depan teman-temannya secara bertahap. Kesempatan tampil yang dilakukan secara berulang membuat siswa menjadi lebih terbiasa untuk tampil di depan orang lain sehingga rasa malu dan kecemasan saat melakukan gerakan mulai berkurang.

Metode *role playing* membantu siswa mengurangi rasa takut melakukan kesalahan karena siswa melakukan praktik secara berkelompok. Dukungan dari teman satu kelompok membuat siswa merasa lebih nyaman dan percaya diri saat mempraktikkan gerakan senam irama. Suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan juga membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Pemberian motivasi dan penguatan positif dari guru selama proses pembelajaran berlangsung turut membantu meningkatkan keberanian siswa untuk tampil dan mengemukakan pendapat.

Dalam pembelajaran PJOK, khususnya senam irama, kepercayaan diri memiliki hubungan yang erat dengan keberanian siswa dalam menampilkan gerakan tubuh di depan orang lain. Oleh karena itu, metode *role playing* dinilai relevan digunakan dalam pembelajaran senam irama karena siswa diberikan kesempatan untuk mengekspresikan gerakan, bekerja sama dalam kelompok, dan menampilkan peran tertentu secara langsung. Melalui proses tersebut, siswa menjadi lebih aktif, berani, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Anggraeni dkk (2024, p.793) yang menyatakan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui pembelajaran yang partisipatif dan interaktif. Penelitian Jamaluddin dkk (2023, p.59) juga menunjukkan bahwa teknik *role playing* dapat meningkatkan keberanian siswa untuk tampil dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Haliza dan Nugrahani (2021, p.138) menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat membantu siswa menjadi lebih berani bertindak dan mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu umumnya menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran bahasa atau kegiatan drama, sedangkan penelitian ini diterapkan dalam pembelajaran PJOK khususnya pada materi senam irama. Selain itu, penelitian ini lebih menekankan pada pengamatan perilaku siswa selama proses pembelajaran melalui lembar observasi kepercayaan diri. Pada pembelajaran senam irama, kepercayaan diri tidak hanya terlihat dari kemampuan

berbicara atau berpendapat, tetapi juga dari keberanian siswa dalam menampilkan gerakan tubuh di depan teman-temannya.

Berdasarkan hasil observasi indikator kepercayaan diri, peningkatan paling terlihat terjadi pada indikator keberanian tampil di depan orang lain dan keaktifan berpartisipasi dalam pembelajaran. Pada pra-siklus sebagian besar siswa masih terlihat malu dan ragu-ragu saat diminta tampil di depan kelas. Setelah diterapkan metode *role playing*, siswa mulai lebih berani mempraktikkan gerakan senam irama secara langsung bersama kelompoknya. Sementara itu, indikator mengemukakan pendapat juga mengalami peningkatan meskipun belum sebesar indikator lainnya. Pada siklus II beberapa siswa sudah mulai berani memberikan tanggapan dan arahan kepada teman kelompoknya selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah 29 siswa sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada seluruh pembelajaran PJOK. Selain itu, penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol sehingga peningkatan kepercayaan diri siswa tidak sepenuhnya hanya dipengaruhi oleh metode *role playing*. Penelitian juga hanya dilaksanakan dalam dua siklus, sehingga perubahan perilaku siswa dalam jangka panjang belum dapat diketahui secara lebih mendalam. Pengukuran kepercayaan diri melalui observasi juga berpotensi menimbulkan subjektivitas penilaian meskipun instrumen telah divalidasi oleh dosen PPL dan guru pamong. Selain itu, peningkatan kepercayaan diri siswa kemungkinan dipengaruhi oleh faktor lain seperti motivasi guru, latihan yang dilakukan secara berulang, serta meningkatnya familiaritas siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, temuan penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* mendukung peningkatan kepercayaan diri siswa pada pembelajaran senam irama di kelas VII SMPN 13 Banjarbaru.

KESIMPULAN

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran senam irama di kelas VII SMPN 13 Banjarbaru menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri siswa pada konteks kelas yang diteliti. Persentase siswa yang mencapai kategori “Baik” dan “Sangat Baik” meningkat dari 27,59% pada pra-siklus menjadi 65,52% pada siklus I dan 82,76% pada siklus II. Selain itu, terjadi penurunan pada kategori “Cukup” dan “Kurang” pada setiap siklus pembelajaran. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif tampil, berinteraksi, bekerja sama dalam kelompok, serta mengekspresikan diri selama proses pembelajaran senam irama berlangsung. Melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan pembelajaran, siswa menjadi lebih berani tampil di depan kelas, lebih aktif berpartisipasi, dan lebih percaya diri dalam melakukan gerakan senam irama.

Berdasarkan hasil analisis indikator kepercayaan diri, peningkatan paling terlihat terjadi pada indikator keberanian tampil di depan orang lain dan keaktifan berpartisipasi dalam pembelajaran. Pada pra-siklus sebagian besar siswa masih terlihat malu dan ragu-ragu saat diminta tampil di depan kelas, namun setelah diterapkan metode *role playing* siswa mulai lebih berani mempraktikkan gerakan senam irama secara langsung bersama kelompoknya. Selain itu, indikator mengemukakan pendapat juga mengalami peningkatan meskipun belum sebesar indikator lainnya. Pada siklus II beberapa siswa sudah mulai berani memberikan tanggapan dan arahan kepada teman kelompoknya selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini juga ditunjukkan dengan tercapainya indikator keberhasilan penelitian, yaitu lebih dari 80% siswa mencapai kategori minimal “Baik” pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan melalui metode *role playing* mampu mendukung peningkatan kepercayaan diri siswa secara bertahap dari pra-siklus hingga siklus II. Dengan demikian, penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran senam irama dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan mendorong keberanian siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

Tetapi, hasil penelitian ini masih terbatas pada satu kelas dengan jumlah subjek 29 siswa dan pengukuran kepercayaan diri yang didasarkan pada data observasi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, menggunakan

instrumen kepercayaan diri yang lebih beragam, serta menambahkan data pendukung seperti wawancara atau angket untuk memperkuat hasil penelitian.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, metode *role playing* disarankan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran PJOK, khususnya pada materi senam irama, karena mampu mendukung peningkatan kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Guru diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan melibatkan siswa secara langsung melalui kegiatan kelompok, pembagian peran, serta kesempatan tampil di depan kelas agar siswa lebih berani berpartisipasi dan mengekspresikan diri dalam pembelajaran. Guru disarankan memberikan motivasi, penguatan positif, dan kesempatan tampil secara bertahap kepada siswa yang masih memiliki tingkat kepercayaan diri rendah agar siswa dapat lebih nyaman dan tidak takut melakukan kesalahan selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan metode *role playing* juga dapat dikembangkan pada materi PJOK lainnya yang memerlukan keterlibatan aktif dan keberanian siswa dalam melakukan gerakan atau kerja sama kelompok.

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendukung penggunaan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa untuk meningkatkan keterlibatan serta kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian sejenis dengan cakupan yang lebih luas. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah subjek yang lebih banyak, menggunakan instrumen pengukuran kepercayaan diri yang lebih beragam, serta menambahkan data pendukung seperti wawancara, angket, atau catatan lapangan agar hasil penelitian menjadi lebih mendalam dan kuat. Selain itu, penelitian juga dapat dilakukan pada jenjang pendidikan atau materi pembelajaran yang berbeda untuk mengetahui konsistensi penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan penelitian ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Koordinator PPG Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan arahan selama pelaksanaan pendidikan profesi guru. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah SMPN 13 Banjarbaru yang telah memberikan izin dan dukungan selama penelitian berlangsung. Selanjutnya, penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam penyusunan laporan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada guru pamong yang telah membantu dan mendampingi selama proses pelaksanaan penelitian di sekolah. Selain itu, ucapan terima kasih diberikan kepada seluruh siswa kelas VII SMPN 13 Banjarbaru yang telah berpartisipasi aktif selama proses penelitian berlangsung sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. D., Mutiah, A., Ardiningrum, D. I., & Wijayanti, O. (2024). Role playing dalam pembelajaran drama untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 788–798.
- Aqib, Z. (2020). *Penelitian tindakan kelas untuk guru SD, SLB, dan TK*. Yrama Widya.
- Ardhana, B. A., & Sadikin, I. S. (2025). Enhancing self-confidence in English speaking through role-play activities. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 8(1), 163–176.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Budiman, B., Suherman, A., Tarigan, B., Juliantine, T., & Burhaein, E. (2023). Application of role-playing model in physical education to develop student social skills. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 8(2), 288–295.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. (2020). *Teori-teori psikologi*. Ar-Ruzz Media.
- Haliza, R. N., & Nugrahani, R. F. (2021). Metode role play terhadap kepercayaan diri siswa.

- Psikodinamika: Jurnal Literasi Psikologi*, 1(2), 133–142.
- Huda, M. (2019). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Jamaluddin, V. J., Hidayat, H., & Saputra, S. (2023). Penerapan bimbingan kelompok teknik role playing untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 8(1), 55–63.
- Krisno, K., Gustiawati, R., & Iqbal, R. (2021). Tingkat kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran penjas di SMP Asrama Al Fath Kota Bekasi. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(2), 131–140.
- Ma'rufi, A., Suryana, Y., & Muslihin, H. Y. (2018). Hubungan sikap berani dengan kepercayaan diri pada kegiatan senam irama. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 287–296.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia abad 21. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 422–438.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Ruchliyadi, D. A., Adawiah, R., & Aida, N. (2022). Development of self-confidence assessment instruments for 7th state junior high school students in Banjarmasin. *JED: Journal of Etika Demokrasi*, 7(3), 453–460.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Synthiawati, N. N., & Ma'arif, I. (2021). Survey tingkat kepercayaan diri peserta didik dalam pembelajaran online PJOK pada masa pandemi COVID-19. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 2(3), 230–238.
- Wulandari, S. I., Nuryadi, N., & Wargana, M. B. (2023). Efektivitas metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa SMP Negeri 6 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 12142–12147.