

## Model bermain peran sebagai upaya meningkatkan percaya diri dalam pembelajaran seni tari

Yuliawan Kasmahidayat\*, Beben Barnas, Nurdin

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

\*Corresponding Author; Email: [kasmahidayat@upi.edu](mailto:kasmahidayat@upi.edu)

---

### ABSTRAK

Model bermain peran merupakan salah satu model atau metode yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Penerapan model bermain peran ini dianggap efektif dalam meningkatkan berbagai aspek dalam diri siswa, diantaranya peningkatan rasa percaya diri. Artikel ini merupakan hasil penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model bermain peran dapat meningkatkan percaya diri siswa dalam pembelajaran seni tari kelas VIII di SMPN 44 Bandung. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif pre-eksperimental design (*One Group Pre test-Post test*). Objek penelitian ini adalah penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran seni tari. Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model bermain peran dapat meningkatkan percaya diri siswa SMPN 44 Bandung dengan hasil analisis dari rata-rata penilaian sebelum penerapan berada pada kategori rendah, sementara hasil *post-test* melalui penerapan model bermain peran meningkatkan rata-rata nilai dengan kategori tinggi.

**Kata kunci:** *Model bermain peran, percaya diri, pembelajaran seni tari*

### Role-playing model as a means to boost self-confidence in dance arts learning

#### Abstract

The role-playing model is one of the models or methods frequently used by teachers in classroom learning. The application of this role-playing model is considered effective in enhancing various aspects within students, including increasing self-confidence. This research aims to determine how the implementation of the role-playing model can enhance the self-confidence of 8th-grade students in dance arts learning at SMPN 44 Bandung. The method of this research is a quantitative pre-experimental design (*One Group Pretest-Posttest*). The object is the application of the role-playing method in dance arts learning. Data collection techniques include observation, interviews, documentation and test. The results of this research demonstrate that the implementation of the role-playing model can indeed boost the self-confidence of SMPN 44 Bandung students. The analysis of average scores before the implementation showed a low category, while the results of the *post-test*, conducted after the implementation of the role-playing model, increased the average scores to a high category.

**Keywords:** *Role-playing model, self-confidence, dance art learning*

---

#### Article history

Submitted:  
25 September 2023

Accepted:  
31 October 2024

Published:  
31 October 2024

---

#### Citation:

Kasmahidayat, Y., Barnas, B., & Nurdin, N. (2024). Model bermain peran sebagai upaya meningkatkan percaya diri dalam pembelajaran seni tari. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 22(2), 176-185. <https://doi.org/10.21831/imaji.v22i2.66226>

---

## PENDAHULUAN

Percaya diri adalah sikap optimis dan positif yang dipercayai oleh individu terhadap kemampuan dan nilai diri mereka, yang memberi keyakinan bahwa mereka mampu mencapai tujuan yang diinginkan dalam kehidupan (Dhianti Haeruman et al., 2017). Sikap percaya diri juga memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian seseorang. Jika seseorang tidak memiliki percaya diri, ia akan mengalami banyak kesulitan dan masalah dalam hidupnya. Sebaliknya, jika seseorang memiliki percaya diri, ia akan dapat memanfaatkan dan mengembangkan potensi yang

dimilikinya. Hal tersebut adalah salah satu kunci keberhasilan dalam hidup seseorang. Namun, percaya diri bukanlah sesuatu yang datang secara instan. Percaya diri harus dibangun sejak dini melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Menurut (Arsyad, 2019) pemanfaatan model pembelajaran dalam kelas dapat membangkitkan percaya diri dan motivasi baru pada siswa, merangsang kegiatan belajar, dan bahkan memiliki pengaruh psikologis pada siswa. Dari definisi percaya diri tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa percaya diri adalah rasa yakin yang berasal dari dalam pribadi seseorang tentang kemampuan dan keunggulan yang ia miliki untuk meraih apa yang ingin dicapai.

Berdasarkan hasil observasi awal pada kegiatan P3K (Program Penguatan Praktik Pendidikan) di SMPN 44 Bandung, terlihat permasalahan yang muncul pada saat pembelajaran di kelas VIII SMAN 44 Bandung yaitu kurangnya rasa percaya diri dalam pembelajaran seni tari dan penggunaan model pembelajaran yang kurang interaktif. Pentingnya meningkatkan percaya diri dalam pembelajaran seni tari yakni untuk membentuk mental siswa ke arah yang positif. Percaya diri siswa dapat dikembangkan di sekolah melalui pembelajaran kesenian. Salah satunya yaitu pembelajaran seni tari. Seni tari memprioritaskan keseimbangan antara pemahaman teori dan praktik dalam proses pembelajaran yang mampu mengakomodasi nilai-nilai multikultural dan menanamkan sikap toleransi pada siswa (Sofa, 2023). Dalam konteks pembelajaran seni tari, terutama dalam aspek praktek, siswa diharapkan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Kepercayaan diri siswa dapat ditingkatkan melalui partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran (Salirawati, 2012). Untuk mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran, penting untuk menerapkan model pembelajaran yang berfokus pada siswa.

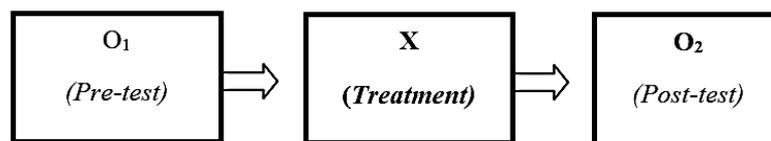
Untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di SMPN 44 Bandung, diperlukan pendekatan yang spesifik dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran seni tari adalah penerapan model bermain peran. Model atau metode bermain peran merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh (Nurhidaya et al., 2015). Sementara menurut (Kartini, 2007), metode bermain peran adalah cara mengajar dengan mendramatisir atau memerankan cara-cara bertindak dalam hubungan sosial. Sementara itu, menurut (Mulyono, 2011) bermain peran adalah menghasilkan peristiwa sejarah, peristiwa dunia nyata, atau potensi kejadian di masa depan dengan menggunakan metode pembelajaran. Metode ini lebih menekankan pada fakta dengan meminta siswa berperan mendramatisir persoalan dengan hubungan sosial. Peran tersebut memiliki aspek humor, bakat, kepura-puraan, imajinasi, persaingan, dan perayaan, yang semuanya merupakan representasi pilih-pilih dari keragaman paradoks (Eberle, 2014). Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa akan lebih bersemangat dan terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Menurut (Masunah & Narawati, 2003), "Proses eksperimen dan eksplorasi merupakan bagian penting karena siswa harus menemukan gerak tarinya berdasarkan kemampuannya. Kriteria baik dan buruk suatu gerak tidak menjadikannya sebagai ukuran, yang penting pada titik mana siswa aktif dalam eksperimen dan eksplorasi".

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi, penting untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan pengembangan diri siswa. Pada dasarnya, tujuan dari pembelajaran seni tari adalah untuk mencapai beberapa hal, termasuk pemahaman dan penghargaan terhadap seni, peningkatan apresiasi terhadap seni, serta pengembangan sikap dan perilaku positif. Selain itu, seni juga dianggap mampu membentuk sikap dan perilaku yang bermakna. Tujuan pembelajaran seni tari dapat dicapai melalui upaya untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam melakukan apresiasi seni (Edinon, 2022). Salah satu pendekatan yang bisa diuji adalah metode bermain peran dalam proses pembelajaran di SMPN 44 Bandung. Melalui penelitian ini, kita dapat mengetahui sejauh mana metode bermain peran mempengaruhi peningkatan kepercayaan diri siswa dan hasil belajar mereka. Penelitian ini memberikan wawasan yang berharga bagi guru dan sekolah dalam memahami dampak positif yang dapat diberikan oleh model pembelajaran metode bermain peran. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi landasan atau referensi untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih beragam dan efektif. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta

tingkat percaya diri siswa SMPN 44 Bandung dalam proses pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran seni tari.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental design* dengan subjek penelitian yang melibatkan satu kelas saja (*one group pre-test post-test*). Studi eksperimen semacam ini, menurut Sukardi dalam (Syamsudin & Vismaia S, 2006) sering digunakan dalam bidang seperti pendidikan atau lainnya di mana peserta untuk belajar tidak mudah diubah dan dikendalikan. Tujuan peneliti dalam menggunakan paradigma eksperimental adalah untuk memberikan siswa pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan untuk mengenali dan menyelesaikan masalah mereka sendiri. Pre-Experimental designs adalah jenis penelitian eksperimental yang bertujuan untuk mengidentifikasi dampak suatu variabel tertentu terhadap variabel lainnya dalam situasi yang terkontrol dengan cermat, dan di mana variabel independennya dimanipulasi oleh peneliti (Nana & Elin, 2018). Adapun ciri utama dalam pre-eksperimental design (*One Group Pretest-Posttest*) merupakan perlakuan untuk mengetahui secara lebih akurat, perlakuan yang diberikan dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan (Sugiyono, 2013). Selain itu (Ridha, 2020) dalam penelitian, biasanya dilakukan manipulasi variabel, yaitu memberikan suatu perlakuan pada variabel bebas dengan tujuan agar peneliti dapat mengamati dampak atau efeknya terhadap variabel yang dipengaruhi. Dalam konteks penelitian ini, manipulasi dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) sebagai salah satu bentuk perlakuan yang diberikan kepada subjek penelitian.



Gambar 1. Pre-eksperimental design

- O<sub>1</sub> : Tes awal
- X : Penerapan perlakuan
- O<sub>2</sub> : Tes akhir

Metode tersebut digunakan oleh peneliti karena peneliti hanya memberikan perlakuan pada satu kelas saja, tanpa menggunakan kelas kontrol atau kelas pembanding. Model ini dapat memberikan data yang lebih akurat tentang aspek yang diteliti yaitu sebelum penerapan dan hasil setelah penerapan dengan menggunakan model bermain peran sebagai salah satu upaya menambah tingkat kepercayaan diri siswa kelas VIII di SMPN 44 Bandung terutama ketika mempelajari seni tari.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Dengan menggunakan kombinasi teknik-teknik ini, peneliti dapat mengumpulkan data yang komprehensif dan relevan dengan tujuan penelitian. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran dan hasil belajar siswa yang diperkuat oleh wawancara untuk menggali informasi dari siswa dan guru tentang penerapan metode bermain peran (Puspitaningrum et al., 2019). Sedangkan dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan dokumen referensi yang berkaitan dengan penelitian, seperti RPP, silabus, lembar observasi, lembar wawancara, dan hasil tes siswa. Adapun tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) setelah diberikan perlakuan. Dalam penilaian, peneliti lebih fokus indikator percaya diri yang meliputi keyakinan atas kemampuan diri, ketegasan, berpikir positif, dan pemahaman diri siswa yang dimodifikasi dari angket (Febrianti, 2019). Indikator tersebut digunakan peneliti untuk mengukur kemampuan siswa dalam meningkatkan percaya diri siswa pada pembelajaran seni tari.

**Tabel 1. Indikator Percaya Diri**

No.	Indikator	Uraian	Keterangan Nilai	Skala
1	Keyakinan pada kemampuan diri	1. Siswa memiliki keyakinan bahwa dirinya mampu untuk menyelesaikan tugas seni tari kreasi, yang diberikan.	Jika siswa dapat mencapai 4 indikator mendapat A	91-100
		2. Siswa memiliki keyakinan dalam menjawab soal pembelajaran seni tari kreasi	Jika siswa dapat mencapai 3 indikator mendapat B	81-90
		3. Siswa berani menghadapi tantangan, tidak malu-malu pada saat pembelajaran seni tari kreasi	Jika siswa dapat mencapai 2 indikator mendapat C	71-80
		4. Siswa tidak sepenuhnya bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas pembelajaran seni tari kreasi	Jika siswa dapat mencapai 1 indikator mendapat D	60-70
2	Ketegasan	1. Siswa tidak terpengaruh orang lain	Jika siswa dapat mencapai 4 indikator mendapat A	91-100
		2. Siswa berani menyatakan pendapat secara terus terang	Jika siswa dapat mencapai 3 indikator mendapat B	81-90
		3. Siswa dapat menerima kritik sebagai motivasi untuk membangun diri	Jika siswa dapat mencapai 4 indikator mendapat C	71-80
3	Berpikir Positif	1. Siswa memiliki sikap optimis bahwa dirinya akan berhasil dalam pembelajaran seni tari	Jika siswa dapat mencapai 4 indikator mendapat A	91-100
		2. Siswa gigih meraih keberhasilan dalam pembelajaran seni tari	Jika siswa dapat mencapai 3 indikator mendapat B	81-90
		3. Siswa berani menghadapi tantangan, tidak malu-malu pada saat pembelajaran seni tari kreasi	Jika siswa dapat mencapai 2 indikator mendapat C	71-80
		4. Siswa tidak sepenuhnya bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas pembelajaran seni tari kreasi	Jika siswa dapat mencapai 1 indikator mendapat D	60-70
4	Pemahaman Diri	1. Siswa mampu melihat keterbatasan diri sebagai sarana untuk belajar memperbaiki diri	Jika siswa dapat mencapai 4 indikator mendapat A	90-100
		2. Siswa mampu melihat bahwa dirinya memiliki potensi yang sama dengan orang lain, untuk berhasil dalam pembelajaran seni tari kreasi	Jika siswa dapat mencapai 3 indikator mendapat B	81-90
		3. Siswa aktif dalam diskusi dan berkreasi menemukan ide dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran seni tari kreasi	Jika siswa dapat mencapai 4 indikator mendapat C	71-80
		4. Siswa dapat menampilkan atau mempresentasikan hasil kerja terkait materi pembelajaran seni tari	Jika siswa dapat mencapai 4 indikator mendapat D	60-70

Sumber: Modifikasi dari (Febrianti, 2019)

Dalam penelitian ini, digunakan metode sampling jenuh di mana seluruh anggota populasi menjadi bagian dari sampel penelitian. Dengan kata lain, tidak ada pemilihan acak atau pengambilan sampel secara selektif, tetapi semua individu atau elemen dalam populasi diperhitungkan dalam analisis data penelitian (Sahir, 2021). Sampel yang dijadikan subjek penelitian bagi peneliti, yaitu siswa kelas VIII SMPN 44 Bandung yang terdiri dari 34 siswa, 15 laki-laki dan 17 perempuan. Peneliti melakukan observasi sebanyak 4 kali pertemuan selama proses penelitian untuk mengamati perkembangan hasil belajar siswa dari pertemuan ke pertemuan. Analisis data dalam penelitian melibatkan perbandingan antara hasil pengukuran sebelum dan setelah perlakuan yang diberikan kepada satu kelompok yang sama yaitu kelas VIII SMPN 44 Bandung. Dalam penelitian ini, metode analisis data melibatkan dua tahapan utama, yaitu Uji Normalitas dan Uji Hipotesis (Uji-T). Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah sampel data berasal dari populasi dengan distribusi

yang sesuai dengan distribusi normal. Sementara itu, Uji-T digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian, dengan kriteria bahwa nilai  $t_{hitung}$  harus lebih kecil daripada nilai  $t_{tabel}$  untuk menghasilkan kesimpulan yang signifikan secara statistik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti yakni data dari *pre-test* dan *post-test* yang telah dianalisis. Nilai *pre-test* merujuk pada pencapaian belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran bermain peran, sedangkan nilai *post-test* merujuk pada hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan. Berikut adalah hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas VIII SMPN 44 Bandung:

**Tabel 2. Daftar Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa kelas VIII SMPN 44 Bandung**

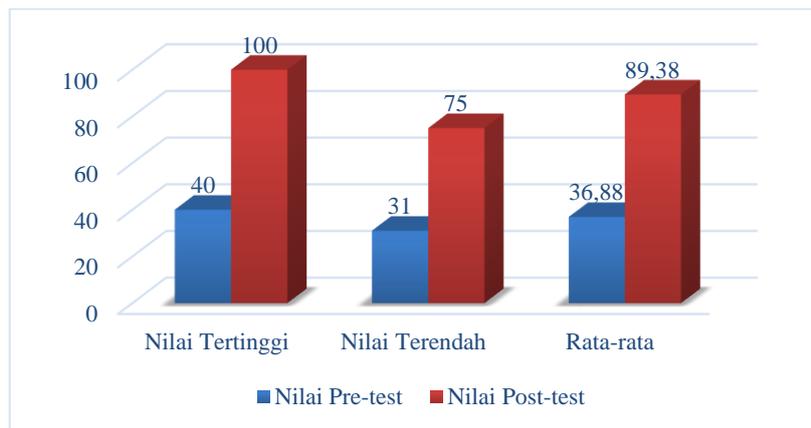
No	Nama Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1.	Agnia Maulidal Husna	40	75
2.	Ahsan Muhamad Rizki	36	90
3.	Ananda Dzulkifli Arham	39	90
4.	Ananda Jasmine C	32	80
5.	Anggun Nur Azizah	39	100
6.	Aura Kirania Putri R	39	90
7.	Aurelia Izza Nursalsabila	32	80
8.	Ayman Zaber Oemar	33	90
9.	Azizah Mufidah Ummah	37	80
10.	Chaelan Hafizh Ahmadi	39	95
11.	Dhiyaa Aryan Fachri N	39	80
12.	Febriyan Mega Eryadi	37	100
13.	Fiorel Aurela W	37	80
14.	Fitri Ayu Rianti	34	90
15.	Gerry Anggriawan	39	95
16.	Kharisa Medina Putri	35	100
17.	Lintang Nazhifahayu S	39	75
18.	M. Reifan Faturohman	39	95
19.	Mallika Najla Maulida N	39	85
20.	Meira Putri	39	100
21.	Mohammad Rizkia A	39	85
22.	Muhamad Guntur Saputra	37	85
23.	Muhamad Ikhlas A	39	90
24.	Muhammad Ghinan Gilvani	39	95
25.	Naila Rahma Ayuningtyas	31	95
26.	Naufal Bassam Pratama H	32	85
27.	Nazneen Elora Quaneisha	39	100
28.	Prabu Tristan Arrarya W	37	85
29.	Putri Anzani Wijaya	40	100
30.	Puty Andriani	32	85
31.	Raden Ananda Saleh M	32	85
32.	Reyza Naufal Ramdhani	40	100

Berdasarkan Tabel 2 tersebut, sebelum diolah menggunakan uji normalitas dan uji-t, data sebaran nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut dikelompokkan berdasarkan nilai tertinggi, nilai terendah, dan nilai rata-rata. Pengelompokan tersebut dituangkan dalam tabel berikut:

**Tabel 3. Daftar Kategori Nilai *Pre-test* dan *Post-test***

Kategori	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
Nilai tertinggi	40	100
Nilai terendah	31	75
Rata-rata	36.88	89.38

Daftar nilai tersebut juga disajikan dalam bentuk diagram berikut :



**Gambar 2. Diagram Kategori Nilai Pre-test dan Post-test**

Berdasarkan Tabel 3 dan Gambar 2, kita dapat mengetahui bahwa dalam nilai *pre-test*, nilai tertinggi adalah 40 dan nilai terendah adalah 31, dengan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 36,88. Sementara pada nilai *post-test*, nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah adalah 75, dengan rata-rata nilai *post-test* sebesar 89,88. Oleh karena itu, data ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi daripada rata-rata nilai *pre-test*.

Dalam proses pengujian persyaratan untuk analisis data, terdapat dua tahap utama, yaitu uji awal untuk analisis data dan uji akhir untuk analisis data. Dalam konteks ini, tahap uji persyaratan mencakup penerapan uji normalitas dan uji t.

**Uji Normalitas**

*Uji Normalitas Awal (Pre-test)*

Dalam penelitian ini, uji normalitas data awal dilakukan dengan mengambil data nilai *pre-test* sebagai subjek uji untuk menentukan apakah distribusi datanya normal atau tidak. Untuk menilai normalitas, kriteria yang digunakan adalah uji Liliefors melalui software Microsoft Excel. Jika nilai  $L_o$  (hasil uji) < dari nilai  $L_{tabel}$ , maka kita dapat menyimpulkan bahwa sampel tersebut berasal dari data yang memiliki distribusi normal. Sebaliknya, jika nilai  $L_o >$  dari nilai  $L_{tabel}$ , maka kita dapat menyimpulkan bahwa sampel tersebut berasal dari data yang tidak mengikuti distribusi normal. Perhitungan hasil uji normalitas *pre-test* tertuang dalam tabel berikut:

**Tabel 4. Uji Normalitas Nilai Pre-test**

Nilai	N	Signifikansi	$L_o$	$L_{tabel}$	Keterangan
<i>Pre-test</i>	32	0,05	0,146	0,156	Normal

Berdasarkan Tabel 4, hasil perhitungan data dari nilai *pre-test* menghasilkan nilai  $L_o$  sebesar 0,146, dengan jumlah sampel (N) sebanyak 32, dan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0,05. Sementara nilai kritis, diperoleh nilai  $L_{tabel}$  sebesar 0,156. Karena nilai  $L_o$  (0,146) lebih kecil daripada nilai  $L_{tabel}$  (0,156), maka dapat disimpulkan bahwa sampel tersebut berasal dari data yang mengikuti distribusi normal.

*Uji Normalitas Akhir (Post-test)*

Dalam penelitian ini, untuk menguji normalitas data akhir, digunakan data nilai *post-test* sebagai subjek uji untuk menentukan apakah distribusi datanya mengikuti distribusi normal atau tidak. Untuk mengevaluasi normalitas, kriteria yang digunakan adalah uji Liliefors yang dijalankan melalui perangkat lunak Microsoft Excel. Jika hasil nilai uji  $L_o$  lebih kecil daripada nilai  $L_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa sampel data berasal dari distribusi yang memiliki karakteristik normal. Sebaliknya, jika nilai uji  $L_o$  lebih besar daripada nilai  $L_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa sampel data tersebut tidak mengikuti distribusi normal. Perhitungan hasil uji normalitas *post-test* tertuang dalam tabel berikut:

**Tabel 5. Uji Normalitas Nilai Post-test**

Nilai	N	Signifikansi	$L_o$	$L_{tabel}$	Keterangan
<i>Post-test</i>	32	0.05	0,147	0,156	Normal

Berdasarkan Tabel 4, hasil perhitungan data dari nilai *post-test* menghasilkan nilai  $L_o$  sebesar 0,147, dengan jumlah sampel (N) sebanyak 32, dan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0,05. Selain itu, diperoleh nilai  $L_{tabel}$  sebesar 0,156. Karena nilai  $L_o$  (0,147) kurang dari nilai  $L_{tabel}$  (0,156), maka dapat disimpulkan bahwa sampel data nilai *post-test* berasal dari distribusi yang mengikuti karakteristik distribusi normal.

**Uji T**

Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji-t (t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances) dengan software Microsoft Excel yang dilakukan dengan tujuan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* pada data yang ada. Hipotesis yang digunakan dalam uji ini terdiri dari dua hipotesis, yakni:

Hipotesis Nol ( $H_o$ ): menyatakan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* dalam sampel ini.

Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ): menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* dalam sampel ini.

Dalam analisis uji-t,  $t_{hitung}$  digunakan untuk menghitung sejauh mana perbedaan antara rata-rata *pretest* dan *posttest*. Hasil uji t akan menghasilkan nilai  $t_{hitung}$  dan nilai  $t_{tabel}$ , yang kemudian digunakan untuk mengambil keputusan apakah  $H_o$  dapat diterima (tidak ada perbedaan signifikan) atau  $H_a$  dapat diterima (terdapat perbedaan signifikan). Perhitungan hasil uji-t dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 6. Uji-t Pre-test dan Post-test**

Keterangan	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata	36,88	89,38
N	32	32
$T_{hitung}$	-35,17	
$T_{tabel}$	2,00	

Berdasarkan analisis data dalam Tabel 6, hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* adalah 36,88 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 89,38. Hasil perhitungan  $t_{hitung}$  adalah -35,17, dengan taraf signifikansi sebesar 5% yang setara dengan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,00. Karena nilai  $t_{hitung}$  (-35,17) lebih kecil daripada nilai  $t_{tabel}$  (2,00), maka hipotesis nol ( $H_o$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa “Model Bermain Peran Berpengaruh terhadap Peningkatan Percaya Diri dalam Pembelajaran Seni Tari Siswa Kelas VIII SMPN 44 Bandung.”

**Pembahasan**

**Tabel 7. Langkah-Langkah Pembelajaran Seni Tari Menggunakan Model Bermain Peran**

No	Langkah-langkah
1	Guru menetapkan atau memilih tema dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih terfokus dan dapat mendorong perkembangan siswa secara maksimal
2	Guru membuat jalan cerita atau skenario untuk bermain peran agar siswa dapat terlibat dalam permainan secara lebih terarah
3	Guru menyediakan alat atau media yang relevan dengan tema yang dipilih agar siswa dapat memahami konsep atau materi yang diajarkan dengan baik
4	Guru menjelaskan teknis dalam bermain peran agar setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dan merasakan pengalaman bermain peran yang berbeda
5	Guru membagi peran siswa untuk menjadi pemain aktif dan juga pendengar agar seluruh siswa dapat terlibat secara maksimal dalam kegiatan bermain peran
6	Guru menceritakan dan merencanakan adegan pertama dengan tujuan agar siswa dapat langsung terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan dengan cepat memahami peran yang harus dimainkan serta konteks cerita yang sedang dibawakan
7	Guru mengevaluasi hasil bermain peran menggunakan kriteria atau indikator yang telah ditentukan sebelumnya yaitu keyakinan atas kemampuan diri, ketegasan, berpikir positif, dan pemahaman diri kemudian diolah menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis

Peneliti dipandu oleh RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah didiskusikan dengan guru pembimbing dan pengawas. RPP dibuat dalam 4 kali pertemuan yang dibagi menjadi 2 pertemuan sebelum menggunakan model pembelajaran bermain peran dan 2 pertemuan setelah penerapan model pembelajaran tersebut.

***Proses Pembelajaran Pertama dan Kedua***

Pada pertemuan pertama dan kedua, peneliti melaksanakan pembelajaran secara luring dengan fokus pada materi eksplorasi gerak dan iringan tari. Perlu diperhatikan bahwa, meskipun materi eksplorasi gerak telah diperkenalkan melalui penyajian video, diperlukan upaya lebih lanjut dalam memperkenalkan dan mengintegrasikan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) untuk membantu siswa mengatasi kebingungan mereka dalam menggali dan mengeksplorasi gerak tari.



**Gambar 3 dan 4. Foto Pertemuan Pertama dan Kedua (Dokumentasi Pribadi, 2023)**

***Proses Pembelajaran Ketiga dan Keempat***

Pada pembelajaran ketiga dan keempat, peneliti sudah menerapkan model pembelajaran *role playing* dimana siswa berperan sebagai pemain utama dalam pembelajaran. Pertama-tama siswa "memperhatikan" dan "mengatur gerakan" mereka sesuai dengan iringan musik. Ini mencerminkan tahap awal dari pembelajaran bermain peran di mana siswa mengamati dan memahami konsep dasar atau instruksi yang diberikan.

Selanjutnya, siswa "berkumpul dengan kelompoknya" dan "merancang serta melatih gerak tari" mereka. Dalam konteks ini, siswa berperan sebagai koreografer dan penari, mengambil peran aktif dalam merencanakan dan melaksanakan gerakan tari berdasarkan pola lantai dan iringan musik yang sesuai. Hal ini mencerminkan peran mereka dalam proses kreatif dan kolaboratif.

Terakhir, siswa "menunjukkan hasil rancangan gerak tari mereka di depan kelas bersama kelompoknya." Hal ini adalah puncak dari model pembelajaran bermain peran di mana siswa mengambil peran sebagai penari yang tampil di depan publik. Dalam konteks ini, mereka berperan sebagai penampil yang harus berkomunikasi dengan penonton melalui gerakan tari mereka. Penilaian dan apresiasi yang diberikan oleh siswa yang tidak tampil dan peneliti adalah bagian dari pengalaman belajar yang melibatkan berbagai peran, seperti penilai dan penonton, yang dapat memperkaya pemahaman siswa tentang seni tari dan juga membantu mereka memahami proses evaluasi dalam seni pertunjukan.



**Gambar 5 dan 6. Foto Pertemuan Ketiga dan Keempat (Dokumentasi Pribadi, 2023)**

**Hasil Pembelajaran Model Bermain Peran dalam Pembelajaran Seni Tari**

Hasil tes akhir (*post-test*) setelah diberikan perlakuan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) mengalami peningkatan yang signifikan setelah diuji menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis t. Hasil pembelajaran dikatakan tuntas apabila telah melampaui KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 75. Untuk mengetahui hasil *post-test* setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*, maka digunakan rumus berikut:

$$\text{Hasil pembelajaran model bermain peran} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

**Tabel 8. Hasil Pembelajaran Model Bermain Peran**

No	Keterangan	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	%
1.	Belum meningkat	<75	0	0%
2.	Mulai meningkat	76-85	14	43,75%
3.	Meningkat sesuai harapan	86-95	11	34,375%
4.	Meningkat sangat baik	96-100	7	21,875%
Jumlah			32	100%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil persentase pembelajaran menggunakan model bermain peran, siswa yang mulai meningkat berjumlah 14 orang dengan 43,75%, siswa yang mengalami peningkatan sesuai harapan berjumlah 11 orang setara dengan 34,375%, siswa yang meningkat sangat baik berjumlah 7 orang setara dengan 21,875% dan untuk siswa yang belum meningkat berjumlah 0% karena semua nilai siswa diatas KKM yang ditentukan. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model bermain peran sangat berdampak signifikan untuk meningkatkan percaya diri siswa dalam pembelajaran seni tari di kelas VIII SMPN 44 Bandung.

**KESIMPULAN**

Dalam tahap pengolahan data uji normalitas untuk nilai awal *pre-test*, ditemukan bahwa nilai  $L_o$  (0,146) lebih kecil daripada nilai  $L_{tabel}$  (0,145). Hal ini mengindikasikan bahwa sampel data nilai *pre-test* berdistribusi normal. Selanjutnya, dalam tahap pengolahan data uji normalitas untuk nilai akhir *post-test*, hasil menunjukkan bahwa nilai  $L_o$  (0,146) juga lebih kecil daripada nilai  $L_{tabel}$  (0,145). Oleh karena itu, sampel data nilai *post-test* juga berdistribusi secara normal. Sementara itu, berdasarkan uji t (*t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances*) antara nilai *pre-test* dan *post-test* diperoleh  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu  $-35,17 < 2,00$  sehingga rata-rata sebelum perlakuan lebih rendah dari pada sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Berdasarkan uraian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) telah berhasil meningkatkan tingkat percaya diri siswa dalam pembelajaran seni tari di kelas VIII SMPN 44 Bandung. Hal ini diperkuat oleh hasil data bahwa rata-rata nilai pada *post-test*, lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai pada *pre-test* sebelum diterapkan model *role playing*. Selain itu, hasil persentase nilai pada *post-test* juga menunjukkan tingkat pencapaian yang tinggi dimana hasil tersebut melebihi KKM yang telah ditetapkan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=968536>

Eberle, S. G. (2014). The elements of play toward a philosophy and a definition of plays. *American Journal of Play*, 6(2), 214–233

Edinon, G. A. (2022). Nilai-nilai pendidikan dalam pertunjukan tari Podang dan implementasinya dalam pembelajaran di sekolah. *Imaji*, 20(1), 69–77. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i1.47371>

Febrianti, Y. (2019). *Profil self confidence (kepercayaan diri) siswa pada pembelajaran matematika kelas X SMAN 7 Pekanbaru*. 1–33

Haeruman, L. D., Rahayu, W., & Ambarwati, L. (2017). Pengaruh model discovery learning terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis dan self-confidence ditinjau dari kemampuan ditinjau dari kemampuan awal matematis siswa SMA di Bogor Timur. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 10(2). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2040>

- Kartini, T. (2007). Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I kecamatan Cileunyi kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(8), 1–5
- Masunah, J., & Narawati, T. (2003). *Seni dan pendidikan seni: Sebuah bunga rampai*. P4ST UPI
- Mulyono, M. (2011). *Strategi pembelajaran: Menuju efektifitas pembelajaran di abad global*
- Nana, D., & Elin, H. (2018). Memilih metode penelitian yang tepat: Bagi penelitian bidang ilmu manajemen. *Jurnal Ekonologi Ilmu Manajemen*, 5(1), 288
- Nurhidaya, N., Firmansyah, A., & Hasdin, H. (2015). Penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan jual beli di kelas IV SDN Fatufia kecamatan Bahodopi kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1)
- Puspitaningrum, J. I., Fita, M., Untari, A., & Listyarini, I. (2019). *Keefektifan model bermain peran (role playing) terhadap kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia*. 296–304
- Ridha, N. (2020). Proses penelitian, masalah, variabel, dan paradigma penelitian. *Jurnal Hikmah*, 39(1), 672–673. <https://doi.org/10.1111/cgf.13898>
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian* (1st ed.). Penerbit KBM Indonesia
- Salirawati, D. (2012). Percaya diri, keingintahuan, dan berjiwa wirausaha: Tiga karakter penting bagi peserta didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1305>
- Sofa, T. M. (2023). Tolerance values implied in Nusantara dance learning. *Imaji*, 21(1), 57–63
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D* (Sugiyono, Ed.; cet. 19). Alfabeta
- Syamsudin, A., & Vismaia S, D. (2006). *Metode penelitian pendidikan bahasa*. Remaja Rosda Karya