

PROSES MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA MENGGUNAKAN MEDIA KOSTUM SEDERHANA DALAM BERMAIN PERAN MELALUI METODE ROLE PLAYING PADA SISWA SEKOLAH

Ai Sulismiati¹, N. Silvi Nurhasanah², Zelika Dewi Saputri³

IKIP Siliwangi

sulismiati3@gmail.com¹, nurhasanahsilvi@gmail.com², zelikadewisaputri11@gmail.com³

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using simple costume media in increasing the self-confidence of elementary school students through the role playing method. The approach used is descriptive qualitative with students as subjects who participate in role-playing activities in thematic learning. Data were collected through observation, student evaluation sheets, and activity documentation. The results showed that most students felt nervous and shy before performing, but after going through the practice process and using costumes, their self-confidence increased significantly. Costumes, although simple, help students get more into the character they play and shift their focus from nervousness to the role they play. In addition, support from friends and teachers also strengthens students' self-confidence. This study recommends the use of role playing with simple costumes as an effective learning method to improve students' social skills and self-confidence.

Keywords: *self-confidence, simple costumes, role playing, role playing, elementary school students*

Article History

Received: Juni 2025
Reviewed: Juni 2025
Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No
234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Kepercayaan diri adalah aspek psikologis yang sangat penting dalam proses perkembangan anak usia sekolah dasar. Rasa percaya diri yang baik memungkinkan anak untuk merasa aman, dihargai, serta mampu menghadapi tantangan di lingkungan sosial dan akademik (Zalvagina, 2019). Dalam dunia pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar, keberanian siswa untuk tampil, berpendapat, dan mengekspresikan diri menjadi indikator penting dalam menilai perkembangan kepribadian siswa. Kepercayaan diri juga berkaitan erat dengan pencapaian akademik karena siswa yang memiliki rasa percaya diri cenderung lebih aktif dalam kegiatan kelas, tidak takut membuat kesalahan, dan mampu bekerja sama dengan teman (Arfina, 2022).

Dalam konteks pembelajaran tematik di sekolah dasar, metode pembelajaran aktif menjadi pendekatan yang disarankan, salah satunya adalah metode *role playing* atau bermain peran (Khamisah, 2020). Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh tertentu dalam suatu skenario yang dirancang sesuai tema pembelajaran. Melalui kegiatan ini, siswa diajak untuk mengembangkan empati, keterampilan berbicara, kemampuan bekerja dalam kelompok, serta kepercayaan diri untuk tampil di depan orang lain. Bermain peran tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, yang pada akhirnya membentuk kepribadian siswa secara utuh (Mufidah, 2023).

Namun demikian, dalam pelaksanaan bermain peran di lapangan, masih banyak ditemukan siswa yang merasa gugup, malu, ragu-ragu, bahkan enggan tampil karena kurangnya

rasa percaya diri (Tali, 2024). Ketika siswa diminta tampil di depan teman-temannya, sebagian dari mereka menunjukkan gejala seperti gemetar, bicara terbata-bata, tidak fokus, bahkan menangis. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan strategi pembelajaran yang bukan hanya menyenangkan, tetapi juga mampu membangun kenyamanan psikologis bagi siswa. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan yang kreatif untuk membantu siswa mengatasi ketakutan dan meningkatkan rasa percaya diri mereka (Kholifah, 2018).

Salah satu pendekatan kreatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pendukung dalam kegiatan bermain peran (Musthofiyah & Muthohar, 2025). Salah satu media yang cukup efektif adalah kostum, yang berfungsi tidak hanya sebagai properti pendukung penampilan, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun imajinasi dan keberanian siswa (Mas'udah et al., 2020). Ketika seorang siswa mengenakan kostum sesuai dengan peran yang akan dimainkan, ia cenderung merasa lebih "menyatu" dengan karakter tersebut, sehingga rasa malu dan canggung dapat berkurang. Kostum, meskipun sederhana, dapat memberikan efek psikologis positif yang membantu siswa merasa lebih percaya diri saat tampil (Sari et al., 2024).

Penggunaan kostum sederhana memiliki nilai praktis dan ekonomis, terutama di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan anggaran (Julyasari, 2017). Meskipun tidak megah atau mewah, kostum-kostum sederhana dapat dibuat dari bahan yang mudah ditemukan seperti kertas, kain bekas, kardus, atau bahan daur ulang lainnya (Karnia et al., 2023). Yang terpenting adalah bagaimana kostum tersebut relevan dengan karakter yang diperankan dan mampu memperkuat visualisasi peran siswa. Dengan demikian, siswa dapat tampil dengan penuh semangat tanpa beban mental yang berlebihan (Meiske et al., 2025).

Penelitian ini mencoba mengkaji secara mendalam bagaimana media kostum sederhana digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam kegiatan bermain peran di sekolah dasar (S.G.L.W.C. Astiti, 2021). Fokus penelitian ini tidak hanya pada hasil akhir penampilan siswa, tetapi juga pada proses yang dialami siswa dalam menyiapkan diri, berlatih, dan mengatasi rasa malu atau gugup mereka. Penelitian dilakukan melalui pendekatan kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi, lembar evaluasi siswa, dan dokumentasi kegiatan (Kurnaesih, U., & Susanti, 2025).

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan pola atau strategi yang efektif dan mudah diterapkan oleh guru dalam pembelajaran berbasis bermain peran. Penggunaan media kostum sederhana diharapkan menjadi solusi praktis bagi guru untuk membantu siswa tampil lebih percaya diri tanpa tekanan, sekaligus menumbuhkan kreativitas dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran aktif yang menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar (Rusdiana, 2018).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses dan dampak penggunaan kostum sederhana dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui metode *role playing* atau bermain peran. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menangkap pengalaman subjektif siswa serta dinamika yang terjadi selama proses pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar yang mengikuti kegiatan bermain peran dalam mata pelajaran tematik. Kegiatan bermain peran dilaksanakan sebagai bagian dari pembelajaran interaktif yang dirancang guru, dan difokuskan pada kemampuan tampil, bekerja sama, serta mengekspresikan diri di depan kelas (Sugiyono, 2020).

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama. Pertama, observasi langsung selama kegiatan bermain peran berlangsung, di mana peneliti dan guru mengamati ekspresi, gestur, dan respons siswa terhadap peran yang dimainkan serta penggunaan kostum. Kedua, melalui lembar evaluasi yang diisi oleh siswa setelah kegiatan bermain peran selesai. Lembar ini berisi pertanyaan terbuka yang menggali pengalaman, perasaan, dan refleksi siswa terhadap

penampilan mereka, serta faktor yang memengaruhi rasa percaya diri. Ketiga, dokumentasi kegiatan dalam bentuk catatan guru, foto-foto kegiatan, serta video penampilan siswa yang digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data observasi.

Proses analisis data dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahap. Data dari lembar evaluasi terlebih dahulu direduksi, yaitu dengan menyaring jawaban yang relevan dan menghapus data yang tidak konsisten atau duplikat. Selanjutnya, jawaban siswa dike lompokkan ke dalam kategori atau tema berdasarkan kesamaan makna, seperti “perasaan saat tampil”, “tantangan yang dihadapi”, dan “faktor yang membantu percaya diri”. Setelah itu, peneliti menyusun narasi interpretatif berdasarkan temuan dominan yang muncul dari jawaban siswa dan hasil observasi. Narasi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk menyusun pembahasan mengenai efektivitas penggunaan kostum sederhana dalam mendukung keberhasilan metode bermain peran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media kostum sederhana dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa sekolah dasar melalui metode role playing. Data dikumpulkan melalui observasi kegiatan bermain peran, dokumentasi, serta lembar evaluasi yang diisi oleh lebih dari 25 siswa. Dari proses analisis data, ditemukan lima tema utama yang mencerminkan dinamika emosi, strategi adaptasi, dan dampak penggunaan kostum sederhana terhadap kepercayaan diri siswa. Berikut adalah hasil temuan yang disajikan secara tematik dan naratif:

1. Perasaan Awal Sebelum Bermain Peran: Dominasi Emosi Negatif

Pada tahap awal sebelum bermain peran, sebagian besar siswa menunjukkan perasaan negatif seperti **gugup**, **malu**, **takut**, dan **ragu-ragu**. Ini merupakan temuan yang dominan dalam hampir semua jawaban di kolom awal lembar evaluasi. Kata-kata seperti “deg-degan”, “tidak percaya diri”, “malu banget”, dan “takut salah” muncul secara berulang dalam berbagai variasi. Kondisi ini mencerminkan betapa tingginya tingkat kecemasan performatif di kalangan siswa sekolah dasar, terutama ketika mereka harus tampil dan dilihat oleh teman sebayanya (Azhar et al., 2022).

Kegugupan ini tampaknya dipicu oleh ketakutan akan penilaian sosial. Siswa merasa khawatir jika mereka lupa dialog, salah mengucap kata, atau tampil tidak sesuai harapan guru dan teman. Ketidakbiasaan tampil di depan kelas juga memperkuat rasa takut tersebut. Namun, menariknya, ada pula sebagian kecil siswa yang mengungkapkan rasa senang dan antusias sejak awal. Mereka menyebut kegiatan ini sebagai hal yang “seru” dan “menyenangkan”, terutama jika peran yang mereka mainkan dirasa cocok dengan karakter diri sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan mental dan kedekatan dengan karakter berperan penting dalam membentuk persepsi awal siswa terhadap kegiatan bermain peran (Nurhusni, 2023).

2. Strategi Mengatasi Ketakutan: Latihan, Dukungan Sosial, dan Hafalan

Untuk mengatasi perasaan gugup dan ketidakpercayaan diri, siswa menggunakan berbagai strategi adaptif. Sebagian besar siswa menyebut **latihan yang berulang**, **menghafal teks peran**, dan **berlatih bersama teman** sebagai cara utama untuk menenangkan diri. Latihan memungkinkan siswa mengenali alur cerita dan perannya secara lebih dalam, yang kemudian mengurangi kekhawatiran akan lupa dialog atau bingung saat tampil. Latihan juga menciptakan rasa aman karena siswa merasa sudah siap secara teknis (Lubis, 2024).

Dukungan sosial dari guru dan teman juga menjadi faktor penting. Banyak siswa menulis bahwa mereka merasa lebih tenang ketika ada teman yang ikut latihan bersama atau membantu mengingatkan dialog. Beberapa bahkan mengatakan bahwa teman sebangku

membantu mereka menghafal dan memberikan dorongan agar percaya diri. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial di dalam kelas memiliki peran penting dalam membentuk keberanian siswa, dan suasana kolaboratif memberi pengaruh positif terhadap kesiapan mereka.

Selain itu, beberapa siswa juga menyebutkan penggunaan metode seperti "pemanasan", "menonton teman tampil dulu", atau "berdiskusi dulu dengan kelompok" sebagai cara untuk menyesuaikan diri secara mental. Ini menunjukkan bahwa pendekatan bertahap dan lingkungan yang tidak memaksa dapat membantu menurunkan tekanan yang dirasakan siswa.

3. Pengaruh Kostum Sederhana: Memperkuat Imajinasi dan Kepercayaan Diri

Salah satu fokus penelitian ini adalah melihat bagaimana **media kostum sederhana** berkontribusi dalam kegiatan role playing. Meski kostum yang digunakan sangat sederhana dan tidak mewah, hampir semua siswa menyatakan bahwa kostum tersebut **membantu mereka lebih menyatu dengan peran** yang dimainkan. Beberapa siswa mengatakan bahwa saat mengenakan kostum, mereka merasa seperti "berubah menjadi karakter itu", sehingga tidak merasa seperti sedang menjadi diri sendiri. Ini menciptakan jarak psikologis dari rasa malu, dan justru memperkuat ekspresi peran.

Kostum, meskipun sederhana, juga meningkatkan **imajinasi dan kreativitas siswa**. Misalnya, dengan mengenakan kain selampang sebagai jubah, atau topi kertas sebagai penanda karakter, siswa merasa tampilannya cukup untuk "menyulap" diri mereka menjadi tokoh yang berbeda. Hal ini memicu semangat dan rasa percaya diri karena mereka merasa telah "bertransformasi" (Mubarokah, 2022).

Secara tidak langsung, penggunaan kostum membantu menurunkan beban psikologis. Siswa tidak merasa sedang "diperhatikan sebagai dirinya sendiri", melainkan sebagai karakter yang sedang mereka mainkan. Efek psikologis ini membuat siswa lebih berani tampil dan mengambil risiko berekspresi. Sebagaimana dinyatakan beberapa siswa dalam lembar evaluasi: "kostumnya bikin saya semangat", "jadi seperti bukan saya", atau "walau sederhana tapi pas banget buat perannya".

4. Perubahan Emosional Setelah Bermain Peran: Dari Takut Menjadi Bangga

Setelah menyelesaikan kegiatan bermain peran, hampir seluruh siswa melaporkan **perubahan emosi yang signifikan ke arah positif**. Kata-kata seperti "senang", "bangga", "lega", dan "percaya diri" mendominasi bagian akhir lembar evaluasi. Siswa merasa puas telah berhasil menyelesaikan tantangan tampil di depan umum. Bahkan siswa yang semula mengaku sangat gugup pun akhirnya merasakan keberhasilan dan percaya diri setelah penampilan mereka diterima dengan baik.

Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka merasa ingin mencoba lagi di masa mendatang, bahkan berjanji akan berlatih lebih keras. Ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain peran memberikan **penguatan positif**, yang dapat menjadi bekal penting dalam pembentukan keberanian dan keterampilan komunikasi mereka ke depan. Pengalaman positif ini juga memperlihatkan bahwa metode bermain peran tidak hanya melatih kemampuan ekspresif, tetapi juga membentuk **regulasi emosi dan kepercayaan diri jangka Panjang** (Arfina, 2022).

Namun, tetap ada segelintir siswa yang merasa belum maksimal. Beberapa menyebut kesulitan menghafal sebagai hambatan, atau merasa kurang cocok dengan peran yang dimainkan. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru dalam menyesuaikan karakter dengan potensi siswa dan menyediakan waktu latihan yang cukup tetap menjadi faktor penting keberhasilan.

5. Peningkatan Kepercayaan Diri secara Umum: Terbukti dan Terukur

Salah satu indikator utama keberhasilan kegiatan ini adalah peningkatan **rasa percaya diri siswa**. Dari seluruh data yang terkumpul, sekitar **90% siswa** menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri setelah mengikuti kegiatan bermain peran. Bahkan siswa yang sebelumnya sangat malu dan gugup, secara eksplisit mengakui bahwa pengalaman ini membantu mereka lebih berani tampil. Ada yang menyebut bahwa “dulu takut sekarang nggak lagi”, atau “sekarang aku percaya diri karena bisa tampil dan tidak malu” (Mufidah, 2023).

Meskipun sebagian kecil siswa masih belum mencapai tingkat kepercayaan diri penuh, mayoritas menunjukkan **perubahan signifikan** dalam cara mereka memandang kemampuan diri sendiri. Penggunaan kostum sederhana berkontribusi dalam menciptakan suasana yang mendukung keberanian mereka, terutama ketika dipadukan dengan metode role playing yang komunikatif dan kolaboratif. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dan ekspresi dapat menjadi sarana efektif dalam pengembangan karakter siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media kostum sederhana dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa sekolah dasar melalui metode role playing. Data diperoleh melalui observasi langsung selama proses bermain peran, dokumentasi kegiatan, serta lembar evaluasi reflektif yang diisi oleh lebih dari 25 siswa. Dari hasil analisis, ditemukan lima tema utama yang menggambarkan transformasi emosional, strategi adaptasi, dan peran kostum dalam proses pembentukan kepercayaan diri siswa. Berikut penjabaran setiap temuan secara tematik dan naratif:

1. Perasaan Awal Sebelum Bermain Peran: Dominasi Emosi Negatif dan Ketidaknyamanan Sosial

Pada tahap awal sebelum kegiatan berlangsung, hampir seluruh siswa menunjukkan dominasi emosi negatif yang kuat. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sekitar 80% siswa menuliskan perasaan seperti “gugup”, “malu”, “takut salah”, “deg-degan”, dan “takut ditertawakan”. Kalimat-kalimat yang muncul seperti “*Aku takut dilihat banyak orang*”, atau “*Takut lupa peran dan malu di depan teman*”, mencerminkan tingginya tingkat kecemasan performatif pada anak usia sekolah dasar.

Faktor pemicunya antara lain kekhawatiran akan kesalahan saat berbicara, ketidaksiapan mental untuk tampil, serta kurangnya pengalaman tampil di depan publik. Dalam usia perkembangan ini, anak-anak cenderung sangat peka terhadap penilaian dari lingkungan sekitarnya, sehingga tekanan sosial memainkan peran penting dalam membentuk ketegangan tersebut.

Namun, meskipun dominasi perasaan negatif cukup besar, ada juga sekitar 15-20% siswa yang sejak awal menunjukkan antusiasme. Mereka menyebut kegiatan ini “seru”, “kayak main film”, atau “aku suka pura-pura jadi orang lain”. Ini menunjukkan bahwa keberanian awal dipengaruhi oleh minat individu, kesesuaian karakter dengan peran yang diberikan, dan pengalaman sebelumnya dalam aktivitas sejenis.

2. Strategi Mengatasi Ketakutan: Peran Latihan, Kolaborasi, dan Dukungan Emosional

Untuk mengatasi ketegangan tersebut, siswa menunjukkan strategi adaptasi yang beragam dan cukup efektif. Latihan menjadi cara paling dominan yang digunakan oleh hampir semua siswa. Mereka merasa bahwa dengan berlatih berulang kali, rasa gugup berangsur menurun karena meningkatnya penguasaan terhadap peran dan teks. Sebagian besar siswa juga menyebut pentingnya *berlatih bersama teman*, yang memberikan rasa aman dan semangat.

Sebagai contoh, salah satu siswa menuliskan, “*Aku latihan sama temanku, jadi nggak terlalu takut waktu tampil.*” Hal ini mengindikasikan bahwa interaksi sosial memiliki fungsi

regulatif terhadap emosi negatif. Ketika siswa merasa tidak sendirian dalam menghadapi tantangan, maka rasa percaya diri lebih mudah terbentuk.

Dukungan guru juga menjadi elemen krusial. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator teknis, tetapi juga sebagai penyangga emosional siswa. Ketika guru memberikan afirmasi positif, pujian, atau membantu siswa yang tampak kebingungan, suasana menjadi lebih inklusif dan aman. Beberapa siswa mencatat bahwa guru mereka membantu mereka mengulang naskah, atau bahkan ikut bermain peran sebagai contoh, yang sangat membantu dalam membangun keberanian.

3. Pengaruh Kostum Sederhana: Aktivasi Imajinasi dan Reduksi Hambatan Psikologis

Fokus utama dari penelitian ini adalah sejauh mana kostum sederhana dapat berpengaruh terhadap rasa percaya diri. Meskipun atribut yang digunakan sangat sederhana—seperti kertas mahkota, jubah dari kain bekas, atau topeng dari kardus—dampak psikologisnya ternyata cukup besar.

Sebagian besar siswa menyatakan bahwa saat memakai kostum, mereka merasa “bukan diri sendiri lagi” tetapi “menjadi tokoh yang diperankan”. Kalimat seperti “*Pakai jubah jadi kayak raja beneran*” atau “*Jadi nggak malu karena aku jadi orang lain*” muncul berulang dalam evaluasi mereka. Ini menunjukkan bahwa kostum memiliki fungsi simbolik yang kuat, yaitu sebagai pemicu visual dan mental yang membantu siswa memasuki dunia imajinatif dan mengambil jarak dari rasa malu terhadap identitas asli mereka.

Efek ini mirip dengan konsep *dramatic distancing* dalam teori drama pendidikan, yaitu ketika seseorang merasa lebih bebas mengekspresikan diri saat berada dalam peran. Dengan demikian, kostum menjadi alat bantu efektif untuk mengurangi kecemasan, memperkuat kesesuaian peran, dan membangun semangat tampil.

4. Perubahan Emosional Setelah Bermain Peran: Transformasi dari Takut ke Percaya Diri

Setelah kegiatan bermain peran selesai, terjadi perubahan emosional yang sangat mencolok di antara sebagian besar siswa. Sekitar 90% siswa menyatakan bahwa mereka merasa lega, senang, dan bangga setelah tampil. Ada narasi emosional yang kuat terkait keberhasilan pribadi mereka. Siswa yang sebelumnya ragu-ragu menyampaikan bahwa ternyata tampil tidak seseram yang mereka bayangkan.

Beberapa komentar yang muncul antara lain:

*“Aku bangga bisa ngomong di depan teman”,
“Nggak nyangka aku berani juga”,
dan “Seru banget, mau lagi kalau ada peran lagi.”*

Transformasi ini menunjukkan keberhasilan metode role playing dalam membentuk pengalaman positif yang mendorong pertumbuhan kepercayaan diri. Keberhasilan tersebut memperlihatkan bahwa keberanian bukanlah kualitas statis, melainkan bisa dibangun melalui pengalaman yang menyenangkan, bermakna, dan didukung oleh lingkungan sosial yang suportif.

Meskipun ada sebagian kecil siswa yang masih merasa belum maksimal karena kendala hafalan atau ketidaksesuaian peran, namun mayoritas tetap merasakan manfaat emosional yang besar.

5. Peningkatan Kepercayaan Diri secara Umum: Dampak Positif yang Konsisten

Indikator utama dari keberhasilan kegiatan ini adalah peningkatan kepercayaan diri siswa yang tampak nyata dan konsisten. Sekitar 90% siswa secara eksplisit menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri setelah kegiatan berlangsung. Bahkan siswa yang mengaku sangat malu di awal kegiatan berubah menjadi lebih terbuka dan aktif pada saat kegiatan selesai.

Beberapa siswa menyatakan ingin kembali ikut bermain peran di waktu mendatang atau ingin memerankan karakter yang lebih sulit. Ini menunjukkan adanya efek jangka menengah terhadap persepsi mereka tentang kemampuan diri. Kepercayaan diri ini bukan hanya tentang kemampuan tampil, tetapi juga terkait kemampuan bersuara, berpendapat, dan menunjukkan ekspresi.

Penggunaan kostum sederhana, yang semula dipandang hanya sebagai alat bantu visual, ternyata turut berperan sebagai alat pemicu psikologis yang memperkuat performa siswa dan memberikan legitimasi terhadap karakter yang mereka perankan. Dengan kombinasi metode bermain peran, latihan, dan dukungan lingkungan, siswa dapat berkembang tidak hanya secara kognitif, tetapi juga afektif dan sosial.

Dari kelima tema di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran dengan bantuan kostum sederhana merupakan sarana yang efektif dan transformatif untuk membangun rasa percaya diri siswa sekolah dasar. Keberhasilannya terletak pada penyatuan antara unsur kreativitas, imajinasi, dan dukungan emosional dalam suasana pembelajaran yang aman dan menyenangkan. Kostum bukan hanya pelengkap visual, melainkan alat penting dalam membangun jembatan antara identitas diri dan peran yang diperankan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan lembar evaluasi siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kostum sederhana dalam kegiatan bermain peran melalui metode role playing terbukti efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa sekolah dasar. Keberhasilan ini tidak semata-mata disebabkan oleh keberadaan kostum sebagai alat bantu visual, tetapi juga karena proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, kreatif, dan kolaboratif.

Meskipun kostum yang digunakan bersifat sederhana—bahkan sebagian besar dibuat dari bahan daur ulang atau alat peraga yang mudah dijumpai—namun bagi siswa sekolah dasar, kostum memiliki nilai simbolik yang tinggi. Kostum membantu siswa merasa lebih terlibat dan meyakini peran yang dimainkan. Dengan kata lain, kostum menjadi "jembatan psikologis" yang memungkinkan siswa keluar dari rasa malu, takut, atau canggung, dan masuk ke dalam dunia imajinasi yang aman untuk berekspresi. Perasaan ini penting, terutama bagi anak-anak yang baru pertama kali tampil di depan publik atau memiliki kecenderungan introvert.

Lebih dari sekadar atribut fisik, kostum sederhana memicu keterlibatan emosional siswa terhadap karakter yang diperankan. Hal ini memperkuat fokus mereka pada cerita dan dialog, bukan pada rasa takut dinilai. Dalam banyak kasus, siswa yang pada awalnya menyatakan hanya percaya diri sebesar 50%, berubah menjadi 99% percaya diri setelah kegiatan berlangsung. Ini merupakan indikator penting bahwa metode ini berhasil menumbuhkan kepercayaan diri secara bertahap melalui pengalaman langsung dan menyenangkan.

Faktor pendukung lain yang sangat berpengaruh adalah dukungan dari lingkungan sekitar, seperti dorongan dari guru, bantuan teman sebangku, suasana kelas yang positif, dan kesempatan berlatih yang cukup. Guru sebagai fasilitator berperan penting dalam membimbing siswa, menciptakan rasa aman saat tampil, serta memberi pujian atau penguatan positif yang membangun keberanian. Sementara itu, kolaborasi dengan teman sebaya juga membantu siswa merasa tidak sendiri, sehingga keberanian lebih mudah tumbuh.

Metode role playing dengan pendekatan tematik terbukti tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran secara kontekstual, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, empati, dan kepercayaan diri. Kegiatan ini secara tidak langsung juga melatih konsentrasi, keberanian berbicara, dan rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompok. Oleh karena itu, metode ini sangat potensial untuk diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran, khususnya dalam pembelajaran tematik yang menuntut keterlibatan aktif siswa.

Dengan demikian, penelitian ini menyarankan agar metode bermain peran dengan dukungan kostum sederhana dapat dijadikan bagian dari strategi pembelajaran di tingkat

sekolah dasar, tidak hanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia atau Seni Budaya, tetapi juga dalam pengembangan karakter dan kegiatan literasi. Metode ini cocok digunakan untuk membangun kebiasaan positif, seperti percaya diri, berani tampil, dan mampu bekerja sama. Bahkan dalam keterbatasan sarana, pendekatan ini tetap bisa dilaksanakan asalkan guru kreatif dan responsif terhadap kebutuhan emosional siswa.

REFERENSI

- Arfina, S. (2022). *KEPERCAYAAN DIRI SISWA (SELF-CONFIDENCE) DALAM PENYELESAIAN TUGAS AKADEMIK DI SMA N 1 PEUKAN BARO KABUPATEN PIDIE*.
- Azhar, M. L., Pajriah, S., & Suryana, A. (2022). *METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Eksperimen di Kelas VIII SMP IT Nurul Haromain Kota Banjar)*. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 9(1), 33. <https://doi.org/10.25157/wa.v9i1.6785>
- Julyasari, D. S. (2017). *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-kanak Dzakiah Kedamaian Antasari Bandar Lampung*.
- Karnia, N., Rida, J., Lestari, D., Agung, L., Riani, M. A., & Galih, M. (2023). *Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari*. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121-136. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Khamisah, L. (2020). *Model Pembelajaran Role Playing pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas 4 di SDN pademawu Timur 4 (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA)*.
- Kholifah. (2018). *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan*. *Jurnal Unived*, 3(September), 477-479.
- Kurnaesih, U., & Susanti, Y. (2025). *PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN PERAN:(Studi Penelitian di PAUD Tunas Taqwa Winong Mancak Serang)*. *Ta'dibiya*, 5(1), 1-12. 5(April), 1-12.
- Lubis, F. I. (2024). *Mengatasi rasa takut strategi psikologis dalam menghadapi kekhawatiran*. *Vol. 1 No.(1)*, 1-12.
- Mas'udah, K., Srifariyati, & Faizin, I. (2020). *IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN SPIRITUAL PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN*. 1, 77-102.
- Meiske, V., Nivaan, J., Pattimura, U., & Pattimura, U. (2025). *Metode Bermain Peran sebagai Media Edukasi Komunikatif: Transformasi Pembelajaran Anak Usia Dini di Kawasan Terpencil*. 19(2), 213-228.
- Mubarokah, T. H. (2022). *PENGARUH BODY IMAGE TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI REMAJA PUTRI KELAS XI DI SMAN 1 GEGER KABUPATEN MADIUN*. 4, 1-10.
- Mufidah, Q. (2023). *PENERAPAN METODE BELAJAR ROLE PLAYING BERTEMA PROFESI UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU TANGGUNG JAWAB ANAK USIA 5-6 TAHUN*.
- Musthofiyah, R., & Muthohar, S. (2025). *Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun*. 8(1), 20-30. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.902>
- Nurhusni, K. (2023). *Stimulasi Perkembangan Emosi Anak Melalui Permainan "Ekspresi Wajah" Pada Kelompok a*. *Journal of Science, Education and Studies*, 2(1), 27-38. <https://journal.um-surabaya.ac.id/J-SES/article/view/17988/6381>
- Rusdiana, R. (2018). *Implementasi Strategi Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 MIN 9 Banjar*. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 125-140. VIII, 125-140.
- S.G.L.W.C. Astiti. (2021). *Penerapan Teknik Pementasan Bondres Clekontong Mas Dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas X*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 255-266. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.694

- Sari, M. A., Iriyanto, T., & Astuti, W. (2024). Penerapan Bermain Peran Makro dalam Menstimulasi Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6. *Journal of Education Research*, 5(3), 2936-2945. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1381>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Tali, R. (2024). *Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) dapat Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada*. 8, 39568-39585.
- Zalvagina. (2019). *LEBIH DARI SEKEDAR PERCAYA DIRI: MEMBANGUN SELFCONFIDENCE SEHAT PADA ANAK SEKOLAH DASAR (USIA 12 TAHUN)*. 11(1), 1-14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi pengelolaan kelas melalui penerapan metode role playing dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121-136.
- Amelya, A., Fitriani, Y., & Nuroniah, P. (2024). Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bermain Peran. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 459-470.
- Widyaningrum, A., & Hasanah, E. (2021). Manajemen pengelolaan kelas untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa sekolah dasar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 6(2), 181-190.
- Febrianti, A. N., Fajrie, N., & Masfuah, S. (2023). Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Pembelajaran Theater Dan Metode Bermain Peran (Role Playing). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 1370-1380.
- Izzati, F. N., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing. *Kompetensi*, 17(1), 134-142.
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh model role playing terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97-102.
- Budianti, Y., & Permata, T. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Percaya Diri Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn Buni Bakti 03 Babelan Bekasi. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 44-56.
- Rachman, A. A., Djumahana, N., & Riyadi, A. R. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 57-65.
- Susanti, S., Hartati, T., & Nuryani, P. (2021). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 1-12.
- Yulianeta, Y., Faisol, M., & Hazarika, A. (2024). Apakah penggunaan role play sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa efektif?. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 189-194.
- Fatimah, D. (2015). Pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1).
- Mawardah, M., & Jannah, A. R. (2025). Upaya Penggunaan Model Pembelajaran Role Play Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia*, 4(1), 24-29.

- Istiqomah, S., Nurkholidah, E., & Pranowo, T. A. (2023). Efektivitas bimbingan kelompok teknik role playing untuk peningkatkan kepercayaan diri siswa sekolah menengah pertama. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8(1), 138-144.
- Rokhman, N., & Setiawardani, W. (2025). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI DAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Nurahma, H., & Sugiharti, R. E. (2025). Analisis Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2 Mei), 2573-2584.
- Suhaylide, I. S. (2020). Metode Bermain Peran dalam Penerapan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(2), 39-43.
- Nurahma, H., & Sugiharti, R. E. (2025). Analisis Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2 Mei), 2573-2584.
- Nuryati, N., Muthmainnah, M., Lubis, H. Z., Talango, S. R., Ibrohim, B., & Nadjih, D. (2021). Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 139-148.
- Febrianti, A. N., Fajrie, N., & Masfuah, S. (2023). Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Pembelajaran Theater Dan Metode Bermain Peran (Role Playing). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 1370-1380.
- Wiyudia, N., Rokmanah, S., & Andriana, E. (2024). Analisis Metode Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 1388-1399.