



Rindy Kristiani Br  
 Sitepu<sup>1</sup>

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KONSENTRASI KEAHLIAN ELEMEN KOMUNIKASI DI TEMPAT KERJA KELAS XI MPLB DI SMK NEGERI 1 MEDAN TAHUN AJARAN 2024/2025".**

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap kepercayaan diri dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Elemen Komunikasi di Tempat Kerja. Permasalahan yang diangkat adalah rendahnya kepercayaan diri dan hasil belajar siswa akibat penerapan metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen two group pre-test post-test design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas XI MPLB di SMK Negeri 1 Medan, yakni kelas XI MPLB 2 sebagai kelas eksperimen dan XI MPLB 4 sebagai kelas kontrol yang dipilih melalui teknik simple random sampling. Instrumen pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar dan angket kepercayaan diri. Data dianalisis dengan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis (t-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran Role Playing terhadap peningkatan kepercayaan diri dan hasil belajar siswa. Model ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran melalui simulasi peran yang kontekstual, sehingga membantu siswa membangun rasa percaya diri serta memahami materi secara lebih mendalam.

**Kata Kunci:** Role Playing, Kepercayaan Diri, Hasil Belajar, Komunikasi di Tempat Kerja, SMK

### **Abstract**

This study aims to determine the effect of the Role Playing learning model on students' self-confidence and learning outcomes in the subject of Communication Elements in the Workplace Expertise Concentration. The problem raised is the low self-confidence and learning outcomes of students due to the application of conventional learning methods that do not actively involve students. This study uses a quantitative approach with a two-group pre-test post-test design experiment. The research sample consisted of two classes XI MPLB at SMK Negeri 1 Medan, namely class XI MPLB 2 as the experimental class and XI MPLB 4 as the control class selected through simple random sampling techniques. The data collection instruments used learning outcome tests and self-confidence questionnaires. Data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests (t-tests). The results showed that there was a significant effect of the Role Playing learning model on increasing students' self-confidence and learning outcomes. This model encourages students to actively participate in learning through contextual role simulations, thus helping students build self-confidence and understand the material more deeply.

**Keywords:** Role Playing, Kepercayaan Diri, Hasil Belajar, Komunikasi di Tempat Kerja, SMK

<sup>1</sup> Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Medan  
 email: Rindykristiani@gmail.com

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkarakter dan kompeten. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlaq mulia, sehat, cakap, dan mandiri. Dalam konteks pendidikan vokasional, khususnya di SMK, penguasaan keahlian dan pengembangan sikap menjadi dua aspek yang krusial, salah satunya adalah sikap percaya diri siswa.

Kepercayaan diri memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa. Siswa yang percaya diri cenderung aktif dalam proses pembelajaran, mampu mengemukakan pendapat, dan tidak ragu tampil di depan kelas. Sebaliknya, siswa dengan kepercayaan diri rendah sering menunjukkan sikap pasif, mudah cemas, dan kurang optimal dalam menyerap materi pelajaran. Salah satu indikator nyata dari rendahnya kepercayaan diri adalah minimnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas dan hasil belajar yang di bawah standar.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan menunjukkan bahwa pembelajaran mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Elemen Komunikasi di Tempat Kerja masih didominasi oleh model konvensional yang kurang interaktif. Hal ini berdampak pada kurangnya keaktifan dan rendahnya capaian hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh persentase siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kepercayaan diri sekaligus hasil belajar siswa. Salah satu model yang relevan adalah Role Playing. Model ini mendorong siswa untuk memerankan situasi tertentu yang berkaitan dengan materi pelajaran, sehingga mereka lebih aktif, terlibat, dan mampu mengembangkan keterampilan komunikasi serta kepercayaan diri secara simultan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap kepercayaan diri dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Elemen Komunikasi di Tempat Kerja kelas XI MPLB di SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2024/2025. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap praktik pembelajaran di SMK, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan kontekstual.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi-experiment). Desain yang digunakan adalah two group pre-test post-test design. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Medan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MPLB yang berjumlah 137 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak sederhana (simple random sampling), terpilih XI MPLB 2 sebagai kelas eksperimen dan XI MPLB 4 sebagai kelas kontrol.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket skala Likert untuk mengukur kepercayaan diri dan tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar. Uji validitas dan reliabilitas instrumen telah dilakukan sebelumnya. Data dianalisis menggunakan uji t-test dan gain score untuk melihat perbedaan peningkatan antar kelompok.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Role Playing memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri dan hasil belajar siswa kelas XI MPLB pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Elemen Komunikasi di Tempat Kerja. Pada kelas eksperimen, sebelum diberikan perlakuan (pre-test), nilai rata-rata siswa adalah 63,57 dengan nilai maksimum 80 dan minimum 45. Setelah diterapkan model pembelajaran Role Playing, hasil post-test meningkat secara signifikan menjadi 80,29 dengan nilai maksimum 95 dan minimum 60. Sebaliknya, di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, nilai rata-rata pre-test adalah 51,72, meningkat menjadi 65,16 pada post-test. Kenaikan nilai ini lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Grafik berikut menggambarkan perbandingan nilai rata-rata:

Kelompok	Pre-test	Post-test	Gain Score
Eksperimen	63,57	80,29	16,72
Kontrol	51,72	65,16	13,44

Selain itu, kepercayaan diri siswa juga meningkat secara signifikan. Hasil angket kepercayaan diri pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan skor, yang ditandai dengan perbedaan nilai signifikansi  $< 0,05$ , sedangkan pada kelas kontrol tidak ditemukan pengaruh signifikan karena nilai signifikansinya  $> 0,05$  [6].

Uji hipotesis menggunakan uji t menghasilkan nilai thitung = 7,22, sedangkan ttabel = 2,03452 pada taraf signifikansi 0,05. Karena thitung > ttabel, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Ini menunjukkan bahwa penggunaan model Role Playing memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar [6].

Lebih jauh lagi, gain score dari kelas eksperimen adalah 28,4, sedangkan kelas kontrol hanya 9,2, yang menandakan bahwa peningkatan hasil belajar melalui metode Role Playing jauh lebih besar dibandingkan metode konvensional [6].

Secara keseluruhan, hasil ini menguatkan temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya seperti Zabdiel (2020) dan Mia Aprilia (2022), yang menyatakan bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa secara signifikan.

## SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Role Playing secara signifikan meningkatkan kepercayaan diri dan hasil belajar siswa. Kelas eksperimen mengalami peningkatan skor kepercayaan diri dengan nilai signifikansi  $< 0,05$ , sedangkan kelas kontrol tidak menunjukkan perubahan berarti. Uji t menunjukkan thitung = 7,22 lebih besar dari ttabel = 2,03452, sehingga dapat disimpulkan bahwa model Role Playing memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Gain score kelas eksperimen mencapai 28,4, sedangkan kelas kontrol hanya 9,2. Ini menandakan bahwa metode Role Playing lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ghufron, M. N. (2021). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ginting, A. (2021). Kepercayaan Diri dan Kesehatan Mental Remaja. Medan: CV. Medan Ilmiah.
- Indirawisadi, Y. (2020). Kepercayaan Diri Siswa dalam Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kemdikbudristek. (2021). Capaian Pembelajaran Konsentrasi Keahlian Manajemen Perkantoran Fase F. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi.
- Ningrum, S. (2020). Model Pembelajaran Interaktif di Era Kurikulum Merdeka. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Rais, M. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak Melalui Strategi Psikologis. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sahputra, R. (2020). Kecerdasan Emosional dan Komunikasi Interpersonal. Yogyakarta: Deepublish.
- Slameto. (2020). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Zabdiel, Y. P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Pada KD Memahami Komunikasi Kantor di SMKN 1 Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 123–132.
- Mia, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 44–53.
- Hanifah, P. R. (2023). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 89–97.
- Wafiq, A. L. (2024). Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas X SMK MINQU Gumukmas Jember. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Vokasional*, 10(1), 25–31.