

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA SMA

Astina Vebriani Pasaribu<sup>1</sup>, Rika Bonita Sihotang<sup>2</sup>, Ermina Waruwu<sup>3</sup>  
Sekolah Tinggi Pastoral (STP) Santo Bonaventura Keuskupan Agung Medan<sup>1,2,3</sup>  
e-mail: [rikasihotang66@gmail.com](mailto:rikasihotang66@gmail.com)

Diterima: 19/06/2026; Direvisi: 27/06/2026; Diterbitkan: 07/08/2026

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, yang ditunjukkan melalui kurangnya keberanian mengemukakan pendapat, rendahnya kemandirian dalam mengambil keputusan, serta kurangnya keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri. Meskipun model pembelajaran *Role Playing* telah banyak digunakan untuk meningkatkan partisipasi belajar, penerapannya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di jenjang SMA dengan fokus pada empat indikator kepercayaan diri masih relatif terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa Fase E kelas X-1 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik melalui penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* di SMA Santo Yoseph Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa. Pada pra-tindakan, kepercayaan diri siswa hanya mencapai 35%, sedangkan 65% siswa masih berada pada kategori belum tuntas. Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa meningkat dari Siklus I ke Siklus II setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek percaya pada kemampuan diri sendiri, bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, optimis dalam mengambil keputusan, dan berani mengemukakan pendapat. Selain itu, peserta didik menunjukkan keberanian yang lebih baik dalam tampil di depan kelas, berpartisipasi dalam diskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di SMA Santo Yoseph Medan.

**Kata Kunci:** *Role Playing, Kepercayaan Diri Siswa, Pendidikan Agama Katolik, Penelitian Tindakan Kelas.*

### ABSTRACT

This study was motivated by the low level of students' self-confidence in Catholic Religious Education learning, as reflected in their lack of courage to express opinions, limited independence in making decisions, and low confidence in their own abilities. Although the Role Playing learning model has been widely implemented to enhance student participation, its application in Catholic Religious Education at the senior high school level, particularly with a focus on four dimensions of self-confidence, remains limited. This study aimed to improve the self-confidence of Phase E Grade X-1 students in Catholic Religious Education through the implementation of the Role Playing learning model at Santo Yoseph Senior High School Medan. The study employed a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles, consisting of the stages of planning, action, observation, and reflection. Data were

collected through observation and documentation. The results showed that the implementation of the Role Playing learning model successfully improved students' self-confidence. In the pre-action stage, students' self-confidence reached only 35%, while 65% of the students had not yet achieved the expected level. The main finding of this study indicates that students' self-confidence improved from Cycle I to Cycle II following the implementation of the Role Playing learning model. The improvement was reflected in students' confidence in their own abilities, independence in decision-making, optimism in facing challenges, and courage to express their opinions. In addition, students demonstrated greater confidence in speaking in front of the class, participating in discussions, collaborating in groups, and expressing their ideas throughout the learning process. Therefore, the implementation of the Role Playing learning model proved to be effective in improving students' self-confidence in Catholic Religious Education learning at Santo Yoseph Senior High School Medan.

**Keywords:** *Role Playing, Students' Self-Confidence, Catholic Religious Education, Classroom Action Research.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan intelektual, spiritual, sosial, dan moral yang seimbang. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dibentuk menjadi individu yang mampu berpikir kritis, berkarakter, serta bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses memanusiakan manusia melalui pengembangan seluruh potensi yang dimiliki sehingga mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan perubahan sosial (Abd Rahman et al., 2022; Juleha et al., 2025). Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik secara menyeluruh.

Salah satu karakter penting yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran adalah kepercayaan diri. Kepercayaan diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya sehingga mampu bertindak, mengambil keputusan, serta menghadapi berbagai tantangan secara positif. Peserta didik yang memiliki kepercayaan diri tinggi cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, mampu bekerja sama dengan teman, dan memiliki motivasi belajar yang lebih baik. Sebaliknya, rendahnya kepercayaan diri menyebabkan peserta didik lebih pasif, ragu menyampaikan ide, takut melakukan kesalahan, serta kurang berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran (Agatha & Hazim, 2024; Ginting et al., 2025). Kondisi tersebut menjadi salah satu tantangan yang masih banyak dijumpai di sekolah, sehingga guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang mampu mendorong keberanian dan partisipasi aktif peserta didik (Jelita & Sholehuddin, 2024).

Kepercayaan diri tidak muncul secara otomatis, tetapi berkembang melalui pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba, berlatih, dan memperoleh umpan balik secara positif. Lingkungan pembelajaran yang mendorong interaksi, kolaborasi, serta partisipasi aktif akan membantu siswa membangun keyakinan terhadap kemampuan dirinya. Sebaliknya, proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru cenderung membatasi kesempatan siswa untuk mengekspresikan pendapat, mengambil keputusan, dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki, sehingga perkembangan kepercayaan diri menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu

menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran (Jelita & Sholehuddin, 2024).

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, kepercayaan diri memiliki peranan yang sangat penting karena peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga mampu menghayati nilai-nilai Kristiani melalui diskusi, refleksi, kerja sama, dan penyampaian pendapat secara terbuka. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, berinteraksi, dan mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai yang dipelajari. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Agama Katolik memerlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif sehingga perkembangan aspek afektif, sosial, dan karakter dapat berjalan secara optimal (Lumbanbatu & Sihombing, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Santo Yoseph Medan pada siswa Fase E kelas X-1, diperoleh informasi bahwa tingkat kepercayaan diri peserta didik masih tergolong rendah. Hasil pra-tindakan menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan kepercayaan diri siswa hanya mencapai 35%, sedangkan 65% siswa masih berada pada kategori belum tuntas. Rendahnya kepercayaan diri terlihat dari kurangnya keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri, rendahnya kemandirian dalam mengambil keputusan, kurang optimis ketika menghadapi kesulitan, serta belum berani mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi, presentasi, maupun kegiatan belajar yang menuntut interaksi aktif, sehingga diperlukan model pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung dan bermakna.

Berbagai model pembelajaran aktif, seperti diskusi kelompok, ceramah interaktif, dan presentasi, telah diterapkan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Namun, model-model tersebut umumnya masih berfokus pada penguasaan materi dan belum sepenuhnya memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan setiap siswa berlatih mengekspresikan pendapat, mengambil keputusan, serta berinteraksi dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata. Akibatnya, siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah cenderung tetap pasif karena kesempatan untuk mengembangkan keberanian dan keterampilan sosial belum difasilitasi secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung, interaktif, dan kontekstual sehingga siswa dapat membangun kepercayaan diri melalui praktik nyata.

Berdasarkan kondisi tersebut, model pembelajaran *Role Playing* dipilih karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dengan memainkan peran dalam situasi yang relevan dengan materi pembelajaran. Melalui aktivitas tersebut, siswa didorong untuk berinteraksi, bekerja sama, berkomunikasi, mengambil keputusan, serta berani tampil di depan kelas sehingga kepercayaan diri dapat berkembang secara bertahap. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui kegiatan bermain peran berdasarkan situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik didorong untuk berinteraksi, bekerja sama, berkomunikasi, mengambil keputusan, serta berani tampil di depan kelas sehingga mampu meningkatkan kepercayaan diri secara bertahap. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Role Playing* mampu meningkatkan partisipasi belajar, keberanian berkomunikasi, serta kepercayaan diri peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan (Al-Ghifary et al., 2024; Khadafi et al., 2025; Febrianti et al., 2023).

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas *Role Playing* dalam meningkatkan partisipasi dan kepercayaan diri siswa, hasil tersebut belum dapat digeneralisasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di jenjang SMA. Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik memiliki karakteristik yang menekankan penghayatan nilai, refleksi moral, komunikasi interpersonal, dan pengambilan keputusan berdasarkan nilai-nilai Kristiani sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan konteks tersebut. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang menguji efektivitas *Role Playing* dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.

Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di SMA melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang berfokus pada peningkatan kepercayaan diri siswa berdasarkan empat indikator utama, yaitu percaya pada kemampuan diri sendiri, bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, optimis dalam menghadapi kesulitan, dan berani mengemukakan pendapat. Penelitian ini juga mengevaluasi keterlaksanaan setiap tahapan model *Role Playing* secara sistematis sekaligus mengukur peningkatan kepercayaan diri siswa pada setiap siklus, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik serta menganalisis peningkatan kepercayaan diri siswa Fase E kelas X-1 SMA Santo Yoseph Medan setelah penerapan model pembelajaran tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik dalam upaya meningkatkan kepercayaan diri siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus memuat keempat tahapan tersebut secara berulang hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SMA Santo Yoseph Medan dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa Fase E kelas X-1 yang terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Objek penelitian adalah peningkatan kepercayaan diri siswa melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik.

Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui penerapan sintaks model pembelajaran *Role Playing* yang meliputi tahap *warming up*, memilih pemain (*participants*), menata panggung (*setting the stage*), menyiapkan pengamat (*observer*), memainkan peran (*enactment*), diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi lanjutan, serta berbagi pengalaman dan penarikan kesimpulan. Siklus I dilaksanakan pada materi Kebangkitan dan Kenaikan Yesus ke Surga, sedangkan Siklus II pada materi Peran Roh Kudus. Perbaikan tindakan pada siklus berikutnya dilakukan berdasarkan hasil refleksi terhadap pelaksanaan siklus sebelumnya.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan model pembelajaran *Role Playing* serta perkembangan kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator penelitian. Dokumentasi

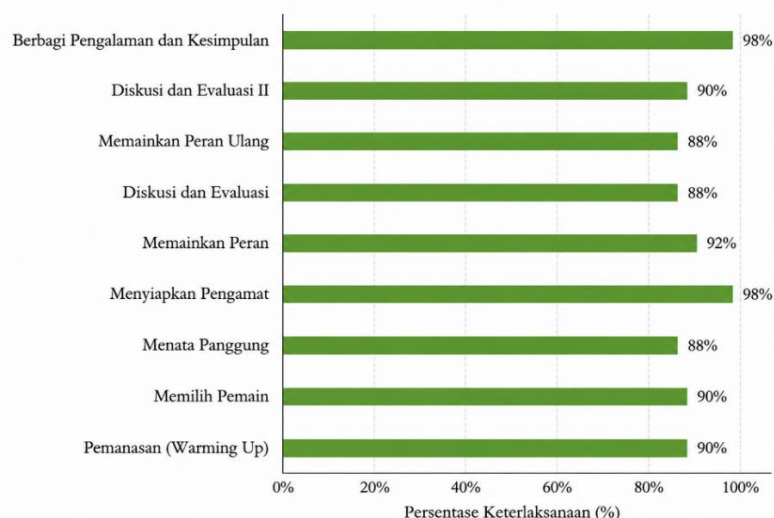
digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, video pembelajaran, modul ajar, lembar kerja peserta didik, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data hasil observasi dihitung dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan model pembelajaran dan perkembangan kepercayaan diri siswa pada setiap siklus, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Sementara itu, data dokumentasi digunakan sebagai pendukung dalam mendeskripsikan pelaksanaan tindakan pada setiap siklus. Penelitian dinyatakan berhasil apabila keterlaksanaan model pembelajaran berada pada kategori sangat baik dan rata-rata kepercayaan diri siswa mencapai kategori baik ( $\geq 73\%$ )

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus pada siswa Fase E Kelas X-1 SMA Santo Yoseph Medan, setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian tindakan pada siklus I yang dilaksanakan pada penerapan model pembelajaran *Role Playing* menunjukkan hasil yang baik.

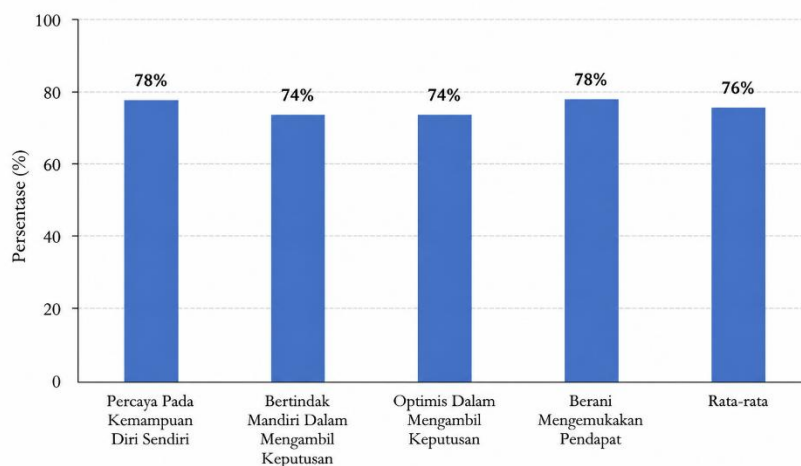


**Gambar 1.** Pelaksanaan Model Pembelajaran *Role Playing* Siklus I

Berdasarkan Gambar 1, penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik di kelas X-1 SMA Santo Yoseph Medan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada Siklus I berada pada kategori sangat baik. Tahap pemanasan (*warming up*) dan pemilihan pemain (partisipan) masing-masing memperoleh persentase 90%, sedangkan tahap menata panggung (ruang kelas) memperoleh persentase 88%. Tahap menyiapkan pengamat (*observer*) dan berbagi pengalaman serta kesimpulan memperoleh persentase tertinggi, yaitu 98%. Selanjutnya, tahap memainkan peran mencapai 92%, sedangkan tahap diskusi dan evaluasi serta memainkan peran ulang masing-masing mencapai 88%. Tahap diskusi dan evaluasi II memperoleh persentase 90%. Secara keseluruhan, rata-rata keterlaksanaan model pembelajaran *Role Playing* mencapai 91,3% dan berada pada kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* pada Siklus I telah terlaksana dengan sangat baik, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan untuk memperoleh hasil yang lebih optimal pada siklus berikutnya.

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah

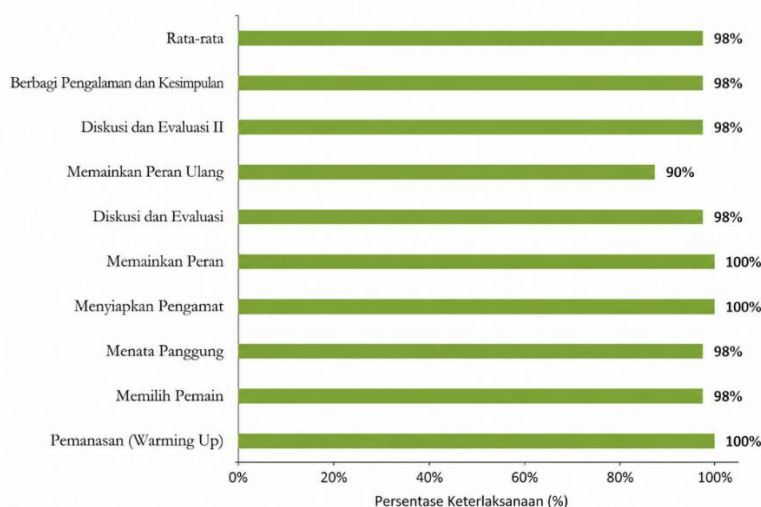
 <https://doi.org/10.51878/secondary.v6i4.12878>



**Gambar 2.** Hasil Kepercayaan Diri Siswa Siklus I

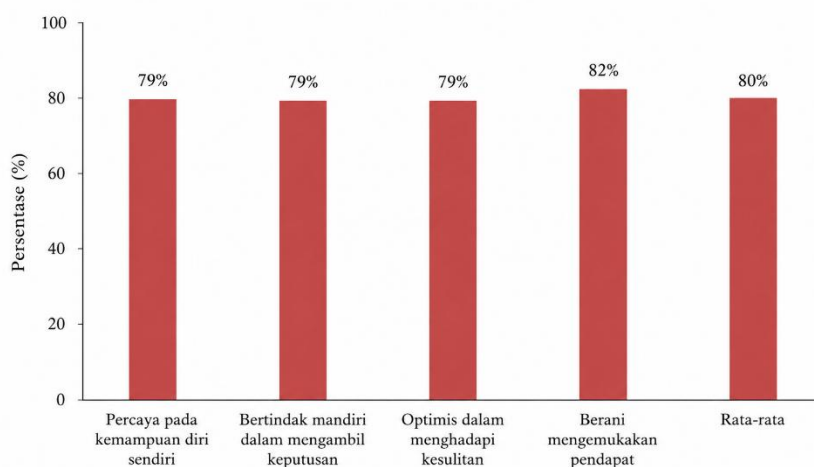
Berdasarkan Gambar 2, hasil kepercayaan diri siswa pada pembelajaran Siklus I menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri peserta didik berada pada kategori baik dengan rata-rata persentase sebesar 76%. Indikator yang memperoleh nilai tertinggi adalah percaya pada kemampuan diri sendiri dan berani mengemukakan pendapat, masing-masing mencapai 78%. Sementara itu, indikator bertindak mandiri dalam mengambil keputusan dan optimis dalam menghadapi kesulitan memperoleh nilai terendah yaitu 74%. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik telah memiliki kepercayaan diri yang cukup baik pada Siklus I, namun masih perlu ditingkatkan terutama pada aspek kemandirian dalam mengambil keputusan dan sikap optimis dalam menghadapi kesulitan.

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, ditemukan beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki, baik dalam pelaksanaan model pembelajaran maupun perkembangan kepercayaan diri siswa. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan perbaikan dengan mengoptimalkan setiap tahapan model pembelajaran *Role Playing* serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif, mengemukakan pendapat, dan menunjukkan kemampuan diri sehingga kepercayaan diri siswa dapat meningkat secara lebih optimal.



**Gambar 3.** Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Siklus II

Berdasarkan Gambar 3, penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada Pendidikan Agama Katolik di kelas X-1 SMA Santo Yoseph Medan menunjukkan hasil yang sangat baik. Penerapan model *Role Playing* telah terlaksana dengan sangat baik pada setiap tahapan pembelajaran. Persentase keterlaksanaan pada tahap pemanasan (*warming up*) mencapai 100%, memilih pemain (partisipan) 90%, menata panggung (ruang kelas) 98%, menyiapkan pengamat (*observer*) 100%, memainkan peran 100%, diskusi dan evaluasi 98%, memainkan peran ulang 90%, diskusi dan evaluasi II 98%, serta berbagi pengalaman dan kesimpulan 98%. Secara keseluruhan, rata-rata keterlaksanaan model pembelajaran *Role Playing* berada pada kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengikuti setiap tahapan pembelajaran dengan optimal selama pelaksanaan Siklus I.



**Gambar 4.** Aspek Kepercayaan Diri Siswa Siklus II

Berdasarkan Gambar 4, hasil kepercayaan diri siswa pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat baik pada setiap indikator. Indikator percaya pada kemampuan diri sendiri memperoleh persentase 79%, indikator bertindak mandiri dalam mengambil keputusan memperoleh persentase 79%, dan indikator optimis dalam menghadapi kesulitan memperoleh persentase 79%. Sementara itu, indikator berani mengemukakan pendapat memperoleh persentase tertinggi yaitu 82%. Secara keseluruhan, rata-rata hasil kepercayaan diri siswa pada Siklus II mencapai persentase 80%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa mengalami peningkatan dan berada pada kategori baik.

Penelitian ini sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu adanya peningkatan kepercayaan diri siswa melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Peningkatan keterlaksanaan model pembelajaran *Role Playing* dari Siklus I ke Siklus II pada setiap tahapan pembelajaran disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Peningkatan Model *Role Playing*

| Tahapan Model <i>Role Playing</i>      | Perolehan Skor Rata-rata |               | Peningkatan (%) |
|----------------------------------------|--------------------------|---------------|-----------------|
|                                        | Siklus I (%)             | Siklus II (%) |                 |
| Pemanasan ( <i>Warming Up</i> )        | 90                       | 100           | 10              |
| Memilih Pemain ( <i>Participants</i> ) | 90                       | 98            | 8               |

|                                              |           |           |          |
|----------------------------------------------|-----------|-----------|----------|
| Menata Panggung ( <i>Setting the Stage</i> ) | 88        | 98        | 10       |
| Menyiapkan Pengamat ( <i>Observer</i> )      | 98        | 100       | 2        |
| Memainkan Peran ( <i>Enactment</i> )         | 92        | 100       | 8        |
| Diskusi dan Evaluasi                         | 88        | 98        | 10       |
| Memainkan Peran Ulang                        | 88        | 90        | 2        |
| Diskusi dan Evaluasi Lanjutan                | 90        | 98        | 8        |
| Berbagi Pengalaman dan Penarikan             | 98        | 98        | 0        |
| Kesimpulan                                   |           |           |          |
| <b>Rata-rata</b>                             | <b>91</b> | <b>98</b> | <b>7</b> |

Berdasarkan Tabel 2, keterlaksanaan model pembelajaran *Role Playing* mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Secara umum, hampir seluruh tahapan pembelajaran menunjukkan perbaikan, terutama pada tahap pemanasan, penataan panggung, serta diskusi dan evaluasi yang mengalami peningkatan paling menonjol. Sementara itu, tahap berbagi pengalaman dan penarikan kesimpulan tetap menunjukkan keterlaksanaan yang sangat baik pada kedua siklus. Temuan ini mengindikasikan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan setelah refleksi Siklus I berhasil mengoptimalkan implementasi setiap sintaks *Role Playing*, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan melibatkan siswa secara lebih aktif. Peningkatan kepercayaan diri siswa pada setiap indikator setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dari Siklus I ke Siklus II ditunjukkan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Tabel Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa

| Aspek                                       | Perolehan Skor Rata-rata |           | Peningkatan<br>(Dari Siklus I-<br>Siklus II) |
|---------------------------------------------|--------------------------|-----------|----------------------------------------------|
|                                             | Siklus I                 | Siklus II |                                              |
| Percaya Pada Kemampuan Diri Sendiri         | 78%                      | 79%       | 1%                                           |
| Bertindak Mandiri Dalam Mengambil Keputusan | 74%                      | 79%       | 5%                                           |
| Optimis Dalam Menghadapi Kesulitan          | 74%                      | 79%       | 5%                                           |
| Berani Mengemukakan Pendapat                | 78%                      | 82%       | 4%                                           |
| Rata-rata                                   | 76%                      | 80%       | 4%                                           |

Berdasarkan Tabel 3, kepercayaan diri siswa mengalami peningkatan pada seluruh aspek yang diamati setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Peningkatan paling menonjol terjadi pada aspek kemandirian dalam mengambil keputusan dan optimisme dalam menghadapi kesulitan, sedangkan aspek percaya pada kemampuan diri sendiri juga mengalami peningkatan meskipun relatif lebih kecil. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Role Playing* tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri siswa secara umum, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap berbagai dimensi kepercayaan diri yang menjadi fokus penelitian.

## Pembahasan

Peningkatan kepercayaan diri siswa setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing* menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan partisipasi aktif mampu membangun keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya. Dalam kegiatan bermain peran,

siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat secara langsung dalam memahami permasalahan, menentukan tindakan, menyampaikan pendapat, serta berinteraksi dengan anggota kelompok. Keterlibatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang autentik sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk membuktikan kemampuan yang dimilikinya. Menurut Bandura (1997), keyakinan individu terhadap kemampuannya (*self-efficacy*) berkembang melalui pengalaman keberhasilan (*mastery experience*), yaitu ketika seseorang mampu menyelesaikan tugas yang dihadapi. Semakin sering siswa memperoleh pengalaman keberhasilan dalam pembelajaran, semakin kuat pula keyakinan mereka untuk menghadapi tugas-tugas berikutnya.

Keberhasilan *Role Playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri juga dipengaruhi oleh karakteristik model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar. Selama proses bermain peran, siswa memperoleh kesempatan untuk mengemukakan gagasan, berkomunikasi, bekerja sama, serta menerima umpan balik dari guru maupun teman sebaya. Interaksi tersebut membentuk lingkungan belajar yang mendukung berkembangnya rasa percaya diri karena siswa merasa memperoleh dukungan sosial sekaligus penguatan terhadap kemampuan yang dimilikinya. Dalam perspektif *self-efficacy*, penguatan melalui pengalaman sosial dan dorongan verbal (*verbal persuasion*) berperan dalam meningkatkan keyakinan individu terhadap kemampuannya menyelesaikan suatu tugas (Bandura, 1997). Kondisi tersebut menjelaskan mengapa pembelajaran *Role Playing* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif bagi perkembangan aspek afektif siswa. Analisis ini sejalan dengan temuan Miranda et al. (2019) yang menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam kegiatan bermain peran mampu memperkuat kepercayaan diri peserta didik selama proses pembelajaran.

Peningkatan yang terjadi pada aspek kemandirian dalam mengambil keputusan dan optimisme menghadapi kesulitan menunjukkan bahwa *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar menghadapi situasi yang menuntut pemecahan masalah secara mandiri. Selama memainkan peran, siswa dituntut menentukan tindakan yang sesuai dengan skenario, menyesuaikan respons terhadap situasi yang berkembang, serta menyelesaikan berbagai kendala yang muncul selama pementasan. Pengalaman tersebut membantu siswa membangun keyakinan bahwa mereka mampu mengatasi tantangan melalui usaha yang dilakukan. Menurut Bandura (1997), individu yang memiliki *self-efficacy* tinggi cenderung memandang kesulitan sebagai tantangan yang dapat diatasi, bukan sebagai ancaman yang harus dihindari. Oleh karena itu, peningkatan optimisme dan kemandirian yang diperoleh siswa menunjukkan berkembangnya kemampuan regulasi diri sebagai bagian dari meningkatnya *self-efficacy*. Analisis tersebut didukung oleh temuan Juniati et al. (2026) dan Satodin et al. (2026) yang memperlihatkan bahwa aktivitas bermain peran mampu mengembangkan keberanian, kemampuan berinteraksi, dan kepercayaan diri melalui pengalaman belajar yang melibatkan partisipasi aktif. Efektivitas model pembelajaran *Role Playing* dalam mendukung peningkatan kepercayaan diri peserta didik (Haliza & Nugrahani, 2021).

Aspek keberanian mengemukakan pendapat juga mengalami perkembangan karena *Role Playing* menyediakan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide tanpa hanya berorientasi pada jawaban yang benar atau salah. Pembelajaran berlangsung melalui dialog, kerja sama, dan refleksi sehingga siswa lebih terdorong untuk menyampaikan pandangan maupun memberikan tanggapan terhadap pendapat teman. Situasi tersebut mengurangi rasa takut melakukan kesalahan sekaligus meningkatkan keyakinan siswa terhadap kemampuan berkomunikasi yang dimilikinya. Pengalaman berinteraksi secara berulang selama proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang memperkuat kepercayaan diri karena siswa

memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan sosialnya secara langsung. Interpretasi ini sejalan dengan hasil penelitian Vornika (2026) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain peran mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan aktif dan perkembangan kepercayaan diri peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kepercayaan diri siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran tertentu, tetapi juga oleh kualitas pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif, berinteraksi dengan teman, mengambil keputusan, dan merefleksikan pengalaman belajarnya, mereka secara bertahap membangun keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki. Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mampu mengembangkan aspek afektif yang diperlukan siswa dalam menghadapi berbagai situasi belajar maupun kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan bermakna sekaligus meningkatkan kepercayaan diri siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.

## KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa Fase E kelas X-1 SMA Santo Yoseph Medan pada pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Peningkatan tersebut terlihat dari semakin optimalnya keterlaksanaan setiap tahapan *Role Playing* pada setiap siklus yang diikuti oleh meningkatnya kepercayaan diri siswa pada aspek percaya terhadap kemampuan diri sendiri, bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, optimis menghadapi kesulitan, dan berani mengemukakan pendapat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, berinteraksi, mengambil keputusan, dan merefleksikan pengalaman belajar mampu memperkuat keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan aspek afektif siswa, khususnya kepercayaan diri.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Guru dapat memanfaatkan model ini untuk mengembangkan kompetensi sosial dan afektif siswa secara lebih seimbang dengan pencapaian kompetensi akademik. Penelitian ini masih terbatas pada satu kelas dan satu mata pelajaran dengan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang berbeda, serta menggunakan desain penelitian eksperimen atau kuasi eksperimen agar efektivitas model *Role Playing* terhadap kepercayaan diri maupun variabel afektif lainnya dapat diuji secara lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.

- <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/id/article/view/7757>
- Agatha, Y., & Hazim, H. (2024). Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Dasar melalui Psikoedukasi Kecerdasan Interpersonal. *Publikasi Pendidikan*, 14(2), 205-212. <https://doi.org/10.70713/publikan.v14i2.63644>
- Al-Ghifary, B. G., Nurmala, M. D., & Wahyuningsih, L. (2024). Efektifitas Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Bayah. *Edu Sociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 7(2), 411-419. <https://doi.org/10.33627/es.v7i2.2805>
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York, NY: W. H. Freeman.
- 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. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3641>
- Ginting, E. B., Ginting, A. F. T., & Waruwu, E. (2025). Implementation Of Think, Talk, Write Learning Model To Improve Students Self-Confidence And Learning Outcomes. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(01), 38-47. <https://doi.org/10.53977/ps.v5i01.2683>
- Haliza, R. N., & Nugrahani, R. F. (2021). Metode Role Play Terhadap Kepercayaan Diri Siswa. *Psikodinamika: Jurnal Literasi Psikologi*, 1(2), 133-142. <https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v1i2.850>
- Jelita, S. K., & Sholehuddin, S. (2024). Upaya guru meningkatkan kepercayaan diri siswa. *SEMNASFIP*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23641>
- Juleha, J., Aliya, N., & Suleho, S. (2025). Pendidikan sebagai proses memanusiakan manusia. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(3), 386-396. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i3.959>
- Juniati, J., Ambalinggi, E., & Febrianti, A. (2026). Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Kelas X SMK yang Mengalami Kecemasan Berbicara di Depan Kelas Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing. *Sabar: Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Katolik*, 3(2), 18-27. <https://doi.org/10.61132/sabar.v3i2.2043>
- Khadafi, A., Qomariyah, S., & Fajarwati, D. (2025). Implementasi Role Playing dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Mata Pelajaran PAI Kelas 1 di Sekolah SDIT Nabawi. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(1), 249-261. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i1.1246>
- Lumbanbatu, J. S., & Sihombing, M. (2024). Bentuk-Bentuk Motivasi Guru PAK dalam Pengembangan Iman Peserta Didik Kelas XI di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 12043-12053. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.12017>
- Miranda, I., Al Hakim, I., & Wibowo, B. Y. (2019). Efektivitas teknik role playing untuk meningkatkan kepercayaan diri. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 4(2).

<https://dx.doi.org/10.30870/jpbk.v4i2.6718>

- Satodin, E., Patandung, M. S., Manati, W. D., Liling, N. N., & Marianty, F. (2026). Penerapan Teknik Role Playing dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Remaja di SMA Kristen Rantepao. *Sabar: Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Katolik*, 3(1), 162-171. <https://doi.org/10.61132/sabar.v3i1.2047>
- Vornika, M. (2026). Implementasi Metode Sosiodrama Bermain Peran (Role Playing) Pembelajaran Sejarah Kepercayaan Diri XI IPS SMA Negeri 2 Sungai Penuh Provinsi Jambi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 6(1), 184-208. <https://doi.org/10.31004/innovative.v6i1.21412>