

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN
DENGAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP
KEPERCAYAAN DIRI SISWA SMA NEGERI 15
KABUPATEN MERANGIN**

SKRIPSI



**PEPI PEBRIYANTI
NIM. 207190016**

**PROGRAM STUDI TADRIS BIOLOGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
JAMBI
2023**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN
DENGAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP
KEPERCAYAAN DIRI SISWA SMA NEGERI 15
KABUPATEN MERANGIN**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Strata (S1)**



**PEPI PEBRIYANTI
NIM. 207190016**

**PROGRAM STUDI TADRIS BIOLOGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
JAMBI
2023**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
JAMBI

FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro
Jambi 36363

Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.iainjambi.ac.id

NOTA DINAS

Hal : Nota Dinas
Lampiran : -

Kepada
Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
Di Jambi

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Pepi Pebriyanti
NIM : 207190016
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media *Flashcard* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Tadris Biologi Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang Tadris Biologi.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara di atas dapat segera di munaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Jambi, 20 Juni 2023
Mengetahui,
Pembimbing I

Jg

Dr. Try Susanti, S.Si., M.Si
NIP. 19760303200501 2 005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.iainjambi.ac.id

NOTA DINAS

Hal : Nota Dinas
Lampiran : -

Kepada
Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
Di Jambi

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Pepi Pebriyanti
NIM : 207190016
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media *Flashcard* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Tadris Biologi Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang Tadris Biologi.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara di atas dapat segera di munaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Jambi, 09 Mei 2023
Mengetahui,
Pembimbing II

Suraida, S.Si., M.Si
NIP. 19781220200912 2 002

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli;
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Jambi-Ma. Bulian KM 16 Simp.Sei Duren Kab. Muaro Jambi 36363

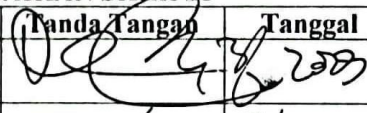
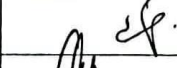
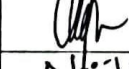

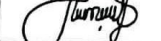
PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nomor : B. 46/D 1/KP 01-21/08/2023

Skripsi dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran dengan Media *Flashcard* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin**” yang telah dimunaqasahkan oleh Sidang Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi pada :

Hari/Tanggal : Jum'at/14 Juli 2023
 Jam : 08.00-09.30 WIB
 Tempat : Ruang Sidang Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 Nama : Pepi Pebriyanti
 NIM : 207190016
 Nilai Munaqasah : 84,67

Telah diperbaiki sebagaimana hasil sidang di atas dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan Pengesahan Perbaikan Skripsi.

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI			
No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. H. Salahuddin, S.Pt., M.Si (Ketua Sidang)		14/07/2023
2.	Muhsin Chatib, M.Pd (Sekretaris Sidang)		03/08-2023
3.	Devie Novallyan, M.Pd (Penguji I)		3 Agustus 2023
4.	Nanda Gusriani, M.Pd (Penguji II)		2 Agustus '23
5.	Dr. Try Susanti, S.Si., M.Si (Pembimbing I)		7/23 08
6.	Suraida, S.Si., M.Si (Pembimbing II)		3 Agustus 23

Jambi, Agustus 2023
 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



Dr. H. Fadillah, M.Pd
 NIP. 19670711 199203 2004

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi bukan hasil karya saya sendiri atau terindikasi adanya unsur plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Jambi, 8 Mei 2023



Pepi Pebriyanti
NIM.207190016

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan membekaliku dengan ilmu serta mengenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Karya ini saya persembahkan untuk :

Kupersembahkan skripsi saya ini kepada Ibu (Jusniarti) dan Bapak (Karpidi) yang telah memberikan kasih sayang, secara dukungan, ridho, dan semangat yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat ku balas hanya dengan selebar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Ke dua orang tua saya yang tak, kenal lelah memperjuangkan saya sehingga saya dapat duduk dari bangku sekolah dasar sampai kebangku perguruan tinggi yang tak, kenal siang maupun malam mendo'akan saya agar dapat menyelesaikan skripsi saya ini.

Adik-adikku tercinta, Suci Rahmawati dan Alhalim yang selalu menghiburku.

Terimakasih.....

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

MOTTO

وَلَا تَهْنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ (١٣٩)

Artinya :

“Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman.” (QS. Ali imran : 139)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa yang kita tidak mengetahui kecuali apa yang diajarkan-Nya, atas hidayah-Nya hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat dan salam atas Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alahi Wasallam Pembawa risalah pencerahan bagi manusia.

Penelitian skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat akademik guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini tidak banyak melibatkan pihak yang telah memberikan motivasi baik moril maupun materil, untuk memenuhi kolom ini peneliti menyampaikan terimakasih dan penghargaan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Su’adi Asy’ari, MA, Ph.D selaku Rektor UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
2. Ibu Dr. Hj. Fadlilah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
3. Ibu Dwi Gusfarenie, S.Pd., M.Pd dan Bapak Reza Ma’ruf, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tadris Biologi dan Sekretaris Program Studi Tadris Biologi.
4. Bunda Dr. Try Susanti, S.Si., M.Si selaku Dosen Pembimbing I dan ibu Suraida, S.Si., M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan mencurahkan pemikirannya demi mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Nining Nuraida, M.Pd selaku validator Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran dan Bapak Dr. H. Salahuddin, S.Pt. M.Si selaku validator instrumen angket yang telah meluangkan waktu dan mencurahkan pemikirannya demi mengarahkan penulis dalam menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran dan instrumen ini.
6. Bapak Jum’asis, S.Pd selaku Kepala SMA Negeri 15 Merangin.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

7. Ibu Jamrianis, S.Pd selaku Guru Bidang Studi Biologi di SMA Negeri 15 Merangin.

Semoga amal baik bantuan dan bimbingan serta saran dari berbagai pihak mendapatkan balasan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Disamping itu penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi para pembaca pada umumnya.

Jambi, Mei 2023



Pepi Pebriyanti
NIM.207190016

ABSTRAK

Nama : Pepi Pebriyanti
Program Studi : Tadris Biologi
Judul : Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran dengan Media *Flashcard* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15 Merangin

Kepercayaan diri merupakan aspek yang berakinkan atau kemampuan diri seseorang yang tidak terpengaruh oleh orang lain. Tujuan penelitian adalah membuktikan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan metode bermain peran dengan media *flashcard* terhadap kepercayaan diri siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Merangin. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis *True Experimental Design*, dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group*. Populasi penelitian adalah kelas X, dan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Cluster Random Sampling*. dari pengumpulan data melalui angket. Hasil uji validitas instrumen angket siswa divalidasi oleh seorang ahli. Hasil uji dilakukan menggunakan program SPSS untuk *Windows* versi 25. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $\text{sig. } 0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa penelitian dapat diterima. Jadi, skor *pre-test* rata-rata 56,00 dan skor *post-test* rata-rata 70,40. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran dengan media *flashcard* berpengaruh pada kepercayaan diri siswa di kelas X SMA Negeri 15 Merangin, dengan besarnya pengaruh efek perlakuan 1,24 dan persentase 88%.

Kata Kunci : Metode Bermain Peran, Kepercayaan diri siswa

ABSTRACT

Name : Pepi Pebriyanti
Study Program : Biology Education
Title : The Effect of Using the Role Playing Method with Flashcard Media on Student Confidence at SMA Negeri 15 Merangin

Confidence is an aspect of self-belief or ability that is not influenced by other people. The aim of the study was to prove whether or not there was an effect of using the role playing method with flashcard media on students' self-confidence at 15 Merangin State Senior High School. This research is a quantitative research of the True Experimental Design type, with the Pretest-Posttest Control Group research design. The research population is class X, and the sampling technique used is Cluster Random Sampling. from collecting data through questionnaires. The results of the validity test of the student questionnaire instrument were validated by an expert. After the data was validated, the test results were performed using the SPSS program for Windows version 25. The results of the hypothesis test showed that $\text{sig. } 0.000 < 0.05$, which indicates that the study is acceptable. So, the average pre-test score is 56.00 and the average post-test score is 70.40. The results showed that the role playing method using flashcard media had an effect on students' self-confidence in class X SMA Negeri 15 Merangin, with a treatment effect of 1.24 and a percentage of 88%.

Keywords: Role Playing Method, Student confidence

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kajian Teori	8
B. Kerangka Pikir	23
C. Hipotesis Penelitian	24
D. Penelitian yang Relevan	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Pendekatan Penelitian	27
B. Desain Penelitian	27
C. Tempat dan Waktu Penelitian	28
D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	29

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
- Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

E. Variabel-Variabel dan Perlakuan Data.....	3
F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	31
G. Teknik Analisis Data.....	37
H. Hipotesis Statistik.....	42
I. Jadwal Penelitian.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan Hasil Penelitian	56
BAB V PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	65
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	107

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Studi Relevan	25
Tabel 2. Desain Pretest-Posttest Control Group Design	28
Tabel 3. Jumlah Populasi siswa	29
Tabel 4. Jumlah Sampel Siswa.....	30
Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Kepercayaan Diri.....	34
Tabel 6. Skor Skala Likert	35
Tabel 7. Kriteria Interpretasi Nilai <i>Cohen's d</i>	40
Tabel 8. Kriteria penafsiran persentase	40
Tabel 9. Jadwal Penelitian.....	43
Tabel 10. Skor Hasil Uji Validitas	45
Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas.....	47
Tabel 12. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	48
Tabel 13. Hasil uji homogeneity of variances.....	50
Tabel 14. Hasil Uji Paired Sample T-Test	51
Tabel 15. Hasil Uji Paired Sample T-Test	51
Tabel 16. Hasil Uji Paired Sample T-Test	52
Tabel 17. Analisis data hasil pretest dan posttest.....	53
Tabel 18. Distribusi kepercayaan diri pengolahan presentase eksperimen.....	54
Tabel 19. Distribusi kepercayaan diri pengolahan presentase kontrol.....	55
Tabel 20. Persentase Kepercayaan Diri Siswa	58

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Pikir.....	23
Gambar 2 Uji Normalitas dengan histogram <i>pretest</i> eksperimen	49
Gambar 3 Uji Normalitas dengan histogram <i>pretest</i> kontrol	49
Gambar 4 Uji Normalitas dengan histogram <i>posttest</i> eksperimen.....	49
Gambar 5 Uji Normalitas dengan histogram <i>posttest</i> kontrol.....	50

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi Angket.....	65
Lampiran 2. Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	67
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	70
Lampiran 4. Angket Uji Coba Validitas	87
Lampiran 5. Hasil Angket Uji Coba Validitas	91
Lampiran 6. Data Angket Yang Valid	93
Lampiran 7. Angket Sebelum Perlakuan	94
Lampiran 8. Angket Sesudah Perlakuan	96
Lampiran 9. Uji Normalitas	98
Lampiran 10. Uji Homogenitas.....	99
Lampiran 11. Data Statistik Deskriptif.....	100
Lampiran 12. Data Statistik Deskriptif.....	101
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	102
Lampiran 14. Kartu Bimbingan Skripsi/Tugas Akhir.....	105

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang dibutuhkan oleh setiap individu. Pendidikan dapat diartikan usaha sadar untuk menjadikan diri lebih berharga. Disebutkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa pendidikan adalah proses penanaman pengetahuan dan keterampilan pada diri seseorang atau sekelompok orang yang bertujuan untuk mendewasakan manusia melalui pola asuh, pendidikan, dan pelatihan. Salah satu definisi umum dari pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam proses pendidikan, siswa akan terlibat dalam proses pengajaran, disebut juga proses belajar, dimana mereka akan mempelajari informasi dan konsep yang masih belum jelas bagi mereka dalam konteks kehidupan sehari-hari, baik dalam bidang sosial maupun akademik. lingkungan. Tujuan proses pendidikan adalah mencapai hasil belajar yang terbaik. (Abraham, 2014 : 88).

Pendidikan sangat penting dalam mengembangkan rasa percaya diri siswa karena membantu mereka mengenali dan percaya pada potensi penuh mereka, yang akan membantu mereka menghadapi perubahan lingkungan hidup mereka. Seorang guru memainkan peran penting dalam membantu siswa mewujudkan potensi mereka karena sekolah, sebagai lembaga pendidikan, mempunyai tugas untuk membentuk mereka menjadi siswa yang kreatif dan terlibat (Dwi, dkk. 2021: 40).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), termasuk biologi, merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang kehidupan di alam semesta. Fakta, gagasan, hipotesis, atau generalisasi ini semuanya dapat digunakan untuk menjelaskan kejadian-kejadian dalam kehidupan. Pembelajaran biologi merupakan langkah awal yang harus dilakukan seorang anak untuk mempelajari dan memahami gagasan tentang alam serta mengembangkan kemampuan kognitifnya agar anda dapat berpartisipasi aktif dalam menerapkan

ilmunya di sekolah. Pada dasarnya, perkuliahan sains bertujuan untuk memberikan siswa berbagai pengetahuan dan keterampilan yang dapat membantu pemahaman mereka tentang alam. Atas dasar pemikiran tersebut maka diperlukan penekanan pada aktivitas belajar siswa yang aktif dalam teknik pembelajaran yang perlu diciptakan (Kurniawati, 2018 : 51).

Bertindak sebagai bagian (*role playing*) adalah metode pengajaran yang melibatkan simulasi situasi atau peristiwa yang mungkin dialami individu atau tindakan atau perilakunya dalam situasi sosial. Agar siswa dapat mengatasi suatu permasalahan yang bersumber dari suatu konteks sosial, maka akting peran merupakan suatu pendekatan pengajaran dimana guru menugaskan siswa untuk mendramatisir suatu latar sosial yang melibatkan suatu masalah atau permasalahan (Yanto, 2015 : 54).

Memainkan suatu peran melibatkan memerankan peran yang telah ditentukan sebelumnya. Pendekatan *role play*, menurut Sudjana, merupakan sarana mengajar melalui dramatisasi berbagai perilaku interaksi sosial. Bermain peran membantu anak-anak mempelajari konten dengan mengembangkan imajinasi mereka dan menghormatinya (Octavia, 2020 : 62).

Ghufron, Risnawita, (2010 : 33) Rasa percaya diri merupakan komponen krusial dalam kepribadian seseorang. Kurangnya rasa percaya diri akan menimbulkan banyak masalah dalam diri seseorang. Kualitas terpenting yang harus dimiliki seseorang di depan umum adalah kepercayaan diri. Sebab, seseorang bisa saja menyadari seluruh potensi yang dimilikinya ketika ia memiliki rasa percaya diri.

Persepsi dan sentimen siswa tentang bakat mereka dalam bidang kepercayaan diri, optimisme, objektivitas, tanggung jawab, dan pemikiran yang masuk akal dan realistis dibentuk oleh keyakinan mereka tentang diri mereka sendiri. Keyakinan adalah perasaan kompetensi, kemampuan, dan jaminan bahwa seseorang dapat membentuk opini yang baik tentang diri sendiri atau keadaan di mana ia berada untuk mencapai tujuan (Yulianto, dkk. 2020 : 98).

Orang yang memiliki keterampilan sosial yang kuat dan lingkungan yang mendukung akan mengembangkan rasa percaya diri yang tinggi. Rasa percaya



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

diri merupakan salah satu komponen krusial dalam kepribadian seseorang. Tanpa rasa percaya diri, seseorang akan mengalami banyak kesulitan. Kemampuan untuk mengekspresikan seluruh potensi diri dimungkinkan oleh rasa percaya diri, sehingga merupakan kualitas yang paling berharga dalam interaksi sosial. Bakat dan kemampuan yang dimiliki mungkin juga akan berdampak pada tingkat kepercayaan diri tersebut (Amri, 2018 : 157).

Media mengacu pada media apa pun yang dapat digunakan untuk mengirimkan data atau ide asalnya dari wadah sampai wadah lain. Alat yang dimanfaatkan untuk pembelajaran dapat berupa apa saja mulai dari buku, film hingga permainan, dan tujuannya adalah untuk membangkitkan minat peserta didik dan memfasilitasi pembelajaran mereka (Koi et al., 2020 : 240).

Guru dapat membuat kartu flash mereka sendiri atau memanfaatkan yang sudah jadi untuk membantu peserta didik mereka mempelajari materi baru. Kartu tersebut berisi gambar serta kata yang bisa dibuat sepadan ukurannya dengan siswa dihadapinya (Dahlan, 2020 : 102). Tujuan peneliti menggunakan Media *flashcard* adalah sebagai alat bantu metode bermain peran dengan menambah kepercayaan diri peserta didik.

Seseorang harus memiliki rasa percaya diri, menurut Mufarrohah (dalam Haliza & Nugrahani, 2021 : 134), agar potensi yang dimiliki dapat terwujud secara maksimal. Lauster mengartikan rasa percaya diri sebagai suatu sikap atau keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakan yang dilakukannya, orang tersebut tidak terlalu cemas, merasa bebas berbuat semaunya dan mempertanggungjawabkan perbuatannya, adalah santun dalam berhubungan dengan orang lain, memiliki dorongan berprestasi, dan dapat mengenali kelebihan dan kekurangan diri.

Menurut penelitian Tusaroh & Juhji (2020 : 3), rasa percaya diri membuat orang merasa nyaman dengan lingkungannya, sehingga membuat mereka lebih percaya diri dalam tindakan dan pilihan yang mereka ambil untuk mencapai tujuan mereka. Siswa harus memiliki rasa percaya diri untuk mengembangkan sikap belajar yang positif dan mencapai tingkat keberhasilan akademik tertinggi. Permasalahan seperti ini sering kali berdampak pada

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

rendahnya rasa percaya diri siswa. Permasalahan rasa percaya diri siswa tentunya berdampak pada prestasi belajarnya yang cenderung menurun.

Namun kenyataan di lapangan berdasarkan hasil 3 hari observasi yang dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Merangin dan wawancara dengan guru biologi belum memanfaatkan metode bermain peran dengan media *flashcard*. Observasi dilakukan pada tanggal 17, 18, dan 21 November 2022. Berdasarkan wawancara dengan guru biologi yaitu Ibu Jamrianis, S.Pd menyatakan bahwa peserta didik sering menganggap kelas biologi membosankan karena membutuhkan begitu banyak hafalan, latihan, dan ketelitian. Mayoritas peserta didik cenderung keluar atau berhenti memperhatikan selama kelas biologi. Banyak siswa di kelas biologi terlihat tidak tertarik, tidak nyaman bertanya, dan bahkan tidak menyukai bahasa yang kami gunakan. Inilah yang dirasakan para ilmuwan dan akademisi ketika mereka melakukan studi dan observasi. Akibatnya, kemampuan untuk berpikir kreatif tentang bagaimana membuat biologi menarik bagi siswa sangat penting bagi calon guru biologi. Strategi pendidikan yang efektif sangat penting. Peneliti memanfaatkan teknik bermain peran dengan cara ini.

Faktanya peserta didik kelas X SMA Negeri 15 Merangin memiliki rasa percaya diri yang kurang baik. Hal ini terlihat dari adanya tanda-tanda lahiriah seperti kurang beraninya menyuarakan pendapat atau bertanya kepada guru, kecenderungan diam karena takut salah menjawab, rasa canggung saat diminta berbicara di depan siswa dan keengganan ketika berbicara di depan kelas. Peneliti ingin mengetahui lebih jauh pengaruh *role playing* dengan media *flashcard* terhadap rasa percaya diri siswa berdasarkan temuan observasi yang dilakukan di atas.

Berlandaskan hasil penelitian dan pembahasan (Mutia, 2014) peserta didik kelas X Laboratorium Madrasah Aliyah Kota Jambi lebih banyak belajar biologi melalui kombinasi *role playing* dan *flashcard*. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik biologi di Laboratorium Madrasah Aliyah Kota Jambi memperoleh manfaat dari pemanfaatan metode bermain peran dengan media *flashcard*. Dan hasil penelitian dan pembahasan (Haliza &



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

Nugrahani, 2021) Dipaparkan Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Harga Diri peserta didik Madrasah Diniyah Miftahul Huda IV Kepanjen. Hasil Independent Sample t-test menandakan bahwa perbedaan perlakuan antara kedua kelompok memiliki pengaruh yang signifikan secara statistik. Dan hasil penelitian (Solihah, 2019) Keyakinan diri peserta didik kelas IX SMP Negeri 10 Kota Serang ditemukan dipengaruhi oleh strategi bermain peran. Peneliti menemukan bahwa peserta didik kelas sembilan SMPN 10 Kota Serang menjadi lebih percaya diri setelah mengikuti kegiatan bermain peran. dengan taraf sig. 5% ($\alpha = 0,05$) diperoleh t sejumlah 11,671 dengan $df = N-1 = 11$. Sehingga diperoleh t tabel = 2,2010. Angkanya menjadi $11.67 > 12.2010$ untuk T-hitung dan T-table. Hal ini menghasilkan penerimaan H_a dan menyatakan bahwa strategi bermain peran berhasil meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Berlandaskan latar belakang yang sudah dijabarkan tersebut, peneliti mempunyai keinginan lebih lanjut tentang **“Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media *Flashcard* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin”**.

B. Identifikasi Masalah

Menurut uraian yang sudah dijabarkan tersebut, jadi persoalan yang bisa diidentifikasi :

1. Peserta didik tidak berani mengajukan pertanyaan pada guru.
2. Kurang percaya diri pada saat menjabarkan gagasannya.
3. Peserta didik cenderung diam dikelas hanya karena malu dan takut salah.
4. Peserta didik merasa canggung saat tampil depan kelas.

C. Pembatasan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah di atas, peneliti memiliki batasan masalah berupa :

1. Metode pembelajaran yang diterapkan dengan memanfaatkan metode bermain peran dengan media *flashcard*.
2. Peneliti melangsungkan penelitian di kelas X SMA Negeri 15 Merangin.
3. Konsep yang diajarkan pada penelitian ini tentang Ekosistem.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

D. Rumusan Masalah

Berlandaskan persoalan tersebut, jadi rumusan persoalan pada peneliti ini berupa apakah ada pengaruh yang signifikan Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media *Flashcard* Di SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin. Pertanyaan penelitiannya berupa:

1. Berapa skor kepercayaan diri murid yang memanfaatkan metode bermain peran dengan media *flashcard* di SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin?
2. Berapa skor kepercayaan diri murid tanpa memanfaatkan metode bermain peran dengan media *flashcard* di SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin?
3. Berapa besar pengaruh metode bermain peran dengan media *flashcard* terhadap kepercayaan diri siswa kelas X SMA Negeri 15 Merangin?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berlandaskan masalah penelitian yang sudah dijabarkan tersebut, jadi maksud penelitian berupa :

- 1) Tujuan Penelitian
 - a. Memperoleh data skor kepercayaan diri siswa yang memanfaatkan metode bermain peran dengan media *flashcard* di SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin.
 - b. Memperoleh data skor kepercayaan diri peserta didik yang tidak memanfaatkan metode bermain peran dengan media *flashcard* di SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin.
 - c. Memperoleh data besar atau signifikansi pengaruh pemanfaatan metode bermain peran dengan media *flashcard* pada kepercayaan diri peserta didik di SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin.

2. Kegunaan Penelitian

Harapannya, penelitian ini terdapat kegunaan, terutama bisa berfaedah dalam hal selaku berikut :

- a. Guru dapat memanfaatkan *flashcard* ini sebagai bahan masukan dalam kegiatan bermain peran, suatu pendekatan yang terbukti dapat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

meningkatkan harga diri peserta didik, khususnya di SMA Negeri 15 Merangin.

- b. Bagi institusi pendidikan, Penelitian ini bertujuan untuk berkontribusi pada literatur akademis dengan menyelidiki kemanjuran kegiatan bermain peran dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik saat belajar biologi.
- c. Temuan penelitian ini dapat menambah pemahaman peneliti tentang bagaimana penggunaan *role playing* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dan untuk menyelesaikan program Sastra Tingkat 1 (S1)
- d. Program Studi ini dapat memberikan data dan wawasan yang dibutuhkan Program Studi untuk mengatasi tantangan dan membuat pilihan kebijakan penting. Dan potensi nilai temuan penelitian nantinya untuk tujuan program dan ilmiah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kepercayaan diri siswa

a. Pengertian kepercayaan diri

Menurut Bandura yang dikutip oleh Siska dkk (*dalam Afifah et al., 2022 : 3*) kepercayaan diri adalah suatu keyakinan bahwa seseorang dapat bertindak dengan cara yang akan menghasilkan hasil yang diinginkan. Seseorang yang percaya diri merasa nyaman dengan dirinya sendiri.. Dalam diri siswa seharusnya sudah bisa menerapkan keyakinan yang dimilikinya bahwa dia mampu dalam mengerjakan apa yang ingin dicapainya.

Menurut ahli psikologi Sigmund Freud, kepercayaan diri merupakan salah satu tingkatan rasa sugesti tertentu yang berkembang dalam diri seseorang sehingga merasa yakin dalam berbuat sesuatu. Menurut Thantawy percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan suatu tindakan (Mamlu'ah, 2019 : 31).

Menurut Lauster (*dalam Ghufroon & Risnawita, 2010 : 34*) mendefinisikan kepercayaan diri diperoleh dari pengalaman hidup. Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang berupa keyakinan atau kemampuan diri seseorang sehingga tidak terpengaruh oleh orang lain dan dapat bertindak sesuai kehendak, gembira, optimis, cukup toleran, dan bertanggung jawab. Lauster menambahkan bahwa kepercayaan diri berhubungan dengan kemampuan melakukan sesuatu yang baik. Anggapan seperti ini membuat individu tidak pernah menjadi orang yang mempunyai kepercayaan diri yang sejati. Bagaimana pun kemampuan manusia terbatas pada sejumlah hal yang dapat dilakukan dengan baik dan sejumlah kemampuan yang dikuasai.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Meredith et.al mengatakan, percaya diri (*self confidence*) sebagai paduan sikap dan keyakinan seseorang dalam menghadapi tugas atau pekerjaan, yang bersifat internal, sangat relatif dan dinamis dan banyak ditentukan oleh kemampuannya untuk memulai, melaksanakan, dan menyelesaikan suatu pekerjaan. Kepercayaan diri akan memengaruhi gagasan, karsa, inisiatif, kreativitas, keberanian, ketekunan, semangat kerja, dan kegairahan berkarya (Busro, 2018 : 36).

Menurut Anthony (*dalam* Ghufron & Risnawita, 2010 : 32) berpendapat bahwa kepercayaan diri merupakan sikap pada diri seseorang yang dapat menerima kenyataan, dapat mengembangkan kesadaran diri, berpikir positif, memiliki kemandirian, dan mempunyai kemampuan untuk memiliki serta mencapai segala sesuatu yang diinginkan.

Menurut Kumara (*dalam* Ghufron & Risnawita, 2010 : 34) menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan ciri kepribadian yang mengandung arti keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri. Hal ini senada dengan pendapat Afiatin dan Andayani yang menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan aspek kepribadian yang berisi keyakinan tentang kekuatan, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya.

Kepercayaan diri (*self-confidence*) merupakan keyakinan yang membentuk pemahaman dan perasaan siswa tentang kemampuannya dalam aspek-aspek keyakinan kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab serta berpikir rasional dan realistis. Sikap percaya diri adalah sikap positif seseorang individu untuk merasa memiliki kompetensi, kemampuan serta keyakinan, dan percaya diri bahwa dia bisa mengembangkan penilaian positif terhadap diri sendiri ataupun terhadap lingkungan/situasi yang dihadapinya untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Yulianto, dkk. 2020 : 98).

Menurut Sarastika (2014 : 50) Percaya diri dapat diartikan bahwa suatu kepercayaan akan kemampuan sendiri yang memadai dan menyadari kemampuan yang dimiliki dapat dimanfaatkan secara tepat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Kepercayaan diri adalah salah satu karakter yang penting ditanamkan. Siswa menjadi generasi yang tidak mudah dipengaruhi oleh hal-hal negatif yang berasal dari lingkungan sekitar, percaya diri membuat siswa menjadi optimis dan tegar dalam menghadapi berbagai masalah yang dihadapinya dalam proses pembelajaran dan mampu menyelesaikan permasalahan tersebut dengan mengoptimalkan segala kemampuan yang dimiliki oleh siswa (Hanifah, & Munawaroh, 2016 : 10).

Kepercayaan diri adalah salah satu syarat yang esensial bagi individu untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas sebagai upaya dalam mencapai prestasi. Namun demikian kepercayaan diri tidak tumbuh dengan sendirinya. Kepercayaan diri tumbuh dari proses interaksi yang sehat di lingkungan sosial individu dan berlangsung secara kontinu dan berkesinambungan. Rasa percaya diri tidak muncul begitu saja pada diri seseorang, ada proses tertentu didalam pribadinya sehingga terjadilah pembentukan rasa percaya diri (Syam, 2014 : 91).

Kepercayaan diri bukan merupakan bakat melainkan kualitas mental yang dimiliki yang artinya bahwa kepercayaan diri adalah keinginan yang dihasilkan dari proses pendidikan atau pembelajaran. Dengan demikian kepercayaan diri terbentuk dan berkembang melalui proses belajar di dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Lauster bahwa rasa percaya diri bukan merupakan sifat yang diturunkan (bawaan) melainkan diperoleh dari pengalaman hidup, serta dapat diajarkan dan ditanamkan melalui pendidikan, sehingga upaya-upaya tertentu yang dapat dilakukan guna membentuk dan meningkatkan rasa percaya diri (Afifah dkk., 2022 : 43)

Dengan adanya percaya diri yang dimiliki seseorang maka akan mendorongnya untuk menyelesaikan setiap aktivitas dengan baik. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, bahwa percaya diri merupakan keyakinan individu terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan senantiasa bersumber dari nurani untuk melakukan segala yang kita inginkan bukan darikarya yang dihasilkan sehingga ia merasa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

bangga dan puas dengan dirinya sendiribaikyang bersifat batiniah maupun jasmaniah, dapat bertindak sesuai dengankapasitasnya serta mampu mengendalikannya

Berdasarkan hasil penelitian (Margo, 2018 : 10) menunjukkan peningkatan percaya diri siswa setelah menggunakan metode bermain peran yaitu dari 32,14% siswa ketika pra tindakan menjadi 75% siswa pada siklus I dan menjadi 85,71% siswa yang berada pada kriteria tinggi dan atau sangat tinggi pada siklus II. Dengan demikian, terdapat peningkatan percaya diri siswa kelas III SD N 1 Karangsari antar siklus pra tindakan, siklus I dan siklus II.

Penelitian ini dimaksudkan untuk memecahkan permasalahan tentang Apakah dengan menggunakan metode bermain peran dengan media *Flashcard* dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri sisiwa.

b. Ciri-Ciri Kepercayaan Diri

Menurut Amri, (2018 : 161) percaya diri memiliki beberapa ciri-ciri yaitu yakin kepada kemampuan diri sendiri, berani menghadapi tantangan, berpikir positif, dan bertanggung jawab. Menurut Mardatillah, (2010 : 160) ciri-ciri kepercayaan diri adalah sebagai berikut :

- 1) Selalu merasa tenang di saat mengerakkan sesuatu.
- 2) Mempunyai potensi dan kemampuan yang memadai.
- 3) Mampu menetralisasi ketegangan yang muncul didalam berbagai situasi.
- 4) Mampu menyesuaikan diri dan berkomunikasi diberbagai situasi.
- 5) Memiliki kondisi mental dan fisik yang cukup menunjang penampilannya.
- 6) Memiliki kecerdasan yang cukup, memiliki tingkat pendidikan formal yang cukup.
- 7) Memiliki kemampuan bersosialisasi.
- 8) Memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik, tahan di dalam menghadapi berbagai cobaan hidup.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- 9) Memiliki pengalaman hidup yang melatih mentalnya menjadi kuat.
- 10) Mampu menetralsir ketegangan yang muncul dalam situasi tersebut.

c. Aspek-Aspek Kepercayaan Diri

Menurut Lauster (*dalam* Ghufron & Risnawita, 2010 : 36) mengemukakan bahwa orang yang memiliki rasa percaya diri yang positif adalah sebagai berikut.

a. Keyakinan kemampuan diri

Keyakinan kemampuan diri merupakan sikap positif seseorang tentang dirinya yang mampu secara sungguh-sungguh akan apa yang dilakukannya. Sehingga dengan keyakinan yang dia miliki dapat menimbulkan kepercayaan diri apa adanya.

b. Optimis

Optimis merupakan sikap positif yang dimiliki seseorang yang selalu berpandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang diri dan kemampuannya sehingga dengan mempunyai sikap yang optimis akan memberikan pikiran-pikiran yang positif pada dirinya.

c. Objektif

Orang yang memandang permasalahan atau sesuatu sesuai dengan kebenaran yang semestinya, bukan menurut kebenaran pribadi atau menurut dirinya sendiri.

d. Bertanggung jawab

Bertanggung jawab adalah kesediaan orang untuk menanggung segala sesuatu yang telah menjadi konsekuensinya, jadi sikap ini memberikan dampak positif bagi diri.

e. Rasional dan realistis

Rasional dan realstis adalah analisis terhadap suatu masalah, suatu hal, dan kejadian dengan menggunakan pemikiran yang dapat di terima oleh akal dan dapat di terima akal dan sesuai dengan kenyataan. Dengan pemikiran yang rasional dan realistis dapat meningkatkan karakter-karakter positif yang dapat mengubah cara

pandang seseorang menjadi positif (Ghufroon & Risnawita, 2010 : 36).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri adalah sifat yang dimiliki seseorang yang memiliki aspek-aspek keyakinan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, rasional dan realistis.

d. Terbentuknya Konsep kepercayaan Diri

Menurut (Mamlu'ah, 2019 : 35), terbentuknya kepribadian yang baik sesuai dengan proses perkembangan yang melahirkan kelebihan-kelebihan tertentu.

1. Pemahaman seseorang terhadap kelebihan-kelebihan yang dimilikinya dan melahirkan keyakinan yang kuat untuk bisa berbuat segala sesuatu dengan memanfaatkan kelebihan-kelebihannya.
2. Pemahaman dan reaksi positif seseorang terhadap kelemahan-kelemahan yang dimilikinya agar tidak menimbulkan rasa rendah diri atau sulit menyesuaikan diri.
3. Pengalaman didalam menjalani berbagai aspek kehidupan dengan menggunakan segala kelebihan yang ada pada diri sendiri.

Terbentuknya rasa kepercayaan diri yang kuat terjadi melalui proses :

- a) Terbentuknya kepribadian yang baik sesuai dengan proses perkembangan yang melahirkan kelebihan-kelebihan tertentu.
- b) Pemahaman seseorang terhadap kelebihan-kelebihan yang dimilikinya dan melahirkan keyakinan yang kuat untuk bisa berbuat segala sesuatu dengan memanfaatkan kelebihan-kelebihannya tersebut.
- c) Pemahaman dan reaksi positif seseorang terhadap kelemahan-kelemahan yang dimilikinya agar tidak menimbulkan rasa rendah diri atau rasa sulit menyesuaikan diri.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

e. Faktor-Faktor yang memengaruhi kepercayaan Diri

Kepercayaan diri dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berikut ini adalah sebagai berikut.

1) Konsep Diri

Menurut anthony (*dalam* Ghufron & Risnawita, 2010) terbentuknya kepercayaan diri pada diri seseorang diawali dengan perkembangan konsep diri yang diperoleh dalam pergaulannya dalam suatu kelompok. Hasil interaksi yang terjadi akan menghasilkan konsep diri.

2) Harga Diri

konsep diri yang positif akan membentuk harga diri yang positif pula. Harga diri adalah penilaian yang dilakukan terhadap diri sendiri. Santoso berpendapat bahwa tingkat harga diri seseorang akan memengaruhi tingkat kepercayaan diri seseorang.

3) Pengalaman

pengalaman dapat menjadi faktor munculnya rasa percaya diri. Sebaliknya, pengalaman juga dapat menjadi faktor menurunnya rasa percaya diri seseorang. Anthony (*dalam* Ghufron & Risnawita, 2010)mengemukakan bahwa pengalaman masa lalu adalah hal terpenting untuk mengembangkan kepribadian sehat.

4) Pendidikan

Tingkat pendidikan seseorang akan berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan diri seseorang. Tingkat pendidikan yang rendah akan menjadikan orang tersebut tergantung dan berada di bawah kekuasaan orang lain yang lebih pandai darinya.

2. Media Flashcard

Media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, menarik minat siswa pada

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang efektif (Koi et al., 2020 : 240).

Menurut Briggs (Mutia, 2014 : 9) media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media meliputi media audio, visual dan audio-visual. Secara umum media pendidikan memiliki kegunaan untuk memperjelas penyajian pesan/informasi agar tidak terlalu *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). Media juga berfungsi untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Penggunaan media yang tepat sehingga pelajaran jadi lebih menarik dan siswa menjadi lebih aktif.

Menurut Doman (*dalam* Ulah, 2013) berpendapat bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang dilengkapi huruf. Gambar yang ada pada flashcard merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Menurut perdede, adalah kertas persegi panjang yang berisi informasi berupa huruf, angka, kata, kalimat, simbol, atau gambar sederhana yang terdiri dari dua sisi yang digunakan oleh siswa dan guru sebagai alat bantu untuk mengenal, mengetahui, mengingat, dan mengajarkan informasi tertentu yang terdapat di atasnya (Akbar, 2022 : 15).

Menurut Khadijah, (2016 : 124) menyatakan bahwa Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media visual yang dapat diberikan kepada siswa salah satunya adalah media *flashcards*. Menurut Hotimah, *flashcards* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *flashcards* tersebut (Fitriyani & Zulmi, 2018 : 169).

Penggunaan media pembelajaran menuntut guru untuk mengaplikasikannya dalam penyampaian materi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

peningkatan aktivitas siswa, aktivitas guru dengan menggunakan media *Flashcard*. Guru harus memperhatikan, memikirkan, merencanakan dan membuat proses pembelajaran yang menarik agar siswa semangat dalam belajar dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih efektif (Koi et al., 2020 : 240).

Kelebihan media *flashcard* merupakan media yang praktis pembuatannya, praktis penggunaannya dan mudah dibawa-bawa, dan mudah diingat oleh siswa karena tampilannya yang menarik bagi siswa serta dapat membuat siswa senang dalam belajar, selain itu juga, siswa memperoleh pembelajaran yang bermakna. Kelemahan media *flashcard* adalah hanya cocok untuk kelompok kecil dan anak hanya dapat mengetahui dan memahami kata dan gambar hanya sebatas kata dan gambar yang ada pada media *flashcard*, dan dalam pembuatannya banyak meluangkan waktu mencari gambar-gambar (Rahman & Haryanto, 2014 : 133).

Berdasarkan hasil penelitian (Viana, dkk. 2020) mengenai Model Pembelajaran *Think Pair Share* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas V SDN Sukun 2 Malang, dapat ditunjukkan hasil analisis uji t dengan menggunakan bantuan SPSS 22.00 For Windows pada taraf signifikan 5%. Dari hasil analisis pengujian hipotesis terhadap kepercayaan diri siswa tersebut diperoleh signifikan $< 0,05$ ($0,00 < 0,05$) maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil ini menunjukkan bahwa adanya Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas V SDN Sukun 2 Malang (Koi et al., 2020 : 245).

Berdasarkan hasil penelitian (Mutia, 2014) terdapat Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium Kota Jambi. Terbukti dari hasil penelitian ini menemukan bahwa penerapan metode bermain peran dengan media *flashcard* berpengaruh terhadap hasil

belajar pada mata pelajaran biologi di Madrasah Aliyah Laboratorium Kota Jambi.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* adalah media yang berbentuk seperti kartu bergambar yang mana dibuat untuk membantu proses pembelajaran. Dengan berbantuan media *flashcard* siswa dapat mengingat dan melihat kartu bergambar tersebut.

3. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain Peran

Bermain peran (Role playing) secara harafiah bisa diartikan sebagai berpura-pura menjadi orang lain. Sedangkan dibidang psikologi, *role playing* lebih merujuk pada bermain peran secara umum seperti teater atau di dalam metode pembelajaran, berpura-pura menjadi orang lain, untuk menyebutkan jenis permainan (Subagiyo, 2021 : 3).

Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik, seseorang dalam hubungan sosial antar manusia (Safitri, 2019 : 49). Metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu proses belajar mengajar yang dirancang agar siswa mengalami sendiri dan dapat mengkonstruksi serta menggali sendiri pengetahuan dan pemahaman yang diperolehnya. Peran guru adalah sebagai fasilitator bagi peserta didik agar peserta didik dapat belajar dengan mengalami (*learning by doing*), sehingga pemahaman mereka akan tergal (Azizi, & Irwansah, 2020 : 232).

Bermain peran merupakan cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi dengan kata lain bermain peran adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial (Yanto, 2015 : 54).

Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua atau lebih tentang topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dilakukan, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Pembelajaran bermain peran (*role playing*) membutuhkan pemain peran untuk menggepresikan dan mengimprovisasikan suatu konsep sehingga siswa yang tidak bermain peran dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh pemain peran tersebut (Mutia, 2014 : 32).

Bermain peran (*role playing*) merupakan metode pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Melalui metode bermain peran atau istilah kerennya bermain peran yang mana siswa belajar untuk memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain, metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Melalui bermain peran, siswa dapat mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakan, mengintegrasikan pengetahuan, dan keterampilan secara mengaplikasikan dalam konteks yang relevan. Artinya apa yang mereka lakukan sesuai dengan aplikasi suatu konsep atau teori yang mereka temukan selama pembelajaran berlangsung (Ayni, 2021 : 4).

Menurut Mulyono (2012), bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masamendatang. Metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu proses belajar mengajar yang dirancang agar siswa mengalami sendiri dan dapat mengkonstruksi serta menggali sendiri pengetahuan dan pemahaman yang diperolehnya. Peran guru adalah sebagai fasilitator bagi peserta didik agar peserta didik dapat belajar dengan mengalami

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

(*learning by doing*), sehingga pemahaman mereka akan tergal (Azizi, 2020 : 232).

Hasil penelitian (Tusaroh & Juhji, 2020 : 5) menunjukkan bahwa variabel kepercayaan diri siswa dengan menggunakan metode bermain peran memperoleh rata-rata nilai posttest 78,33 sedangkan hasil kepercayaan diri siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata nilai *posttest* 66,17. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis yang menunjukkan hasil t_{hitung} 4,09 dan $t_{tabel} = 2,074$ dengan $n-2 = 24-2 = 22$ dan taraf signifikan 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap kepercayaan diri siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dapat disimpulkan dari penjelasan di atas, peneliti tertarik meneliti terkait dengan melihat kemampuan siswa dalam kelas dengan menggunakan metode bermain peran tersebut. Dan alasan peneliti memilih metode bermain peran (*role playing*) karena metode ini merupakan salah satu langkah agar pelajaran di dalam kelas menyenangkan, tidak membosankan, Melalui teknik bermain peran, dimungkinkan akan dapat membantu memecahkan masalah siswa berkaitan dengan kepercayaan dirinya yang kurang, bahwa teknik ini dapat membuat siswa lebih aktif, siswa yang diberi tugas untuk memainkan peran dapat berusaha mengeksplorasi perilaku sesuai dengan perannya, sehingga siswa yang semula pemalu dapat belajar berbicara di depan kelas dan dihadapan temannya.

b. Tujuan Bermain Peran

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran adalah sebagai berikut (Subagiyo, 2021 : 5).

- a) untuk membantu siswa menemukan makna (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan sebuah masalah dengan bantuan kelompok.
- b) Siswa lebih memahami isi materi dengan bermain peran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- c) Siswa dapat belajar bagaimana berbagi tanggung jawab atas peran yang dimainkan.
- d) Siswa dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- e) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah yang ditampilkan.
- f) Melatih *soft skill* siswa untuk berbicara dengan baik sehingga dipahami oleh banyak orang tentang apa yang disampaikan.

c. Langkah-Langkah Bermain Peran

Dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas. Menurut (Subagiyo, 2021 : 11) langkah-langkah kegiatan metode bermain peran (*role playing*) sebagai berikut :

- a) Menentukan topik atau masalah yang hendak dimainkan.
- b) Memilih pemeran.
- c) Menyusun skenario.
- d) Menyiapkan penonton sebagai pengamat.
- e) Memainkan roleplay (bermain peran).
- f) Melakukan diskusi dan evaluasi.
- g) Memainkan ulang.
- h) Berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan.

d. Manfaat Bermain Peran

- a) Untuk membantu siswa aktif dalam proses pembelajaran.
- b) Dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.
- c) Dapat membantu siswa untuk menggunakan konsep dan pendapat yang tepat sesuai dengan pengalaman yang ia peroleh dari peran yang dimainkan.
- d) Dapat membantu menyesuaikan diri anak dengan memerankan tokoh tokoh tertentu.
- e) Untuk membangun kepercayaan diri pada anak melalui berpura-pura menjadi peran yang anak inginkan, dapat membuat anak merasakan

sensasi menjadi karakter-karakter yang diperankan sehingga kepercayaan diri anak meningkat.

e. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran

Metode bermain peran (*role playing*) sebagai salah satu variasi metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran juga memiliki keunggulan sebagaimana metode lainnya. Kelebihan dan kekurangan yang ditulis oleh Djamarah dan Aswan (*dalam* Mutia, 2014 : 7).

1) Kelebihan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) adalah :

- a) Siswa melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya.
- b) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan materi dan waktu yang tersedia.
- c) Bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemeran seni yang baik suatu saat.
- d) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya atau hasil belajar siswa lain.
- e) Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah difahami orang lain.

2) Kekurangan Metode Bermain Peran adalah sebagai berikut :

- a) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- b) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan.
- c) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas.
- d) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadangkadang bertepuk tangan dan sebagainya.

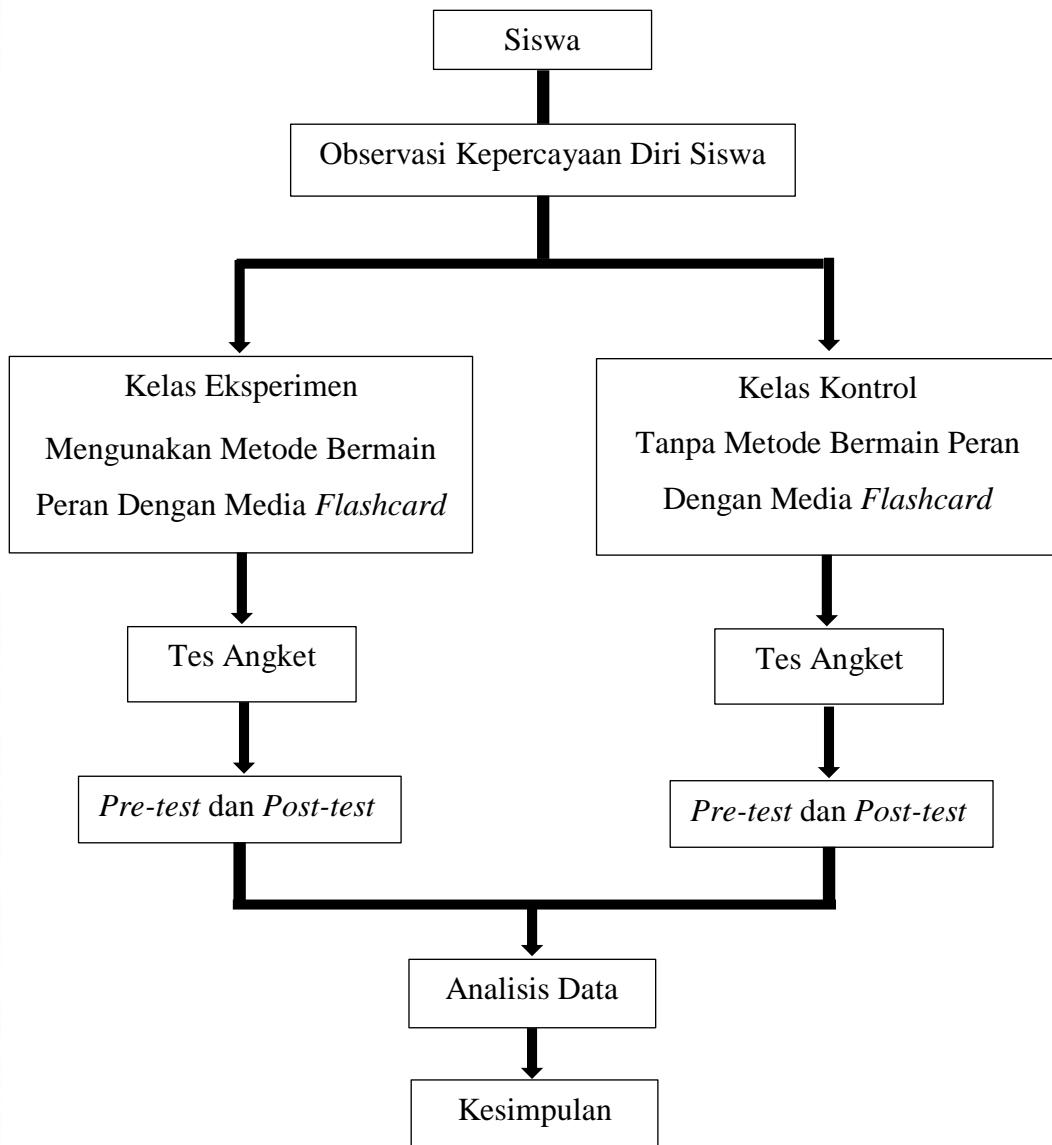


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

B. Kerangka Pikir

Metode bermain peran ada hubungannya dalam peningkatan kepercayaan diri siswa. Berdasarkan berbagai gagasan teori dan hasil penelitian maka kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Kerangka Fikir

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik (Sugiyono, 2017 : 63). Hipotesis dibagi menjadi yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif:

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode bermain peran dengan media *Flashcard* terhadap kepercayaan diri siswa.

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan (tinggi) penggunaan metode bermain peran dengan media *Flashcard* terhadap kepercayaan diri siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

D. Studi Relevan

Dalam penelitian ini peneliti mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini.

Tabel 1. Studi Relevan

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Nur Hasmi (2019)	“Pengaruh Teknik <i>Role Playing</i> Dalam Layanan Konseling Kelompok Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekan baru”.	Persamaan penelitian dengan penulis yaitu sama-sama meneliti metode bermain peran.	Namun yang menjadi perbedaannya penelitian relevan dalam Layanan Konseling Kelompok Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekan baru. Sedangkan peneliti dengan media <i>flashcard</i> terhadap kepercayaan diri siswa di SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin.
2.	Ninis Solihah (2018)	“Pengaruh Teknik <i>Role Playing</i> Terhadap Kepercayaan Diri Siswa kelas IX SMP Negeri 10 Kota Serang”.	Persamaan peneliti dengan penulis yaitu sama-sama meneliti tentang bermain peran (<i>role paling</i>) Terhadap Kepercayaan Diri Siswa.	Namun yang menjadi perbedaannya penelitian relevan yaitu di kelas IX SMP Negeri 10 Kota Serang. Sedangkan peneliti di kelas X SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin.
3.	Wanna Zaina (2019)	“Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Penanaman Rasa Percaya Diri Anak Kelas B Di Paud Al Karim Desa Temuan Jaya Kecamatan Muara Kelingi Kabupaten Musi Rawas Provinsi Sumatera Selatan”.	Persamaan dengan penulis yaitu menggunakan metode bermain peran.	Namun yang menjadi Perbedaannya penulis meneliti Terhadap Penanaman Rasa Percaya Diri Anak Kelas B Di Paud Al Karim Desa Temuan Jaya Kecamatan Muara Kelingi Kabupaten Musi Rawas Provinsi Sumatera Selatan. Sedangkan peneliti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
4.	Mutia (2014)	“Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media <i>Flashcard</i> Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium Kota Jambi”.	Persamaan dengan penulis yaitu Penggunaan metode bermain peran dengan media <i>Flashcard</i>	dengan media <i>Flashcard</i> terhadap kepercayaan diri siswa di SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin. Namun yang menjadi perbedaannya penulis Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium Kota Jambi. Sedangkan peneliti terhadap kepercayaan diri siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Kabupaten Merangin. Namun yang menjadi perbedaannya penulis Terhadap Rasa Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun Di RAAI-Musthafawiyah Kelurahan Sidorejo Kecamatan Medan Tembung Tahun Ajaran 2018/2019. Sedangkan peneliti yaitu dengan media <i>flashcard</i> terhadap kepercayaan diri siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Kabupaten Merangin.
5.	Umairoh (2019)	“Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Rasa Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun Di RAAI-Musthafawiyah Kelurahan Sidorejo Kecamatan Medan Tembung Tahun Ajaran 2018/2019”.	Persamaan dengan penulis yaitu Penggunaan metode bermain peran terhadap kepercayaan diri	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode *true-experimental*. Metode penelitian eksperimen ini adalah sebagai sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih secara random (Sugiyono, 2017 : 75).

Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen karena penelitian ini memerlukan perlakuan. Perlakuan yang dilakukan pada variabel bebas dan dilihat hasilnya pada variabel terikatnya.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis *True Experimental Design* atau eksperimen murni dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. (Sugiyono, 2017 : 75) mengatakan, “Ciri utama dari *True Experimental Design* adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil *secara random* dari populasi tertentu”. Jadi dapat disimpulkan bahwa ciri dari *True Experimental Design* adalah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih secara *random* atau acak.

Sugiyono (2017 :75) mengemukakan bahwa *True Experimental Design*. Desain ini penelitian eksperimen yang dilakukan peneliti pada penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. (Sugiyono, 2017 : 76) mengemukakan bahwa dalam design ini memiliki dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik adalah kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan.

Berdasarkan desain penelitian yang telah dikemukakan di atas, gambaran desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design* sebagai berikut.

Tabel 2. Desain Pretest-Posttest Control Group Design

Kelompok	<i>Pre test</i>	Perlakuan	<i>Post test</i>
Eksperimen	R O ₁	X	O ₂
Kontrol	R O ₃	-	O ₄

Keterangan :

R = Random/Acak

O₁ = *Pre test* kelompok eksperimen

O₂ = *Post test* kelompok eksperimen

O₃ = *Pre test* kelompok kontrol

O₄ = *Post test* kelompok kontrol

X = Perlakuan Menggunakan Metode Bermain Peran dengan Media
Flashcard

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Merangin yang beralamat didesa Rantau Suli, Kec. Jangkat Timur, Kab. Merangin, Jambi. Alasan peneliti memilih tempat ini sebagai objek penelitian, karena berdasarkan hasil observasi atau pengamatan peneliti di lokasi tersebut, dan bertanya langsung dengan guru biologi, peneliti menemukan bahwa tempat ini ada permasalahan atau fenomena yang sesuai dengan judul yang peneliti angkat.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas X Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023.

D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa berjumlah 149 semester genap di SMA Negeri 15 Merangin.

Tabel 3. Jumlah Populasi siswa

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XIIA	21 Siswa
2.	XIIB	20 Siswa
3.	XIIC	23 Siswa
4.	XIIA	22 Siswa
5.	XIIB	17 Siswa
6.	XA	21 Siswa
7.	XB	25 Siswa

Sumber : Guru SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Teknik Pengambilan Sampel

Menurut (Sugiyono, 2017 : 81) mengatakan bahwa, “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Sedangkan teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2017 : 218). Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan yaitu teknik *Cluster Random Sampling*.

Cluster Random Sampling adalah teknik sampling daerah yang digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau

sumber data sangat luas, misalnya penduduk dari suatu negara, provinsi atau kabupaten.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X semester genap SMA Negeri 15 Merangin. Berjumlah 46 siswa terdiri dari 2 kelas, pengambilan sampel penelitian ini dilakukan dengan cara teknik *cluster random sampling* yaitu dengan cara undian/acak yaitu kelas XA sebagai kelas kontrol dan kelas XB sebagai kelas eksperimen.

Tabel 4. Jumlah Sampel Siswa

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	XA	12	9	21 Orang
2.	XB	13	12	25 Orang
Jumlah				46 Orang

Sumber : Guru IPA di SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin Tahun Pelajaran 2022/2023.

Peneliti mengambil sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XB sebagai kelas eksperimen (Metode bermain peran dengan media *flashcard*) berjumlah 25 siswa dan Kelas XA sebagai kelas kontrol (Tanpa metode bermain peran dengan media *flashcard*) berjumlah 21 siswa.

E. Variabel-Variabel dan Perlakuan Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan penelitian atau sebagai faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti. Variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*).

1. Variabel Independen

Variabel independen (bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel independen pada penelitian ini yaitu Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media *Flashcard*, yang kemudian dalam penelitian ini disebut dengan variabel (X).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

2. Variabel Dependen

Variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel dependen pada penelitian ini yaitu kepercayaan diri siswa, yang kemudian dalam penelitian ini disebut dengan variabel (Y).

F. Instrumen dan Teknik Pengumpul Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data-data empiris untuk mencapai tujuan penelitian. Adapun teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi :

a. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017 : 142). Angket berisi indikator-indikator pada objek penelitian yang telah ditentukan, Bentuk kuesioner yang akan diberikan berupa pertanyaan tertutup, dimana dalam pengisian kuesioner ini responden tidak diberikan kesempatan dalam menjawab. Jawaban dari pertanyaan kuesioner sudah disediakan oleh peneliti. Kuesioner ini digunakan untuk mendapatkan data kepercayaan diri siswa.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar, maupun monumental dari seseorang. Dokumentasi ini untuk mengumpulkan data terkait proses penelitian.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2017 : 102). Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih muda dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

hasilnya lebih baik. dari pernyataan tersebut dan kisi-kisi yang dijelaskan, maka instrument yang digunakan adalah lembar angket.

a. Variabel X (Metode Bermain Peran dengan Media *Flashcard*)

1) Defenisi Konseptual

Metode bermain peran Dengan Media *Flashcard* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

2) Defenisi Operasional

Definisi operasional Metode Bermain Peran dengan Media *Flashcard* dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghindari adanya perbedaan interpretasi makna yang dapat menimbulkan kerancuan dan kesalahan dalam mengartikan judul penelitian ini, yaitu “Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran dengan Media *Flashcard* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin”. Batasan dari pengertian tersebut adalah sebagai berikut :

Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua atau lebih tentang topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dilakukan, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Pembelajaran bermain peran (*role playing*) membutuhkan pemain peran untuk menggepresikan dan mengimprovisasikan suatu konsep sehingga siswa yang tidak bermain peran dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh pemain peran tersebut.

Menurut Subagiyo (2021 : 11), langkah-langkah metode bermain peran dengan media *flashcard* sebagai berikut:

- a) Menentukan topik atau masalah yang hendak dimainkan.
- b) Menyeleksi peserta.
- c) Menyusun skenario.
- d) Mempersiapkan pengamat.
- e) Memainkan peran dengan berbantuan media *flashcard*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- f) Berdiskusi dan mengevaluasi.
- g) Pemeran ulang.
- h) Diskusi dan evaluasi.
- i) Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

b. Variabel Y (Kepercayaan Diri Siswa)

1) Definisi Konseptual

Kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri. Dimana aspek kepercayaan diri terdapat: Keyakinan kemampuan diri, Optimis, objektif, bertanggung jawab, rasional dan realistis.

2) Definisi Operasional

Kepercayaan diri merupakan bagian yang ada dalam diri sebagai salah satu unsur yang penting yang dimiliki oleh setiap individu. Pada saat seseorang merasa mampu atau yakin bahwa dirinya memiliki suatu kelebihan dari temannya atau orang lain, maka akan menciptakan suatu sikap optimis dalam dirinya. Setiap orang memiliki potensi untuk percaya diri yang harus dirangsang melalui dorongan dari orang lain atau dirinya sendiri. Skor yang diperoleh subyek tes dalam menjawab angket tentang kepercayaan diri. Angket kepercayaan diri disusun berdasarkan aspek kepercayaan diri. Hasil dari skor percaya diri selanjutnya diuji mengenai validitas dan reliabilitasnya.

3. Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen yang digunakan dengan metode angket yang menggunakan daftar pertanyaan tertulis. Pada penelitian ini, responden hanya memberikan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi

tanda checklist (√) pada kolom jawaban yang tersedia di lembar instrumen sesuai dengan keadaan dirinya. Skor skala Likert berkisar antara 1-4.

Skala pengukuran pada penelitian ini dengan menggunakan skala likert. Skala likert merupakan suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala likert yang paling banyak digunakan dalam riset penelitian berupa survei. Ada dua bentuk pertanyaan yang menggunakan skala likert merupakan pertanyaan positif dan pertanyaan negatif. Pertanyaan positif diberi skor 4, 3, 2, 1; dan sedangkan pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, dan 4. Bentuk jawaban skala likert terdiri dari sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju (Taluke et al., 2019 : 534).

Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Kepercayaan Diri

Aspek Kepercayaan Diri	Indikator	Nomor Pernyataan		Total
		(+)	(-)	
1. Memiliki keyakinan pada kemampuan diri	a. Yakin terhadap diri sendiri.	1, 2, 3, 4		
	b. Yakin terhadap kemampuan diri dalam menghadapi masalah.	5, 6, 7	8, 9	9
2. Optimis	a. Optimis bahwa dirinya akan berhasil dalam belajar.	10, 11, 12, 13, 14	19, 20, 21	12
	b. Bersikap positif dalam menghadapi tantangan.	15, 16		
	c. Tidak mudah putus asa.	17, 18		
3. Objektif	a. Memandang permasalahan sesuai dengan kebenaran/masuk akal.	22, 23, 24, 25, 26, 27	28	7

Aspek Kepercayaan Diri	Indikator	Nomor Pernyataan		Total
4. Bertanggung Jawab	a. Dapat berperan aktif dalam mengerjakan tugas kelompok.	29,30,31		8
	b. Dapat mengerjakan tugas dengan baik.	32, 33, 34		
	c. Berani mengambil resiko.	35, 36		
5. Rasional dan Realistis	a. Dapat menjadi diri sendiri.		38 39	4
	b. Dapat percaya diri dalam lingkungan sosial.			
	c. Dapat berlaku tegas pada diri sendiri	37	40	
	d. Dapat berlaku tegas pada orang lain			
Jumlah Pernyataan		31	9	40

Sumber : (Dwi, dkk. 2020 : 62) (Safitri, 2021 : 87)

Tabel 6. Skor Skala Likert

No	Jawaban Responden	Skor	
		Positif	Negatif
1.	Sangat Setuju	4	1
2.	Setuju	3	2
3.	Tidak Setuju	2	3
4.	Sangat Tidak Setuju	1	4

Sumber : Sugiyono (2017 : 93)

6. Kalibrasi Instrumen

Sebelum angket tersebut digunakan maka peneliti menguji validitas dan reliabilitas angket tersebut untuk mengetahui angket layak atau tidaknya untuk digunakan dalam penelitian, Pengujian instrumen

penelitian bentuk angket ini meliputi uji validitas dan uji reliabilitas sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Validitas adalah istilah yang menggambarkan kemampuan sebuah instrumen untuk mengukur apa yang ingin diukur. Validitas bearti membicarakan kesahihan sebuah alat ukur untuk mendapatkan data. Dengan demikian, maka alat pengukur harus memenuhi sejumlah kriteria berikut. Menurut (Sugiyono, 2017 : 121) Instrumen yang valid bearti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Validasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan validasi konstruk. Validasi konstruk (*construct validity*) adalah penilaian validitas (kebenaran bahwa suatu item benar-benar mengukur suatu yang dia ukur) berdasarkan pola keterkaitan antar item pertanyaan yang mengukurnya. Dalam penilaian ini validitas kontruk digunakan untuk instrumen berupa angket. Uji validitas untuk mengetahui apakah perbedaan itu signifikan atau tidak, uji validitas yang digunakan merupakan uji korelasi *Product Moment* dengan program SPSS *Statistics Version 25*. Uji validitas bila $R_{hitung} > R_{tabel}$, maka perbedaan itu signifikan, sehingga instrumen dinyatakan valid (Sugiyono, 2017 : 128).

b. Reliabilitas

Menurut (Sugiyono, 2017 : 130) uji reliabilitas ialah uji yang digunakan untuk memperoleh sebuah hasil penelitian yang valid dan reliabilitas yang dapat digunakan untuk mengukur berkali-kali sehingga dapat menghasilkan data yang sama (konsistensi). Pada uji reliabilitas menggunakan program SPSS *Statistics Version 25*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Instrumen penelitian harus memenuhi syarat berikutnya, yaitu reliabilitas. Sebuah instrumen penelitian dapat mengukur sebuah variabel pada suatu saat dan kelak juga dapat digunakan di waktu lainnya untuk mengukur variabel yang sama, itu disebut sebagai reliabilitas. Jadi reliabilitas adalah kemampuan alat ukur untuk tetap konsisten meskipun ada perubahan waktu (Syahrudin, 2012 : 134). Uji reliabilitas penelitian dianalisis dengan program SPSS *Statistics Version* 25. Menurut (Ghozali, 2016) apa bila nilai *cronbach Alpha* $> 0,60$, maka item pertanyaan dalam kuesioner dapat diandalkan atau dinyatakan reliabel. Jika nilai *cronbach Alpha* $< 0,60$, maka item pertanyaan dalam kuesioner dapat dinyatakan tidak reliabel (Dwi, 2022 : 23).

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data, mentabulasi data, menyajikan data, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2017 : 147).

Pengujian persyaratan analisis data dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji persyaratan analisis lebih lanjut dijelaskan sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS *Statistics Version* 25 yang digunakan dengan uji *shapiro-wilk*. Dengan kriteria pengujianya jika signifikan $< 0,05$, maka kesimpulannya data tidak berdistribusi normal. Jika signifikan $> 0,05$, maka data berdistribusi normal (Ismail, 2022 : 263).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

2. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, dilakukan uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah kedua sampel mempunyai varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas yang penulis gunakan adalah uji beda varian besar dan kecil karena data yang diteliti terdiri dari dua perbandingan yaitu sebelum perlakuan dan setelah perlakuan.

Untuk mengetahui homogenitas data peneliti menggunakan uji *Homogeneity of variances* menggunakan *Levene Test* dalam Program *SPSS Statistics Version 25*. Taraf sig. (*Based on Mean*) $> 0,05$. Jika nilai analisis data uji homogenitas sig. (*Based on Mean*) $> 0,05$, maka data dapat dikatakan homogen sedangkan jika nilai analisis data uji homogenitas sig. (*Based on Mean*) $< 0,05$, maka data dikatakan tidak homogen (Ismail, 2022 : 264).

3. Uji Hipotesis

a. Uji Paired Sample T-Tes

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji hipotesis yang dipakai adalah *Uji Paired sample t-tes* adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan).

Uji Paired Sample T Test adalah pengujian yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Sampel berpasangan berasal dari subjek yang sama, setiap variabel diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda. Uji dilakukan dengan bantuan program *SPSS Statistics Version 25* (Nuryadi et al., 2017 : 101).

Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Paired Sample T Test* berikut ini:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- 1) jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05, maka H0 diterima dan Ha ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan.
- 2) jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima, yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan (Aminuddin & Mulyadi, 2020 : 60).

4. Menentukan Besar Pengaruh

Dalam penelitian ini akan dilihat berapa pengaruh penggunaan metode bermain peran dengan media *flashcard* terhadap kepercayaan diri siswa di SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin. Dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan *effect size* untuk mengetahui besar pengaruhnya. *effect size* adalah ukuran mengenai besarnya efek suatu variabel pada variabel lain, besarnya perbedaan maupun hubungan yang bebas dari pengaruh besarnya sampel (Fitri, R. 2019 : 31). Perhitungan *effect size* digunakan rumus *Cohen's d* sebagai berikut :

$$d = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{SD_1^2 + SD_2^2}{2}}}$$

keterangan :

d = *Cohen's d effect size* (besar pengaruh dalam persen)

M_1 = Mean control condition (rata-rata kelas control)

M_2 = Mean treatment condition (rata-rata kelas eksperimen)

sd_1^2 = Standar Deviasi Kelas Sampel

sd_2^2 = Standar Deviasi Kelas Sampel

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Tabel 7. Kriteria Interpretasi Nilai *Cohen's d*

<i>Cohen'd Standar</i>	<i>Effect Size</i>	<i>Persentase %</i>
Tinggi	2.0	97.7
	1.9	97.1
	1.8	96.4
	1.7	95.5
	1.6	94.5
	1.5	93.3
	1.4	91.9
	1.3	90
	1.2	88
	1.1	86
Sedang	1.0	84
	0.9	82
	0.8	79
	0.7	76
	0.6	73
Rendah	0.5	69
	0.4	66
	0.3	62
	0.2	58
	0.1	54
	0.0	50

Sumber : (Nur, 2021 : 45)

5. Kriteria Penafsiran

- a. Sutja, (2017 : 98) agar hasil perhitungan persentase bermakna, maka hasil persentase dapat dimaknai secara kualitatif, dengan memperhatikan kurva normal, maka tafsiran persentase secara kualitatif tersebut sebagai berikut :

Tabel 8. Kriteria penafsiran persentase

No.	Persentase	Penafsiran
1.	89-100	Sangat tinggi
2.	60-88	Tinggi
3.	41-59	Sedang

Rendah

12-40

4.

Sumber : (Sutja, 2017 : 99)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

H. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik). Hipotesis nol merupakan pernyataan tidak ada perbedaan antara parameter dengan statistik (data sampel). Lawan dari hipotesis nol adalah hipotesis alternatif, yang menyatakan ada perbedaan antara parameter dan statistik. Hipotesis nol diberi notasi, H_0 dan hipotesis alternatif diberi notasi H_a (Sugiyono, 2013 : 185). Hipotesis dalam penelitian ini merupakan penggunaan metode bermain peran.

Hipotesis statistik dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$H_0 = \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan metode bermain peran dengan media *Flashcard* terhadap kepercayaan diri siswa.

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan metode bermain peran dengan media *Flashcard* terhadap kepercayaan diri siswa.

μ_1 = Skor rata-rata kelompok yang belajar tanpa menggunakan metode bermain peran dengan media *Flashcard*.

μ_2 = Skor rata-rata kelompok yang belajar menggunakan metode bermain peran dengan media *Flashcard*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

I. Jadwal Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dari sisi waktu dan kegiatan, maka penulis menyusun jadwal penelitian secara sistematis yang terlihat pada tabel jadwal penelitian berikut ini :

Tabel 9. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan											
		Ags	Sept	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul		
1.	Pengajuan Judul	✓											
2.	Pengajuan dosen pembimbing		✓										
3.	Bimbingan dan perbaikan proposal			✓									
4.	Seminar proposal				✓								
5.	Perbaikan hasil seminar				✓								
6.	Riset lapangan						✓						
7.	Penyusunan data							✓					
8.	Penulisan skripsi								✓		✓		
9.	Sidang skripsi												✓

Catatan : Jadwal penelitian sesuai dengan kondisi penelitian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
- Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan pendekatan *role playing* menggunakan media *flashcard* terhadap kepercayaan diri siswa di SMA Negeri 15 Merangin, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan analisis pengaruh. Siswa kelas XB dijadikan sebagai subjek penelitian. Dua variabel-variabel X (dampak penggunaan pendekatan *role-playing* dengan media *flashcard*) dan variabel Y (terhadap kepercayaan diri siswa) dimasukkan dalam data penelitian yang dibahas. Siswa kelas XB diberikan *pretest* berupa angket pengantar untuk mengukur tingkat kepercayaan diri sebelum menjalani bermain peran. kemudian diberikan perlakuan dengan teknik *role play* dan media *flashcard*. Tahap terakhir adalah pelaksanaan *Posttest* dengan cara membagikan kembali angket dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan rasa percaya diri siswa sebelum dan sesudah penggunaan pendekatan *role play*.

Kuesioner kepercayaan diri siswa yang sebelumnya telah divalidasi oleh validator adalah alat yang digunakan dalam penyelidikan ini. Ditentukan 20 item pernyataan valid dan praktis untuk digunakan dalam penelitian ini berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan. Hasil tingkat kepercayaan diri siswa kelas X SMA Negeri 15 Merangin sebelum dan sesudah diberikan *role play* adalah sebagai berikut.

a. Uji Validitas

Uji koefisien *person* (*Pearson Product Moment*) digunakan dalam penelitian ini untuk menilai validitas setiap item pernyataan pada kuesioner. Pada penelitian ini diketahui nilai R_{tabel} sebesar 0,396. Item pernyataan pada kuesioner dianggap sah jika nilai $R_{hitung} > R_{tabel}$, dan dinyatakan tidak valid jika $R_{hitung} < R_{tabel}$. Dari perhitungan uji koefisien *person* (*Pearson Product Moment*) secara

keseluruhan semua item pernyataan dinyatakan valid karena nilai $R_{hitung} < R_{tabel}$ (0.396) sehingga semua pernyataan dapat digunakan.

Tabel 10. Skor Hasil Uji Validitas

No Item	R Hitung	R Tabel	Keputusan
P1	-.236	0,396	Tidak Valid
P2	.206	0,396	Tidak Valid
P3	.196	0,396	Tidak Valid
P4	.613**	0,396	Valid
P5	.412*	0,396	Valid
P6	0.318	0,396	Tidakk Valid
P7	.177	0,396	Tidak Valid
P8	-. 112	0,396	Tidak Valid
P9	.064	0,396	Tidak Valid
P10	.584**	0,396	Valid
P11	.504*	0,396	Valid
P12	.397*	0,396	Valid
P13	.515**	0,396	Valid
P14	.102	0,396	Tidak Valid
P15	.095	0,396	Tidak Valid
P16	.687**	0,396	Valid
P17	.579**	0,396	Valid
P18	.792**	0,396	Valid
P19	.081	0,396	Tidak Valid
P20	-.060	0,396	Tidak Valid
P21	-. 033	0,396	Tidak Valid
P22	.040	0,396	Tidak Valid
P23	.276	0,396	Tidak Valid
P24	.599**	0,396	Valid
P25	.536**	0,396	Valid



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

P26	.833**	0,396	Valid
P27	.596**	0,396	Valid
P28	.211	0,396	Tida Valid
P29	-0,02	0,396	Tidak Valid
P30	.420*	0,396	Valid
P31	.447*	0,396	Valid
P32	.347	0,396	Tidak Valid
P33	.688**	0,396	Valid
P34	.540**	0,396	Valid
P35	.413*	0,396	Valid
P36	-.139	0,396	Tidak Valid
P37	.547**	0,396	Valid
P38	.661**	0,396	Valid
P39	.317	0,396	Tidak Valid
P40	.181	0,396	Tidak Valid

Data Hasil Uji Validitas Valid

No item	T-hitung	R-tabel	Keputusan
1.	.613**	0,396	Valid
2.	.412*	0,396	Valid
3.	.584**	0,396	Valid
4.	.504*	0,396	Valid
5.	.397*	0,396	Valid
6.	.515**	0,396	Valid
7.	.687**	0,396	Valid
8.	.792**	0,396	Valid
9.	.599**	0,396	Valid
10.	.536**	0,396	Valid
11.	.833**	0,396	Valid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

12.	.596**	0.396	Valid
13.	.420*	0.396	Valid
14.	.447*	0.396	Valid
15.	.496*	0.396	Valid
16.	.688**	0.396	Valid
17.	.540**	0.396	Valid
18.	.413*	0.396	Valid
19.	.547**	0.396	Valid
20.	.661**	0.396	Valid

Perhatikan Tabel 10, terdapat 20 jawaban benar dan 20 jawaban salah dari empat puluh pertanyaan tentang variabel kepercayaan diri siswa. Mengingat bahwa setiap pertanyaan yang valid berfungsi sebagai indikasi, maka pernyataan yang tidak valid diabaikan (tidak digunakan). Jika R_{hitung} melebihi R_{tabel} (0,396), maka pernyataan tersebut dianggap benar. Bila validitas item pertanyaan $0,688 > 0,396$ maka item tersebut dianggap sah dan layak digunakan.

b. Uji Reliabilitas

Untuk memastikan bahwa hasil instrumen dapat diandalkan, jadi dilakukan uji reliabilitas. Kesesuaian kuesioner sebagai prediktor beberapa variabel dapat ditentukan melalui analisis reliabilitas. Suatu instrument dibuat pernyataan reliable jika angka *cronbach alpha* $> 0,60$. Jika angka *cronbach alpha* $< 0,60$ pada instrument dapat dikatakan tidak reliable.

Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.908	20

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Nilai reliabilitas teknik Cronbach's Alpha sebesar 0,908 dengan N item atau jumlah soal yang diajukan, berdasarkan Tabel 11 di atas dengan menggunakan SPSS Statistics Versi 25. Akibatnya jika dihitung dengan Cronbach's Alpha sebesar $0,908 > 0,60$. Oleh karena itu, kuesioner ini dapat dikatakan reliabel.

2. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji *Shapiro-Wilk* merupakan uji normalitas yang dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan software SPSS Statistics Version 25. Apabila menggunakan kriteria pengujian, dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal jika tingkat signifikansinya 0,05. Oleh karena itu, data dapat dikatakan terdistribusi secara teratur jika tingkat signifikansinya lebih besar dari 0,05.

Tabel 12. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Eksperimen

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Kepercayaan Diri Siswa	Pre-test Eksperimen	.130	25	.200*	.925	25	.066
	Post-test Eksperimen	.143	25	.200*	.974	25	.737
	Pre-test Kontrol	.094	21	.200*	.953	21	.393
	Post-test Kontrol	.136	21	.200*	.980	21	.924

*. This is a lower bound of the true significance.

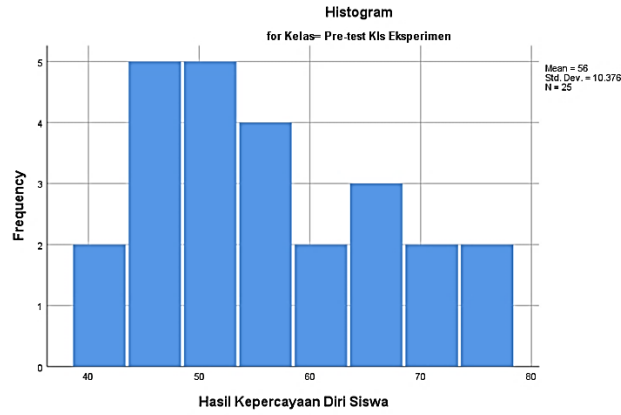
a. Lilliefors Significance Correction

Uji *Shapiro-Wilk* dengan SPSS Statistics Versi 25 digunakan untuk uji normalitas berdasarkan Tabel 12 di atas. Dapat disimpulkan bahwa residu berdistribusi normal karena *Post-Test* kelas Eksperimen sebesar 0,737 dan *Post-Test* kelas Kontrol sebesar 0,924 dengan tingkat signifikansi $> 0,05$.

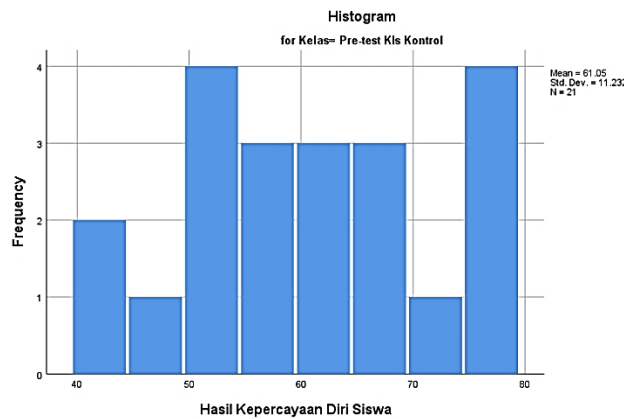
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

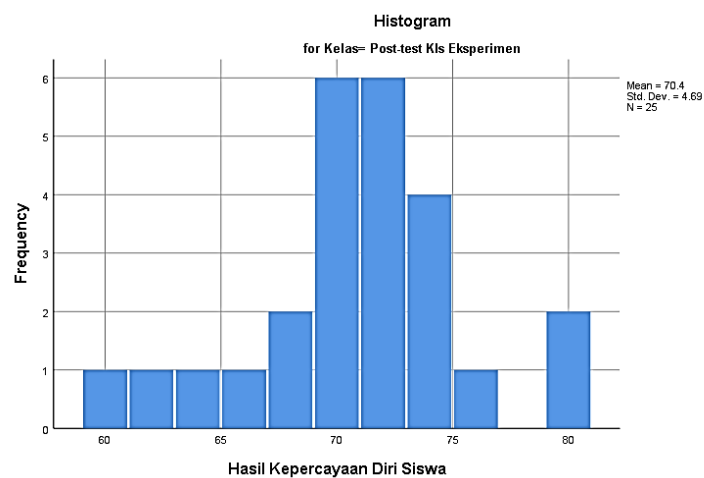
Memanfaatkan uji *Shapiro Wilk*, normalitas juga melakukan uji histogram. Inilah hasil yang didapatkan dari uji histogtamnya berupa:



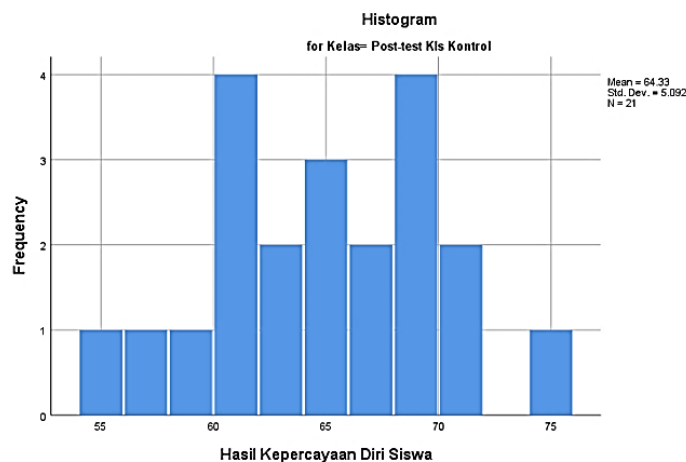
Gambar 2. Uji Normalitas dengan histogram *pretest* eksperimen



Gambar 3. Uji Normalitas dengan histogram *pretest* kontrol



Gambar 4. Uji Normalitas dengan histogram *posttest* eksperimen



Gambar 5. Uji Normalitas dengan histogram *posttest* kontrol

b. Uji Homogenitas

Peneliti memanfaatkan uji Homogeneity dalam *Variances SPSS Statistics Program Version 25* dengan *Levene Test* untuk menentukan uji homogenitas. Pada tingkat signifikansi 5%. Data dianggap homogen jika nilai analisis uji homogenitas $> 0,05$ dan $< 0,05$ jika nilai analisis uji homogenitas masing-masing berdasarkan mean.

Tabel 13. Hasil uji homogeneity of variances

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Kepercayaan Diri Siswa	Based on Mean	.572	1	44	.454
	Based on Median	.559	1	44	.459
	Based on Median and with adjusted df	.559	1	43.598	.459
	Based on trimmed mean	.567	1	44	.455

Berdasarkan Tabel 13 diatas, uji *homogeneity of variances* dengan uji *Levene Test* data di atas dengan menggunakan *SPSS Statistic Version 25*. Pada tingkat (Sig) pada *Based on Mean* adalah $0,454 > 0,05$, maka dapat dikatakan distribusi homogen.

c. Uji Paired Sample T-Test

Salah satu cara buat mengevaluasi kemanjuran pengobatan adalah dengan membandingkan rata-rata sebelum dan sesudah pengobatan, Salah satu teknik tersebut adalah Uji T Sampel Berpasangan. Uji Sampel Berpasangan dilakukan dengan menggunakan SPSS Statistics Versi 25. Uji sampel berpasangan mempunyai tingkat signifikansi sebesar 0,05. Ho diterima jika probabilitasnya lebih besar dari 0,05 sebagai perbandingan, Maka Ho ditolak.

Tabel 14. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	56.00	25	10.376	2.075
	Post Test	70.40	25	4.690	.938

Berdasarkan Tabel 14 diatas, adalah hasil statistik deskriptif yang diambil dari sampel data sebelum dan sesudah tes. Rata-rata nilai pretest sebesar 56,00. Sedangkan skor 70,40 diperoleh pada posttest atau setelah perlakuan. N = jumlah responden 25 siswa. Menerapkan nilai Std. Deviasi *pretest* sebesar 10,376 sedangkan deviasi *posttest* sebesar 4.690.

Berdasarkan hasil tabel 14 ini menunjukkan nilai rata-rata pada *pretest* 56,00 < *posttest* 70,40 Tampaknya terdapat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* jika dilihat secara deskriptif.

Tabel 15. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	<i>Pre-Test & Post-Test</i>	25	.063	.764

Perhatikan Tabel 15 tersebut, menunjukkan korelasi atau keterkaitan antara dua titik data atau variabel, dalam hal ini hasil pre dan post test. Dalam hal ini korelasi *Pearson Product Moment*. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,063 dengan tingkat signifikansi $0,764 > 0,05$ pada data menunjukkan tidak adanya korelasi antara pre-test dan post-test.

Tabel 16. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pretest – Posttest</i>	-14.400	11.113	2.223	-18.987	-9.813	-6.479	24	.000

Dari Tabel 16, menunjukkan bahwa tingkat probabilitas *Paired Samples Test* yaitu (0,05), Memiliki nilai tingkat Sig 2-tailed sebesar 0,000. Apabila tingkat sig. 2-tailed adalah $0,000 < 0,05$ menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat dikatakan rata-rata kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diajarkan pendekatan *role playing* dengan media *flashcard* memiliki perbedaan.

d. Uji effect size

Untuk uji besar pengaruhnya (*effect size*), maka uji analisis data untuk mendapatkan mean dan standar deviasi.

Tabel 17. Analisis data hasil pretest dan posttest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	25	41	74	56.00	10.376
Posttest Eksperimen	25	60	80	70.40	4.690
Posttest Kontrol	21	42	78	61.05	11.232
Posttest Kontrol	21	55	75	64.33	5.092
Valid N (listwise)	21				

Pada Tabel 17, menunjukkan bahwa skor rerata pada kelompok eksperimen yaitu 70,40 dan skor rerata pada kelompok kontrol adalah 64,33. Standar deviasi untuk kelompok eksperimen yaitu 4.690, sedangkan kelompok kontrol sebesar 5.092. selanjutnya uji *effect size* menggunakan rumus *cohen'd* sebagai berikut.

$$d = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{SD_1 + SD_2}}$$

$$d = \frac{70,40 - 64,33}{\sqrt{\frac{4,69^2 + 5,092^2}{2}}}$$

$$d = \frac{6,07}{\sqrt{\frac{21,99 + 25,92}{2}}}$$

$$d = \frac{6,07}{\sqrt{\frac{47,91}{2}}}$$

$$d = \frac{6,07}{\sqrt{23,95}}$$

$$d = \frac{6,07}{4,893}$$

$$d = 1,24$$

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Berdasarkan temuan perhitungan *Cohen'* yang diuraikan di atas, pendekatan *role play* yang dipadukan dengan media *flashcard* mempunyai dampak sebesar 1,24 dan tingkat keberhasilan sebesar 88% terhadap rasa percaya diri siswa SMA Negeri 15 Merangin. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *role play* dengan media *flashcard* memberikan pengaruh yang signifikan dan konsisten terhadap rasa percaya diri siswa di SMA Negeri 15 Merangin.

e. Pengolahan Persentase

Tabel 18. Distribusi kepercayaan diri siswa berdasarkan pengolahan presentase kelas eksperimen

No	Indikator	Max	Min	Σ Sigma	mean	%	Ket
1.	Memiliki Keyakinan pada kemampuan diri (2)	8	6	186	7,44	93	Sangat Tinggi
2.	Optimis (6)	24	18	543	21,7	90,5	Sangat Tinggi
3.	Objektif (4)	16	12	335	13,4	83,8	Tinggi
4.	Bertanggung jawab (6)	24	18	514	20,6	85,7	Tinggi
5.	Rasional dan realistis (2)	8	6	182	7,28	91	Sangat Tinggi
Jumlah		80	60	352	70,42	88,8	Tinggi

Berlandaskan Tabel 18 tersebut, bisa diperoleh dalam kelas eksperimen tingkat kepercayaan diri murid pada indikator memiliki keyakinan pada kemampuan diri diperoleh hasil persentase 93% dalam kategori sangat tinggi. Pada indikator tingkat optimis diperoleh hasil persentase sebesar 90,5% dalam kategori sangat tinggi. Pada indikator objektif diperoleh hasil persentase sebesar 83,8% dalam kategori tinggi. Pada indikator bertanggung jawab diperoleh hasil persentase sebesar 85,7% dalam kategori tinggi. Selain itu diperoleh nilai sebesar 91%

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

dengan kategori sangat tinggi pada indikator rasionalitas dan realisme. Secara keseluruhan persentasenya cukup tinggi, yakni mencapai 88,8 persen. Murid SMA Negeri 15 Merangin jelas memiliki tingkat percaya diri yang tinggi.

Tabel 19. Distribusi kepercayaan diri siswa berdasarkan pengolahan presentase kelas kontrol

No	Indikator	Max	Min	Σ Sigma	mean	%	Ket
1.	Memiliki Keyakinan pada kemampuan diri	8	5	134	6,38	79,8	Tinggi
2.	Optimis	23	18	443	21,1	87,9	Tinggi
3.	Objektif	16	9	250	11,9	74,4	Tinggi
4.	Bertanggung jawab	23	14	371	17,7	76,6	Tinggi
5.	Rasional dan realistis	8	5	153	7,29	91,1	Sangat Tinggi
Jumlah		78	51	270	64,37	81,96	Tinggi

Berdasarkan Tabel 19 di atas, dapat diperoleh pada kelas kontrol tingkat kepercayaan diri murid pada indikator memiliki keyakinan pada kemampuan diri diperoleh hasil persentase 79,8% dalam kategori tinggi. Pada indikator tingkat optimis diperoleh hasil persentase 87,9% dalam kategori tinggi. Pada indikator objektif diperoleh hasil persentase sebesar 74,4% dalam kategori tinggi. Pada indikator bertanggung jawab diperoleh hasil persentase sebesar 76,6% dalam kategori tinggi. Selain itu, 91,1% indikator berada pada kisaran evaluasi rasional dan realistis yang sangat tinggi. Jika dijumlahkan, persentase totalnya sangat tinggi 81,96%. Murid SMA Negeri 15 Merangin jelas mempunyai tingkat kepercayaan diri yang tinggi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah sejauh mana pengaruh penggunaan *role play* dengan media *flashcard* terhadap kepercayaan diri siswa di SMA Negeri 15 Merangin. setelah memanfaatkan SPSS Statistics Versi 25 untuk menganalisis temuan dari data penelitian. Setelah pertanyaan penelitian telah dijawab, kesimpulan analisis dan data empiris penelitian akan dibahas dan dijelaskan secara menyeluruh. Analisis Pengaruh Metode Role Playing Dengan Media Flashcard Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Di SMA Negeri 15 Merangin ditunjukkan pada temuan analisis regresi lugas yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Metode Role Playing Dengan Media Flashcard Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Di SMA Negeri 15 Merangin.

Berdasarkan hasil penelitian dengan pendekatan *role play* dan media *flashcard* terhadap tingkat kepercayaan diri siswa kelas X di SMA Negeri 15 Merangin. Kelas XB dijadikan sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 siswa, sedangkan kelas XA dijadikan sebagai kelas kontrol yang berjumlah 21 siswa. Kelas eksperimen XB yang menggunakan pendekatan role-playing dan media flashcard menjadi sampel perlakuan. Dampak penerapan pendekatan role play dengan media flashcard terhadap rasa percaya diri siswa di SMA Negeri 15 Merangin menjadi gejala yang diukur dalam penelitian ini.

Persepsi dan sentimen siswa tentang bakat mereka dalam bidang kepercayaan diri, optimisme, objektivitas, tanggung jawab, dan pemikiran yang masuk akal dan realistis dibentuk oleh keyakinan mereka tentang diri mereka sendiri. Keyakinan adalah perasaan kompetensi, kemampuan, dan jaminan bahwa seseorang dapat membentuk opini yang baik tentang diri sendiri atau keadaan di mana mereka berada untuk mencapai tujuan (Yulianto, dkk. 2020 : 98).

Nilai rata-rata kelas eksperimen setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan metode *role play* dan media *flashcard* adalah 70,40. Dengan menggunakan teknik konvensional, perlakuan kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 64,33. Setelah mendapat perlakuan maka dapat dikatakan ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hasil Uji *Paired Samples Test* diperoleh H_a diterima dan H_o ditolak, dengan nilai tingkat Signifikan 2-tailed adalah $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *role play* dengan media *flashcard* yang dinilai pada sampel kelas eksperimen di SMA Negeri 15 Merangin terbukti memberikan dampak terhadap kepercayaan diri siswa. Rata-rata kelas eksperimen berbeda antara sebelum dan sesudah penggunaan metode *role play* dengan media *flashcard*.

Uji *effect size* (besar pengaruhnya) menunjukkan sebesar = 1,24 dengan persentase 88%, siswa mempunyai tingkat kepercayaan diri yang dapat dikatakan tinggi. Oleh karena itu, pendekatan *role play* digunakan pada kelas eksperimen dengan cara memerankan atau mendramatisasi kesulitan belajar siswa. Ketika diberi tugas untuk memerankan tokoh dalam suatu peran, anak yang pemalu atau risih berbicara di depan orang lain diberi kesempatan untuk menyuarakan idenya. Menurut Roestiya dalam Yayuk (2014), bermain peran dapat meningkatkan harga diri dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk menyuarakan pemikirannya (Haliza & Nugrahani, 2021 : 140).

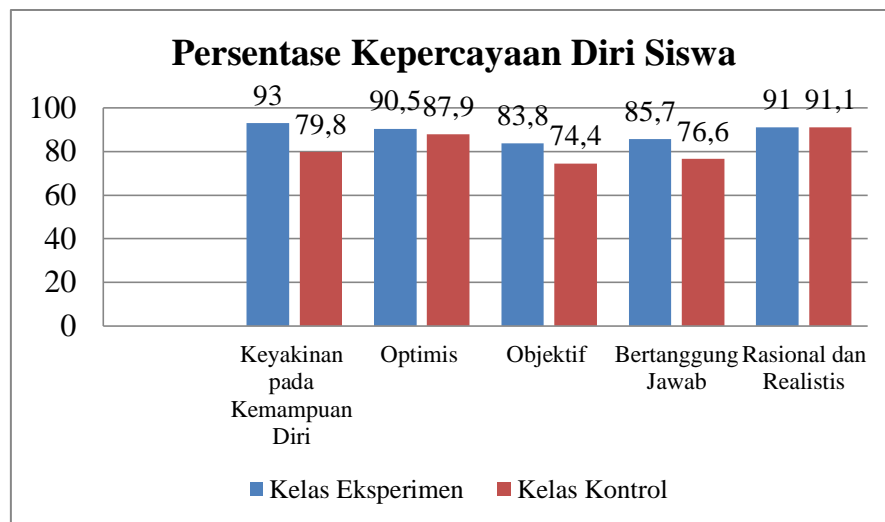
Penggunaan Pendekatan Role Playing dengan Media *Flashcard* pada Kepercayaan Diri Murid dengan Indikator berdampak pada rasa percaya diri murid. 1) Seseorang yang percaya diri sepenuhnya dengan kemampuannya sendiri memiliki citra diri yang positif. Artinya, dia bisa terus percaya diri dengan kondisinya saat ini. 2) Orang yang optimis adalah orang yang memiliki pandangan hidup yang optimis secara umum dan percaya diri dengan kemampuannya sendiri. 3) Seseorang yang objektif melihat situasi atau masalah melalui lensa kebenaran sebagaimana mestinya, bukan kebenaran seperti yang terlihat olehnya. 4) Bertanggung jawab adalah kesediaan orang guna membuat pertanggungjawaban seluruh hal yang menjadi imbasnya, sehingga sikap ini berdampak positif bagi diri sendiri. 5) Rasional dan realistis adalah analisis pada sebuah soalan, benda, dan peristiwa dengan memanfaatkan pandangan yang dapat diterima nalar serta sejalan pada kenyataan. Dengan berpikir rasional dan realistis bisa menambah karakter positif yang bisa membuat perubahan perspektif individu lebih positif.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Tabel 20. Persentase Kepercayaan Diri Siswa



Berdasarkan Tabel 20 tersebut, terlihat jelas bahwa penggunaan Metode *Role Playing* dengan Media *Flashcard* terhadap kepercayaan diri peserta didik SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin menghasilkan peningkatan yang sangat besar pada persentase skor per indikasi kelas eksperimen dalam pembelajaran. Sebagaimana yang disampaikan Amri (2018 : 158) bahwa masih banyak siswa yang mungkin saja condong akan melangsungkan penutupan diri. Menutup diri merupakan salah satu ciri orang yang kurang percaya diri; Mereka cenderung pendiam, kurang aktif, sulit berbicara di depan orang lain, ragu mengutarakan pendapat, dan masih banyak siswa yang menyontek saat ujian atau saat mengerjakan tugas. Saat dihadapkan pada suatu keputusan, seseorang yang kurang percaya diri akan merasa kesulitan dan akan terus bergantung pada orang lain. Sebagaimana yang disampaikan Lauster (*dalam* Ghufron & Risnawita, 2010 : 34) bahwa Memiliki keyakinan pada kemampuan sendiri sangat erat kaitannya dengan kesuksesan. Jika seseorang secara konsisten menganggap ini tentang diri mereka sendiri, mereka tidak akan pernah mengembangkan rasa percaya diri yang sejati. Namun, hanya ada begitu banyak hal yang bisa dilangsungkan dengan baik dan keterampilan yang dapat dibuat kuasa oleh manusia. Berdasarkan penelitian (Haliza & Nugrahani, 2021 : 140) Tingkat kepercayaan diri peserta didik Madrasah Diniyah Miftahul Huda

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

IV Kepanjen meningkat setelah mengikuti latihan bermain peran. Hasil Independent Sample t-test menandakan jika perbedaan perlakuan antara kedua kelompok memiliki pengaruh yang signifikan secara statistik.

Segala bentuk komunikasi yang dapat digunakan untuk menyebarkan ide dari satu orang ke orang lain dan membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan pada akhirnya pembelajaran dianggap sebagai media. Ketika siswa mengalami teori dalam materi penjelasan untuk diri mereka sendiri, itu membantu mereka lebih memahami materi dan meningkatkan kepercayaan diri atau kemampuan mereka. Melalui ini bisa memberikan peningkatan kepercayaan diri siswa.

Self confidence adalah Salah satu bagian dari kepribadian adalah kemampuan untuk bertindak mandiri terhadap orang lain dan tanpa terpengaruh oleh mereka. Aspek kepribadian lainnya termasuk bersikap menyenangkan, ceria, toleran, dan bertanggung jawab. Lauster (*dalam* Ghufroon & Risnawita, 2010 : 34), membuat tambahan jika kepercayaan diri berkaitan pada kemampuan melangsungkan perbuatan yang baik. Jika seseorang secara konsisten menganggap ini tentang diri mereka sendiri, mereka tidak akan pernah mengembangkan rasa percaya diri yang sejati. Namun, hanya ada begitu banyak hal yang bisa dilangsungkan dengan baik dan keterampilan yang dapat dibuat kuasa oleh manusia.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya maka bisa ditarik kesimpulan bahwa **adanya pengaruh yang signifikan penerapan metode *role playing* dengan media *flashcard* terhadap kepercayaan diri peserta didik SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin.**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian mengenai ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode bermain peran dengan media *flashcard* terhadap kepercayaan diri siswa di SMA Negeri 15 Merangin dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari data uji *Paired Samples Test* Jika nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, Maka H_a diterima H_o ditolak artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran dengan media *flashcard*.

1. Skor hasil kepercayaan diri siswa yang menggunakan metode bermain peran dengan media *flashcard* dengan rata-rata *postest* sebesar 70,40 dan standar deviasi 4.690.
2. Skor hasil kepercayaan diri siswa yang tidak menggunakan metode bermain peran dengan media *flashcard* dengan rata-rata *postest* sebesar 67,71 dan standar deviasi 5.092.
3. Berdasarkan perhitungan besarnya *effect size* perlakuan yang diperoleh adalah 1,24 dengan persentase 88%. Maka H_a diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terjadi pengaruh yang signifikan (tinggi) dan konsisten dari pengaruh penggunaan metode bermain peran dengan media *flashcard* terhadap kepercayaan diri siswa di SMA Negeri 15 Merangin. Berdasarkan hasil data pada tingkat kepercayaan diri siswa pada indikator memiliki keyakinan pada kemampuan diri diperoleh hasil persentase 91% dalam kategori sangat tinggi. Pada indikator tingkat optimis diperoleh hasil persentase 90,5% dalam kategori sangat tinggi. Pada indikator objektif diperoleh hasil persentase 83,8% dalam kategori tinggi. Pada indikator bertanggung jawab diperoleh hasil persentase 85,7% dalam kategori tinggi. Dan pada indikator rasional dan realistis diperoleh nilai persentase 91% dalam kategori sangat tinggi. Jika di jumlahkan secara keseluruhan maka dapat diperoleh nilai persentase sebesar 88,8% dalam kategori tinggi. Jadi

dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri siswa SMA Negeri 15 Merangin berada pada kategori tinggi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang diperoleh, maka penulis ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Dalam penyajian atau penyampaian pelajaran hendaknya guru atau calon guru lebih memakai metode atau media pembelajaran yang akan membuat siswa lebih aktif misalnya seperti menggunakan model *game* atau roda putar. Hal ini dapat bertujuan untuk membiasakan siswa dalam proses belajar mengajar tidak dengan hanya berpusat pada guru, tetapi siswa dapat berperan aktif dalam proses belajar mengajar.
2. Pada penelitian selanjutnya, penggunaan metode bermain peran dengan media *flashcard* sebaiknya dapat digunakan pada materi yang berbeda. Dengan mengukur aspek lainnya seperti motivasi belajar, keaktifan belajar dan minat belajar.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

DAFTAR PUSTAKA

- Tim Penyusun Skripsi, (2021). *Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Ayni, (2021). *Metode Bermain Peran ; Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS*. Dotplus Publisher. 104.
- Afifah, Hamidah, & Burhani. (2022). *Studi Komparasi Tingkat Kepercayaan Diri (Self Confidence) Siswa Antara Kelas Homogen Dengan Kelas Heterogen Di Sekolah Menengah Atas*. *Happiness, Journal of Psychology and Islamic Science*, 3(1), 1–47.
- Akbar, R. (2022). *Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian*. CV Haura Utama.
- Aminuddin, & Mulyadi. (2020). *Efektivitas Layanan Informasi Karir Dalam Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Siswa*. *Consilium : Berkala Kajian Konseling Dan Ilmu Keagamaan*, 6(2), 52–62.
- Amri, S. (2018). *Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sma Negeri 6 Kota Bengkulu*. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 3(2), 156–168.
- Azizi, A. I. (2020). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa*. 8(2), 229–235.
- Beta, P. (2019). *Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran*. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48–52.
- Didi, (2018). *Kepercayaan Diri*. Teori-Teori Manajemen Sumber Daya Manusia. 37.
- Dwi, Ferenza Stefani. Samsiyah, N. (2020). *Penerapan media pembelajaran flashcard mengenal kata untuk anak berkebutuhan khusus di kelas inklusi*. 2(2), 103–107.
- Dwi, S C. Mudzanatun. Eka, E. S. (2021). *Analisis Peran Guru Dalam Membangun Kepercayaan Diri Siswa Pada Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 2 kelas III SD Negeri Pedurungan Kidul 02 Semarang*. 4(1), 39–46.
- Dwi. (2022). *Pengaruh Gaya Kepemimpinan dan Budaya Organisasi Terhadap Disiplin Kerja Karyawan Pada PT Era Mulia Abadi Sejahtera*. *Ekonomi Dan Bisnis*, 11(4), 20–16.
- Dwi, Yuniar, & Surya. (2020). *Validitas dan Reliabilitas Skala Psikologis Percaya Diri untuk Mengukur Tingkat Percaya Diri Siswa SMK Kota Kediri*. 6(1), 57–65.
- Fitriyani, & Zulmi. (2018). *Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Efektivitas Media Flashcards Dalam Bahasa Inggris disebut juga bahasa bahasa yang sengaja dipelajari dengan Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal*. 4(2), 167–182.
- Ghufron, & Risnawita. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. *Ar-Ruzz Media* (p. 202).
- Haliza, & Nugrahani. (2021). *Pengaruh Metode Role Play Terhadap*

Kepercayaan Diri Siswa. Psikodinamika: Jurnal Literasi Psikologi, 1(2), 133–142.

Hanifah, A. I., & Munawaroh, M. (2016). *Pengaruh Keingintahuan Dan Rasa Percaya Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Vii Mts Negeri I Kota Cirebon. Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 5(1), 9–21.

Ismail. (2022). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek "Project Based Learning" Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X IPA SMA Negeri 35 Halmahera Selatan Pada Konsep Gerak Lurus". Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*

Koi, Hakim, & Wadu. (2020). *Pengaruh Model TPS Terhadap Kepercayaan Diri Siswa. 4(X)*, 238–247.

Mamlu'ah, A. (2019). *Konsep Percaya Diri Dalam Al Qur'an Surat Ali Imran Ayat 139. Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 1(1), 30–39.

Margo, P. S. (2018). *Peningkatan Percaya Diri Siswa Menggunakan Metode Bermain. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 38*, 745–754.

Mutia. (2014). *Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media Flashcard Terhadap Hasil Helajar biologi siswa kelas X madrasah aliyah laboratorium kota jambi* (pp. 1–61).

Nur, A. . (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook terhadap keaktifan belajar siswa di SMP N 34 TEBO. EDU-BIO*, 6(1), 45.

Nuryadi, Astuti, Utami, & Budiantara. (2017). *Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian*.

Octavia, (2020). *Model-Model Pembelajaran*. CV Budi Utama.1-66

Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2. Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127–137.

Solihah, N. (2019). *Pengaruh Teknik Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa*. 1–121.

Sugiyono, (2017). *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta Bandung. 1-330.

Subagiyo, H. (2021). *Roleplay. Occupational Group Therapy*, 1–99.

Suryaningsih, Y. (2017). *Pembelajaran Berbasis Praktikum Sebagai Sarana Siswa Untuk Berlatih Menerapkan Keterampilan Proses Sains Dalam Materi Biologi. Konfigurasi : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Terapan*, 2(2), 49–57.

Syam, A. & A. (2014). *Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Kaderisasi Imm Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. Revue Medicale Suisse*, 5(1), 87–102.

Sutja, dkk. (2017). *Penulisan Skripsi Untuk Prodi Bimbingan Konseling*. Yogyakarta: Writing Revolution. xii+262.

Taluke, Lakat, & Sembel. (2019). *Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda*

Kabupaten Halmahera Barat. Spasial, 6(2), 531–540.

Tusaroh, A., & Juhji, J. (2020). *Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kepercayaan Diri Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School, 4(1), 01–07.*

Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas, 1(1), 53–57.*

Yulianto, Nopitasari, Qolbi, & Aprilia. (2020). *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. 3(1), 97–102.*

Yusa, dkk. (2013). *Buku Biologi*. Grafindo Media Pratama

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

LAMPIRAN

Lampiran 1

Lembar Validasi Angket

LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPONDEN SISWA

Penyusun : Pepi Pebriyanti
 NIM : 207190016
 Program Studi : Tadris Biologi
 Judul : Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media
Flashcard Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15
 Kabupaten Merangin
 Pembimbing I : Dr, Try Susanti, S.Si., M.Si
 Pembimbing II : Suraida, S.Si., M.Si

A. PETUNJUK

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai lembar responden siswa yang dikembangkan berdasarkan aspek dan kriteria yang tercantum dalam instrumen ini.
- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.
- Mohon memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang disediakan.
- Keterangan skala penilaian
 1 = Sangat kurang baik
 2 = Kurang baik
 3 = Cukup baik
 4 = Baik
 5 = Sangat baik

B. TABEL PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Format 1. Format jelas sehingga memudahkan peneliti 2. Format terurut dari pertanyaan sederhana hingga yang kompleks 3. Format angket sesuai dengan tujuan penelitian				✓	✓
2	Isi 1. Dirumuskan secara jelas, spesifik dan oprasional sehingga mudah diukur					✓
3	Manfaat 1. Dapat digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap Metode				✓	

	Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) dengan media <i>Flashcard</i> dapat digunakan untuk melihat keberhasilan atau peningkatan kepercayaan diri siswa pada proses pembelajaran					
4	Bahasa 1. Menggunakan bahasa yang baku 2. Kesederhanaan struktur kalimat 3. Komunikatif 4. Kejelasan petunjuk dan arah					✓ ✓ ✓ ✓

Kesimpulan Validator

Penilaian Angket	LD	LDR	TLD
	✓		

KETERANGAN:

LD : Layak Digunakan

LDR : Layak Digunakan Dengan Revisi

TLD : Tidak Layak Digunakan

MASUKAN VALIDATOR

.....
.....
.....
.....

Mengetahui

Jambi, Maret 2023

Validator,



Dr. H. Salahuddin, S.Pt., M.Si
NIP. 197007122014011007

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Lampiran 2

Lembar Validasi RPP

LEMBAR VALIDASI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Penyusun : Pepi Pebriyanti
 NIM : 207190016
 Program Studi : Tadris Biologi
 Judul : Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media
Flashcard Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15
 Kabupaten Merangin
 Validator : Nining Nuraida, M.Pd

A. PETUNJUK

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang instrumen yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti. Peneliti Bapak/Ibu sangat membantu perbaikan instrumen ini. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti memohon kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan tanda "√" atau "X" pada kolom skala untuk setiap pernyataan berikut sesuai dengan pendapat atau peneliti Bapak/Ibu.

Keterangan :

- 5 : Sangat baik
- 4 : Baik
- 3 : Cukup baik
- 2 : Kurang baik
- 1 : Sangat kurang baik

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Perumusan Tujuan Pembelajaran					
	a. Kejelasan Kompetensi Inti				√	
	b. Kesesuaian Kompetensi Dasar dan indikator pencapaian dengan tujuan pembelajaran				√	
	c. Kesesuaian indikator pencapaian dengan tujuan pembelajaran				√	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

	d. Kesesuaian indikator pencapaian dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
2.	Isi					
	a. Sistematika penyusunan RPP					✓
	b. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran Biologi dengan materi Ekosistem				✓	
	c. Kesesuaian uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran dengan aktivitas pembelajaran Biologi dengan materi Ekosistem				✓	
	d. Kejelasan Skenario pembelajaran (tahap-tahap kegiatan pembelajaran awal, inti dan penutup)					✓
3.	Bahasa					
	a. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD				✓	
	b. Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	
	c. Kesederhanaan struktur kalimat				✓	
4.	Waktu					
	a. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan					✓
	b. Rincian waktu untuk setiap pembelajaran					✓

B. CATATAN/SARAN

Instrumen dapat dirumuskan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

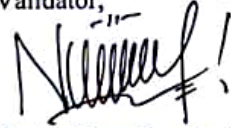
C. KESIMPULAN

RPP dapat digunakan	✓
RPP dapat digunakan dengan revisi	
RPP dapat digunakan tanpa revisi	

Mengetahui

Jambi, 13 Maret 2023

Validator,



Nining Nuraida, M.Pd
NIDN. 2101098901

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

A. Identitas

Sekolah : SMA Negeri 15 Merangin

Mata Pelajaran : Biologi

Kelas/Semester: X/II

Materi Pokok : Ekosistem

Sub Pokok : Komponen Dalam Ekosistem

Alokasi Waktu : 1 x 45 Menit

B. Kompetensi Inti (KI)

- **KI 1:** Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- **KI 2:** Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- **KI 3:** Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- **KI 4:** Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.10. Menganalisis komponen-komponen ekosistem	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tentang ekosistem • Menjelaskan komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem
4.10. Memerankan peranan biotik pada ekosistem	<ul style="list-style-type: none"> • Memainkan peran sebagai produsen, konsumen, dan dekomposer
4.12. Memerankan satuan-satuan makhluk hidup dalam ekosistem	<ul style="list-style-type: none"> • Memainkan peran beberapa tingkatan makhluk hidup yaitu Individu, Populasi, dan komunitas

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menganalisis informasi/data dari berbagai sumber tentang ekosistem dan komponen-komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem
2. Siswa mampu memerankan peranan biotik pada ekosistem
3. Siswa mampu memerankan satuan-satuan makhluk hidup dalam ekosistem

E. Materi Pembelajaran

A. Komponen-Komponen ekosistem

Ekosistem dibangun oleh dua komponen utama, yaitu komponen yang hidup (biotik) dan komponen tidak hidup (abiotik).

2. Komponen biotik

Komponen biotik adalah bagian yang serupa makhluk hidup, seperti tumbuhan, hewan, fungi, dan protista. Pada ekosistem, setiap organisme mempunyai suatu peranan, ada yang berperan sebagai produsen, konsumen, ataupun dekomposer.

1. Produsen terdiri atas organisme-organisme berklorofil yang mampu memproduksi zat-zat organik dari zat-zat anorganik melalui proses fotosintesis. Oleh karena itu, produsen disebut autotrof.

Zat-zat organik hasil fotosintesis kemudian dimanfaatkan oleh organisme-organisme heterotrof, seperti manusia dan hewan yang berperan sebagai konsumen.

2. Konsumen dibedakan menjadi beberapa tingkatan yaitu konsumen tingkat I, konsumen tingkat II, dan seterusnya hingga konsumen tingkat puncak
3. Peran pengurai (dekomposer) ditempati oleh organisme saprofit, yaitu bakteri pengurai dan jamur saproba. Keberadaan dekomposer sangat penting dalam ekosistem. Oleh dekomposer, hewan dan tumbuhan yang mati akan diuraikan dan dikembalikan ke tanah menjadi unsur hara yang penting bagi pertumbuhan tumbuhan. Beberapa aktivitas penguraian juga menghasilkan gas karbondioksida yang penting bagi fotosintesis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

3. Komponen abiotik

Komponen abiotik adalah bagian lingkungan fisik berupa benda tidak hidup. Lingkungan fisik ini mencakup tanah, air, serta unsur atmosfer yang mencakup cahaya, iklim, cuaca, angin, suhu, dan kelembapan.

- a. Tanah
- b. Air
- c. Cahaya Matahari
- d. Udara
- e. Suhu
- f. kelembapan.
- g. Angin
- h. Iklim dan Cuaca

4. Satuan-satuan makhluk hidup dalam ekosistem

Faktor biotik dalam ekosistem tersusun atas beberapa tingkatan makhluk hidup, yaitu individu, populasi, dan komunitas.

- a. Individu merupakan satuan organisme tunggal yang tersusun atas organ dan sistem organ. Setiap individu memiliki proses hidup tersendiri yang dialaminya. Setiap individu sangat tergantung pada individu lainnya. Sekumpulan individu sejenis yang saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dan berada di suatu ekosistem dan waktu yang sama disebut populasi.
- b. Populasi, dalam suatu ekosistem, biasanya terdapat beberapa jenis populasi yang hidup di dalamnya. Setiap populasi berinteraksi dengan populasi yang lainnya. Kumpulan populasi berbeda jenis yang berada di ekosistem dan waktu yang sama disebut dengan komunitas.
- c. Komunitas, ekosistem akan terbentuk jika terjadi interaksi antar organisme atau antara organisme dan faktor biotiknya.

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan : pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL)

Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab

Model : Bermain peran

G. Media Pembelajaran

- ❖ Media : Media *Flashcard* (Materi komponen biotik dan abiotik)
 - Contoh media Individu, Populasi dan Komunitas.
- ❖ Alat/Bahan :
 - Spidol
 - Papan tulis
 - Lembar pengamatan sikap
 - Lembar pengamatan keterampilan

H. Sumber Belajar

Adapun sumber belajar yang digunakan yaitu :

- Buku Biologi
 - a. Yusa, (2016). *Biologi SMA/MA kelas X Kurikulum 2013*. edisi revisi Grafindo Media Pratama. 245 hlm.
 - b. Ayu, S.I (2013). *Mandiri Biologi Jidil 1 SMA/MA kelas X Kurikulum 2013 revisi*. Erlangga.
 - c. Sri, N.S (2007). *Pelajaran Biologi SMA/MA kelas X*. cv Arya Duta.
- Internet dan sumber yang relevan
 - a. Jurnal
 - b. Melalui iPusnas

I. Kegiatan Pembelajaran

1 . Pertemuan Pertama (1 x 45 Menit)		
Kegiatan	Kegiatan Guru	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberi salam. ❖ Meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa. ❖ Menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. ❖ Memberi gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai. ❖ Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi yang diajarkan ❖ Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi <ul style="list-style-type: none"> - Berapa komponen-komponen ekosistem? - Bagaimana cara kerja komponen-komponen tersebut? 	30 Menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok ❖ Guru menentukan skenario dan memilih pemeran yang di mainkan siswa ❖ Tugas selanjutnya siswa melakukan diskusi atau evaluasi bermain peran (<i>role playing</i>) terkait dengan ekosistem yang telah dipelajari hari ini. ❖ Setelah itu guru beberapa peserta kelompok untuk memainkan peran. ❖ Guru mengarahkan siswa lain untuk memperhatikan penampilan kelompok yang sedang bermain peran ❖ Masing-masing kelompok berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini, serta mendorong siswa untuk selalu bersyukur atas karunia yang telah diberikan oleh Tuhan. ❖ Sebelumnya guru meminta respon kepada salah satu dari peserta didik.” Bagaimana respon atau kesan pembelajaran hari ini”. ❖ Guru meminta siswa untuk membersihkan meja terlebih dahulu. ❖ Selanjutnya penutupan pembelajaran. 	5 Menit

J. Penilaian

Aspek	Teknik Penilaian	Instrumen
Pengetahuan	Tugas Mandiri	Soal Essay (terlampir)

1. Pengetahuan

Tehnik Penilaian dan Bentuk Instrumen

- a) Jelaskan komponen-komponen yang terdapat dalam suatu ekosistem?
- b) Apa yang dimaksud dengan faktor biotik? Contoh yang termasuk dalam faktor biotik.
- c) Apa yang dimaksud dengan faktor abiotik?
- d) tuliskan satuan organisme kehidupan dalam ekosistem?
- e) Jelaskan keterkaitan antara faktor biotik, abiotik, dan ekosistem?

Jambi, Maret 2023

Mahasiswa



Pepi Pebrivanti
NIM. 207190016

Guru Mata Pelajaran



Jamriani, S.Pd

Mengetahui,
Kepala SMA Negeri 15 Merangin



Jumalis, S.Pd
NIP. 19670401 198901 1 001

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

A. Identitas

Sekolah : SMA Negeri 15 Merangin
Mata Pelajaran : Biologi
Kelas/Semester: X/II
Materi Pokok : Ekosistem
Sub Pokok : Interaksi Antarkomponen Dalam Ekosistem
Alokasi Waktu : 1 x 45 Menit

B. Kompetensi Inti (KI)

- **KI 1:** Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- **KI 2:** Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- **KI 3:** Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- **KI 4:** Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
4.1 Menganalisis interaksi antarkomponen dalam ekosistem	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui interaksi atau hubungan dalam ekosistem • Menjelaskan interaksi antarkomponen biotik
5.1 Menyajikan tingkat tropik dalam ekosistem 5.2 Memerankan rantai makanan dan jaring-jaring makanan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui tingkat tropik dalam ekosistem • Memainkan peran dan mengaitkan rantai makanan dan jaring-jaring makanan

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menganalisis interaksi antarkomponen dalam ekosistem
2. Siswa mampu menjelaskan tingkat tropik dalam ekosistem
3. Siswa mampu memainkan peran rantai makanan dan jaring-jaring makanan

E. Materi Pembelajaran

1. Interaksi antarkomponen dalam ekosistem

Ekosistem dapat diartikan sebagai hubungan yang saling memengaruhi atau interaksi antara organisme dengan lingkungan abiotiknya. Dengan adanya interaksi tersebut, suatu ekosistem dapat mempertahankan keseimbangannya.

- a. Interaksi antarkomponen biotik.

Setiap makhluk hidup akan selalu berhubungan dengan makhluk hidup yang lain. Baik interaksi dengan individu sejenis, berbeda jenis, ataupun antarpopulasi.

Macam-macam interaksi sebagai berikut.

1. Interaksi antarorganisme

Bentuk interaksi yang sangat erat dan khusus disebut simbiosis. Organisme yang melakukan simbiosis disebut simbion. Interaksi antarorganisme adalah.

- a) Netral

Hubungan antarorganisme dalam habitat yang sama dan kedua simbion tidak ada yang diuntungkan dan dirugikan. contohnya antara rusa dan zebra

- b) Predasi

Predasi adalah hubungan antara mangsa dan pemangsa (predator). Hubungan ini sangat erat sebab tanpa mangsa, predator tak dapat hidup. Sebaliknya tanpa predator populasi mangsa tidak ada yang mengontrol.

- c) Parasitisme

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Parasitisme adalah hubungan antarorganisme yang dengan kondisi salah satu simbion mendapatkan keuntungan, sedangkan simbion lain dirugikan.

d) Komensalisme

Komensalisme merupakan hubungan antara dua organisme yang berbeda spesies dalam bentuk kehidupan bersama. Pada hubungan ini salah satu simbion diuntungkan dan simbion lainnya tidak dirugikan dan juga tidak diuntungkan.

e) Mutualisme

Mutualisme adalah hubungan antara dua organisme yang saling menguntungkan kedua belah pihak.

b. Interaksi antarpopulasi

Interaksi antarpopulasi terjadi karena beberapa populasi hidup dan tinggal di daerah yang sama. Contohnya Interaksi antarpopulasi adalah kompetisi dan alelopati.

1. Kompetisi pada makhluk hidup dapat terjadi jika pada suatu antarpopulasi atau antarorganisme terdapat kepentingan yang sama sehingga terjadi persaingan. Contoh, persaingan antara populasi zebra dan populasi banteng di padang rumput. Persaingan dapat terjadi karena faktor makanan, tempat hidup, atau pasangan hidup.

2. Alelopati merupakan jenis interaksi pada tumbuhan.

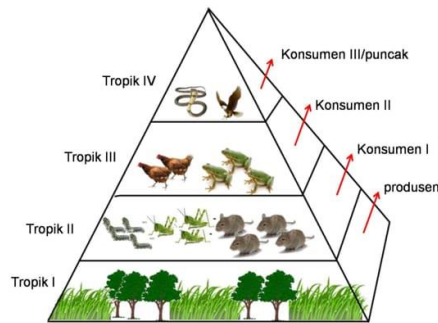
B. Interaksi antarkomunitas

Contoh interaksi antarkomunitas misalnya komunitas sawah dan sungai.

a. Tingkat tropik dalam ekosistem.

Dari urutan peristiwa makan dan dimakan dalam suatu ekosistem. Berdasarkan tingkat tropiknya, produsen menempati tingkat tropik I, konsumen primer (herbivor) menempati tingkat tropik II, konsumen sekunder (karnivor) menempati tingkat tropik III dan seterusnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



b. Rantai makanan dan jaring-jaring makanan

Urutan peristiwa makan dan dimakan dalam ekosistem membentuk suatu pola yang saling berkaitan seperti rantai. Oleh karena itu disebut pola rantai makanan (*food chain*).

Selain terjadi interaksi antar faktor biotik di dalam rantai makanan terjadi pula interaksi faktor biotik-abiotik. Hubungan antar faktor biotik yang menyusun rantai makanan dengan faktor abiotik (lingkungan) dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung. Ketersediaan unsur hara dalam tanah sangat mempengaruhi kehidupan tumbuhan (produsen).



F. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL)
- Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab
- Model : Bermain peran

G. Media Pembelajaran

- ❖ Media :
 - Media *Flashcard* (Materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan)
- ❖ Alat/Bahan :
 - Spidol
 - Papan tulis

- Lembar pengamatan sikap
- Lembar pengamatan keterampilan

H. Sumber Belajar

Adapun sumber belajar yang digunakan yaitu :

- Buku Biologi
 1. Yusa, (2016). *Biologi SMA/MA kelas X Kurikulum 2013*. edisi revisi Grafindo Media Pratama. 245 hlm.
 2. Ayu, S.I (2013). *Mandiri Biologi Jidil 1 SMA/MA kelas X Kurikulum 2013 revisi*. Erlangga.
 3. Sri, N.S (2007). *Pelajaran Biologi SMA/MA kelas X*. cv Arya Duta.
- Internet dan sumber yang relevan
 1. Jurnal
 2. Melalui iPusnas

I. Kegiatan Pembelajaran

1 . Pertemuan Kedua (1 x 45 Menit)		
Kegiatan	Kegiatan Guru	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberi salam. ❖ Meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa. ❖ Menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. ❖ Memberi gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai. ❖ Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi yang diajarkan ❖ Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana interaksi antarkomponen dalam ekosistem? ❖ Guru meminta siswa duduk berkelompok seperti minggu lalu ❖ Guru menentukan skenario dan memilih pemeran yang di mainkan siswa ❖ Tugas selanjutnya siswa melakukan diskusi atau evaluasi bermain peran (<i>role playing</i>) terkait dengan ekosistem yang telah dipelajari hari ini. ❖ Setelah itu guru beberapa peserta kelompok untuk memainkan peran. 	30 Menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengarahkan siswa lain untuk memperhatikan penampilan kelompok yang sedang bermain peran ❖ Masing-masing kelompok berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini, serta mendorong siswa untuk selalu bersyukur atas karunia yang telah diberikan oleh Tuhan. ❖ Guru meminta siswa untuk membersihkan meja terlebih dahulu. ❖ Selanjutnya penutupan pembelajaran. 	5 Menit

J. Penilaian

Aspek	Teknik Penilaian	Instrumen
Pengetahuan	Tugas Mandiri	Soal Essay (terlampir)

1. Pengetahuan

Teknik Penilaian dan Bentuk Instrumen


- a) Apa yang dimaksud dengan interaksi antarkomponen dalam ekosistem?
- b) Tuliskan apa saja interaksi antar komponen biotik?
- c) Tuliskan contoh tingkatan trofik dalam ekosistem?
- d) gambarkan bagaimana percabangan dan dinamakan jaring-jaring rantai makanan?

Jambi, Maret 2023

Guru Mata Pelajaran


Jamrianis, S.Pd

Mahasiswa


Pepi Pebrianti
NIM. 207190016

Mengetahui,
Kepala SMA Negeri 15 Merangin

Sumasis, S.Pd
NIP. 19670401 198901 1 001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas

Sekolah : SMA Negeri 15 Merangin
Mata Pelajaran : Biologi
Kelas/Semester: X/II
Materi Pokok : Ekosistem
Sub Pokok : Tipe-tipe Ekosistem
Alokasi Waktu : 1 x 45 Menit

B. Kompetensi Inti (KI)

- **KI 1:** Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- **KI 2:** Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- **KI 3:** Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- **KI 4:** Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
4.2 Menganalisis tipe-tipe ekosistem	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui tipe-tipe ekosistem
5.3 Menyajikan/ Memerankan ekosistem darat, ekosistem perairan dan ekosistem buatan	<ul style="list-style-type: none"> • Memerankan peran tentang ekosistem darat, ekosistem perairan dan ekosistem buatan

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu Menganalisis tipe-tipe ekosistem
2. Siswa mampu Memerankan tentang ekosistem darat, ekosistem perairan dan ekosistem buatan.

E. Materi Pembelajaran

1. Tipe-Tipe Ekosistem

Beberapa tipe ekosistem yang ada di permukaan bumi antara lain meliputi : ekosistem darat, ekosistem perairan dan ekosistem buatan.

a. Ekosistem Darat

Ekosistem darat merupakan ekosistem yang lingkungan fisiknya berupa daratan. Berdasarkan letak geografisnya, ekosistem darat dibedakan menjadi beberapa bioma, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bioma gurun, yaitu bioma yang banyak dijumpai pada tumbuhan menahun berdaun, seperti duri, contohnya yaitu pada tumbuhan kaktus. Sedangkan hewan yang banyak dijumpai di bioma gurun yaitu rodentia, ular, kadal, katak, dan kalajengking.
- 2) Bioma padang rumput, tumbuhan yang terdapat pada bioma tersebut yaitu terdiri atas tumbuhan tera (herbs) dan rumput, sedangkan pada hewannya antara lain: kera, burung, badak, babi hutan, harimau, dan burung hantu.
- 3) Bioma hutan basah, pada bioma hutan basah sering terdapat tumbuhan khas yaitu, liana (rotan sedangkan pada hewannya antara lain, kera dan burung hantu.
- 4) Bioma hutan gugur, bioma ini, terdapat di daerah – daerah yang mengalami beberapa musim, dan jenis pohon yang terdapat pada bioma hutan gugur ini tidak banyak, sekitar 10 sampai 20, sedangkan hewan yang terdapat pada bioma hutan gugur ini antara lain, rusa, beruang, rubah, bajing, burung, pelatuk, dan rakoon.
- 5) Bioma taiga, merupakan hutan yang tersusun atas satu spesies, seperti konifer, pinus, dan sejenisnya, pada bioma taiga terdapat semak. Sedangkan hewan yang terdapat pada bioma ini antara lain, moose, dan burung – burung yang bermigrasi ke selatan pada musim gugur.
- 6) Bioma tundra, contoh tumbuhan yang dominan yang terdapat pada bioma tundra yaitu, sphagnum, liken, tumbuhan biji semusim, tumbuhan kayu yang pendek, dan rumput.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

b. Ekosistem Perairan

Ekosistem perairan ini dibedakan menjadi dua ekosistem, antara lain, ekosistem tawar dan ekosistem air laut sebagai berikut:

- 1) Ekosistem air tawar, merupakan ekosistem yang mempunyai variasi suhu yang tidak mencolok, penetrasi cahaya kurang, dan dipengaruhi oleh iklim dan cuaca. Tumbuhan yang banyak dijumpai pada ekosistem ini adalah tumbuhan jenis ganggang dan tumbuhan biji, sedangkan hewan yang terdapat pada ekosistem air tawar ini yaitu terdiri dari semua jenis filum pada hewan, Ekosistem air tawar juga digolongkan menjadi dua, yaitu ekosistem air tawar tenang dan ekosistem air tawar mengalir.
- 2) Ekosistem air laut, dibedakan menjadi beberapa ekosistem, antara lain:
 - a) Ekosistem laut
 - b) Ekosistem estuari (muara)
 - c) Ekosistem pantai
 - d) Terumbu karang

c. Ekosistem Buatan

Ekosistem buatan adalah ekosistem yang sudah banyak dipengaruhi manusia misalnya danau buatan, sawah, dan ekosistem pertanian. Komponen-komponen dalam ekosistem buatan biasanya kurang lengkap, memerlukan subsidi energi, memerlukan pemeliharaan atau perawatan, mudah terganggu, dan mudah tercemar. Ekosistem buatan lebih rentan terhadap perubahan atau tidak mantap.

F. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL)
 Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab
 Model : Bermain peran

G. Media Pembelajaran

- ❖ Media :
 - Media *Flashcard* (materi ekosistem darat, ekosistem perairan dan ekosistem buatan)
- ❖ Alat/Bahan :

- Spidol
- Papan tulis
- Lembar pengamatan sikap
- Lembar pengamatan keterampilan

H. Sumber Belajar

Adapun sumber belajar yang digunakan yaitu :

- Buku Biologi
 - d. Yusa, (2016). *Biologi SMA/MA kelas X Kurikulum 2013*. edisi revisi Grafindo Media Pratama. 245 hlm.
 - e. Ayu, S.I (2013). *Mandiri Biologi Jidil 1 SMA/MA kelas X Kurikulum 2013 revisi*. Erlangga.
 - f. Sri, N.S (2007). *Pelajaran Biologi SMA/MA kelas X*. cv Arya Duta.
- Internet dan sumber yang relevan
 - c. Jurnal
 - d. Melalui iPusnas

I. Kegiatan Pembelajaran

1 . Pertemuan Ketiga (1 x 45 Menit)		
Kegiatan	Kegiatan Guru	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberi salam. ❖ Meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa. ❖ Menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. ❖ Memberi gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai. ❖ Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi yang diajarkan ❖ Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi <ul style="list-style-type: none"> - berapa tipe ekosistem? - Apa saja ekosistem alami dan buatan? ❖ Tugas selanjutnya siswa melakukan diskusi atau evaluasi bermain peran (<i>role playing</i>) terkait dengan tipe-tipe ekosistem yang telah dipelajari secara berkelompok ❖ Setelah itu beberapa peserta kelompok untuk memainkan peran. ❖ Guru mengarahkan siswa lain untuk memperhatikan penampilan kelompok yang 	30 Menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

	sedang bermain peran ❖ Masing-masing kelompok berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan.	
Penutup	❖ Menunjukkan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. ❖ Guru meminta siswa untuk membersihkan meja terlebih dahulu. ❖ Selanjutnya penutupan pembelajaran.	5 Menit

J. Penilaian

Aspek	Teknik Penilaian	Instrumen
Pengetahuan	Tugas Mandiri	Soal Essay (terlampir)

1. Pengetahuan

Tehnik Penilaian dan Bentuk Instrumen


- a. Jelaskan 3 tipe-tipe ekosistem?
- b. Apa saja contoh ekosistem daratan?
- c. Apa saja contoh ekosistem perairan dan ekosistem buatan?

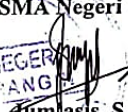
Jambi, Maret 2023

Guru Mata Pelajaran


Jamriani, S.Pd

Mahasiswa


Pepi Pebrivanti
NIM. 207190016

Mengetahui,
Kepala SMA Negeri 15 Merangin

Sumasis, S.Pd
NIP. 19670401 198901 1 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Lampiran 4

Angket Uji Coba Validitas

ANGKET KEPERCAYAAN DIRI SISWA

1. Petunjuk pengisian angket :

Angket ini dibuat untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri siswa dalam angket ini tidak ada jawaban yang benar atau salah, maka jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya. Setiap nomor mempunyai jawaban SS, ST, TS, dan STS di mana :

SS = Sangat Setuju ST = Setuju

TS = Tidak Setuju STS = Sangat Tidak Setuju

2. Cara pengisian angket :

Beri tanda (✓) pada salah satu alternatif jawaban SS, ST, TS dan STS yang sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya.

Nama :

Kelas :

Tanggal Pengamatan :

Mata Pelajaran :

SELAMAT MENGERJAKAN

No	Pertanyaan	SS	ST	TS	STS
1.	Saya dapat mengerjakan tugas ekosistem untuk menguji atau menantang kemampuan biologi saya				
2.	Saya dapat menjelaskan secara lisan pendapat atau materi ekosistem dihadapan teman-teman se-kelas				
3.	Belajar dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan bertanya				
4.	Belajar menggunakan metode bermain peran dengan media <i>flashcard</i> saya memahami				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

	pembelajaran dengan baik				
5.	Saya yakin berani bertanya dan menjawab				
6.	Saya mampu menjelaskan konsep atau materi ekosistem jika diminta oleh guru atau teman				
7.	Belajar dengan menggunakan metode bermain peran dapat menumbuhkan rasa percaya diri saya dalam belajar				
8.	Saya merasa kesulitan mempelajari materi ekosistem karena tidak yakin mampu memahaminya				
9.	Saya berinisiatif mengajukan diri jika guru mendadak memberikan soal biologi untuk dikerjakan oleh salah satu siswa didepan kelas				
10.	Saya belajar sungguh-sungguh supaya dapat menggapai cita-cita yang saya inginkan.				
11.	Saya selalu bersungguh-sungguh dalam memahami pembelajaran secara langsung di kelas.				
12.	Siswa berani berpendapat berkaitan dengan peristiwa yang telah diperankan				
13.	Belajar menggunakan metode bermain peran dengan media <i>flashcard</i> membuat saya semakin senang dan bersemangat untuk belajar bersama teman-teman				
14.	Pembelajaran dengan media <i>flashcard</i> dapat membantu mengingat peran yang akan dimainkan				
15.	Saya mampu mengatasi masalah atau kesulitan yang muncul saat belajar konsep ekosistem secara mandiri				
16.	Siswa senang diberikan pujian ketika memainkan perannya dengan baik				
17.	Saya akan tetap belajar dengan giat walaupun nilai ujian saya kecil.				
18.	Jika nilai saya kecil, saya akan belajar lebih tekun lagi.				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

19.	Saya gugup dalam menghadapi ujian tentang ekosistem karena tidak yakin mampu mengerjakannya				
20.	Saya tidak percaya diri dengan jawaban yang saya berikan saat ujian.				
21.	Saya segera menyerah ketika diberikan tugas yang berbentuk soal tentang ekosistem karena merasa tidak menguasainya				
22.	Belajar dengan menggunakan metode bermain peran mempermudah saya untuk mengambil kesimpulan dari sebuah peristiwa				
23.	Belajar dengan metode bermain peran dengan media <i>flashcard</i> mempermudah saya untuk mengingat sebuah peristiwa				
24.	Pembelajaran biologi dengan metode ceramah ini menarik atau tidak membosankan				
25.	Pembelajaran biologi dengan menggunakan metode bermain peran dengan media <i>flashcard</i> ini menarik dan menyenangkan				
26.	Belajar dengan menggunakan metode bermain peran membuat saya semakin akrab dengan teman-teman				
27.	Belajar dengan menggunakan metode bermain peran membuat saya akrab dengan guru.				
28.	Saya ragu bertanya berkaitan dengan peristiwa yang telah diperankan				
29.	Saya berpartisipasi mengerjakan tugas kelompok di kelas.				
30.	Saya melibatkan diri secara aktif ketika berdiskusi kelompok.				
31.	Saya menyadari bahwa keberhasilan kelompok bergantung pada kerja sama kelompok dalam bermain peran				
32.	Saya bertanggung jawab pada tugas peran yang saya mainkan				
33.	Saya mengikuti aturan peran yang saya mainkan dengan senang hati				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

34.	Saya melaksanakan peran yang dimainkan dengan bertanggung jawab				
35.	Dengan menggunakan metode bermain peran, saya dan teman-teman aktif dalam proses belajar biologi				
36.	Saya tidak suka belajar dengan metode bermain peran, karena saya merasa malu untuk memainkan sebuah peran				
37.	Saya meminta maaf jika berbuat salah kepada orang lain.				
38.	Saya tidak malu ketika menjawab pertanyaan dari guru.				
39.	Saya merasa lelah saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran				
40.	Saya menerima kekurangan yang saya miliki.				
Jumlah Skor					

TERIMAKASIH ☺

Hasil Uji Coba Validitas

No Item	R Hitung	R Tabel	Keputusan
P1	-.236	0,396	Tidak Valid
P2	.206	0,396	Tidak Valid
P3	.196	0,396	Tidak Valid
P4	.613**	0,396	Valid
P5	.412*	0,396	Valid
P6	0.318	0,396	Tidak Valid
P7	.177	0,396	Tidak Valid
P8	-.112	0,396	Tidak Valid
P9	.064	0,396	Tidak Valid
P10	.584**	0,396	Valid
P11	.504*	0,396	Valid
P12	.397*	0,396	Valid
P13	.515**	0,396	Valid
P14	.102	0,396	Tidak Valid
P15	.095	0,396	Tidak Valid
P16	.687**	0,396	Valid
P17	.579**	0,396	Valid
P18	.792**	0,396	Valid
P19	.081	0,396	Tidak Valid
P20	-.060	0,396	Tidak Valid
P21	-.033	0,396	Tidak Valid
P22	.040	0,396	Tidak Valid
P23	.276	0,396	Tidak Valid
P24	.599**	0,396	Valid
P25	.536**	0,396	Valid
P26	.833**	0,396	Valid
P27	.596**	0,396	Valid
P28	.211	0,396	Tidak Valid
P29	-0,02	0,396	Tidak Valid
P30	.420*	0,396	Valid
P31	.447*	0,396	Valid
P32	.347	0,396	Tidak Valid
P33	.688**	0,396	Valid
P34	.540**	0,396	Valid
P35	.413*	0,396	Valid



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

P36	-.139	0,396	Tidak Valid
P37	.547**	0,396	Valid
P38	.661**	0,396	Valid
P39	.317	0,396	Tidak Valid
P40	.181	0,396	Tidak Valid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Lampiran 6

Hasil Data Angket Yang Valid

No item	T hitung	R tabel	Keterangan
1.	.613 ^{**}	0,396	Valid
2.	.412 [*]	0,396	Valid
3.	.584 ^{**}	0,396	Valid
4.	.504 [*]	0,396	Valid
5.	.397 [*]	0,396	Valid
6.	.515 ^{**}	0,396	Valid
7.	.687 ^{**}	0,396	Valid
8.	.792 ^{**}	0,396	Valid
9.	.599 ^{**}	0,396	Valid
10.	.536 ^{**}	0,396	Valid
11.	.833 ^{**}	0,396	Valid
12.	.596 ^{**}	0,396	Valid
13.	.420 [*]	0,396	Valid
14.	.447 [*]	0,396	Valid
15.	.496 [*]	0,396	Valid
16.	.688 ^{**}	0,396	Valid
17.	.540 ^{**}	0,396	Valid
18.	.413 [*]	0,396	Valid
19.	.547 ^{**}	0,396	Valid
20.	.661 ^{**}	0,396	Valid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Angket Sebelum Perlakuan

ANGKET KEPERCAYAAN DIRI SISWA

1. Petunjuk pengisian angket :

Angket ini dibuat untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri siswa dalam angket ini tidak ada jawaban yang benar atau salah, maka jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya. Setiap nomor mempunyai jawaban SS, ST, TS, dan STS di mana :

SS = Sangat Setuju ST = Setuju
TS = Tidak Setuju STS = Sangat Tidak Setuju

2. Cara pengisian angket :

Beri tanda (✓) pada salah satu alternatif jawaban SS, ST, TS dan STS yang sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya.

Nama : Peni
Kelas : KB IPA
Tanggal Pengamatan : 16 Maret
Mata Pelajaran : Biologi

SELAMAT MENERJAKAN

No	Pertanyaan	SS	ST	TS	STS
1.	Belajar menggunakan metode bermain peran dengan media <i>flashcard</i> saya memahami pembelajaran dengan baik	✓			
2.	Saya yakin berani bertanya dan menjawab			✓	
3.	Saya mampu menjelaskan konsep atau materi ekosistem jika diminta oleh guru atau teman			✓	
4.	Saya belajar sungguh-sungguh supaya dapat menggapai cita-cita yang saya inginkan.	✓			
5.	Saya selalu bersungguh-sungguh dalam memahami pembelajaran secara langsung di kelas.		✓		
6.	Belajar menggunakan metode bermain peran dengan media <i>flashcard</i> membuat saya semakin senang dan bersemangat untuk belajar bersama teman-teman		✓		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

No	Pertanyaan	SS	ST	TS	STS
7.	Siswa senang diberikan pujian ketika memainkan perannya dengan baik	✓			
8.	Jika nilai saya kecil, saya akan belajar lebih tekun lagi.	✓			
9.	Pembelajaran biologi dengan metode ceramah ini menarik atau tidak membosankan			✓	
10.	Pembelajaran biologi dengan menggunakan metode bermain peran dengan media <i>flashcard</i> ini menarik dan menyenangkan	✓			
11.	Belajar dengan menggunakan metode bermain peran membuat saya semakin akrab dengan teman-teman		✓		
12.	Belajar dengan menggunakan metode bermain peran membuat saya akrab dengan guru.	✓			
13.	Saya melibatkan diri secara aktif ketika berdiskusi kelompok.			✓	
14.	Saya menyadari bahwa keberhasilan kelompok bergantung pada kerja sama kelompok dalam bermain peran		✓		
15.	Saya bertanggung jawab pada tugas peran yang saya mainkan			✓	
16.	Saya mengikuti aturan peran yang saya mainkan dengan senang hati	✓			
17.	Saya melaksanakan peran yang dimainkan dengan bertanggung jawab		✓		
18.	Dengan menggunakan metode bermain peran, saya dan teman-teman aktif dalam proses belajar biologi			✓	
19.	Saya meminta maaf jika berbuat salah kepada orang lain.		✓		
20.	Saya tidak malu ketika menjawab pertanyaan dari guru.			✓	
Jumlah Skor					

TERIMAKASIH ☺

Angket Sesudah Perlakuan

ANGKET KEPERCAYAAN DIRI SISWA

1. Petunjuk pengisian angket :

Angket ini dibuat untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri siswa dalam angket ini tidak ada jawaban yang benar atau salah, maka jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya. Setiap nomor mempunyai jawaban SS, ST, TS, dan STS di mana :

SS = Sangat Setuju ST = Setuju
TS = Tidak Setuju STS = Sangat Tidak Setuju

2. Cara pengisian angket :

Beri tanda (✓) pada salah satu alternatif jawaban SS, ST, TS dan STS yang sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya.

Nama : *Roni*
Kelas : *KB IPA*
Tanggal Pengamatan : *10 Mei 2023*
Mata Pelajaran : *Biasa*

SELAMAT MENERJAKAN

No	Pertanyaan	SS	ST	TS	STS
1.	Belajar menggunakan metode bermain peran dengan media <i>flashcard</i> saya memahami pembelajaran dengan baik	✓			
2.	Saya yakin berani bertanya dan menjawab	✓			
3.	Saya mampu menjelaskan konsep atau materi ekosistem jika diminta oleh guru atau teman	✓			
4.	Saya belajar sungguh-sungguh supaya dapat menggapai cita-cita yang saya inginkan.	✓			
5.	Saya selalu bersungguh-sungguh dalam memahami pembelajaran secara langsung di kelas.	✓			
6.	Belajar menggunakan metode bermain peran dengan media <i>flashcard</i> membuat saya semakin senang dan bersemangat untuk belajar bersama teman-teman	✓			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

No	Pertanyaan	SS	ST	TS	STS
7.	Siswa senang diberikan pujian ketika memainkan perannya dengan baik	✓			
8.	Jika nilai saya kecil, saya akan belajar lebih tekun lagi.	✓			
9.	Pembelajaran biologi dengan metode ceramah ini menarik atau tidak membosankan	✓			
10.	Pembelajaran biologi dengan menggunakan metode bermain peran dengan media <i>flashcard</i> ini menarik dan menyenangkan	✓			
11.	Belajar dengan menggunakan metode bermain peran membuat saya semakin akrab dengan teman-teman	✓			
12.	Belajar dengan menggunakan metode bermain peran membuat saya akrab dengan guru.	✓			
13.	Saya melibatkan diri secara aktif ketika berdiskusi kelompok.	✓			
14.	Saya menyadari bahwa keberhasilan kelompok bergantung pada kerja sama kelompok dalam bermain peran	✓			
15.	Saya bertanggung jawab pada tugas peran yang saya mainkan	✓			
16.	Saya mengikuti aturan peran yang saya mainkan dengan senang hati	✓			
17.	Saya melaksanakan peran yang dimainkan dengan bertanggung jawab	✓			
18.	Dengan menggunakan metode bermain peran, saya dan teman-teman aktif dalam proses belajar biologi	✓			
19.	Saya meminta maaf jika berbuat salah kepada orang lain.	✓			
20.	Saya tidak malu ketika menjawab pertanyaan dari guru.	✓			
Jumlah Skor					

TERIMAKASIH ☺

Lampiran 9

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil Kepercayaan Diri Siswa	Pre-test Kls Eksperimen	.130	25	.200*	.925	25	.066
	Post-test Kls Eksperimen	.143	25	.200*	.974	25	.737
	Pre-test Kls Kontrol	.094	21	.200*	.953	21	.393
	Post-test Kls Kontrol	.136	21	.200*	.980	21	.924

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Lampiran 10

Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Kepercayaan Diri Siswa	Based on Mean	.572	1	44	.454
	Based on Median	.559	1	44	.459
	Based on Median and with adjusted df	.559	1	43.598	.459
	Based on trimmed mean	.567	1	44	.455

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Lampiran 11

Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POST TEST	-14.400	11.113	2.223	-18.987	-9.813	-6.479	24	.000

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Lampiran 12

Statistik deskriptif

Hasil uji statistik deskriptif biologi kelas eksperimen dan kelas kontrol

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	25	41	74	56.00	10.376
Postest Eksperimen	25	60	80	70.40	4.690
Postest Kontrol	21	42	78	61.05	11.232
Postest Kontrol	21	55	75	64.33	5.092
Valid N (listwise)	21				

DEKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Lokasi penelitian

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 2. Media *Flashcard*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Gambar 3. Observasi dan Pengisian Angket

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Kelas Eksperimen



Gambar 4. Kegiatan Belajar Mengajar kelas eksperimen yang menggunakan bermain peran dengan media *flashcard*

Kelas Kontrol



Gambar 7. Kegiatan belajar Mengajar Kelas Kontrol



Gambar 8. Pengisian Angket Akhir














- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

Lampiran 14

Bukti Bimbingan Skripsi/Tugas Akhir

 <p>KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI</p> <p><small>R. Jambi Ma. Bukit KM 16 Sel. Duran Kec. Joho, Kab. Muaro Jambi 36161, Jambi Indonesia Telp./Fax. 0741 583183 - 584118. Web: http://uinjambi.ac.id/, email: info@uinjambi.ac.id</small></p>	Kode Dokumen: Un.15/B/IAK/25
	Kode Formulir : FM/AK/25-01
	Tanggal Efektif : 1 Februari 2019
	No Revisi : 00
	Halaman : 1 dari 1
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR	

NIM : 207190016
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan/Program Studi : Tadris Biologi
 Alamat email : pcpipcbriyanti378@gmail.com
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media Flashcard Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15 Merangin
 Pembimbing : Dr. Try Susanti, S.Si., M.Si

No	Hari/Tanggal	Bagian	Saran Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	17 Januari 2023	BAB I	Latar belakang masalah, rumusan masalah.	
2.	23 Januari 2023	BAB I	Kajian teori dan penelitian relevan.	
3.	27 Januari 2023	BAB II	Metode penelitian.	
4.	31 Januari 2023	BAB III	Metode penelitian.	
5.	07 Februari 2023	Proposal Penelitian	Persiapan proposal seminar.	
6.	27 Februari 2023	Proposal Penelitian	Perbaikan latar belakang.	
7.	02 Maret 2023	Proposal Penelitian	Perbaikan kajian teori dan instrumen penyajian.	
8.	10 Maret 2023	Proposal Penelitian	Perbaikan BAB I sampai BAB III.	
9.	18 Mei 2023	Skripsi	Bimbingan Skripsi Keseluruhan.	
10.	22 Mei 2023	Skripsi	Hasil penelitian.	
11.	02 Juni 2023	Skripsi	Hasil penelitian.	
12.	08 Juni 2023	Skripsi	Pembahasan.	
13.	13 Juni 2023	Skripsi	Latar belakang dan pembahasan.	
14.	19 Juni 2023	Skripsi	Revisi Sinkronisasi BAB I sampai BAB V.	

Jambi, 19 Juni 2023

Pembimbing I



Dr. Try Susanti, S.Si., M.Si
 NIP. 19760303200501 2 005

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

 <p>KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI</p> <p>Il. Jambi Ma. Bulian KM.16 Sei. Duren Kec. Jahuku, Kab. Muaro Jambi 36361, Jambi-Indonesia Telp/Fax: 0741 583183 – 584118. Web: https://uinjambi.ac.id/, email: mail@uinjambi.ac.id</p>	KodeDokumen	Un 15/B II/AK/25
	KodeFormulir	FM/AK/2501
	TanggalEfektif	1 Februari 2019
	NoRevisi	00
	Halaman	1 dari 1
	KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR	

Nama Mahasiswa : Pepi Pebriyanti
 NIM : 207190016
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan/Program Studi : Tadris Biologi
 Alamat email : pepipebriyanti378@gmail.com
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media Flashcard Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15 Merangin

Pembimbing : Suraida, S.Si., M.Si

No	Hari/ Tanggal	Bagian	Saran Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	19 Desember 2022	BAB I	Latar belakang masalah, rumusan masalah.	
2.	26 Desember 2022	BAB II	Perbaikan Kajian Teori.	
3.	16 Januari 2023	BAB III	Perbaikan metode penelitian.	
4.	07 Februari 2023	Proposal Penelitian	Persiapan proposal seminar.	
5.	27 Februari 2023	Proposal Penelitian	Perbaikan kajian teori.	
6.	14 Maret 2023	Proposal Penelitian	Perbaikan latar belakang dan metode penelitian.	
7.	29 Mei 2023	Skripsi	Hasil penelitian.	
8.	02 Juni 2023	Skripsi	Hasil penelitian.	
9.	08 Juni 2023	Skripsi	Pembahasan dan kesimpulan.	
10.	09 Juni 2023	Skripsi	Revisi Singkronisasi BAB I sampai BAB V.	

Jambi, Mei 2023

Pembimbing II



Suraida, S.Si., M.Si

NIP. 19781220 200912 2 002

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

DAFTAR RIWAYAT HIDUP (CURRICULUM VITAE)



Data Pribadi

Nama : Pepi Pebriyanti
Tempat/Tanggal Lahir : Rantau Suli, 23 Februari 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kebangsaan : Indonesia
Alamat : Jl Desa Rantau Suli Kec. Jangkat Timur, Kab. Merangin
Telepon : 082183666831
Email : pepipebriyanti378@gmail.com

Pendidikan Formal

1. SDN 021/VI Rantau Suli : Tamat Tahun 2013
2. SMP Negeri 29 Merangin : Tamat Tahun 2016
3. MAN 1 Merangin : Tamat Tahun 2019

Jambi, 09 Juni 2023

Pepi Pebriyanti
NIM.207190016



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.iainjambi.ac.id

Nomor : B-2567/D.I.1/PP.00.9/02 /2023
Sifat : Penting
Lampiran : 3 Lembar
Hal : Pengesahan Judul

Jambi, 14 - 3 - 2023

Yth : Pepi Pebriyanti / 207190016
Mahasiswa Fak. Tarbiyah dan Keguruan Jurusan BIOLOGI
Di -
JAMBI

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Sehubungan dengan surat Saudara/i Hari dan Tanggal : Senin, 13 Maret 2023 Perihal
Permohonan Pengesahan Judul dan Izin Riset, maka bersama ini kami beritahukan bahwa
Proposal Skripsi Saudara dengan Judul :

**Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media Flashcard Terhadap
Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin**

yang telah diseminarkan pada tanggal : Selasa, 07 Februari 2023 sudah diterima dan
disahkan.

Demikian agar dapat dimaklumi
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,
Dan Kelembagaan
Prof. Dr. Risnita, M.Pd.
0812670708 199803 2001

Tembusan :
Pembimbing I : Dr. Try Susanti, S.Si., M.Si.
Pembimbing II : Suraida, S.Si., M.Si.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli;
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.iainjambi.ac.id

Nomor : B-584c /D.I.1/PP.00.9/ 09 /2022
Lampiran :
Hal : **Penunjukkan Dosen Pembimbing**

Jambi, 14 09 2022

Yth : **PEPI PEBRIYANTI / 207190016**
Mahasiswa FTK UIN STS Jambi
Jurusan BIOLOGI

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan pengajuan judul saudara/i

Nama / NIM : **PEPI PEBRIYANTI / 207190016**

Semester : VII (TUJUH)

Tahun Akademik : 2021/2022

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media Flashcard Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas XI SMA Negeri 15 Merangin**

Maka dengan ini kami menunjuk/mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk bertindak sebagai Pembimbing dalam penyelesaian Skripsi mahasiswa tersebut di atas, dengan susunan sebagai berikut :

Pembimbing I : Dr. Try Susanti, M.Si.

Pembimbing II : Suraida, S.Si., M.Si.

Demikian untuk dapat diproses sebagaimana mestinya.

Wassalamu 'alaikum. Wr. Wb.

An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,
Dan Kelembagaan


Prof. Dr. Risnita, M.Pd.
NIP. 19670708 199803 2001

Tembusan :



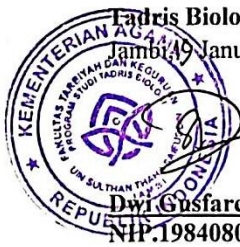
Ketua Jurusan / Prodi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Univeristas Islam Negeri STS Jambi

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

PERSETUJUAN SEMINAR PROPOSAL PENELITIAN

Proposal Skripsi berjudul: “Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media Flashcard Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin” yang disusun oleh Pepi Pebriyanti NIM: 207190016, telah diperiksa dan disetujui untuk diseminarkan dalam sidang seminar Proposal Skripsi.

	PERSETUJUAN PEMBIMBING UNTUK SEMINAR PROPOSAL PENELITIAN	FTK UIN STS JAMBI
	<p>Pembimbing I Jambi, Januari 2023</p>  <p>Dr. Try Susanti, M.Si. NIP.19760303200501 2 005</p>	<p>Pembimbing II Jambi, Januari 2023</p>  <p>Suraida, S.Si., M.Si. NIP.19781220 200912 2 002</p>
	<p align="center">Mengetahui Ketua Program Studi Adris Biologi Jambi, 19 Januari 2023</p>  <p align="center">Dwi Gusfarenie, S.Pd., M.Pd. NIP.19840802 201101 2 009</p>	

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.iainjambi.ac.id

Nomor : B- 860 /D.I.1/PP.00.9/ 01 /2023

Jambi, 06 02 2023

Lampiran : -

Hal : Undangan Seminar Proposal

Yth.Bapak/Ibu

Di -

JAMBI

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Kami mengharap kehadiran Bapak/Ibu dalam seminar proposal skripsi Saudara/i : Pepi Pebriyanti NIM 207190016 Jurusan BIOLOGI yang akan dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : Selasa, 07 Februari 2023
Pukul : 13.30 s/d Selesai WIB
Tempat : Ruang Seminar Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media Flashcard Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin

Pada seminar tersebut Bapak/Ibu bertindak sebagai:

Ketua : Kholid Musyaddad, M.Ag
Sekretaris : Defita Permata Sari, M.Pd
Penguji I : Dr. Try Susanti, M.Si
Penguji II : Suraida, M.Si.

Apabila kegiatan seminar tersebut mengganggu/bersamaan dengan waktu kuliah, dimohon agar Bapak/Ibu segera melaporkan pada prodi masing-masing.

Demikianlah undangan seminar proposal ini kami sampaikan, atas kehadiran Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Bidang Akademik,
Dan Kerjasama

Defita Permata Sari, M.Pd.
081998032001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Lintas Jambi Ma. Bulian Km. 16 Sei. Duren Kec. Jaluko Kab. Muaro Jambi 36363
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 Web. <https://uinjambi.ac.id>/email : mail@uinjambi.ac.id

NOTULEN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nama / NIM : Pepi Pebriyanti/ 207190016
Jurusan / Semester : Tadris Biologi/ VII
Hari / Tanggal : Selasa/ 07 Februari 2023
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media
Flashcard Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15
Kabupaten Merangin

Catatan Seminar

Ketua

1. Cantumkan/tambahkan teori mengenai bagaimana membangun kepercayaan diri
2. Pahami konsep kata-kata mengenai "pengaruh dan hubungan"




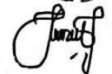
Pembimbing / Penguji I & II

1. Tambahkan minimal 5 teori mengenai *role playing* dan kepercayaan diri
2. Pada tujuan yang tercantum di BAB I tidak menggunakan "untuk mengetahui"
3. Pastikan *self belief* kah? atau *self efficacy* atau *self confidence* ?
4. Dibaca kembali sumber-sumber literatur yang digunakan

Peserta

.....
.....
.....
.....
.....

Selasa, 07 Februari 2023

Ketua Seminar : Kholid Musyaddad, M. Ag ()
Sekretaris : Defita Permata Sari, M.Pd ()
Pembimbing / Penguji I : Dr. Try Susanti, M.Si ()
Pembimbing / Penguji II : Suraida, M.Si ()

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli;
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

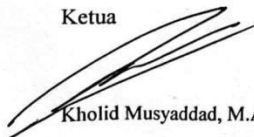
Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.iainjambi.ac.id

DAFTAR HADIR SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nama / NIM : Pepi Pebriyanti / 207190016
Jurusan / Semester : BIOLOGI / VIII (Delapan)
Hari / Tanggal : Selasa, 07 Februari 2023
Judul : Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media Flashcard Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin

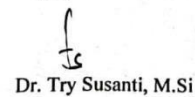
NO	NAMA	NIM	JUR/SEMTR	TANDA TANGAN
1	Isidah Priz'atin Najrah	207100018	T. Bio / VII	
2	Putri Nurul Hidayati	207190008	T. Bio / VII	
3	Wittha Ananda Putri	207190064	T. Bio / VII	
4	Nuryana	403190001	BSI / VII	
5	Fitria Munawaroh	204190094	PAMI / VII	
6	Ika Eptiani Nugrah	207190076	T. Bio / VII	
7	Mariana	207190012	T. Bio / VII	
8	Nurul MUSDALIFAH	207190028	T. Bio / VII	
9	Gusnawati	207190054	T. Bio / VII	
10	Nurul Suci Ramadani	207190058	T. Bio / VII	
11				
12				
13				
14				
15				

Ketua



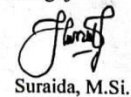
Kholid Musyaddad, M.Ag

Penguji



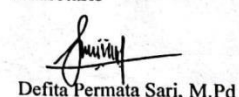
Dr. Try Susanti, M.Si

Penguji II



Suraida, M.Si

Sekretaris



Defita Permata Sari, M.Pd



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.iainjambi.ac.id

Nomor : B-2567/D.I.1/PP.00.9/03/2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Mohon Izin Mengadakan Riset/Penelitian

Jambi, 14-3-2023

Yth. Bapak/Ibu Kepala :
SMA NEGERI 15 MERANGIN
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi :

Nama / NIM : Pepi Pebriyanti / 207190016
Semester : VIII (DELAPAN)
Jurusan : BIOLOGI
Tahun Akademik : 2022/2023
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media Flashcard Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin

Waktu yang diberikan mulai dari : 13 Maret 2023 s/d 13 Juni 2023

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama Saudara kami ucapkan terima kasih, Demikian agar dapat dimaklumi.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,
Dan Kekerifan
Prof. Dr. Risnita, M.Pd.
NIP. 19670708 199803 2001

Tembusan :
Rektor UIN STS Jambi (sebagai laporan)
Ketua Jurusan / Prodi BIOLOGI Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN STS Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli;
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.iainjambi.ac.id

SURAT PERINTAH PENELITIAN/RISET

Nomor :B- 2549 /D.I./PP.00.9/ 03 /2023

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi,
memerintahkan kepada Saudara :



Nama / NIM : Pepi Pebriyanti / 207190016
Semester : VIII (DELAPAN)
Jurusan : BIOLOGI
Tahun Akademik : 2022/2023

Untuk mengadakan riset/penelitian guna menyusun skripsi dengan judul :
**Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media Flashcard Terhadap
Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin**

Dengan metode pengumpulan data :Kuantitatif (Observasi-Angket-Wawancara-Dokumen)
Demikianlah diharapkan kepada pihak yang dihubungi oleh mahasiswa/ tersebut di atas agar
dapat memberikan izin.

Jambi,
An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,
Dan Kelermbagaan

Prof. Dr. Rizrita, M.Pd.
NIP. 19670708 199803 2001

<p>Mengetahui Telah diterima di : SMA N 15 Merangin Pada Tanggal 19 Maret 2023  Dwinitris Ramli, Pd NIP. 19670401 198901 1001</p>	<p>Mengetahui Telah kembali : Pada Tanggal 19 Maret 2023  Dwinitris Ramli, Pd NIP. 19670401 198901 1001</p>
--	---

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli;
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:





1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363
 Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.iainjambi.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING UNTUK UJIAN MUNAQASAH

Skripsi berjudul : **“Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media Flashcard Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin”** disusun oleh **PEPI PEBRIYANTI NIM. 207190016**, telah diperbaiki sebagaimana catatan pada saat seminar proposal dan telah diperiksa dan disetujui untuk ujian munaqasah.

	PERSETUJUAN PEMBIMBING UNTUK UJIAN MUNAQASAH	FTK UIN STS JAMBI
	<p>Pembimbing I Jambi, Juni 2023</p>  <p><u>Dr. Trv Susanti, S.Si., M.Si.</u> NIP. 19760303200501 2 005</p>	<p>Pembimbing II Jambi, Juni 2023</p>  <p><u>Suraida, S.Si., M.Si.</u> NIP. 19781220200912 2 002</p>
	<p>Mengetahui Ketua Program Studi Tadris Biologi Jambi, Juni 2023</p>  <p><u>Dwi Gusfarenie, S.Pd., M.Pd.</u> NIP. 19840802 201101 2 009</p>	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.iainjambi.ac.id

Nomor : B - 696 /D.I.1/PP.00.9/ 07 /2023 Jambi, 12 Juli 2023
Lamp : -
Prihal : UndanganMunaqosyah

Kepada Yth :
Bapak/Ibu
Tim Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN STS Jambi
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Sehubungan akan dilaksanakan ujian sidang munaqasah mahasiswa/i atas nama :

Nama : **Pepi Pebriyanti** NIM: 207190016
Prodi / Jurusan : **Tadris Biologi** SMT/TA: VIII (Delapan)

maka dengan ini kami mengharap kehadiran Bapak/Ibu pada :

Hari /Tanggal : **Jum'at, 14 Juli 2023**
Jam / Sesi : **08.00-09.30 WIB**
Tempat : **Ruang Sidang Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media Flashcard Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin**

Pada sidang tersebut Bapak / Ibu bertindak sebagai :

Ketua Sidang : **Dr. H. Salahuddin, S.Pt., M.Si**
Sekretaris : **Muhsin Chatib, M.Pd**
Penguji - I : **Devie Novallyan, M.Pd**
Penguji - II : **Nanda Gusriani, M.Pd**
Pembimbing I / Penguji : **Dr. Try Susanti, S.Si., M.Si**
Pembimbing II / Penguji : **Suraida, S.Si., M.Si**
Penguji Berkas : **Musliyadi**

Apabila kegiatan munaqasyah tersebut mengganggu / bersamaan dengan waktu kuliah, dimohon agar bapak/ibu segera melaporkan pada Subbag Akademik Fakultas.

Demikianlah undangan ini kami sampaikan, atas kehadiran tepat waktunya dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualakum, Wr. Wb.

Catatan:

1. TTL : Rantau Suli, 23 Februari 2002
2. HP : 82183666831
3. IPK : 3,72
4. SKS : 137
5. AK : 509
6. Kompre : 81,42 (A)

An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,
Dekan Pembinaan


Dr. Risnita, M.Pd
NIP. 19670708 199803 2001

Tembusan disampaikan kepada Yth ;

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN STS Jambi ;
2. Bapak / ibu tim sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN STS Jambi ;
3. Arsip ;

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli;
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

 KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI Jl. Jambi Ma Bulian KM 16 Sei Duren Kec. Jaluko, Kab. Muaro Jambi 36361, Jambi-Indonesia Telp/Fax 0741 583183 – 584118 Web https://uinjambi.ac.id/, email mail@uinjambi.ac.id	Kode Dokumen	Un 15/B IIAK/27
	Kode Formulir	FM/AK/27/03
	Tanggal Efektif	01-Feb-19
	No Revisi	0
	Halaman	1 dari 1

MUNAQASYAH
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Nama : **Pepi Pebriyanti**
 NIM : **207190016**
 Jurusan : **Tadris Biologi**
 Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media Flashcard Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin**

Processing

1. Saudara/i Dipersilahkan untuk menempati tempat yang telah disediakan.
2. Apakah saudara/i sudah bersedia untuk ujian Munaqasyah pada hari ini?
3. Saudara/i yang bertindak sebagai Tim Penguji saudara/i adalah :
 - Ketua Sidang : Dr. H. Salahuddin, S.Pt., M.Si
 - Penguji I : Devie Novallyan, M.Pd
 - Penguji II : Nanda Gusriani, M.Pd
 - Pembimbing I : Dr. Try Susanti, S.Si., M.Si
 - Pembimbing II : Suraida, S.Si., M.Si
 - Sekretaris : Muhsin Chatib, M.Pd
 - Penguji Berkas : Musliyadi
4. Dengan mengucapkan : Bismillahirrahmaanirahim, sidang ujian Skripsi saudara/i Pepi Pebriyanti secara resmi dibuka.
5. Saudara/i Pepi Pebriyanti dipersilahkan untuk membaca ayat suci Al Quran sebanyak 2 ayat.
6. Saudara/i Pepi Pebriyanti Dipersilahkan untuk menyampaikan isi ringkasan skripsi/penelitian saudara selama lebih kurang 7 menit.
7. Kepada Tim Penguji, masing-masing kita diberikan waktu lebih kurang 15 menit untuk memberikan pertanyaan/tanggapan terhadap skripsi/penelitian saudara/i. Untuk yang pertama sebagai pengantar Ketua Sidang, selanjutnya dipersilahkan Penguji I dan setelahnya Penguji II.
8. Seterusnya tanggapan jalannya sidang munaqasyah oleh Pembimbing I atau II. Selanjutnya Tim Penguji akan bersidang.
9. Saudara/i Pepi Pebriyanti dan hadirin sekalian dipersilahkan meninggalkan ruang sidang. Sidang diskors 5 menit.
10. Saudara/i Pepi Pebriyanti dan hadirin sekalian dipersilahkan memasuki ruangan kembali. Skor di cabut.
11. Saudara/i Pepi Pebriyanti, Setelah memperhatikan jalannya proses sidang, maka Tim Penguji akhirnya DAPAT/TIDAK DAPAT menerima hasil skripsi/penelitian saudara/i Pepi Pebriyanti dengan catatan :
 1. Perbaiki latar belakang penelitian saudara
 2. Perhatikan lagi indikator Kepercayaan Diri
 3. Apakah penelitian ini sesuai (sintaks) metode tersebut ?
12. Selanjutnya Tim Penguji memutuskan bahwa Nilai Ujian Skripsi saudara/i Pepi Pebriyanti adalah **84,67 (A)**. Setelah melihat dan digabungkan dengan nilai mata kuliah saudara/i Dinyatakan LULUS / TIDAK LULUS / DITUNDA dengan Nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) (**3,73**) dengan Yudicium : **CUM LAUDE**
13. Limit waktu bagi saudara/i untuk melakukan perbaikan skripsi adalah tiga (3) bulan mulai dari sekarang. Apabila dalam masa itu saudara/i Tidak memenuhinya, maka kelulusan saudara dinyatakan batal dan ujian skripsi harus dilaksanakan kembali atas biaya saudara sendiri dan karena itu ijazah saudara/i belum dapat diproses.
14. Tim penguji atas nama Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi menyampaikan ucapan selamat atas prestasi yang telah saudara/i Capai dan terhitung sejak hari ini saudara Berhak menggunakan gelar akademik Sarjana Pendidikan Strata Satu (S.Pd).
15. Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan mengucapkan selamat atas keberhasilan saudara dan berharap agar Ilmu yang saudara dapatkan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan ini kelak bermanfaat bagi agama nusa dan bangsa.
16. Terima kasih atas perhatian kepada semua pihak dan selamat atas keberhasilan saudara/i. Akhirnya dengan mengucap Al-Hamdulillah, sidang Ujian Skripsi saudara Pepi Pebriyanti Secara resmi di tutup.

Jambi, Jum'at, 14 Juli 2023

Mahasiswa yang diuji

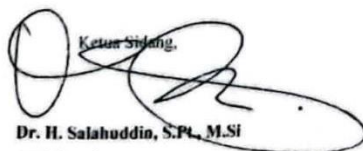


Pepi Pebriyanti
207190016

Sekretaris




Muhsin Chatib, M.Pd


Ketua Sidang.
Dr. H. Salahuddin, S.Pt., M.Si

*Coret yang tidak perlu

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

 <p>KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI</p> <p>Jl. Jambi Ma. Bulian KM 16 Sei Duren Kec. Jatuko, Kab. Muaro Jambi 36361, Jambi-Indonesia Telp/Fax 0741 583163 – 584116. Web : https://uinjambi.ac.id/, email : mail@uinjambi.ac.id</p>	Kode Dokumen : Un 15/B II/AK/27
	Kode Formulir : FMAK/27/03
	Tanggal Efektif : 01-Feb-19
	No Revisi : 0
	Halaman : 1 dari 2
MUNAQASYAH	

Pada hari ini Jum'at, 14 Juli 2023 Telah dilaksanakan Ujian Skripsi terhadap mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi :







N a m a : Pepi Pebrianti
Tempat / Tgl. Lahir : Rantau Suli, 23 Februari 2002
N I M : 207190016
Program Studi : Tadris Biologi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Dengan Media Flashcard Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SMA Negeri 15 Kabupaten Merangin

Dinyatakan : (LULUS / TIDAK LULUS) Dengan Nilai : 89,67
Huruf Mutu : A
I P K : 3,73
Predikat : Cum Laude

Catatan :

TIM PENGUJI :

Ketua Sidang : Dr. H. Salahuddin, S.Pt., M.Si
Sekretaris Sidang : Muhsin Chatib, M.Pd
Pembimbing/Penguji I : Dr. Try Susanti, S.Si., M.Si
Pembimbing/Penguji II : Suraida, S.Si., M.Si
Penguji I : Devie Novallyan, M.Pd
Penguji II : Nanda Gusriani, M.Pd

1. 
 2. 
 3. 
 4. 
 5. 
 6. 

Jambi, Jum'at, 14 Juli 2023
 Seketaris Sidang


Muhsin Chatib, M.Pd

*Coret yang tidak perlu