

UPAYA MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN KELAS IV SEKOLAH DASAR**Ade Berliana Putri Nandini^{1*}, Ismail Marzuki, M.Pd.², Dr. Arissona Dia Indah Sari, M.Pd.³**¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, IndonesiaEmail : adeenandini@gmail.com , ismailmarzuki@umg.ac.id , arissona@umg.ac.id**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan rasa percaya diri peserta didik serta aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran di kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan beberapa siklus pembelajaran. Data dikumpulkan melalui wawancara yang diukur dengan cara menarasikan hasil wawancara dan menarik kesimpulan, serta observasi yang dianalisis dengan rumus yang sesuai. Penelitian dengan menggunakan metode bermain peran ini dapat meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Peningkatan rasa percaya diri pada siklus I mendapat rata-rata 73,33 kemudian dilakukan siklus II dengan rata-rata peningkatan 94,17. Hal tersebut dikarenakan metode bermain peran mengharuskan peserta didik untuk berkomunikasi dengan peserta didik lain didalam kelompok, bekerjasama, tidak takut salah, berani tampil dan berani menjadi orang lain. Penelitian ini juga meneliti bagaimana aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dan guru pada saat menggunakan metode bermain peran.

Kata kunci : Metode Pembelajaran, Bermain Peran, Peningkatan, percaya Diri**Abstract**

This research aims to determine the improvement of students' self-confidence as well as teacher and student activities in the learning process using role-playing methods in grade IV Elementary School. The research method used is Classroom Action Research (CAR) with several learning cycles. Data was collected through interviews measured by narrating interview results and drawing conclusions, as well as observations analyzed with appropriate formulas. Research using role-playing methods can improve self-confidence in grade IV Elementary School students. The improvement of self-confidence in cycle I obtained an average of 73.33, then cycle II was conducted with an average improvement of 94.17. This is because the role-playing method requires students to communicate with

Article History

Received: Desember 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author**Publish by : Sindoro**

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

other students within groups, collaborate, not be afraid of making mistakes, dare to perform, and dare to become other characters. This research also examines the activities carried out by students and teachers when using the role-playing method.

Keywords : *Learning Methods, Role-Playing, increase, self-confident*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang peduli terhadap pelaksanaan pendidikan sebagaimana diamanatkan dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat (2) dan (4) serta Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang bermartabat. Kurikulum di Indonesia mengalami beberapa kali perubahan untuk mengikuti perkembangan zaman, termasuk penerapan Kurikulum Merdeka berdasarkan SK Kemendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022 yang bertujuan agar peserta didik tidak merasa terbebani dalam proses belajar dan dapat menguasai bidang ilmu sesuai keahliannya. Namun, kualitas pendidikan Indonesia masih rendah, terbukti dari hasil survei PISA 2018 yang menempatkan Indonesia di posisi 74 dari 79 negara, salah satunya disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton.

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotor, termasuk sikap percaya diri peserta didik. Rasa percaya diri sangat penting dimiliki peserta didik, terutama dalam kurikulum merdeka yang menuntut peserta didik lebih aktif. Namun, banyak peserta didik yang kurang memiliki rasa percaya diri, cenderung takut atau malu saat menjawab pertanyaan, tidak berani tampil di depan kelas, dan bersuara lirih ketika presentasi. Peserta didik yang kurang percaya diri akan dihantui rasa takut salah, takut gagal, sehingga tidak dapat mengambil keputusan dan tidak mencapai tujuan pembelajaran.

Beberapa penelitian menunjukkan rendahnya rasa percaya diri peserta didik di tingkat sekolah dasar. Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa 85% peserta didik kurang memiliki rasa percaya diri, ditandai dengan sikap menutup muka saat presentasi, bersuara lirih, bahkan menolak maju ke depan kelas. Hal ini disebabkan oleh rasa malu, belum lancar membaca, dan kurang menguasai materi. Permasalahan ini juga dipicu oleh belum adanya kegiatan yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri, sehingga peserta didik tidak terbiasa tampil di depan kelas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian berjudul: **"Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Peserta Didik Menggunakan Metode Bermain Peran Kelas IV Sekolah Dasar."** Tujuannya adalah untuk menguji efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan rasa percaya diri peserta didik di kelas tersebut.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Percaya Diri

Percaya diri merupakan kemampuan untuk mendorong diri meraih kesuksesan dan bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukan (Komarudin, 2013). Menurut Fahmi & Slamet (2016), percaya diri adalah kondisi mental seseorang yang dapat mengevaluasi kemampuan dirinya sehingga memberikan keyakinan kuat untuk mencapai tujuan. Anak yang memiliki kepercayaan diri akan mengembangkan sikap tanggung jawab, mandiri, dan mampu mengontrol diri secara positif. Dengan demikian, percaya diri adalah karakter sikap yang memungkinkan seseorang menilai kemampuan dirinya, sehingga menimbulkan rasa tanggung jawab, kemandirian, dan keyakinan dalam melakukan hal yang ditetapkan.

2. Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)

Metode bermain peran adalah cara penguasaan materi dengan penghayatan dan pengembangan imajinasi peserta didik melalui pemeranan tokoh hidup maupun benda mati (Lufri et al., 2020). Menurut

Roestiyah, metode ini mendramatisasi tingkah laku, gerak-gerik, dan ekspresi wajah dalam hubungan sosial (Ardinal, 2017), sedangkan Hermansyah et al. (2017) menjelaskan bahwa metode ini mengarahkan peserta didik mengkreasi peristiwa kehidupan dengan tujuan pendidikan spesifik. Dengan demikian, metode bermain peran merupakan cara menguasai materi dengan mendramatisasi karakter melalui gerak-gerik, mimik wajah, dan tingkah laku yang membedakan peran masing-masing peserta didik dalam kelompok.

Langkah-langkah Metode Pembelajaran Role Playing

Pelaksanaan metode bermain peran dimulai dengan menentukan situasi dan konteks percakapan sesuai kebutuhan, minat, serta kemampuan berbahasa siswa. Guru memperkenalkan kosakata baru dan menjelaskan peran secara konkrit agar siswa percaya diri. Penentuan peran disesuaikan dengan kemampuan dan kepribadian masing-masing siswa. Sebagai tindak lanjut, guru meminta pendapat siswa tentang apa yang telah terjadi dan dipelajari.

Kelebihan dan Kekurangan Metode Role Playing

Metode bermain peran memiliki kelebihan yaitu peserta didik merasa memiliki pembelajaran karena diberi kesempatan berpartisipasi luas, meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan suasana demokratis untuk berdiskusi, menambah wawasan, melatih daya ingat, serta mengembangkan kreativitas dan kerja sama antar pemain. Kekurangannya adalah peserta didik yang tidak berperan cenderung pasif, memerlukan waktu dan tempat yang luas, serta berpotensi mengganggu kelas lain.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Penelitian oleh Santosa (2018) menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif meningkatkan percaya diri peserta didik dengan peningkatan dari presentase 32,03% menjadi 85,71%. Penelitian Utami et al. (2017) juga membuktikan bahwa metode ini meningkatkan rata-rata tingkat kepercayaan diri dari 31,25 menjadi 53,75.

Selain itu, Sundari (2012) dalam penelitiannya di Tk Pertiwi 03 Tambak Mojosongo Boyolali juga menemukan bahwa penggunaan metode bermain peran meningkatkan rasa percaya diri secara signifikan. Sebelum melakukan metode bermain peran peserta didik memiliki rasa percaya diri dengan hasil presentase 45,78%, Pada siklus I terdapat peningkatan sebanyak 10% sehingga menghasilkan presentase 50,26%, kemudian pada siklus II mendapat peningkatan sebanyak 22% dengan presentase 67,89%, dan pada siklus III mengalami penurunan hanya meningkat 12% dengan presentase 78,42%.

METODE PENELITIAN

A. JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Peneliti melakukan penelitian PTK dikarenakan masalah rendahnya rasa percaya diri di kelas IV SDN 45 Gresik cukup tinggi, sehingga peneliti ingin melakukan penelitian untuk meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dengan menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran IPAS dengan materi Gaya.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 45 Gresik, yang beralamat di Jalan Embong Baru No. 1, Desa Sembayat, Kecamatan Manyar, Kabupaten Gresik, Jawa Timur.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV dengan jumlah 31 siswa. Peneliti menggunakan sampel 6 peserta didik yang terdiri dari 2 peserta didik dengan tingkat percaya diri tinggi, 2 sedang, dan 2 rendah.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan melalui beberapa siklus yang terdiri dari:

1. Perencanaan: Membuat modul ajar, lembar observasi, dan menyiapkan sarana pembelajaran
2. Pelaksanaan: Menerapkan metode bermain peran sesuai modul ajar
3. Pengamatan: Mengamati aktivitas peserta didik dan guru selama pembelajaran
4. Refleksi: Mengkaji hasil observasi dan memperbaiki kekurangan untuk siklus berikutnya

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan wawancara. Tes dilakukan untuk mencari dan mengukur peserta didik yang rasa percaya diri rendah, sedang dan tinggi. Tahap yang kedua yaitu melakukan observasi kelas menggunakan metode bermain peran pada materi gaya. Observasi dilakukan untuk mengamati peningkatan rasa percaya diri, aktivitas peserta didik, dan aktivitas guru.

F. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data diawali dengan data wawancara yang dianalisis secara kualitatif, kemudian dinarasikan dan ditarik kesimpulan untuk mendapatkan peserta didik dengan rasa percaya diri rendah, sedang, dan tinggi. Kemudian melakukan observasi, Data observasi dianalisis menggunakan rumus persentase dan dikategorikan berdasarkan interval nilai.

Tabel Presentase Peningkatan Rasa Percaya Diri

Nilai	Kategori
85-100	Sangat baik
75-84	Baik
35-74	Cukup baik
0-34	Kurang baik

Tabel Interval Persentase Peningkatan Rasa Percaya Diri

Interval Persentase Peningkatan (%)	Kategori
≥ 100	Sangat Tinggi
76 – 99	Tinggi
51 – 75	Sedang
26 – 50	Rendah
< 26	Sangat Rendah

Tabel Presentase Peningkatan Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Nilai	Kategori
85-100%	Sangat baik
75-84%	Baik
35-74%	Cukup baik
0-34%	Kurang baik

G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian adalah:

1. Peserta didik telah dinyatakan berhasil meningkatkan rasa percaya diri menggunakan metode bermain peran, apabila telah mencapai skor dengan nilai ≥ 75
2. Aktivitas belajar peserta didik kelas IV dinyatakan meningkat jika $\geq 85\%$ dari jumlah peserta didik memperoleh nilai $\geq 75\%$ (dengan kategori baik)
3. Rasa percaya diri peserta didik dinyatakan meningkat apabila $\geq 85\%$ dari jumlah peserta didik memperoleh nilai ≥ 75

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan koordinasi awal dengan kepala sekolah dan guru kelas IV UPT SD Negeri 45 Gresik untuk memperoleh izin serta menentukan jadwal pelaksanaan penelitian. Peneliti juga mempersiapkan perangkat pembelajaran dan instrumen yang diperlukan terlebih dahulu oleh ahli dan guru kelas. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV, dengan teknik sampel sehingga hanya beberapa peserta didik yang dilibatkan.

2. Deskripsi Tahap Pelaksanaan

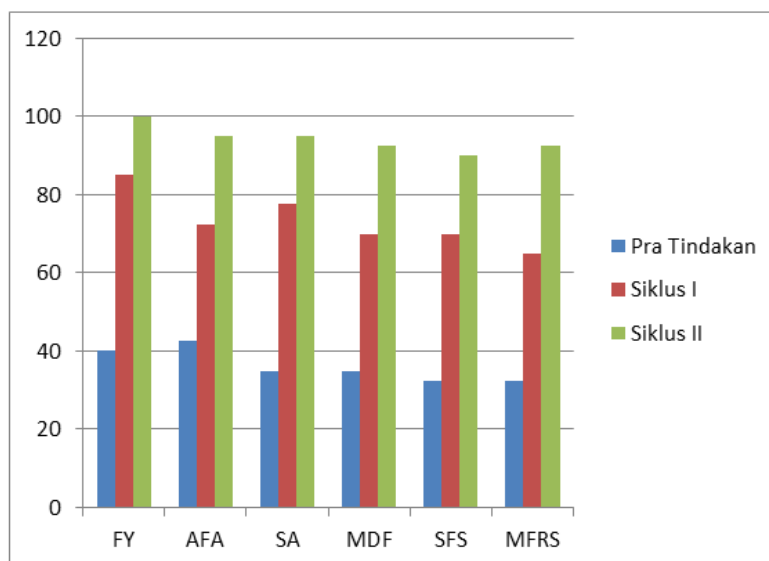
Pelaksanaan penelitian berlangsung selama empat kali pertemuan. Peretemuan pertama digunakan untuk melakukan wawancara. Pertemuan kedua dilaksanakan pembelajaran sebelum menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*pra-tindakan*). Pertemuan ketiga dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran untuk mengukur peningkatan yang terjadi setelah menggunakan metode tersebut (siklus I). Dan untuk pertemuan keempat yaitu melakukan pembelajaran dengan metode yang sama dengan tingkat narasi atau dialog yang lebih banyak untuk membandingkan nilai peningkatan rasa percaya diri pada peserta didik (siklus II).

3. Deskripsi Tahap Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan teknik wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan untuk mencari tingkat rasa percaya diri pada peserta didik, dari tinggi, sedang, hingga rendah. Pada indikator percaya pada kemampuan yang dimiliki peserta didik dengan percaya diri tinggi (FY-AFA) sering maju tanpa diminta oleh guru. Peserta didik dengan rasa percaya diri sedang (MDF-SA) kurang berani dan harus ada dorongan dari guru. Dan peserta didik dengan percaya diri rendah (SFS-MFRS) tidak berani untuk maju menunjukkan kemampuan yang dimiliki maupun melakukan presentasi.

Observasi pra-tindakan dilakukan untuk melihat nilai yang diperoleh peserta didik sebelum dilakukannya tindakan menggunakan metode bermain peran. Nilai yang diperoleh pada observasi pra-tindakan menghasilkan nilai ≤ 75 , oleh karena itu peneliti melakukan observasi siklus I. Rata-rata dari peningkatan rasa percaya diri yang diperoleh peserta didik pada siklus I adalah 73,33. Rata-rata pada siklus I belum mendapatkan nilai yang sesuai dengan indikator keberhasilan, sehingga peneliti melanjutkan observasi siklus II dan mendapatkan peningkatan dengan rata-rata 94,17.

Bagan nilai observasi rasa percaya diri



Gambar 4. 1 Bagan Nilai Observasi Rasa Percaya Diri

Presentase peningkatan rasa percaya diri peserta didik

Tabel 4. 10 Presentase Peningkatan Rasa Percaya Diri Peserta Didik

Peserta Didik	Nilai Pra-tindakan	Nilai Siklus I	% Peningkatan Pra-tindakan ke Siklus I	Nilai Siklus II	% Peningkatan Siklus I ke Siklus II
FY	40	85	$\frac{85 - 40}{40} \times 100\%$ = 112,5%	100	$\frac{100 - 85}{85} \times 100\%$ = 17,64%
AFA	42,5	72,5	$\frac{72,5 - 42,5}{42,5} \times 100\%$ = 70,59%	95	$\frac{95 - 72,5}{72,5} \times 100\%$ = 31,03%
MDF	35	70	$\frac{70 - 35}{35} \times 100\%$ = 100%	92,5	$\frac{92,5 - 70}{70} \times 100\%$ = 32,14%
SA	35	77,5	$\frac{77,5 - 35}{35} \times 100\%$ = 121,43%	95	$\frac{95 - 77,5}{77,5} \times 100\%$ = 22,58%
MFRS	32,5	65	$\frac{65 - 32,5}{32,5} \times 100\%$ = 100%	92,5	$\frac{92,5 - 65}{65} \times 100\%$ = 42,3%
SFS	32,5	70	$\frac{70 - 32,5}{32,5} \times 100\%$ = 115,38%	90	$\frac{90 - 70}{70} \times 100\%$ = 28,57%

Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri yang dimiliki oleh peserta didik. Hasil dari observasi menunjukkan peningkatan dengan presentase yang cukup signifikan.

Penelitian ini juga menguji aktivitas peserta didik dan guru pada saat melakukan pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Observasi aktivitas peserta didik dan guru dilakukan pada siklus I dan siklus II. Hasil aktivitas peserta didik pada siklus I mendapatkan presentase $\leq 75\%$ tetapi ada juga peserta didik yang mendapatkan presentasi $> 75\%$ hal ini disebabkan oleh fokus peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Seperti, mendengarkan guru, menjawab pertanyaan dan juga diskusi kelompok.

Bagan Observasi Aktivitas Peserta Didik



Gambar 4. 14 Bagan Observasi Aktivitas Peserta Didik

Observasi aktivitas peserta didik mendapatkan presentase yang cukup signifikan. Aktivitas peserta didik pada siklus II keseluruhan mendapatkan presentase $> 75\%$. Hal ini dapat terjadi karena peserta lebih tertarik lagi setelah melakukan pembelajaran menggunakan metode bermain peran.

PEMBAHASAN

Penelitian diawali dengan wawancara terhadap 6 peserta didik (2 dengan percaya diri tinggi, 2 sedang, dan 2 rendah) pada 25 Januari 2025. Hasilnya menunjukkan peserta didik dengan percaya diri tinggi sering maju tanpa dipaksa dan mandiri, sedangkan yang sedang dan rendah masih malu, bergantung pada orang lain, dan pesimis terhadap kemampuannya. Observasi pra-tindakan (10 April 2025) menghasilkan nilai sangat rendah pada tiga indikator percaya diri: percaya pada kemampuan diri, kemandirian, dan berani berpendapat. Hasil ini menjadi dasar pelaksanaan siklus I (14 April 2025) yang

menunjukkan peningkatan, namun masih ada peserta didik dengan nilai di bawah 75. Peningkatan terjadi pada indikator keberanian tampil dan berpendapat, namun kemandirian masih kurang.

Siklus II (03 Mei 2025) menunjukkan peningkatan signifikan dengan semua peserta didik mencapai nilai di atas 75. Rata-rata peningkatan dari pra-tindakan ke siklus II berkisar 123-185%, membuktikan metode bermain peran sangat efektif meningkatkan rasa percaya diri karena mengharuskan peserta didik berkomunikasi, bekerja sama, dan berani tampil. Aktivitas peserta didik meningkat dari hanya 2 siswa ($\geq 75\%$) pada siklus I menjadi semua siswa ($> 75\%$) pada siklus II. Aktivitas guru juga meningkat dari 75% (siklus I) menjadi 90% (siklus II) karena guru lebih memaksimalkan pembelajaran sesuai modul. Hasil ini sejalan dengan penelitian Santosa (2018) dan Rayhan et al. (2023).

PENUTUP

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan rasa percaya diri peserta didik kelas IV pada materi gaya melalui metode bermain peran dengan tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Metode bermain peran terbukti efektif karena mengharuskan peserta didik berkomunikasi, bekerja sama, dan berdiskusi. Peningkatan terjadi pada semua kategori: Percaya diri tinggi: FY meningkat dari 40 menjadi 100, AFA dari 42,5 menjadi 95. Keduanya berubah dari tidak berani tampil dan bersuara lirih menjadi percaya diri, mandiri, dan aktif berpendapat. Percaya diri sedang: MDF meningkat dari 35 menjadi 92,5, SA dari 35 menjadi 95. Keduanya berubah dari harus dipaksa tampil menjadi berani berpendapat dan mengambil keputusan secara mandiri. Percaya diri rendah: MFRS meningkat dari 32,5 menjadi 92,5, SFS dari 32,5 menjadi 90. Keduanya berubah dari malu dan harus dipaksa menjadi berani maju dan mengemukakan pendapat. Aktivitas Peserta Didik terjadi peningkatan signifikan dari siklus I (masih banyak yang pasif dan mengobrol) ke siklus II (jauh lebih aktif berdiskusi, bertanya, menjawab, dan semangat saat bermain peran). Aktivitas Guru, aktivitas guru meningkat dari siklus I (banyak aktivitas terlewat) ke siklus II (memaksimalkan pembelajaran dengan melakukan presensi, menanyakan kabar, dan memberikan apresiasi).

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyani, S. A., & Ummah, A. K. (2021). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Kegiatan Muhadhoroh Sandhika. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 246–252.
- Alpian, Y., Wulan Anggraeni, S., Priatin, S., & Buana Perjuangan Karawang, U. (2020). 370 Konsep Diri Dengan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Dasar-KONSEP DIRI DENGAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2), 370–383.
- Anisa, F., Rezkiti, S., & Jaryah, R. A. (2023). PENINGKATAN PERCAYA DIRI dan HASIL BELAJAR MELALUI MODEL PROJECT BASE LEARNING di SEKOLAH DASAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 2(1).
- Anwar, B., Baso, R. H., Fuadah, N., & Romadin, A. (2024). Analisis Pengaruh Fraksi Serat Dengan Perendaman Air Laut Terhadap Kekuatan Impak Komposit Berbahan Dasar Serat Sabut Kelapa Dan Resin Epoxy. *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2024 LP2M*, 1580–1586.
- Ardinal. (2017). PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PENINGKATAN HASIL PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V SD NEGERI 14 SUNGAI SIRAH KECAMATAN SUTERA. *I(17)*, 1–23.
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48–52. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.118>
- Budianti, Y., & Permata, T. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Percaya Diri Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn Buni Bakti 03 Babelan Bekasi. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 44–56. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v5i2.448>

- Fahmi, Chamidah, D., Suryadin Hasyda, Muhammadong, Saraswati, S., Muhsam, J., Rahmawati, L. R. L. H. K., Maiza, W. N. Y. M., Tarjo, & Wijayanti, A. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis. In Diterbitkan oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata (Issue Mi).
- Fahmi, N. N., & Slamet. (2016). Layanan Konseling Kelompok Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Hisbah*, 13(1), 69–84. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdspd/article/view/17758>
- Fajuri. (2019). Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalam upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I SD Negeri 27 Ampenan. *Jurnal Paedagogy*, 6(1), 20–26.
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 35–40. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1150>
- Harya, S. (2022). Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPS (Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa). Repository.Upi.Edu.
- Hermansyah, K. A., Suyono, & Hasanah, M. (2017). Desain Pembelajaran Berbicara Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai MoralKemanusiaan Melalui Bermain Peran(Speaking Instruction Design to Introduce Humanity Moral ValuesThrough Role Play). *Jurnal Edukasi*, 38–42.
- Istikhah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas II SD. <http://Eprints.Umg.Ac.Id/Id/Eprint/10801>, 29–40.
- Jamilah, S. (2019). Pengembangan Sosial- Emosional Anak Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) Di Kelompok B Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 83–101. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.282>
- Khairunnisa, K., & Jiwandono, I. S. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif untuk PPKn Jenjang Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.30651/else.v4i1.3970>
- Kurniawati Br. Pinem, R. (2019). Metode Pembelajaran Al-Islam dan Kemuhammadiyah di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 11(2), 373–395. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v11i2.3753>
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Lufri, Ardi, Yogica, R., Muttaqin, A., & Fitri, M. (2020). METODOLOGI PEMBELAJARAN: STRATEGI, PENDEKATAN, MODEL, METODE PEMBELAJARAN. CV. IRDH.
- Macarau, V. V. V. (2022). Peran Orangtua dalam Upaya Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 3(2), 153–167. <https://doi.org/10.47530/edulead.v3i2.113>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1), 659. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Padang, D., & Herawati, J. P. (2023). Pengembangan Percaya Diri Anak Melalui Metode Bernyanyi Dengan Menggunakan Gerakan. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11590–11598. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/376>
- Permana, E. P. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2), 49–58. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v1i2.210>
- Pratama, I. G., & Alexon. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa SD. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 6(2), 165–174. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.v6i2.8160>
- Rahman, M. M. (2013). KEPERCAYAAN DIRI PADA ANAK USIA DINI A . Pendahuluan Pendidikan anak usia dini telah banyak berkembang di masyarakat , baik yang ditumbuhkembangkan oleh

instansi pemerintah maupun oleh masyarakat . Misalnya , Bina Keluarga Balita yang dikembangkan oleh BK. Penelitian Pendidikan Islam, 8(2), 1–16.

- Rahmawati, A. (2015). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. In *Jurnal Pendidikan Anak* (Vol. 3, Issue 1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2875>
- Rayhan, N., Ananda, R., Rizal, M. S., & Sutiyan, O. S. J. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–56. <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i1.274>
- Sahnan, A., & Wibowo, T. (2023). Arah Baru Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(1), 29–43. <https://doi.org/10.30762/sittah.v4i1.783>
- Santosa, P. M. (2018). Peningkatan Percaya Diri Siswa Menggunakan Metode Bermain. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 38(7), 3745–3754.
- Sapitri, W. (2018). PENERAPAN METODE SHOW AND TELL EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR. 1–8.
- Sari, W., Anwar, F., Wirdati, W., & Engkizar, E. (2021). Metode Diskusi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 8904–8909. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2398>
- Sholichah, Z. (2018). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Perkembangan Sosial Emosional Anak di Kelompok B PAUD UPT SPNF SKB Gresik. *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Kelompok B PAUD UPT SPNF SKB Gresik*, 1–9.
- SUNDARI. (2012). PENINGKATAN RASA PERCAYA DIRI MELALUI BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI 03 TAMBAK MOJOSONGO BOYOLALI. *Экономика Региона*, 1–11.
- Thamrin, H., & Nasution, N. F. (2022). Pentingnya Kepercayaan Diri Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Di Rumah Pintar YAFSI. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 2(2), 763–768. <https://doi.org/10.58466/literasi.v2i2.411>
- Ulfah, & Opan Arifudin. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Utami, R. W. T., Hanafi, M., & Kriswoyo, P. G. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Percaya Diri Pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun) Di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten. *The Soedirman Journal of Nursing*, 12(2), 84–92.
- Widayati, A. (2008). PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Catholicism: The Story of Catholic Christianity*, VI(1), 1–424. <https://doi.org/10.1093/0199259941.001.0001>
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, I(I), 105–113. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660/569>
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>