

**IMPLEMENTASI MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN *SELF CONFIDENCE* PESERTA DIDIK MATERI "INDONESIAKU KAYA BUDAYA"
KELAS IV SDN 198/I PASAR BARU**

Indah Maya Sari¹, Ahmad Hariandi², Khoirunnisa³

^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas Jambi

Indahmayasari641@gmail.com¹, ahmad.hariandi@unja.ac.id²,
khoirunnisa@unja.ac.id³

ABSTRACT

This research is a classroom action research (CAR) using the Role Playing learning model aimed at seeing the process of increasing self-confidence of fourth grade students at SDN 198/I Pasar Baru. The research process began with observation, interviews and documentation. Based on the results of the study, Role Playing was able to increase students' self-confidence in learning the IPS material of Indonesiaku is rich in culture. This is because students experienced an increase in self-confidence by looking at the self-confidence indicators that can be seen from each cycle. The results obtained by students' self-confidence in cycle 1 meeting I were 43.63% with a sufficient category and meeting II was 53.89% with a fairly high category. In cycle II, meeting I increased to 68.31% with a high category and meeting II increased by 83.05% with a very high category.

Keywords: role playing model, self confidence, IPAS, my indonesia is rich in culture

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* bertujuan untuk melihat proses peningkatan *self confidence* peserta didik kelas IV di SDN 198/I Pasar Baru. Proses penelitian ini dimulai dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian *Role Playing* mampu meningkatkan *self confidence* peserta didik pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya. Hal ini karena peserta didik mengalami peningkatan *self confidence* dengan melihat indikator *self confidence* yang dapat dilihat dari setiap siklus. Hasil yang diperoleh *self confidence* peserta didik pada siklus 1 pertemuan I yaitu sebesar 43,63% dengan kategori cukup dan pertemuan II yaitu sebesar 53,89% dengan kategori cukup tinggi. Pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 68,31% dengan kategori tinggi dan pertemuan II mengalami peningkatan sebesar 83,05% dengan kategori sangat tinggi.

Kata Kunci: model *role playing*, *self confidence*, IPAS, indonesiaku kaya budaya

A. Pendahuluan

Self Confidence adalah komponen penting yang ada dalam diri. Percaya diri adalah perilaku positif individu yang yakin bahwa dirinya bisa mengevaluasi dengan baik terhadap dirinya dan orang di sekitar lingkungannya serta dituasi yang sedang di alaminya. Idealnya, rasa percaya diri seseorang berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada dalam diri sendiri dan memerlukan tingkat kepercayaan diri yang tinggi (Rais, R. M., 2022).

Tanda-tanda anak yang mempunyai *Self Confidence* diantaranya: peserta didik mampu percaya diri pada kemampuannya sendiri, bisa bersosialisasi kepada teman sebaya, masyarakat dan lingkungan sekitarnya, tidak gerogi atau bersifat tenang dalam mengerjakan sesuatu (Fazal, F., 2023). Memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi sangat mempengaruhi peserta didik ketika berinteraksi dengan teman sebaya, menghadapi tantangan, serta ikut aktif di setiap aktivitas. Namun, kebanyakan peserta didik mengalami permasalahan ketika mengekspresikan diri dan

berpartisipasi secara aktif di lingkungan sosial.

Pembelajaran di era kurikulum merdeka ini banyak sekali melibatkan peserta didik karena pada dasarnya sekarang ini guru hanya sebagai penyalur materi ajar pada peserta didik sdangkan yang banyak melakukan kegiatan belajar ialah peserta didik, maka dari itu peserat didik dituntut untuk bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peserta didik harus memiliki *Self Confidence* (sikap percaya diri) yang tinggi agar bisa berpatisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar dikelas khususnya pada pembelajaran IPAS yang bersifat ilmiah. Pembelajaran IPS biasanya tidak hanya sekedar materi saja namun juga melibatkan pembelajaran projek. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang membahas terkait benda hidup serta benda tak hidup yang ada di alam sekitar serta hubungannya, dan mempertimbangkan kehidupan individu tidak hanya sebagai manusia tetapi juga sebagai makhluk sosial dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru wali kelas IV pada

observasi awal yang dilaksanakan di SD Negeri 198/I Pasar Baru pada hari Jumat tanggal 11 Oktober 2024, peneliti menemukan 13 orang dari 19 jumlah keseluruhan peserta didik yang memiliki sikap percaya diri rendah (*Self Confidence*). Pada saat itu sedang berlangsung pembelajaran IPAS, terlihat ketika pembelajaran peserta didik hanya diam dan tidak berani bertanya atau mengutarakan pendapatnya sebanyak 4 orang peserta didik, kemudian ada 2 orang peserta didik yang berani menjawab namun berbicara terbata-bata karena gerogi, selain itu juga ada 5 orang peserta didik ketika pembelajaran diskusi berlangsung hanya diam dan mencontek hasil kerja temannya, ini artinya peserta didik tidak percaya akan kemampuannya sendiri. selanjutnya, ketika diberikan soal latihan ada 2 oarng peserta didik yang tidak tenang saat mengerjakan tugas, selalu berpindah-pindah posisi tempat duduk.

Hal itu disebabkan dari beberapa faktor seperti ketakutan akan penilaian, rasa malu, dan kurangnya pengalaman peserta didik dalam berinteraksi dapat menghambat perkembangan kepercayaan diri mereka. Oleh karena

itu, solusi yang tepat adalah guru harus merancang pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan *Self Confidence* peserta didik ialah dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan di sesuaikan dengan materi yang akan di pelajari

Salah satu model yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan *Self Confidence* (kepercayaan diri) ialah *Role Playing*. Model *Role Playing* (bermain peran) adalah model yang bisa menjadikan peserta didik lebih berpartisipasi aktif, mandiri serta menyenangkan serta dapat membentuk hubungan yang baik antara guru dan peserta didik, individu dan individu lainnya (Chadijah, S., 2023). Model ini melibatkan peserta didik dalam simulasi situasi nyata di mana mereka dapat berperan sebagai karakter tertentu. Melalui model belajar *Role Playing*, peserta didik diberi kesempatan untuk berlatih keterampilan komunikasi, memecahkan masalah, dan berinteraksi dengan orang lain dalam lingkungan yang aman dan mendukung.

Penggunaan Model *Role Playing* disusun dengan menyiapkan skenario atau bahan yang akan di perankan oleh peserta didik. Aktivitas ini tidak hanya mendorong kreativitas, tetapi juga memudahkan peserta didik untuk mengenali dan mengatasi ketakutan mereka dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Sehingga peneliti ingin melaksanakan penelitian tindakan kelas yang berjudul *Implementasi Model Role Playing untuk Meningkatkan Self Confidence Peserta didik Kelas IV di SDN 198/I pasar Baru.*

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Pada umumnya dalam penelitian tindakan kelas, sumber data utamanya berasal dari kata-kata tindakan, selain itu ada data tambahan yang berasal dari dokumen sekolah dan lain-lain. Sehingga sumber data yang diterapkan oleh peneliti diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Sumber data Primer

Bentuk sumber data primer yang ditemukan oleh peneliti berupa ucapan, tulisan, maupun hasil observasi ketika proses belajar IPAS

menggunakan model *Role Playing* berlangsung.

2. Sumber data Sekunder

Bentuk sumber data sekunder yang didapatkan oleh peneliti saat penelitian ialah berupa dokumen-dokumen penting yang ada di SDN 198/I Pasar Baru.

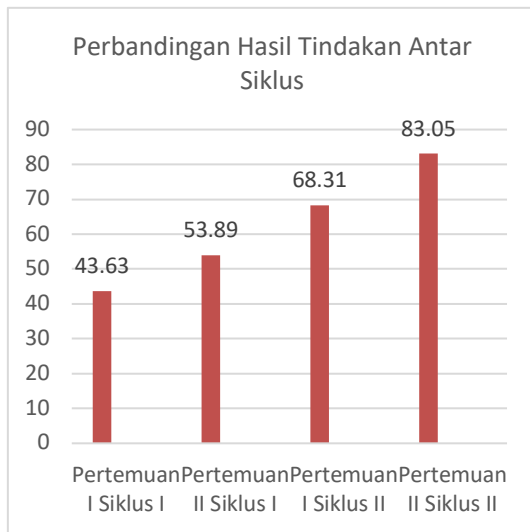
Teknik pengumpulan datanya ada observasi dan wawancara. Observasi berguna dalam memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sedangkan wawancara dilakukan mewawancarai guru wali kelas IV dan mewawancarai peserta didik untuk menambah informasi dari hasil observasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1) Hasil Penelitian

Self confidence peserta didik dalam proses pembelajaran dengan mengimplementasikan model *Role Playing* di Kelas IV mengalami peningkatan dari setiap pertemuan. Adapun hasil dari tahap siklus I dan

siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 1 Perbandingan hasil tindakan tiap siklus

Berdasarkan grafik diatas, dapat disimpulkan bahwa *self confidence* peserta didik meningkat dari pratindakan, siklus I hingga siklus II. Pada siklus I pertemuan I didapatkan hasil persentase 43,63% dengan kategori “cukup tinggi”, dengan 1 dari 18 peserta didik yang hadir dan memenuhi kriteria keberhasilan indikator *self confidence*. pada siklus I pertemuan II didapatkan hasil persentase 53,89% dengan kategori “cukup tinggi”, dengan 3 orang peserta didik dari 17 yang hadir dan memenuhi kriteria keberhasilan indikator *self confidence*. pada siklus II pertemuan I didapatkan hasil persentase 68,31% dengan kategori “Tinggi”, dengan 7 orang dari 18 yang

hadir dan memenuhi kriteria keberhasilan indikator *self confidence*. Pada siklus II pertemuan II didapatkan persentase 83,05% dengan kategori “sangat tinggi”, dengan 13 dari 19 peserta didik yang hadir dan memenuhi kriteria keberhasilan indikator *self confidence*.

2) Pembahasan

Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan diskusi terlebih dahulu dengan guru kelas IV yaitu Ibu RA dan membahas apa saja yang akan dilakukan untuk meningkatkan *self confidence* peserta didik. setelah berdiskusi dengan ibu RA, penulis mendapat tindakan yang akan dilakukan adala menerapkan model *Role Playing*. Implementasi model tersebut menjadi tindakan kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini telah dilaksanakan sebanyak 2 siklus dan tiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Secara umum langkah model *Role Playing* terdiri dari 6 tahapan yaitu: 1. Persiapan, 2. Orientasi dan pemilihan peran, 3. Penataan ruang & pengamat, 4. Bermain peran, 5. Diskusi & evaluasi, 6. Generalisasi & penutup.

Adapun implementasi setiap sintaks model *Role Playing* di kelas IV SDN 197/I Pasar Baru ialah sebagai berikut:

1) Sintaks 1

Persiapan guru dan peserta didik, guru mempersiapkan seluruh bahan ajar dan media yang akan digunakan dalam bermain peran, pada tahap ini guru menghubungkan materi pembelajaran dengan tema peran yang akan dimainkan, selain itu guru mengajukan pertanyaan pemantik terkait materi untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik dengan materi yang akan di pelajari. Pada tahap ini juga guru merancang teks skenario sebagai media bermain peran peserta didik

2) Sintaks 2

Organisasi dan pemilihan peran, pada tahap ini guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok belajar, selain itu guru juga membagikan lembar teks skenario agar peserta didik dapat berlatih dahulu sebelum bermain peran. Kemudian guru membimbing peserta didik untuk memilih pemain peran dan membimbing berlatih peran.

3) Sintaks 3

Penataan ruang dan pengamat, pada tahap ini guru mengajak peserta didik untuk mempersiapkan ruang kelas agar dapat digunakan tempat penampilan peran, penyusunan ruang kelas disesuaikan dengan peran yang akan dimainkan. Selain itu guru juga memilih peserta didik yang mau menjadi observer atau pengamat.

4) Sintaks 4

Bermain peran, pada tahap ini peserta didik menampilkan peran sesuai dengan teks skenario yang diberikan oleh guru. Peserta didik menampilkan peran berdasarkan peran yang telah di pilih oleh guru. Pada bagaian ini guru membimbing peserta didik jika ada yang merasa kesulitan dalam berperan, selain itu pengamat atau observer diminta untuk memperhatikan jalannya permainan peran.

5) Sintaks 5

Diskusi dan evaluasi, pada tahap ini guru mengajak peserta didik untuk melakukan diskusi bersama untuk mengetahui hasil dari penampilan peran yang sudah ditampilkan, selain itu pada tahap

ini pengamat menyampaikan masukan dan kritikan terhadap penampilan peran oleh rekannya. Kemudian guru melakukan evaluasi terhadap perancangan permainan peran untuk pembelajaran selanjutnya.

6) Sintaks 6

Generalisasi dan penutup, pada tahap ini peserta didik melakukan generalisasi atau menyimpulkan hasil penampilan peran dengan mengaitkan penampilan peran dengan materi pembelajaran, peserta didik juga diminta mengerjakan LKPD yang ada. Selanjutnya guru menutup pembelajaran sesuai dengan modul pembelajaran.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan model *Role Playing* dapat meningkatkan *Self Confidence* peserta didik kelas IV dengan perbaikan yang telah dilakukan pada tiap siklusnya sehingga dapat mencapai kriteria keberhasilan. Pada siklus I pertemuan I didapatkan hasil bahwa keaktifan belajar peserta didik mencapai 43,63%. Pada pertemuan ke II siklus I terlihat adanya peningkatan yang menjadi 53,89%. Selanjutnya, pada pertemuan I siklus

II sebesar 68,31% dan pada pertemuan II siklus II sebesar 83,05%. Hasil *self confidence* peserta didik pada siklus II sudah menunjukkan meningkatnya *self confidence* peserta didik terutama pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya melalui implementasi model *Role Playing*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data terhadap penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SDN 198/I Pasar Baru, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi model *role playing* dalam proses pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya di kelas IV mampu meningkatkan *self confidence* peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan data observasi diperoleh tingkat *self confidence* peserta didik pada siklus I pertemuan I yaitu sebesar 48,94% dengan kategori cukup dan pertemuan II yaitu sebesar 53,26 dengan kategori cukup tinggi. Pada siklus II, *self confidence* peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan materi kekayaan budaya indonesia pada pertemuan 1 dan manfaat keberagaman serta melestarikan

keberagaman budaya, pada pertemuan II. Hasil yang didapatkan self confidence peserta didik pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 68,31% dengan kategori tinggi dan pertemuan II mengalami peningkatan menjadi 83,05% dengan kategori sangat tinggi yang dibuktikan dengan hampir semua peserta didik kelas IV SDN 198/I Pasar Baru dapat memenuhi seluruh indikator *self confidence* dalam belajar.

Penelitian ini menunjukkan bahwa hasilnya dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan *self confidence* peserta didik dalam belajar. Guru dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk diimplementasikan selama proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustyaningrum, N., & Pradanti, P. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568-582.
- Apiyani, A. (2022). Implementasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Guru Madrasah Dalam Meningkatkan Keprofesian. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 499–504.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Asriani, A., Juwita, J., & Herdhiansyah, D. (2021). Pengembangan Agroindustri Sagu Menjadi Cemilan Sehat “Bagea Sahe” Melalui Identifikasi Preferensi Konsumen di Sulawesi Tenggara. *Jurnal Agroindustri Halal*, 7(2), 117-125.
- Azin, M. (2023). Penerapan Model Role Playing Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 111-118.
- BAB, I. (2022). *TEORI–TEORI BELAJAR. BUKU AJAR*, 37.
- Budhi, H. S. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman untuk Meminimalkan Miskonsepsi Siswa pada Materi Cahaya. Thabiea: *Journal of Natural Science Teaching*, 1(2), 125-129.
- Cahyarani, I. N. T. A. N. (2020). Pengembangan Metode Role Playing Bermedia Gelas Karakter yang Diaplikasikan pada Pembelajaran Sastra Lama Siswa Kelas XII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BAPALA*, 6(1), 1-14.
- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Model Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa

- Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 161-174.
- Darmawan, I. P. A. (2021). *Total Quality Management Dalam Dunia Pendidikan" Model, Teknik Dan Impementasi"*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Dewi, P. T. I. C., Puspadewi, K. R., & Wibawa, K. A. (2020, July). Pengaruh kepercayaan diri terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kuta Selatan. In *Prosiding Mahasaraswati Seminar Nasional Pendidikan Matematika*.
- Fatah, A. H., & Risfina, A. M. (2023). Teori Pemrosesan Informasi dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3), 1632-1641.
- FAZAL, F. (2023). *Pelaksanaan Layanan Informasi Menggunakan Sosial Media Instagram Untuk Meningkatkan Pemahaman Kepercayaan Diri Siswa Di Smpn 3 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Hamid, S. I., Dewi, D. A., Nugraha, A. R., Jaelani, W. R., & Vichaully, Y. (2021). Implementasi Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5731-5738.
- Harahap, D. (2020). Teori Carl Rogers dalam Membentuk Pribadi dan Sosial yang Sehat. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2(2), 321-334.
- Herdiana, Y., Marwan, M., & Zubainur, C. M. (2019). Kemampuan Representasi Matematis Dan Self Confidence Siswa Smp Melalui Penerapan Model Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 3(2), 23-35.
- Irnowati, I., Mardiana, M., & Khoiri, A. (2023). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri Pada Siswa Kelas Iv Sdn 14 Kelakik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(3), 12-17.
- Istiqomah, L., Murtono, M., & Fakhriyah, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar: *Improvement Of Students'speech Skills Through The Assisted Role Playing Model Visual Media In Basic School. Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 650-660.
- Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Model Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal*

- Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121-136.
- Kertati, I., Zamista, A. A., Rahman, A. A., Yendri, O., Pratama, A., Rusmayadi, G., ... & Arwizet, K. (2023). *Model & Model pembelajaran inovatif era digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ningrum, D. A. W., & Abdullah, K. (2023). Implementasi Model Role Playing untuk meningkatkan self confidence siswa kelas V SDN Pengasinan Viii Bekasi. *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 50-55.
- Ningsih, E. F. (2023). *Pelaksanaan Bimbingan Agama Melalui Kegiatan Nasyyatul Aisyiyah Untuk Menumbuhkan Self Confidence Anak di Panti Asuhan Yatim Putri Aisyiyah Muhammadiyah Pekajangan (Doctoral dissertation, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan)*.
- Nuraiha, N. (2020). Pelaksanaan Model pengajaran variatif Pada pembelajaran Al Quran MAN 1 Tanjung jabung timur Kabupaten tanjab timur. *Jurnal Literasiologi*, 4(1).
- Nurhasanah., 2023. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri Siswa Pada Muatan Pelajaran Ips Kelas V Sd Al Rasyid Pekanbaru. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Skripsi. Uin Suska Riau
- Nuryati, N., Muthmainnah, M., Lubis, H. Z., Talango, S. R., Ibrohim, B., & Nadjih, D. (2021). Model Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 139–148. <https://doi.org/10.32678/AS-SIBYAN.V6I2.4649>
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Model Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210-217.
- Rais, M. R. (2022). Kepercayaan diri (self confidence) dan perkembangannya pada remaja. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 12(1), 40-47.
- Riduwan, S. (2011). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Cetakan Ke-4 Bandung: Alfabeta.
- Rizki, A. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Penerapan Model RolePlaying Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal basicedu*, 2(2580– 1147), 37.
- Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh penggunaan metode Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama

- islam di SMP bustanul makmur genteng. *MUMTAZ: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 001-011.
- Sarifah, A. A. Penggunaan Model Role Playing pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 6, pp. 1439-1443).
- Suharsimi Arikunto. 2022., *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi V*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syarah Annisa, & Abadi , A. P. (2023). Level-Level Kepercayaan Diri (Self Confidence) Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4103–4108.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13927>
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Wahyuni, N., & Fitriani, W. (2022). Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Model Pendidikan Keluarga dalam Islam. Qalam: *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 11(2), 60-66.
- Yeni, H. O., Anggraini, C., & Meilina, F. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media visual pada siswa kelas IV SDN 002 Tebing kabupaten Karimun Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Minda*, 1(2), 10-18.
- Yusuf, M., Marauleng, A., Syam, I., Masita, S., & Marzuki, M. (2024). MODEL-MODEL DALAM PEMBELAJARAN (Pengertian, Tujuan, Prinsip-Prinsip, Penentuan Model, dan Efektivitas Penggunaan Ragam Model Pembelajaran). *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(3), 129-142.