



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 1370-1380

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Pembelajaran Theater Dan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Azzahroh Norita Febrianti^{1✉}, Nur Fajrie², Siti Masfuah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muria Kudus

Email: azzahrafebri25@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Rendahnya kepercayaan diri pada dikarenakan siswa memiliki rasa malu, merasa rendah diri dalam pergaulan antar sesama, malu diminta untuk tampil di depan kelas dan takut salah serta mendapatkan ejekan dari teman, hal ini dapat berdampak pada kondisi psikologis siswa dalam hal interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut ditemukan oleh peneliti saat melakukan observasi pada pra penelitian di SDN 2 Jojo. Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti yaitu bagaimana menerapkan metode bermain peran pada pembelajaran teater dan meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui metode bermain peran. Penelitian ini menggunakan metode mix method yang dilaksanakan di SDN 2 Jojo siswa kelas III dengan subjek penelitian 21 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti menyatakan bahwa adanya peningkatan kepercayaan diri siswa melalui metode bermain peran. Dapat dilihat pada hasil analisis data secara kualitatif dari hasil angket respon siswa perolehan rata-rata pra tindakan yaitu 62,95% dan setelah tindakan metode bermain peran yaitu 74,80%. Kemudian data secara kuantitatif peningkatan rasa percaya diri pada siswa juga dapat dilihat pada hasil rata-rata pre tes dan post tes siswa yang menyatakan adanya peningkatan yaitu dari 45,33 menjadi 72,26. Penelitian ini dinyatakan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui metode bermain peran khususnya pada pembelajaran teater dikarenakan adanya dukungan dari guru dan siswa yang dapat berkolaborasi untuk saling meningkatkan keterampilan dan bakat yang dimiliki. Namun perlu adanya dukungan fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran yang maksimal.

Kata Kunci : *Metode Bermain peran; Theater; Percaya Diri.*

Abstract

Low self-confidence because students have shyness, feel inferior in association with each other, embarrassed to be asked to appear in front of the class and fear of being wrong and getting ridicule from friends, this can have an impact on the psychological condition of students in terms of interaction in everyday life. This was found by researchers during observations in pre-research at SDN 2 Jojo. This research uses a mix method method carried out at SDN 2 Jojo grade III students with research subjects of 21 students. Data collection techniques use interviews, observations, tests and documentation. Data analysis is carried out qualitatively and quantitatively. The results of research conducted by researchers stated that there was an increase in students' confidence through role-playing methods. It can be seen in the results of qualitative data analysis from the results of student response questionnaires that the average pre-action gain is 62.95% and after the action the role-playing method is 74.80%. Then quantitative data on the increase in self-confidence in students can also be seen in the average results of pre-test and post-test students who stated an increase from 45.33 to 72.26. This research is stated to be able to increase students' confidence through role-playing methods, especially in theater learning due to the support of teachers and students who can collaborate to improve each other's skills and talents. However, there needs to be adequate facility support to support the maximum learning process.

Keywords: *Role-playing method; theater; confidence.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Dimulai dengan adanya perubahan kurikulum yang dulu menggunakan KTSP dirubah menjadi kurikulum 2013. Perubahan kurikulum ini juga mengalami pembaruan secara terus menerus setiap tahunnya. Pembaruan kurikulum ini bagian dari proses perubahan dan pengembangan kurikulum menjadi lebih baik lagi untuk pendidikan di Indonesia guna mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan mutu pendidikan. Pelaksanaan pendidikan tidak akan berhenti pada satu generasi saja melainkan akan terus berkembang dan berkesinambungan dimulai dari generasi satu ke generasi yang lainnya. Berbagai upaya tentu telah diupayakan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas mutu dan standar pendidikan di Indonesia dengan salah satunya perubahan dan pengembangan kurikulum setiap tahunnya. Tujuan tersebut tentu akan tercapai apabila proses pembelajaran yang dilakukan secara optimal baik secara pengetahuan, keterampilan hingga karakter siswa.

Pembentukan karakter tidak semata-mata berasal dari pendidikan formal maupun non formal saja akan tetapi dapat diperoleh melalui jalur mana saja yang dirasa dapat memberikan pendidikan yang baik bagi dirinya salah satunya adalah pendidikan melalui budaya setempat yang berakar dari karya kreativitas masyarakat setempat (Iskhaq et al.,

2021). Masalah yang terjadi pada siswa kelas III SDN 2 Jojo salah satunya adalah memiliki rasa malu, merasa rendah diri dalam pergaulan antar sesama, malu diminta untuk tampil di depan kelas dan takut salah serta mendapatkan ejekan dari teman, hal ini dapat berdampak pada kondisi psikologis siswa dalam hal interaksi dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu perlu adanya dorongan dalam diri siswa agar memiliki kepercayaan diri yaitu dengan mengembangkan konsep diri. Krisis percaya diri tersebut berpengaruh pada kurangnya upaya untuk berprestasi.

Siswa kelas III SDN 2 Jojo masih memiliki sifat yang rewel, kemana-mana selalu diantar tidak mau berbagi dengan temannya, malu-malu semua itu disebabkan oleh kurangnya pergaulan dengan disekitar lingkungannya, kurangnya komunikasi dengan teman sebaya dan kurang mandiri. Pendidik sudah berupaya untuk membangkitkan rasa percaya diri kepada anak usia dini namun masih ada yang merasa tidak percaya diri. Guru atau orang tua harus memiliki upaya baru untuk menumbuhkan rasa percaya diri yaitu dengan menggunakan metode yang menarik atau inovasi media agar anak usia sekolah dasar tidak jenuh dan pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga anak dapat tertarik dan tumbuh rasa percaya dirinya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Faizah et al. (2021) yang menyatakan bahwa keluarga merupakan satuan unit terkecil dari masyarakat yang terdiri atas laki-laki dan perempuan yang disatukan dalam perkawinan dimana memiliki peran dalam membangun sebuah hubungan yang kondusif agar menciptakan suasana keluarga yang aman dan nyaman. Dalam keluarga pendidikan utama seorang anak dibentuk guru atau tenaga pendidikan hanya sebagai fasilitator di sekolah agar membimbing, membentuk siswa yang lebih baik lagi.

Pola asuh diberikan kepada anak memiliki pengaruh yang sangat kuat bagi perkembangan emosi anak. Di masyarakat pola asuh lebih dipahami tentang bagaimana orang tua memberikan pengasuhan dan mendidik anak mulai dari kebutuhan dasar sampai pada kebutuhan fisik anak, termasuk kebutuhan akan kasih sayang orang tua kepada anak. Cara orang tua dalam mengasuh anak akan menentukan perilaku anak-anaknya dikemudian hari. Pola pengasuhan yang diberikan orang tua menjadi hal yang sangat penting dalam proses tumbuh kembang anak baik secara fisik maupun psikis. Menurut Nisa et al. (2021) orang-orang terdekat dalam lingkungan keluarga sangat mempengaruhi perkembangan kecerdasan emosional anak karena keluarga memiliki peran utama dimana anak belajar bertahan hidup di dunia dan menghadapi semua masalah yang ada dihadapinya. Tidak hanya tuntutan yang diberikan orang tua kepada anak, melainkan juga dorongan dan motivasi untuk hal-hal positif yang nantinya akan sangat berguna untuk masa depan anak. Dalam hal ini tentu terdapat faktor lain yang mempengaruhi perilaku kurang disiplinnya

siswa. Selain lingkungan sekolah, siswa juga hidup dan dibimbing di lingkungan keluarga dan masyarakat. Tentu salah satu dari faktor lingkungan tersebut mempengaruhi perilaku siswa. Bisa jadi karena faktor lingkungan keluarga, pola asuh orang tua yang kurang tepat dapat mempengaruhi tumbuh kembangnya anak, sekolah telah berusaha memberikan kegiatan pengembangan diri untuk siswa namun kegiatan tersebut dirasa kurang dapat mengubah peserta didik ke arah yang lebih baik. Kemungkinan besar faktor sulitnya peserta didik untuk diatur adalah berasal dari pola asuh yang keliru. Tentu hal ini perlu penanganan yang lebih dan pembaruan metode dalam pembelajaran (Ningrum et al., 2020). Menurut Kuntoro & Fajrie (2023) pembelajaran tentang aspek sosial sekolah juga bermanfaat bagi siswa dalam membangun hubungan sosial yang baik sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku. Sikap yang dapat diukur adalah sikap yang muncul, dan sikap yang muncul adalah perilaku. Sikap sosial yang diamati dalam program tahun 2013 meliputi perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara (Kemendikbud, 2016). Berdasarkan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti maka yang dapat dilakukan untuk mengembangkan rasa percaya diri yaitu menggunakan metode *role playing* salah satunya melalui teater. Pembelajaran teater tentunya sangat bermanfaat karena sangat membantu siswa belajar dengan lebih menyenangkan sehingga siswa tidak merasa tertekan dan dapat lebih aktif dan berani untuk unjuk diri Amri dalam Urfah (2021). Bermain peran (*role playing*) adalah 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 (Yanto, 2015). Disini guru dapat melihat bagaimana sikap anak terhadap teman-temannya bagaimana cara anak merespon teman-temannya apakah anak terlihat bisa bekerja sama dengan peran tokoh yang telah dibagikan oleh guru, disini guru bisa mengamati apakah anak mampu bersikap sosial terhadap teman-temannya, bagaimana anak berkomunikasi dengan antar teman. Komunikasi dalam pembelajaran baik itu dilakukan oleh guru maupun siswa sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Komunikasi memiliki arti sebagai proses seorang individu ataupun kelompok menciptakan atau menggunakan sejumlah informasi yang saling terhubung satu sama lain dengan lingkungan sekitar (Naza et al., 2021).

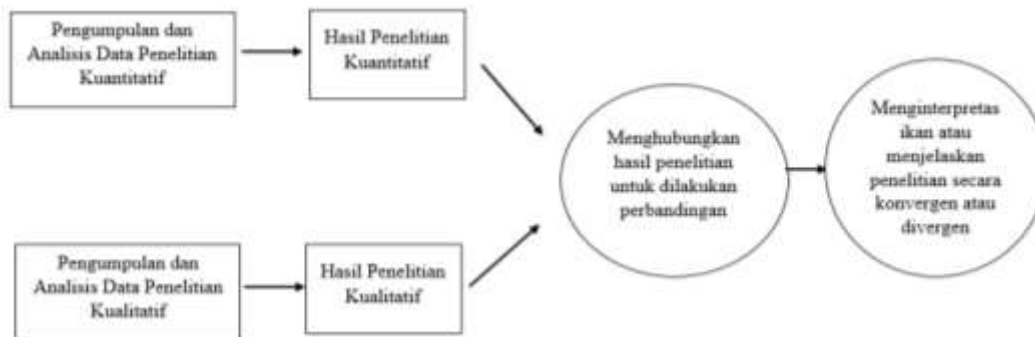
Sedangkan teater merupakan sesuatu yang dipertontonkan di depan orang banyak atau dideskripsikan seperti drama sebagai hasil karya seni yang menampilkan perilaku manusia seperti gerakan, nyanyian dan tarian yang disajikan dengan dialog. Beberapa ciri atau karakteristik individu yang mempunyai rasa percaya diri yang

proporsional diantaranya adalah sebagai berikut : 1) Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konformis demi diterima oleh orang lain atau kelompok; 2) Berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain. Berani menjadi diri sendiri ; 3) Punya pengendalian diri yang baik (tidak *moody* dan emosinya stabil); 4) Memiliki *internal focus of control* (memandang keberhasilan atau kegagalan, bergantung pada usaha diri sendiri dan tidak mudah menyerah pada nasib atau keadaan serta tidak bergantung atau mengharapkan bantuan orang lain; 5) Mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri, orang lain, dan situasi diluar dirinya; 6) Memiliki harapan yang realistik terhadap diri sendiri, sehingga jika harapan tersebut tidak terwujud, dia tetap mampu melihat sisi positif (Fatimah, 2010 :149-150).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka tujuan dalam penelitian ini yaitu : 1) Untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran teater pada siswa kelas III Sekolah Dasar; 2) Untuk menelaah penumbuhan rasa percaya diri melalui pembelajaran teater dengan metode bermain peran pada siswa kelas III Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Jojo. Secara geografis berada di Desa Jojo Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus. Subjek penelitian adalah Siswa Kelas III SDN 2 Jojo di desa Jojo. Pertimbangan diambil karena Siswa Sekolah Dasar cenderung masih belum memiliki sikap percaya diri. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2022 – Juli tahun 2023. Dalam perpektif ini, peneliti memahami riset *mixed method* konvergen sebagai sebuah pendekatan dalam riset sosial, perilaku dan ilmu kesehatan dimana peneliti mengumpulkan data kuantitatif (*closed-ended*) dan kualitatif (*open-minded*), mengintegrasikan keduanya, dan kemudian membuat interpretasi baru berdasarkan kombinasi kekuatan kedua data dalam memahami masalah penelitian.



Gambar 1.1 Desain Penelitian Konvergen

Metode penelitian gabungan adalah metode penelitian kombinasi antara metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dalam satu kegiatan penelitian untuk menyelesaikan masalah penelitian dengan ditandai adanya data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif. Penelitian campuran/gabungan menghasilkan fakta yang lebih komprehensif dalam meneliti masalah penelitian. Hal tersebut disebabkan oleh kebebasan peneliti untuk menggunakan semua alat pengumpul data sesuai dengan jenis data yang dibutuhkan. Sedangkan kuantitatif atau kualitatif hanya terbatas pada jenis alat pengumpul data tertentu saja (W. Creswell :2012). Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu teknik observasi, wawancara, dokumentasi, angket dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi yang diperoleh peneliti dari lembar observasi kepercayaan diri siswa, angket respon siswa, lembar penilaian bermain peran yang diperoleh pada tanggal 27-28 Juli 2023. Analisis data ini diperoleh juga selama peneliti melakukan penelitian pada pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 27 Juli 2023 dan pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2023.

Peningkatan rasa percaya diri pada pembelajaran diperoleh dari data menggunakan instrumen tes untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pretes ini berjumlah 20 soal terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal essay yang dilaksanakan pada pertemuan 1 pada tanggal 27 Juli 2023. Kegiatan pretes ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.2 Kegiatan Pretes

(Sumber data : peneliti, 2023)

Berdasarkan gambar di atas diperoleh hasil bahwa selama proses pembelajaran berlangsung siswa mengikuti pembelajaran dengan antusias dalam mendengarkan penjelasan dari guru sehingga aktivitas belajar siswa yang masih rendah. Aktivitas belajar siswa yang masih rendah ini menyebabkan kemampuan kognitif yang rendah. Sejalan dengan pendapat Anggraini & Wulandari (2020) dalam penelitian sebelumnya mengatakan bahwa aktivitas adalah sebuah kegiatan yang bersifat mental maupun fisik diwujudkan dengan berpikir dan berbuat sesuatu sebagai kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Dikarenakan aktivitas fisik dan psikis dapat mendukung proses pembelajaran berlangsung. Sehingga rasa kepercayaan diri siswa minim untuk bertanya ataupun mengungkapkan pendapat.

Setelah melakukan kegiatan pretes di pertemuan ke I kemudian pada pertemuan ke II pada tanggal 4 Agustus 2023, selanjutnya peneliti menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*). Peneliti melaksanakan metode bermain peran sesuai dengan sintaks pembelajaran didalamnya dan sesuai dengan materi pembelajaran teater kemudian diakhir pembelajaran peneliti melakukan kegiatan posttes untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Siswa lebih antusias dengan metode yang diterapkan oleh peneliti sebagai contoh AF berani menjawab pertanyaan dari peneliti. Kegiatan post tes di pertemuan II ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.3 Kegiatan Postes

(Sumber data : peneliti, 2023)

Berdasarkan gambar diatas diperoleh hasil bahwa siswa kelas III mengalami peningkatan pada proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan penerapan metode bermain peran di kelas. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada aktivitas siswa dalam lisan seperti berani dalam tanya jawab dengan guru ataupun teman, menanggapi masalah. Aktivitas mental seperti memecahkan masalah, berpendapat. Aktivitas emosional seperti mengungkapkan pikiran, perasaan, berekspresi dalam karakter yang dimainkan dalam cerita. Sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Masjudin & Hayatunnupus (2013) menyatakan bahwa adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada setiap pertemuan dikarenakan adanya perbaikan-perbaikan yang dilakukan oleh peneliti melalui berbagai metode salah satunya penerapan model pembelajaran di dalam kelas.

Pengambilan data melalui angket respon siswa ini digunakan untuk mengukur kepercayaan diri siswa pada pertemuan I dan pertemuan II. Data yang telah diperoleh dari penelitian baik pertemuan I dan pertemuan II yang disebarikan oleh peneliti kepada siswa kemudian diolah kedalam bentuk tabel dengan menggunakan teknik deskripsi presentasi. Tujuan pengolahan tersebut agar data yang didapatkan dari penelitian dapat memiliki arti dan penjelasan. Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil angket respon siswa, diperoleh kenaikan respon siswa pertemuan I dan pertemuan II. Hal tersebut dapat dilihat pada perolehan rata-rata pertemuan ke I yaitu 62,95% dan pertemuan ke II yaitu 74,80% hal tersebut dapat membuktikan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sependapat dengan penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan oleh Syafii et al. (2022) menyatakan bahwa penerapan pelatihan teater dapat meningkatkan rasa percaya diri pada siswa dengan cara memberikan pengenalan kepada siswa atau biasa disebut dengan training dengan mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa, dengan cara memberikan contoh, pengendalian diri dan memotivasi anak. Hasil penelitian menyatakan bahwa tidak semua siswa memiliki kepercayaan diri dalam bermain peran hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara siswa dan guru tidak semua siswa memiliki kepercayaan diri untuk mengungkapkan apa yang ada dimiliki karena cenderung malu, maka dari itu peneliti memberikan pengenalan pembelajaran teater dengan menerapkan metode bermain peran.

Lembar penilaian metode bermain peran ini bertujuan untuk melihat kemampuan anak dalam mengikuti ataupun menerapkan langkah-langkah dalam bermain peran berdasarkan cerita yang siswa dapatkan. Diperoleh hasil bahwa terdapat 4 anak yang masih belum memenuhi kategori dan terdapat 17 siswa lainnya yang mampu mencapai kategori yang ditentukan. Metode bermain peran dinyatakan berhasil dapat meningkatkan kemampuan

siswa dalam bermain peran dengan memerankan karakter yang diberikan oleh guru hal tersebut dapat dilihat dari perolehan rata-rata penilaian bermain peran siswa yaitu 76,76% perolehan tersebut masuk kedalam kategori cukup baik. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan pendapat Yanto (2015) menyatakan bahwa bermain peran (*role playing*) adalah 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. Metode bermain peran ini mampu meningkatkan rasa kepercayaan diri manusia dikarenakan siswa mampu mengeksplor dirinya sendiri agar mampu memerankan karakter dalam sebuah cerita. Dalam proses eksplorasi ini siswa mampu mengenali dirinya sendiri sehingga ia mampu meningkatkan kepercayaan diri dari dirinya sendiri dan didukung oleh teman satu kelompok. Dukungan dari dalam diri siswa sendiri dan teman satu kelompok ini meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran teater melalui metode bermain peran. Hal tersebut dapat dilihat bahwa melalui penerapan metode bermain peran ini siswa mampu mengucapkan suara yang lantang dalam memeragakan karakter, mampu berekspresi senang, sedih, marah dan lain-lain sesuai dengan alur cerita, memeragakan tubuh yang sesuai dengan karakter.

Peningkatan rasa percaya diri pada siswa juga dapat dilihat pada hasil observasi siswa pada angket kepercayaan diri siswa bahwa siswa kelas III SDN 2 Jojo mengalami perubahan dimana pada pertemuan I melalui observasi yang dilakukan peneliti yaitu pada tiap-tiap indikator mengalami perubahan di pertemuan I dan II. Tidak hanya pada hasil observasi dan pada angket kepercayaan diri siswa dan namun pada hasil pretes dan postes siswa pada pertemuan I dan II diperoleh hasil rata-rata bahwa adanya peningkatan yaitu dari 45,33 menjadi 72,26. Penelitian tersebut sependapat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Utami & Hanafi (2018) bahwa tingkat percaya diri siswa sebelum dilakukan metode bermain peran didapatkan hasil 19 anak (95%) memiliki percaya diri sedang dan 1 anak (5%) memiliki percaya diri tinggi 51-75% sebelum tindakan bermain peran sedangkan setelah dilakukan metode bermain peran didapatkan hasil bahwa 8 anak (40%) memiliki percaya diri sedang, 13 anak memiliki percaya diri tinggi sebesar 60%.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dalam meneliti tentang kepercayaan diri siswa dengan menerapkan metode bermain peran pada pembelajaran teater di SDN 2 Jojo kecamatan Mejobo kabupaten Pati, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan metode bermain peran oleh guru dengan siswa kelas III SDN 2 Jojo. Dilaksanakan sesuai dengan sintaks metode bermain peran yaitu 1) Persiapan dan instruksi; 2) Tindakan Dramatik dan Diskusi; 3) Evaluasi Bermain Peran.
2. Metode bermain peran yang dibimbing oleh guru SDN 2 Jojo yaitu ibu Khorun Nikmah, S.Pd. dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan mengeksplorasi kemampuan yang ada pada diri siswa sehingga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam memeragakan atau memerankan karakter dalam cerita pada pembelajaran teater.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Faizah, R. N., Fajrie, N., & Rahayu, R. (2021). Sikap Sopan Santun Anak Dilihat Dari Pola Asuh Orang Tua Tunggal. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(1). <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i1.6062>
- Iskhaq, A., Oktavianti, I., & Fajrie, N. (2021). Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Budaya Genteng Desa Mayongkidul Jepara. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i2.6200>
- Kuntoro, B. T., & Fajrie, N. (2023). Pengembangan instrumen penilaian sikap sosial menggunakan skala likert untuk siswa sekolah dasar. *Journal Tunas Bangsa*, 10(1), 1–10.
- Masjudin, & Hayatunnupus. (2013). Teori Belajar Skinner Berbasis Talking Stick Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Media Pendidikan Matematika (J-MPM)*, 2(1), 21–28.
- Naza, D. R. K., Fajrie, N., & Utaminingsih, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Berkomunikasi Menggunakan Model Think Pair Share (Tps) Berbantuan Media Ular Tangga. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(3), 28–35. <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i3.6598>
- Ningrum, R. W., Ismaya, E. A., & Fajrie, N. (2020). Faktor – Faktor Pembentuk Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Dalam Ekstrakurikuler Pramuka. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i1.5105>
- Nisa, K., Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2021). Hubungan Pola Asuh Dengan Kecerdasan Emosional Anak Pada Usia 11-12 Tahun. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 47–54. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.830>

- Syafii, M. S., Fathurohman, I., & Fardani, M. A. (2022). Metode Pelatihan Teater untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 88–96. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.44954>
- Utami, R. W. T., & Hanafi, M. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Percaya Diri Pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun) di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten. *Jurnal Keperawatan Soedirman*, 12(2), 84. <https://doi.org/10.20884/1.jks.2017.12.2.694>
- 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>