

UPAYA PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJAR ROLE PLAY UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS

Mutia Mawardah^{1*}, Andi Rhoudhotul Jannah²

^{1,2} Program Studi Psikologi, Universitas Bina Darma. Jalan Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111, Indonesia.

* Coressponding Author. E-mail: mutia_mawardah@binadarma.ac.id

Received: 31 Desember 2024 Accepted: 5 Februari 2025 Published: 7 Februari 2025

Abstrak

Pembelajaran *role play* untuk meningkatkan kepercayaan diri pada mata pelajaran Bahasa Inggris pada anak sekolah dasar kelas 3. Alasan yang mendasari penulis membuat program bimbingan belajar adalah untuk membantu anak-anak desa Tanjung Pinang II yang masih kesulitan dalam menerima materi pembelajaran Bahasa Inggris. Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat yaitu analisis SWOT. Hasil pengabdian masyarakat bahwa program pelatihan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada anak sekolah dasar menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri pada anak-anak SDN 06 Tanjung Batu Desa Tanjung Pinang II hal ini dapat dilihat melalui kegiatan yang berlangsung dengan cara observasi dan terlihat para anak-anak terlihat dapat bersosialisasi dengan teman-temannya, penguasaan kepercayaan diri, dan adanya peningkatan dari segi akademik.

Kata Kunci: Model pembelajar role play, kepercayaan diri, bahasa inggris

PENDAHULUAN

Desa Tanjung Pinang II terdapat kelompok kesehatan yang dimana setiap bulannya melaksanakan program posyandu, sosialisasi tentang *stop bullying*, asi eksklusif, dan cara memasarkan UMKM melalui sosial media, kerja bakti membersihkan desa serta melakukan penghijauan, membantu UMKM desa, mengajar di SDN 06 Tanjung Batu desa Tanjung Pinang II, serta pembangunan tugu KKNT, Dalam kegiatan tersebut penulis membantu kader pada posyandu dalam kegiatan tersebut.

Pada kegiatan KKNT ini juga penulis membuat program pembelajaran *role play* untuk meningkatkan kepercayaan diri pada mata pelajaran Bahasa Inggris pada anak sekolah dasar kelas 3. Alasan yang mendasari penulis membuat program bimbingan belajar adalah untuk membantu anak-anak desa Tanjung Pinang II yang masih kesulitan dalam menerima materi pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah, pembelajaran dilakukan pada tanggal 21 Oktober – 14 November 2024. Pada saat melaksanakan bimbel ini juga penulis melakukan observasi, observasi dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2024 jam 08.00 - 11.00 WIB dari hasil observasi penulis mendapati fenomena dimana 3 anak yang berada di kelas 3A mengalami krisis

kepercayaan diri mereka sulit melakukan kegiatan sosial seperti sulit untuk diajak bicara oleh teman-temannya dan penulis, malu untuk melakukan perkenalan di depan teman-temannya, saat penulis meminta anak itu untuk maju ke depan kelas untuk menulis anak tersebut juga menolak dengan mengatakan malu untuk maju di depan dalam hal pembelajaran saat penulis menanyakan soal anak-anak tersebut juga tidak mau menjawab karena takut salah (Sukenti, 2021).

Berdasarkan uraian diatas penulis memilih untuk melakukan program bimbingan belajar serta melakukan pelatihan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada anak-anak kelas 3 SDN 06 Tanjung Batu. Bimbingan belajar memiliki fungsi yaitu dapat meningkatkan dan memberikan dorongan motivasi belajar untuk anak. Bimbingan menurut Crow dalam (Muzaqi, 2021) yaitu pemberian bantuan dari orang lain yang dianggap bisa, memiliki

Kepribadian yang mampu dan terlatih dengan baik untuk menghadapi siswa di setiap jenjang untuk membantu mengatur kegiatan di dalam hidupnya secara mandiri, dapat mengembangkan pandangan yang dimiliki secara mandiri, dapat mengambil keputusan dari diri sendiri, dan menanggung beban yang dimilikinya



sendiri. Belajar merupakan perubahan diri pada seseorang ke arah yang lebih baik dari lingkungan yang ada di sekelilingnya (Susanto 2016). Jadi bimbingan belajar merupakan bimbingan untuk mencari sebuah cara untuk belajar dengan tepat dalam memilih metode pembelajaran yang tepat untuk mengatasi kebosanan.

Kepercayaan diri merupakan kemampuan yang dimiliki individu untuk percaya akan kemampuan dan dapat melakukan apapun yang mereka inginkan dalam kehidupannya serta realistis (Goel & Aggarwal, 2012). Kepercayaan diri adalah suatu sikap yang memandang secara positif terhadap kemampuan yang ada pada diri sendiri, serta tidak bergantung pada orang lain (Sing,& Kaur, 2008). Kepercayaan diri merupakan suatu keyakinan yang diperoleh dari pengalaman hidup (Lauster, dalam Ghufon, 2010). Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri merupakan suatu sikap yang memandang kemampuan yang dimiliki dengan positif serta mampu melakukan apapun yang diinginkan tanpa bergantung kepada orang lain untuk melakukan sesuatu yang artinya individu dapat mandiri dan kepercayaan diri juga muncul dari pengalaman pengalaman yang telah dilalui. Rasa percaya diri itu menjadi salah satu aspek yang penting dalam kepribadian diri seseorang (Ghufon & Rini 2010). Hal ini bisa berupa suatu keyakinan dan kemampuan diri seseorang, yang tidak terpengaruh orang lain dan dapat bertindak sesuai kehendaknya, dengan penuh rasa optimisme.(Kartikawati, 2020)

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah penulis lakukan selama melaksanakan kegiatan pembelajaran penulis mendapati bahwa anak-anak di kelas 3A SDN 06 Tanjung Batu kesulitan pada rasa kepercayaan diri, sehingga mempengaruhi cara bersosialisasi, serta menghambat para anak- anak dalam melakukan kegiatan belajar dan keterbatasan pada lingkungan sosial di sekitarnya saja. Meningkatkan kepercayaan diri pada anak sendiri bisa dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran kepercayaan diri berkaitan dengan kemampuan dalam meyakinkan diri sendiri tanpa disadari dengan adanya metode bermain peran ini anak dapat lebih terbuka dan berani akan dirinya sendiri. (Rahmayanti, 2018).

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan yaitu pengabdian masyarakat ini yaitu analisis SWOT. Analisis SWOT adalah teknik untuk mengidentifikasi dan

mengevaluasi faktor-faktor yang memengaruhi suatu organisasi, proyek, atau rencana bisnis. SWOT merupakan singkatan dari *Strengths* (Kekuatan), *Weaknesses* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman).

HASIL KEGIATAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran atau *role play*, yang mana penelitian ini adalah anak-anak sekolah dasar Desa Tanjung Pinang II yang memiliki masalah pada kepercayaan diri. Penelitian ini dilakukan di SDN 06 Tanjung Batu dimulai dari tanggal 21 Oktober – 14 November 2024. Pelaksanaan kegiatan dilakukan 2 hari dalam satu minggu dari hari Kamis dan Jum'at, jumlah anak yang mengikuti kegiatan bimbil sebanyak 23 anak. Dan diajar oleh 1 orang mentor. Materi yang diajarkan kepada anak-anak adalah materi mata pelajaran Bahasa Inggris.

Pada awal penelitian ini penulis sedang melakukan program pengajaran, penulis melakukan observasi pada anak-anak sekolah dasar yang sedang mengikuti kegiatan belajar penulis melakukan observasi guna meninjau permasalahan apa yang sedang terjadi pada anak-anak yang mengikuti kegiatan bimbil. Dari hasil observasi tersebut penulis mendapati masalah yang sedang dialami oleh anak-anak tersebut adalah mengalami krisis kepercayaan diri seperti malu untuk melakukan perkenalan di depan teman-temannya, sulit untuk diajak berkomunikasi, sulit untuk menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh penulis, malu untuk menulis di papan tulis. Sehingga krisis kepercayaan diri yang dialami oleh anak-anak itu dapat mengganggu proses pembelajaran maupun kegiatan sosial yang dilakukan anak- anak tersebut.

Selain itu berdasarkan pengamatan penulis ada beberapa faktor yang membuat anak-anak mengalami krisis kepercayaan diri yaitu: 1) kurangnya perhatian yang didapat dari orang tua. 2) interaksi sosial yang terjadi di sekolah. 3) anak-anak sering kali membandingkan diri mereka dengan teman-temannya. 4) tidak ada pelatihan yang dilakukan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada anak. 5) pengalaman yang kurang menyenangkan. Maka dari itu penulis memutuskan untuk melakukan pelatihan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada anak- anak tersebut menggunakan metode bermain peran.



Subjek pada penelitian ini terdapat tiga anak yaitu NI, AP, dan IP. Dari ketika subjek tersebut memiliki permasalahan yang sama yaitu malu untuk melakukan perkenalan di depan teman-temannya, sulit untuk diajak berkomunikasi, sulit untuk menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh penulis, malu untuk menulis di papan tulis. Rincian yang dilakukan oleh penulis dalam melaksanakan metode bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri pada anak yaitu: 2 siklus. siklus 1 dengan 2 tahapan, dan siklus 2.

Siklus 1 tahap ke 1

Pada tahap ini penulis melakukan tes lisan penulis meminta kepada ketiga subjek NI, AP, dan IP untuk memperkenalkan diri di hadapan teman-temannya, hal ini bertujuan untuk melihat sejauh mana tingkat kepercayaan diri dari ketiga subjek tersebut. Ketiga subjek tersebut terlihat memiliki kelakuan yang kurang lebih sama yaitu tidak mau untuk berdiri, tidak berani menatap teman-teman yang berada di depan, sering melihat ke arah bawah dan tidak fokus. Pada tahap ini juga penulis mencoba melakukan pendekatan kepada tiga anak tersebut dengan mengajaknya berkomunikasi dengan memperkenalkan nama penulis kepada tiga subjek itu penulis juga mencoba untuk mengajukan pertanyaan pada saat proses belajar akademik Bahasa Inggris subjek juga tidak berani untuk mengungkapkan jawaban dari pertanyaan yang diajukan oleh penulis karena takut salah. Penulis juga menjelaskan tujuan dari kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada subjek/



Gambar 1. Tes Lisan

Penulis perlu untuk melakukan tes lisan yang bertujuan untuk melihat sejauh mana kemampuan anak tersebut dalam hal kepercayaan diri dan tingkat krisis kepercayaan diri yang dialami oleh ketiga subjek itu. maka dilakukan tahapan 1 yang menggunakan tes lisan, Tes ini

yang meminta agar memperkenalkan dirinya sendiri di depan. Pada tahap ini menunjukkan bahwa masih sangat krisis akan kepercayaan diri.

Siklus 1 tahap ke 2

Setelah tahap 1 sudah dilaksanakan, penulis mulai membuat media permainan peran yang akan menjadi media untuk meningkatkan kepercayaan diri untuk subjek, median yang digunakan untuk bermain peran adalah cerita fiksi tentang kancil dan harimau media yang digunakan dalam bermain peran berupa gambar yang ditujukan oleh penulis melalui media *handphone*, sebelum tahap kedua dilakukan penulis menunjukkan media bermain peran berupa gambar gambar fiksi dari *handphone* kemudian penulis meminta kepada para subjek untuk menulis dialog apa saja yang akan dikatakan dalam Bahasa Indonesia kemudian diterjemahkan ke Bahasa Inggris dengan bantuan penulis agar para subjek tidak kesulitan untuk memulai permainan peran, mulai melaksanakan tahap kedua pada awalnya subjek terlihat masih malu untuk melakukan permainan peran, penulis mulai mengajak subjek untuk bercerita tentang permainan peran kancil dan harimau, tujuan yang dilakukan oleh penulis adalah untuk membantu ketiga subjek yang masih sulit untuk melakukan permainan peran. Pada tahapan ini ketiga subjek telah menunjukan peningkatan rasa kepercayaan diri dari pada sebelumnya, kemampuan ketiga subjek tersebut terlihat meningkat dalam proses pelatihan meningkatkan kepercayaan diri yang awalnya merasa malu dan sulit untuk berkomunikasi terlihat lebih percaya diri untuk saling berkomunikasi satu sama lain.



Gambar 2. Pembelajaran Kelompok

Dalam perbandingan dengan tahap awal atau tahap ke-1 dalam meningkatkan kepercayaan diri mulai meningkat dari awalnya tidak ingin sama sekali untuk berkomunikasi, dan tidak ingin berkenalan dengan teman-teman. dengan adanya pembelajaran bermain peran ketiga subjek mulai



menampakkan kemajuan dalam kepercayaan diri. Hal ini bisa dilihat dari perilaku dan tindakan dari NI, AP, dan IP dari awalnya tidak mau bermain dengan teman-temannya setelah melakukan permainan peran N mulai mau berbaur kepada teman-temannya.

Siklus 2

Siklus 2 adalah pengulangan materi untuk mengukur kepercayaan diri : Pada tahapan ini penulis memberikan pengulangan materi. Untuk siklus 2 ini penulis tidak membantu sama sekali dan hanya mengawasi subjek. Pada siklus 2 dalam pelatihan untuk peningkatan kepercayaan diri mendapatkan perbandingan yang saat baik pada tahan ini. Subjek NI, AP, dan IP mulai menunjukkan rasa percaya diri yang meningkat seperti bermain dengan teman-teman yang sedang mengikuti bimbel ketiga subjek juga sudah mulai berani untuk maju ke depan untuk menulis di papan tulis artinya ketiga subjek sudah mulai memiliki rasa kepercayaan diri, hal ini bertujuan untuk melihat apakah subject NI, AP, dan IP sudah bisa berinteraksi terhadap lingkungannya atau belum.



Gambar 3. Pengulangan Materi

Hasil dari penelitian ini menunjukkan penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri pada anak-anak , kepercayaan diri dalam melakukan kegiatan sosial, berkomunikasi, serta dapat membantu anak-anak dalam melakukan proses pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah anak-anak SDN 06 Tanjung Batu Desa Tanjung Pinang II yang sedang mengikuti program belajar. Penelitian ini menerapkan media permainan peran dalam meningkatkan kepercayaan diri anak-anak Desa Tanjung Pinang II, Menurut Groos (Kartono, 2007), menyatakan bahwa bermain itu mempunyai tugas biologis, yaitu melatih macam-macam fungsi jasmani dan rohani. Waktu-waktu bermain merupakan

kesempatan baik bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan hidup. Bermain adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dapat meningkatkan kepercayaan diri. Media permainan peran ini merupakan media yang memanfaatkan gambaran dan cerita fiksi dengan penulis dan guru berperan aktif dalam membangun kepercayaan diri melalui cerita cerita fiksi. Bermain peran merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dengan bermain peran anak mampu berlatih bersosialisasi, berkomunikasi, kepercayaan diri dan berempati dengan anak-anak lain (Kostelnik,2007) Media permainan peran dalam penelitian ini berupa gambar datar tidak tembus pandang, berupa gambar gambar cerita fiksi seperti gambar kancil dan harimau.

Permainan peran. dapat memainkan peran berupa cerita kancil dan harimau dengan pendampingan penulis yang mencoba untuk mengajari ketiga subjek dengan pelan-pelan dan penuh kesabaran di saat menjelaskan cerita cerita fiksi. Secara keseluruhan pada tahap ke-2 telah membawa dampak yang baik terkait peningkatan kepercayaan diri. Pada siklus ke-2 anak melakukan pengulangan materi dengan cara meningkatkan kepercayaan diri yang mana telah di terapkan pada siklus ke-2. Pada uraian diatas telah sesuai dengan tahap 1 dan tahapan-2 kepercayaan diri anak meningkat, dengan bimbingan dari penulis membantu anak dalam meningkatkan penguasaan kepercayaan diri . terlihat jelas pada tahapan ke 1 subjek sudah mengalami peningkatan penerapan kepercayaan diri dalam bermain peran cerita kancil dan harimau, dilanjutkan lagi pada siklus ke-2 subjek mengikuti proses pembelajaran dengan baik, ini dibuktikan ketika subjek mampu melakukan interaksi sosial terdapat teman-temannya, sehingga subjek mulai ceria dan bersemangat dalam belajar.

Hal ini juga sejalan dengan yang dikatakan oleh Stanrock metode bermain peran (*Role Playing*) merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, khususnya bagi anak-anak Bermain peran (*Role Playing*) merupakan suatu metode dimana anak akan memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini atau situasi imajinatif. (Lilis Suryani, 2008). Dengan Metode Bermain



Peran (*Role Playing*) anak akan dituntut untuk memerankan peran dari tokoh, benda, dan karakter yang sebelumnya sudah ditentukan berdasarkan situasi dan kebutuhan anak (Srnita Br Sembiring Milala & Malida Putri, 2022). Dengan penghayatan dan peniruan karakter yang terus diulang oleh anak di depan kelompok bermainnya, penulis mendapati bahwa keterampilan komunikasi anak tersebut semakin meningkat, tak hanya itu tingkat kepercayaan dirinya juga menunjukkan perubahan yang positif. Terlebih dari kesuksesan pertolongan dengan Metode Bermain.

Rasa percaya diri secara sederhana ialah merupakan kemampuan atau kesanggupan diri untuk mencapai prestasi tertentu (Nicholson, Putwain, Connors, & Hornby-Atkinson, 2013). Chaouali, Souiden, and Ladhari (2017) menjelaskan bahwa kepercayaan diri merupakan faktor penting yang menimbulkan perbedaan besar antara sukses dan gagal. (Hadwin & Webster, 2013) menjelaskan bahwa untuk mencapai tujuan yang diinginkan seseorang harus memiliki rasa percaya diri (Mulya & Lengkana, 2020). Percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Feltz (2007) menjelaskan bahwa, orang yang tidak percaya diri memiliki konsep diri negatif, kurang percaya pada kemampuannya, karena itu sering menutup diri. Maka percaya diri juga dapat diartikan suatu kepercayaan akan kemampuan sendiri yang memadai dan menyadari kemampuan yang dimiliki dapat dimanfaatkan secara tepat. (Srnita Br Sembiring Milala & Malida Putri, 2022) Percaya diri merupakan hal yang sangat penting yang seharusnya dimiliki oleh semua orang. Adanya rasa percaya diri seseorang akan mampu meraih segala keinginan dalam hidupnya (Lengkana, Tangkudung, & Asmawi, 2018). Lauster menjelaskan kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau perasaan yakin akan kemampuan diri sendiri sehingga orang yang bersangkutan tidak terlalu cemas dalam tindakan-tindakannya, dapat merasa bebas melakukan hal yang disukainya dan bertanggung jawab atas perbuatannya, hangat dan sopan dalam berinteraksi dengan orang dan memiliki dorongan untuk berprestasi (Aguss & Fahrizqi, 2020).

Adapun kaitannya metode bermain peran dengan meningkatkan kepercayaan diri adalah meningkatkan kemampuan sosial, pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian Isenberg & Jalongo (1993), mengatakan bahwa kemampuan

sosial dapat diasah melalui bermain peran. Selama bermain peran itu, anak-anak berinteraksi dengan sebaya dan guru mereka. Pengasahan itu terjadi karena anak: 1.) Mempraktekkan keterampilan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal dengan cara menegosiasikan peran, mencoba memperoleh keuntungan saat bermain atau mengapresiasi perasaan teman lain; 2.) Merespon perasaan teman sepermainan di samping menunggu giliran dan berbagi materi dan pengalaman; 3.) Bereksperimen dengan peran-peran di rumah, sekolah dan komunitas dengan menjalin kontak dengan kebutuhan dan kehendak orang lain; 4.) Mencoba melihat sudut pandang orang lain. dengan konflik tentang ruang, waktu, materi, dan aturan, mereka membangun strategi resolusi konflik secara positif.

Berdasarkan hasil dari pencapaian subjek yang telah diberikan oleh penulis melalui siklus 1 tahapan ke 1 dan 2, dan siklus 2, penulis mampu menunjukkan bahwa penguasaan peningkatan kepercayaan diri dapat meningkat melalui media permainan peran pada anak-anak SDN 06 Tanjung Batu Desa Tanjung Pinang II. Hal ini didasari dari peningkatan rasa sosialisasi dalam penguasaan kepercayaan diri dan peningkatan dari hal akademik.

Analisis SWOT

Berikut adalah analisis SWOT untuk program kerja penggunaan model pembelajaran *role play* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris

Strengths (Kekuatan)

- Siswa dilibatkan secara aktif, sehingga mereka lebih percaya diri berbicara di depan teman-temannya.
- Dengan bermain peran, siswa dapat mempraktikkan kemampuan berbicara, kosa kata, dan tata bahasa secara langsung.
- Role play menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.
- Selain meningkatkan kepercayaan diri, role play juga melatih keterampilan sosial seperti kerja sama, empati, dan komunikasi.

Weaknesses (Kelemahan)

- Siswa yang cenderung pemalu atau takut berbicara mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi.
- Model role play memerlukan waktu yang cukup banyak untuk persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.



- Tidak semua sekolah memiliki fasilitas memadai seperti ruang kelas yang luas atau alat bantu pembelajaran untuk mendukung role play.
- Guru memerlukan pelatihan tambahan untuk merancang skenario role play yang efektif dan relevan dengan materi.

Opportunities (Peluang)

- Role play sesuai dengan pendekatan pembelajaran aktif yang mendorong siswa menjadi subjek pembelajaran.
- Pembelajaran berbasis role play mendukung penguasaan komunikasi dan kolaborasi, yang menjadi keterampilan penting di abad 21.
- Pendekatan ini berpotensi membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar bahasa asing.
- Teknologi seperti video recording atau dokumentasi dapat digunakan untuk mengevaluasi role play siswa dan memberikan umpan balik.

Threats (Ancaman)

- Tidak semua siswa memiliki tingkat partisipasi yang sama, sehingga ada risiko ketimpangan dalam keterlibatan.
- Evaluasi performa role play mungkin dipengaruhi oleh persepsi guru yang bersifat subjektif.
- Beberapa siswa mungkin merasa canggung atau menolak melakukan role play karena tidak terbiasa.
- Faktor budaya atau lingkungan keluarga bisa memengaruhi keberanian siswa untuk berbicara atau berperan aktif.
- Dengan memahami SWOT ini, program kerja penggunaan *role play* dapat dirancang lebih efektif dengan mengoptimalkan kekuatan dan peluang, sekaligus mengantisipasi kelemahan dan ancaman

KESIMPULAN DAN SARAN

Didapatkan hasil bahwa program pelatihan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada anak sekolah dasar menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri pada anak-anak SDN 06 Tanjung Batu Desa Tanjung Pinang II hal ini dapat dilihat dengan para subjek penelitian terlihat dapat bersosialisasi dengan

teman-temannya, penguasaan kepercayaan diri, dan adanya peningkatan dari segi akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguss, R. M., & Fahrizqi, E. B. (2020). Analisis Tingkat Kepercayaan Diri Saat Bertanding Atlet Pencak Silat Perguruan Satria Sejati. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 19(2), 164.
- Alwahidi, A. A., Sani, M. I., Dewi, A. M., Darmawangsa, S. S., Alawiyah, T. N. A., Rohimah, S., Imtihan, Z., Hasmiati, W., Mustapida, H., & Sukenti, K. (2021). Optimalisasi Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Era New Normal di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2).
- Fabiani, R. R. M., & Krisnani, H. (2020). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Membangun Kepercayaan Diri Seorang Anak Dari Usia Dini. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(1), 40.
- Karnasih, S. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran Dan Latihan Untuk Meningkatkan Minat Dan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Narative Dan Report Siswa.
- Kartikawati, D. (2020). Pelatihan Pidato Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Dasar Di Jakarta *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1).
- Srinita Br Sembiring Milala & Malida Putri. (2022). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Anak Dengan Metode Bermain Peran Pada Anak Panti Asuhan Mercy Clement Indonesia. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora*, 1(2), 292-298.

