

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). *Keterampilan sosial anak usia dini: teori dan metode pengembangan*. Edu Publisher.
- Amri, S. (2018). Pengaruh kepercayaan diri (self confidence) berbasis ekstrakurikuler pramuka terhadap prestasi belajar matematika siswa SMA Negeri 6 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 3(2), 156-170.
- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode *Role-Playing* Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33-42.
- Anwar, M. (2018). *Menjadi guru profesional*. Prenada Media.
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41-46.
- Blegur, J. (2020). *Soft Skills Untuk Prestasi Belajar: Disiplin Percaya Diri Konsep Diri Akademik Penetapan Tujuan Tanggung Jawab Komitmen Kontrol Diri*. Scopindo Media Pustaka.
- Busro, M. (2018). *Teori-teori manajemen sumber daya manusia*. Prenada Media.
- Cahaya, A. A. (2021). *Pelaksanaan Konseling Kelompok Menggunakan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pesertadidik Kelas Vii Smp N 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2020/2021* (Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Febrianti, A. N., Fajrie, N., & Masfuah, S. (2023). Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Pembelajaran Theater Dan Metode Bermain Peran (Role Playing). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 1370-1380.
- Jalinus, N., & Ambiyar, A. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*.

- Pratiwi, N., & Januardi, J. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Rasional Mahasiswa Melalui Pembelajaran Blended Learning Dengan Variabel Moderator Kemandirian Belajar. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 23-39.
- Malawi, I., Kadarwati, A., & Dayu, D. P. K. (2019). *Teori dan aplikasi pembelajaran terpadu*. Cv. AE Media Grafika.
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2019). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Al-Murabbi*, 5(1), 1-8.
- Maulana, C., Lubis, I. A., & Ramadhani, R. (2019). Peranan Media Interaktif Dalam Percakapan Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Metode Role Play (Lokasi: SMP Negeri 7 Tanjung Balai). *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 2(1), 59-64.
- Maspuroh, U., & Nurhasanah, E. (2019). Pelatihan Bermain Peran Dengan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Pada Siswa SLB B dan SLB C Tunas Harapan Karawang. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 273-288.
- Rahma, A., Razuba, F., & Rahman, M. H. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Lisan Anak di RA Assyafi'iyah Mada Jaya Way Khilau Pesawaran. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 22-34.
- Rahmat, P. S. (2019). *Strategi belajar mengajar*. PT. Scopindo Media Pustaka.
- Mildawani, T. S. (2014). Membangun kepercayaan diri. *Jakarta Timur: Lestari kiranatama*.
- Pratama, E. B. (2020). Deskripsi Sikap Percaya Diri Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Tari Di Sd Ngoto. *Basic Education*, 9(1), 1-11.
- Rohmanurmeta, F. M. R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

- Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar. *Bahastra*, 37(1), 24-31.
- Santosa, P. M. (2021). Peningkatan Percaya Diri Siswa Menggunakan Metode Bermain Peran. *Basic Education*, 7(38), 3-745.
- Sari, Y. K. (2018). Meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui metode role playing pada pembelajaran ips. *Basic Education*, 7(41), 4-056.
- Syafrizal, S. (2023). Pengaruh Rasa Percaya Diri Guru Terhadap Proses Belajar Mengajar di Sekolah. *Serambi Tarbawi*, 11(2), 13-28.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29.
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan Metode Demontrasi Dan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ips. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 151-158.
- Setyo, A. A., Fathurahman, M., Anwar, Z., & Pdi, S. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Software Geogebra Untuk Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Self Confidence Siswa Sma (Vol. 1). Yayasan Barcode.
- Tanjung, Z., & Amelia, S. (2017). Menumbuhkan kepercayaan diri siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2).
- Tusaroh, A. (2019). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Kuasi Eksperimen Di Kelas V Sdn Cilaku)* (Doctoral Dissertation, Uin Smh Banten).
- Wijayanti, E. Y. (2021). Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Metode Role Playing. *Al-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, 31(1), 40-56.

Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97-102.

