

NO. DAFTAR FPIPS : 4260/UN40.A2.9/ PT/2023

**PENGARUH METODE *ROLE PLAY* TERHADAP PENINGKATAN
KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR SISWA**

(Quasi Eksperimen pada Pokok Bahasan Penanganan Kedatangan Tamu
Kelas XI Perhotelan SMK Yapari Aktripa Bandung Tahun Ajaran 2022/2023)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti sidang skripsi
Program Studi Pendidikan Pariwisata



Oleh
Hanifah Purwa Rahayu
1904361

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PARIWISATA
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

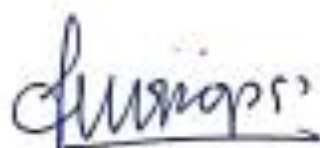
**HALAMAN PENGESAHAN
HANIFAH PURWA RAHAYU**

**PENGARUH METODE *ROLE PLAY* TERHADAP
PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR SISWA
(QUASI EKSPERIMEN PADA POKOK BAHASAN
PENANGANAN KEDATANGAN TAMU KELAS XI PERHOTELAN
SMK YAPARI AKTRIPA BANDUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023)**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

Pembimbing II



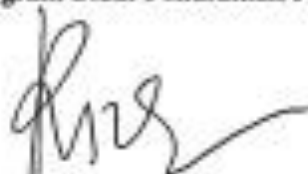
Dr. Woro Priatini, S.Pd., M.Si.
NIP. 19710392010122002



Endah Fitriyani, S.Par., M.M. Par.
NIP. 920190219910415201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Pariwisata



Dr. Rini Andari, S.Pd., S.E. Par., M.M.
NIP. 198109162008122002

Tanggung Jawab Yuridis
Ada pada Penulis,



Hanifah Purwa Rahayu
NIM. 1904361

PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini Saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **Pengaruh Metode *Role Play* terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri dan Hasil Belajar Siswa (Quasi Eksperimen pada Pokok Bahasan Penanganan Kedatangan Tamu Kelas XI Perhotelan SMK Yapari Aktripa Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023)** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya Saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada hakim dari pihak lain terhadap keaslian karya Saya ini.

Bandung, September 2023
Pembuat Pernyataan,



Hanifah Purwa Rahayu

PENGARUH METODE *ROLE PLAY* TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR SISWA

(Quasi Eksperimen pada Pokok Bahasan Penanganan Kedatangan Tamu Kelas XI Perhotelan SMK Yapari Aktripa Bandung Tahun Ajaran 2022/2023)

Hanifah Purwa Rahayu
Program Studi Pendidikan Pariwisata
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail : hanifahpr_@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh metode *role play* terhadap peningkatan kepercayaan diri dan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan *one group pre test-post test design*. Desain penelitian ini menggunakan *pretest* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *posttest* yang dilakukan setelah diberi perlakuan untuk memperoleh nilai pengetahuan. Penilaian praktik diperoleh dari hasil observasi terhadap siswa ketika melakukan tes praktik awal dan tes praktik akhir. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Perhotelan SMK Yapari Aktripa Bandung sebanyak 11 orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Nilai sig (2-tailed) adalah $0,002 < 0,05$ terhadap hasil observasi pada tes praktik awal dan tes praktik akhir menunjukkan bahwa metode *role play* berpengaruh dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Nilai sig (2-tailed) adalah $0,005 < 0,05$ hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan *paired sample t test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan terhadap hasil belajar sebelum dan setelah perlakuan.

Kata kunci: Teknik Role Play, Bermain Peran dan Kepercayaan Diri

THE INFLUENCE OF THE ROLE PLAY METHOD ON IMPROVING STUDENT CONFIDENCE AND LEARNING OUTCOMES

*(Quasi Experiment on the Subject of Handling Arrival of Guests
Class XI Hospitality SMK Yapari Aktripa Bandung Academic Year 2022/2023)*

*Hanifah Purwa Rahayu
Tourism Education Study Program
Faculty of Social Sciences Education
Indonesian Education University
e-mail : hanifahpr_@upi.edu*

ABSTRACT

This research aims to prove the influence of the role play method on increasing student self-confidence and learning outcomes. The research method used was quasi-experimental with one group pre test-post test design. This research design uses a pretest carried out before being given treatment and a posttest carried out after being given treatment to obtain knowledge scores. Practical assessment is obtained from the results of observations of students when carrying out initial practical tests and final practical tests. The subjects in this study were 11 students of class XI Hospitality SMK Yapari Aktripa Bandung. The data analysis technique used is quantitative descriptive. The sig (2-tailed) value is $0.002 < 0.05$ on the results of observations on the initial practice test and final practice test, indicating that the role play method has an effect on increasing students' self-confidence. The sig (2-tailed) value is $0.005 < 0.05$. The results of the pretest and posttest using the paired sample t test show that there is a significant difference in learning outcomes before and after treatment.

Keywords: Role Play Method and Self-Confidence

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Allah Subhanahu Wata'ala. Berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Metode *Role Play* terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri dan Hasil Belajar Siswa” (Quasi Eksperimen pada Pokok Bahasan Penanganan Kedatangan Tamu Kelas XI Perhotelan SMK Yapari Aktripa Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023). Shalawat dan salam tak lupa penulis curahkan kepada Nabi Besar Muhammad Shallallahu`alaihi Wa Sallam yang menjadi suri tauladan bagi umatnya dalam berbuat kebaikan.

Skripsi ini dikerjakan dengan tujuan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana pada program studi Pendidikan Pariwisata, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. karena keterbatasan ilmu pengetahuan dan sumber pengetahuan penulis. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas kekurangan yang terdapat pada skripsi ini. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Penulis menyadari tanpa adanya kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terselesaikan tepat waktu. Penulis ucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan bekerja sama dengan penulis.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat baik untuk penulis maupun untuk pembaca.

Bandung, Agustus 2023

Hanifah Purwa Rahayu

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Subhanahu Wata'ala atas limpahan karunia diberikan kesempatan untuk dapat kuliah strata satu dan menyelesaikannya.
2. Nabi Muhammad Sholallahu 'Alaihi Wasallam sebagai suri teladan yang begitu mulia.
3. Asep Imam Sawidji dan Lylie Widjayanti Kusumaningrum yang telah menjadi orang tua yang begitu hebat. bersusah payah membiayai kuliah dan terus mendoakan dan memotivasi penulis tanpa kenal lelah.
4. Prof. Dr. H.M. Solehuddin, M.Pd., M.A. selaku rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
5. Prof. Dr. Agus Mulyana, M.Hum. selaku dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
6. Dr. Rini Andari, S.Pd., SE.Par., MM. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pariwisata Universitas Pendidikan Indonesia.
7. Cep Ubad Abdullah, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang membimbing, mengarahkan dan memotivasi sejak awal hingga akhir semester.
8. Dr. Woro Priatini, S.Pd., M.Si. selaku Dosen Pembimbing I atas, kesungguhan beliau dalam membimbing, memberikan motivasi, kesabaran, ketelitian, kemudahan serta kelancaran yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Endah Fitriyani, S.Par., MM.Par. selaku Dosen Pembimbing II atas kesungguhan, ketelitian, saran dan masukan baik teoritis maupun praktis, motivasi, pengarahan, kemudahan dan kelancaran sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

10. Shandra Rama Panji Wulung S.Par, MP.Par. selaku Dosen Penguji Sidang Seminar Skripsi.
11. Seluruh Dosen dan staff Jurusan Pendidikan Pariwisata Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan ilmu selama mengikuti perkuliahan.
12. Iman Wilmansyah ,S.E. selaku Kepala Sekolah SMK Yapari Aktripa Bandung yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di lingkungan sekolah SMK Yapari Aktripa Bandung.
13. Dra. Sri Wahyuni selaku guru pamong saat penulis melaksanakan program P3K di SMK Yapari Aktripa Bandung.
14. Mastur Idris, S.M.Par. sebagai Ketua Program kejuruan Perhotelan di SMK Yapari Aktripa Bandung sekaligus guru mata pelajaran *Front Office* dan narasumber yang selalu bersedia membantu memberikan informasi guna kebutuhan data skripsi.
15. Para siswa Jurusan Perhotelan SMK Yapari Aktripa Bandung yang sudah bersedia menjadi partisipan penelitian dan membantu memberikan informasi guna kebutuhan data skripsi.
16. Teman-teman mahasiswa program studi Pendidikan Pariwisata angkatan 2019 dan mahasiswa Pendidikan Pariwisata secara keseluruhan yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang turut membantu dalam memberikan motivasi dan dorongan dalam penyusunan skripsi.

Terima kasih untuk semua bantuannya. Semoga semua kebaikan dan doa yang telah diberikan mendapatkan balasan dan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYAAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Teori Belajar	7
2.1.1 Macam-Macam Teori Belajar	8
2.1.2 Faktor yang Memengaruhi Belajar	10
2.1.3 Ciri atau Karakteristik Belajar	11
2.1.4 Metode Bermain Peran (<i>Role Play</i>)	12
2.2 Hasil Belajar dan Kepercayaan Diri	13
2.3 Kajian Terdahulu	15
2.4 Kerangka Berpikir	17
2.5 Hipotesis Penelitian	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Desain Penelitian	19
3.2 Populasi dan Tempat Penelitian	24
3.3 Variabel Penelitian	24

3.4 Teknik Pengumpulan Data	25
3.5 Instrumen Penelitian	27
3.5.1 Instrumen Tes Praktik	28
3.5.2 Instrumen Tes Pengetahuan	30
a. Uji Validitas	30
b. Uji Reliabilitas	31
3.6 Analisis Data	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Hasil Penelitian	35
4.1.1 Gambaran Kepercayaan Diri Siswa Sebelum <i>Treatment</i>	35
4.1.2 Penerapan Metode <i>Role Play</i>	38
4.1.3 Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran	39
4.1.4 Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Setelah <i>Treatment</i>	43
4.1.5 Hasil Observasi Kepercayaan Diri	45
4.1.5.1 Analisis Deskriptif Kepercayaan Diri	47
4.1.6 Uji Asumsi Klasik	49
4.1.7 Uji Normalitas	51
4.1.8 Uji Hipotesis	51
4.1.8.1 <i>Paired Sample T Test</i> Hasil Belajar	51
4.2 Pembahasan	53
4.2.1 Gambaran Kepercayaan Diri Siswa	53
4.2.2 Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran	54
4.2.3 Gambaran Hasil Belajar	56
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Implikasi	60
5.3 Rekomendasi	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Pedoman Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Perhotelan	25
Tabel 3.2 Lembar Observasi Kepercayaan Diri Tes Praktik	28
Tabel 3.3 Keterkaitan dengan Karakteristik Kepercayaan Diri	29
Tabel 3.4 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	31
Tabel 4.1 Kehadiran Responden Sebelum <i>Treatment</i>	35
Tabel 4.2 Transkrip Hasil Wawancara	40
Tabel 4.3 Kehadiran Responden Setelah <i>Treatment</i>	43
Tabel 4.4 Hasil Observasi Tes Praktik Awal	46
Tabel 4.5 Hasil Observasi Tes Praktik Akhir	46
Tabel 4.6 Persentase Pencapaian Tes Praktik	47
Tabel 4.7 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	49
Tabel 4.8 Statistik Deskriptif	50
Tabel 4.9 Uji Normalitas	51
Tabel 4.10 <i>Paired Sample T Test</i> Hasil Belajar	52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	17
Gambar 3.1 Triangulasi Teknik Pengumpulan Data	20
Gambar 4.1 Keterampilan Berbicara Siswa Sebelum <i>Treatment</i>	36
Gambar 4.2 Penguasaan Materi Siswa Sebelum <i>Treatment</i>	36
Gambar 4.3 Penguasaan Diri Sebelum <i>Treatment</i>	37
Gambar 4.4 Sikap Siswa Menangani Keluhan Tamu	37
Gambar 4.5 Efektivitas Praktik <i>Role Play</i>	44
Gambar 4.6 Pengaruh <i>Role Play</i> terhadap Kepercayaan Diri	44
Gambar 4.7 Pengaruh <i>Role Play</i> terhadap Pekerjaan	45
Gambar 4.8 Persentase Pencapaian Tes Praktik	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keterangan Perbaikan (Revisi) Skripsi
Lampiran 2	Berita Acara Perbaikan Sidang Skripsi
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Lampiran 4	Daftar Pertanyaan Pra Penelitian
Lampiran 5	Dokumentasi Foto Selama Penelitian
Lampiran 6	Materi Pembelajaran Praktik <i>Role Play</i>
Lampiran 7	Lembar Pengamatan <i>Posttest</i> Praktik
Lampiran 8	Lembar Hasil <i>Pretest Posttest</i> Pengetahuan Siswa

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Al-hasan, Y. (2012). *Pendidikan Anak dalam Islam*. Jakarta: Darul Haq.
- Anggraeni, A. D. (2018). *Metode Role Playing dalam Pembelajaran Profesi Kependidikan*. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 8(1), 29-35.
- Aunurahman. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Azam, Sumarno & Rahmat. (2006). *Metodologi Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Penelitian Kuasi Eksperimen dalam PPKP*. Direktorat Ketenagaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Bandura, A. (1963). *Social Learning and Personality Development*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Bagyono. (2006). *Teori dan Pratik Hotel Front Office*. Bandung: Alfabeta.
- Baharuddin & Wahyuni, E.N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dewi, A.S. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Hebatnya Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 36-44.
- Fatimah, E. (2010). *Psikologi Perkembangan (Psikologi Perkembangan Peserta Didik)*. Bandung: Pustaka Setia.
- Fitriyani, E., & Evita, A. (2021). Performance of Front Office Employees at the Bintang Sintuk Bontang Hotel. *Journal of Tourism Education*, 1(1), 13-20.
- Handayani, Y. (2019). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Bimbingan Konseling Kelompok pada Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Weleri Semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018. *JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1(2), 6-15.

- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian & Kualitatif Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi Quasi Experimental Design. *Buletin Psikologi*, 27 (2), 187-203.
- Hulukati, W. (2016). *Pengembangan Diri Siswa SMA*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Ihsana, U. M. R. (2017). *Pengaruh Kemampuan Afektif, Persepsi Siswa terhadap Kompetensi Pedagogik Guru dan Kemandirian Belajar terhadap Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI MAN Klaten*. (Disertasi). UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Indrawan, R. & Yaniawati, P. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kartini, T. (2007). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8, 5-22.
- Lauster, P. (2002). *Tes Kepribadian*. (Alih Bahasa: D.H. Gulo). Edisi Bahasa Indonesia. Cetakan Ketiga belas. Jakarta: Bumi Aksara
- Lina & Klara S.R. (2010). *Panduan Menjadi Remaja Percaya Diri*. Jakarta : Nobel Edumedia.
- Maryanto, L. (2013). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Bermain Peran (Role Playing) Pada Siswa Kelas 5 MI Al Islam Mangunsari 02 Semarang*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Miftahussaadah & Subiyantoro. (2021). Paradigma Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa. *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3 (1), 97-107. Diakses dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Analisis Model-Model Pendidikan Karakter untuk Usia Anak-Anak, Remaja dan Dewasa*. [Online]. Diakses dari https://staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/penelitian/13B_Analisis+Model+Pendidikan+karakter.pdf.
- Mustafa. (2018) Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar PKN Siswa Kelas VI SD Negeri 016 Kundur. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 2 (4), 628-634.

- Nurjaman, S. (2016). *Psikologi Belajar*. Ponorogo: Wade Group.
- Nurkidam, A. (2016). Hubungan antara Gaya Belajar dan Rasa Percaya Diri terhadap Hasil Belajar. *Al Islah Jurnal Studi Pendidikan*, XIV (1), 37-48.
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: CV Cahaya Timur.
- Nurmalasari, A., Nurmala, M.D., & Prabowo, A.S. (2022). Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII SMPN 2 Bojonegara. *Jurnal Bikotetik*, 6 (1), 1-4.
- Nuryadi, dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahayu, A.Y. (2013). *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: PT Indeks.
- Rais, M. R. (2022). Kepercayaan Diri (Self Confidence) dan Perkembangannya pada Remaja. *Al- Irsyad Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 12 (1), 40-47.
- Riyanti, C. & Darwis, R. S. (2020). Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Remaja dengan Metode Cognitive Restructuring. *Jurnal Pengabdian dan Penelitian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 1 (1), 111-119.
- Rufaidah, A., Renata, D. & Tobing, C.M.H. (2019). Efektivitas Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3 (2), 41-46.
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu : Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Solihah, N. (2018). *Pengaruh Teknik Role Playing terhadap Kepercayaan Diri Siswa . (Studi Pra-Eksperimen Kelas IX SMPN 10 Kota Serang Tahun Ajaran 2018/2019)*. (Skripsi). Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Thobroni. (2015). *Belajar & Pembelajaran, Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

- Wijayanti, E.Y. (2021). Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Role Playing. *At-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan*, 31 (1), 40-56.
- Wiyono. (2018). Penerapan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Self Confidence Siswa Kelas X E SMA Negeri 5 Banjarmasin. *Al – Ulum Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4 (1), 83-96.