

RUMAH KREATIF BIMBEL DAN PELATIHAN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Sawi Sujarwo¹, Afin Fahreza²

^{1,2)} Program Studi psikologi, Fakultas Sosial Humaniora , Universitas Bina Darma
e-mail: afinfahreza2@gmail.com

Abstrak

Pengabdian Masyarakat ini mendirikan program rumah kreatif bimbel dan pelatihan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada anak sekolah dasar. Bimbel adalah Upaya untuk membantu peserta didik dalam aktivitas mengembangkan diri dan menggali potensi dalam belajar. Alasan yang mendasari penulis membuat program bimbingan belajar adalah untuk membantu anak-anak desa Sungai Buaya yang masih kesulitan dalam menerima materi pembelajaran yang telah dipelajari di sekolah, metode yang digunakan yaitu metode bermain peran adalah cara mengajar yang membimbing siswa untuk melakukan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana sebagai cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dalam memerankan status dan fungsi tertentu yang terdapat dalam kehidupan nyata, kemudian dijadikan bahan refleksi pelaksanaan dari program kerja pengabdian Masyarakat yang telah dilakukan mengenai program rumah kreatif bimbel dan pelatihan untuk meningkatkan kepaercayaan diri pada anak sekolah dasar. Didapatkan hasil bahwa program pelatihan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada anak sekolah dasar menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri pada anak-anak desa Sungai Buaya hal ini dapat dilihat dengan para subjek penelitian terlihat adapat bersosialisasi dengan teman-teman nya, penguasaan kepercayaan diri, dan ada nya peningkatan dari segi akademik.

Kata kunci: Art Therapy, Percaya Diri, Anak, Sdn 02 Pemulutan, Desa Sungai Buaya

Abstract

This community service established a creative home tutoring and training program to increase self-confidence in elementary school children. Tutoring is an effort to help students in self-development activities and explore their potential in learning. The reason that underlies the author to create a tutoring program is to help Sungai Buaya village children who still have difficulty in accepting the learning material that has been learned at school, the method used is the role-playing method is a way of teaching that guides students to perform certain roles as found in community life. Therefore, the role-playing method is a planned learning activity as a way of mastering learning materials through the development of students' imagination and appreciation in portraying certain statuses and functions found in real life, then used as a reflex material for the implementation of the community service work program that has been carried out regarding the creative home tutoring program and training to increase self-confidence in elementary school children. The results that the training program to increase self-confidence in children, using the role-playing method can increase self-confidence in Sungai Buaya village children, this can be seen with the research subjects seen to be able to socialize with their friends, wear self-confidence, and there is an increase in academic terms.

Keywords: Art Therapy, Self-Confidence, Children, Sdn 02 Pemulutan, Village Babatan Saudagar

PENDAHULUAN

Pada pengabdian Masyarakat ini mendirikan program rumah kreatif bimbel dan pelatihan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada anak sekolah dasar. Bimbel adalah Upaya untuk membantu peserta didik dalam aktivitas mengembangkan diri dan menggali potensi dalam belajar. Alasan yang mendasari penulis membuat program bimbingan belajar adalah untuk membantu anak-anak desa Sungai Buaya yang masih kesulitan dalam menerima materi pembelajaran yang telah dipelajari di sekolah dan juga ada permintaan dari warga desa untuk meminta anak-anak yang sedang melakukan pengabdian Masyarakat untuk bisa membantu anak-anak desa Sungai Buaya dalam hal akademik, bimbel dilakukan pada tanggal tanggal 13 November – 30 November 2023. pada saat melaksanakan

bimbel ini juga penulis melakukan observasi, observasi dilakukan pada tanggal 13-17 November 2023 jam 15.30- 17.30 WIB dari hasil observasi mendapati fenomena dimana ada tiga orang anak yang mengikuti program bimbel sedang mengalami krisis kepercayaan diri ketiga anak tersebut sulit melakukan kegiatan sosial seperti sulit untuk diajak bicara oleh teman-temannya dan juga oleh penulis, ketiga anak itu juga 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.

untuk melakukan program bimbingan belajar serta melakukan pelatihan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada anak-anak desa Sungai Buaya. 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 Ghufroon, 2010). Dari beberapa pengertian di atas 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 (Ghufroon & 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.

Tujuan pengabdian ini diharapkan dengan adanya rumah kreatif ini diharapkan dapat membina dan meningkatkan kepercayaan diri pada anak di desa Sungai Buaya.

METODE

Metode yang digunakan yaitu metode bermain peran adalah cara mengajar yang membimbing siswa untuk melakukan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana sebagai cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dalam memerankan status dan fungsi tertentu yang terdapat dalam kehidupan nyata, kemudian dijadikan bahan refleksi.

Tujuan penggunaan Metode Bermain Peran yaitu agar menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya terdapat dalam realita kehidupan, agar memahami sebab akibat suatu kejadian, sebagai penyaluran atau pelepasan ketegangan dan perasaan tertentu, sebagai alat mendiagnosa keadaan kemampuan dan kebutuhan siswa, pembentukan konsep diri (*self concept*), menggali peran-peran seseorang dalam suatu kehidupan kejadian atau keadaan, menggali dan meneliti nilai-nilai atau norma-norma dan peranan budaya dalam kehidupan, membantu siswa dalam mengklasifikasikan atau memperinci, memperjelas pola berpikir, berbuat dan memiliki keterampilan dalam membuat serta mengambil Keputusan menurut caranya sendiri, alat penghubung untuk membina struktur sosial dan sistem nilai lingkungannya, membina kemampuan anak-anak dalam memecahkan masalah, berpikir kritis analitis, berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran atau *role play*, yang mana penelitian ini adalah anak-anak sekolah dasar Desa Sungai Buaya yang memiliki masalah pada kepercayaan diri. penelitian ini dilakukan di posko kelompok 12 Desa Sungai Buaya

dimulai dari tanggal 13 November – 30 November 2023. Pelaksanaan kegiatan dilakukan 5 hari dalam satu minggu dari hari senin- jum'at, jumlah anak yang mengikuti kegiatan bimbel sebanyak 23 anak. Dan diajar oleh 12 orang mentor. Materi yang diajarkan kepada anak-anak adalah materi tentang pembelajaran sekolah yang sedang anak-anak pelajari di sekolah.

Pada awal pengabdian Masyarakat ini penulis sedang melakukan program bimbel, penulis melakukan observasi pada anak-anak sekolah dasar yang sedang mengikuti kegiatan bimbel penulis melakukan observasi guna meninjau permasalahan apa yang sedang terjadi pada anak-anak yang mengikuti kegiatan bimbel. 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-teman nya, 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-anaktersebut.

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 pengabdian Masyarakat ini terdapat tiga anak yaitu NI, AI, dan SA. Dari ketika subjek tersebut memiliki permasalahan yang sama yaitu malu untuk melakukan perkenalan di depan teman-teman nya, 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 peneulis melakukan tes lisan penulis meminta kepada ketiga subjek NI, AI, dan SA untuk memperkenalkan diri dihadapan 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 matematika 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 Pelaksanaan program

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 meminya 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 di tujukan oleh penulis melalui media handphone, sebelum tahap kedua dilakukan penulis menunjukn media bermain peran berupa gambar gambar fiksi dari handphone kemudan penulis memintakepadapara subjek untuk menulis dialog apa saja yang akan dikatakan 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 penuis adalah untuk membantu ketiga subjek yang masih sulit untuk melakukan permainan peran. Pada tahapan ini ketiga subjek telah menunjukan peningkatan ras kepercayaan diri dari pada sebelumnya, kemampuan ketiga subjek tersebut terlihat meningkat dalam proses pelatihan meningkatkan kepercayaan diri yang awalnya merasa malu dan sulit untu berkomunikasi terlihat lebih percaya diri untuk saling berkomunikasi satu sama lain.

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 bermaian peran ketiga subjek mulai menampakan kemajuan dalam kepercayaan diri. Hal ini bisa dilihat dari perilaku dan tindakan dari NI, AI, dan SA dari awalnya tidak mau bermain dengan teman-teman nya setelah melakukan permainan peran N mulai mau berbaur kepada teman-teman nya.

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, AI, dan SA mulai menunjukan rasa percaya diri yang meningkat seperti bermain dengan teman-teman yang sedang mengikuti bimbek ketiga subjek juga sudah mulai berani utntuk maju kedepan utuk menulis di papan tulis artinya ketiga subjek sudah mulai memiliki rasa kepercayaan diri, hal ini bertujuan untuk melihat apakah subjeck NI, AI, dan SA sudah bisa berinteraksi terhadap lingkungan nya atau belum.



Gambar.2 anak sudah berani maju kedepan untuk menjelaskan

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 sekolah dasar Desa Sungai buaya yang sedang mengikuti program belajar bimbek. Penelitian ini menerapkan media permainan peran dalam meningkatkan kepercayaan diri anak-anak Desa Sungai buaya, Menurut Groos (Kartono, 2007), menyatakan bahwa bermain itu mempunyai tugas biologis, yaitu melatih macam-macam fungsi jasmani dan rokhani. 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 guruberperan 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 disaat 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. 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

Rasa percaya diri secara sederhana ialah merupakan kemampuan atau kesanggupan diri untuk mencapai prestasi tertentu

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 Desa Sungai Buaya Hal ini didasari dari peningkatan rasa sosialisasi dalam penguasaan kepercayaan diri dan peningkatan dari hal akademik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pengamatan dan pelaksanaan dari program kerja pengabdian Masyarakat yang telah dilakukan mengenai program rumah kreatif bimbel dan pelatihan untuk meningkatkan kepaercayaan diri pada anak sekolah dasar. Didapatkan hasil bahwa program pelatihan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada anak sekolah dasar menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri pada anak-anak desa Sungai Buaya hal ini dapat dilihat dengan para subjek penelitian terlihat adapat bersosialisasi dengan teman-teman nya, penguasaan kepercayaan diri, dan ada nya peningkatan dari segi akademik

SARAN

Diharapkan penelitian dapat membantu anak-anak yang mengalami masalah tentang krisis kepercayaan diri, karena kepercayaan diri pada anak- membantu anak –anak untuk meningkatkan

kemampuan bersosialisasi maupun kegiatan akademik dan membantu mereka sendiri dimasa depan, dan peneliti bisa berkomonikasi dengan anak lebih baik

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada warga desa Sungai buaya telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk membantu dalam hal meningkatkan kepercayaan diri pada anak melalui rumah kreatif.

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.
- Ahmad Muzaqi, Ratih, K., & Sutopo, A. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Bimbel pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 70–77.
- 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 Narrative Dan Report Siswa.
- Kartikawati, D. (2020). Pelatihan Pidato Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Dasar Di Jakarta Dinamisia: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1).
- Kolnel, O. M. H., & Zendrato, J. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar XYZ Gunungsitoli, Nias [Implementation of The Role-Playing Method to Improve Grade 1 Sudents' Speaking Skills in An Indonesian Language Lesson at Primary School XYZ Gunungsitoli, Nias]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15(2), 333.
- Mulya, G., & Lengkana, A. S. (2020). Pengaruh Kepercayaan Diri, Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 12(2), 83.
- 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.
- 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. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>