



## Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Dimasa Pandemi Covid-19

Shofira Mega Yuniar<sup>1</sup>, Suci Prasasti<sup>2</sup>, Imam Setyo Nugroho<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Tunas Pembangunan Surakarta

### Informasi Artikel

#### *Histori Artikel:*

Diterima ... Maret 202...

Revisi ... Juni 202...

Disetujui ... Juni, 202...

#### *Penulis Korespondensi:*

Nama penulis,

Email: [nama@iainsalatiga.ac.id](mailto:nama@iainsalatiga.ac.id)

#### *DOI:*

### ABSTRACT

The purpose of this study is 1) to determine the level of self-confidence of class X Hospitality students at SMK Sahid Surakarta. 2) to find out the influence of role playing technique group guidance services to increase student confidence during the Covid-19 pandemic at SMK Sahid Surakarta. This research uses experimental quantitative methods with a Pre-test Post-test Control Group Design research design. In this method, there are two groups, namely the experimental group and the control group. The research sample was 14 students using purposive sampling as a sampling technique. The data collection method uses a confidence scale and an interview. The results of data analysis with the paired sample t test showed a calculated value of  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , namely  $16,166 > 3,499$ . In addition, the Sig value (2-tailed) shows the number  $0.000 < 0.01$ . So it can be concluded that there is a very significant difference between the average pre-test results of the experimental group and the average post-test results of the experimental group, so the result of the analysis is that  $H_0$  rejected  $H_a$  accepted.

**Keyword:** Guidance and Counseling; Role Playing Techniques; Self-Confidence; Covid-19

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri siswa kelas X Perhotelan di SMK Sahid Surakarta. 2) untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dimasa pandemi covid-19 di SMK Sahid Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *eksperimental* dengan desain penelitian *Pre-test Post-test Control Group Design*. Dalam metode ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel penelitian sebanyak 14 siswa dengan menggunakan *purposive sampling* sebagai teknik pengambilan sampel. Metode pengumpulan data menggunakan skala kepercayaan diri dan wawancara. Hasil analisis data dengan uji *paired sample t test* menunjukkan nilai thitung  $> t_{tabel}$  yaitu  $16.166 > 3.499$ . Selain itu nilai Sig (2-tailed) menunjukkan angka  $0.000 < 0.01$ . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil rata-rata *pre-test* kelompok eksperimen dengan hasil rata-rata *post-test* kelompok eksperimen, sehingga hasil analisisnya adalah  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima.

---

**Kata kunci:**Bimbingan dan Konseling; Teknik Role Playing; Kepercayaan Diri; Covid-19

---

## **PENDAHULUAN**

Penghujung tahun 2019 pandemi Covid-19 tengah melanda seluruh dunia. Salah satunya Indonesia. Covid-19 muncul pertama kali di Indonesia pada Maret 2020. *Coronavirus* sendiri jenis baru yang ditemukan manusia sejak muncul di Wuhan, China pada Desember 2019 dan diberi nama *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus2* (SARS-COV2). Sehingga penyakit ini disebut dengan *Coronavirus Disease-2019* atau Covid-19 (WHO,2020) (Nasution et al., n.d.). Bender (2020) mengatakan bahwa hampir semua orang dapat terjangkit dan menularkan virus Covid-19. Penularan dapat timbul dari orang ke orang melalui percikan saat batuk atau bersin (Yulinaria et al., 2021).

Adanya wabah Covid-19 sangat berdampak besar bagi seluruh sektor salah satunya bagi sektor pendidikan. Saat pertama kali virus Covid-19 masuk di Indonesia, pemerintah mengeluarkan kebijakan tentang Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Kemendikbud RI pada tanggal 24 Maret 2020 mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) yang menyebutkan bahwa proses belajar mengajar harus dilakukan dari rumah atau proses belajar mengajar melalui daring (Cahyani et al., 2020). Namun dengan adanya kebijakan tentang Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), memunculkan berbagai macam permasalahan baru yang menyulitkan siswa, guru dan wali murid. Untuk mengatasi permasalahan tersebut pemerintah mengeluarkan kebijakan baru yaitu mengadakan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) mulai pada Juli 2021 dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Permasalahan paling menonjol yang dialami siswa adalah tentang kepercayaan diri yang rendah.

Seorang individu yang memiliki kepercayaan diri dapat melakukan suatu hal tanpa beban perasaan yang mengganggu, sedangkan seorang individu yang tidak memiliki kepercayaan diri akan merasa terbebani dalam melakukan suatu hal serta ragu dalam mengambil keputusan. Kepercayaan diri perlu dimiliki setiap anak atau individu agar mampu mengatasi setiap tantangan serta problematika yang akan dihadapi dimasa yang akan datang (Antini N K A, Magta M, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK SMK Sahid Surakarta masih terdapat beberapa siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah. Kepercayaan diri yang rendah pada siswa SMK antara lain : 1) siswa merasa tidak yakin dengan jurusan yang dipilih, 2) siswa merasa canggung ketika berbicara dengan orang lain, 3) siswa cenderung pasif saat diberi pertanyaan, 3) Siswa kurang percaya diri saat berbicara didepan kelas, dan 4) sering merasa kurang percaya diri dengan bakat yang dimiliki.

Apabila siswa memiliki kepercayaan diri yang rendah tentunya akan sangat berdampak buruk bagi dirinya. Seperti yang dikatakan oleh Supriyo (2008:47) bahwa kepercayaan diri yang tidak segera diatasi akan menimbulkan : 1) tidak dapat bergaul dengan teman-teman lain secara wajar, 2) proses belajar menjadi terhambat, 3) kesulitan berkomunikasi, 4) pencapaian tugas perkembangan jadi terhambat, 5) terkucil dari lingkungan sosial, 6) mengalami depresi, dan 7) tidak berani melakukan perubahan (Arianta V D, Firman, 2017). Untuk meningkatkan kepercayaan diri dapat dilakukan dengan memberikan layanan bimbingan konseling. Salah satu jenis layanan bimbingan konseling yang dapat diberikan di sekolah adalah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Menurut Sukardi (2007:64) layanan bimbingan kelompok merupakan suatu layanan yang diberikan oleh konselor atau guru BK terhadap konseli atau peserta didik secara berkelompok yang berguna untuk menunjang kehidupan sehari-hari serta sebagai pertimbangan dalam pengambilan keputusan (Pranoto, 2016). Teknik yang akan digunakan adalah *teknik role playing*. Hamdani (2011:87) mengatakan bahwa *role playing* merupakan suatu metode menguasai suatu materi-materi pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik .

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Suryani, 2018) hasil penelitian mengatakan bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok sangat efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMK. Hal tersebut juga terbukti efektif menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Pranoto, 2016) yang mengatakan bahwa layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa SMA. Sementara menurut hasil penelitian (Yulianto et al., 2020) mengatakan bahwa teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP khususnya pada pembelajaran matematika.

Hal ini dapat dipahami bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sangat efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMA, SMK dan SMP sebelum adanya pandemi Covid-19. Untuk itu peneliti ingin menguji apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri pada siswa SMK pada masa pandemi Covid-19. Dan penelitian ini bertujuan 1) untuk mengetahui bagaimana tingkat kepercayaan diri siswa kelas X Perhotelan SMK Sahid Surakarta Tahun Ajaran 2021/2022. 2) untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas X Perhotelan SMK Sahid Surakarta Tahun Ajaran 2021/2022.

## METODE

Metode Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimental. Menurut Arikunto (2006:12) penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari mengumpulkan data, penafsiran terhadap data yang diperoleh serta pemaparan hasilnya (Putra, 2015). Desain penelitian menggunakan *Quasi Eksperimental Design* berupa *Pretest-Posttest Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2017:76) dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pre-test* yang baik yaitu jika hasil *pre-test* kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan (Wardana & Rifaldiyah, 2019). Desain penelitian yang digunakan peneliti digambarkan sebagai berikut (Pertiwi & Dwi, 2019) :

Tabel 1. Rancangan Metode Penelitian

<b>Kelompok</b>	<b><i>Pre-test</i></b>	<b><i>Treatment</i></b>	<b><i>Post-test</i></b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	Q <sub>1</sub>	-	Q <sub>1</sub>

(Sugiyono, 2017:82)

Keterangan:

$O_1$  dan  $Q_1$  : Kondisi awal sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok.

X : Pemberian layanan bimbingan.

$O_2$  dan  $Q_2$  : Kondisi akhir setelah diberikan layanan bimbingan kelompok.

Berdasarkan tabel desain penelitian diatas, kedua kelompok akan diberikan skala kepercayaan diri berupa pernyataan-pernyataan yang akan dijawab sesuai kondisi siswa (*pre-test*). Untuk kelompok eksperimen akan diberikan *treatment* berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan *treatment*. Setelah memberikan *treatment* kepada kelompok eksperimen, selanjutnya kedua kelompok akan diberikan tes pengukuran akhir (*pos-test*). Hasil dari *post-test* kedua kelompok ini kemudian dibandingkan, demikian juga antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada masing-masing kelompok. Perbedaan yang signifikan dari hasil *post-test* antara kedua kelompok, dan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen menunjukkan pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Perhotelan SMK Sahid Surakarta yang berjumlah 49 siswa. Sampel penelitian berjumlah 14 siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah yang akan dibagi menjadi dua kelompok. Teknik sampling yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu dengan menggunakan *Purposive Sampling*. Menurut Sugiyono (2008:85) *Purposive Sampling* yaitu pemilihan kelompok subjek berdasarkan karakteristik yang sudah ditentukan. Penempatan pada kelompok eksperimen dilakukan dengan menggunakan *Purposive Sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Imron, 2019). Instrument pengumpulan data menggunakan skala kepercayaan diri berdasarkan aspek Lautser (2003) dan wawancara. (Amri, 2018)

Untuk menentukan skala pernyataan yang akan digunakan sebagai *pre-test* dan *post-test*, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba atau *try out*. Skala kepercayaan diri yang berjumlah 50 aitem pernyataan akan diberikan kepada siswa kelas X1 Tata Boga berjumlah 30 siswa. Kemudian hasil uji coba akan dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Berdasarkan hasil uji validitas terdapat 25 aitem pertanyaan yang valid. Dan hasil

reliabilitas menyatakan bahwa hasil *alpha cronbach* yaitu 0.721, dimana  $0.721 > 0,60$ . Maka dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan dalam penelitian ini reliabel.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal atau tidak (Siregar, 2015:49) (Pratama & Permatasari, 2021). Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Sedangkan uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel memiliki kesamaan karakteristik (homogen) atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas menggunakan uji *Levene test*. Pemilihan uji *Levene test* berdasar pada desain penelitian yang memunculkan data dengan jumlah kelompok lebih dari dua (Putra A L, Kasdi A, 2019). Dan uji *paired sample t test* untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu grup dan untuk mengkaji apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua sampel berpasangan.

## **HASIL DAN BAHASAN**

Penelitian diawali dengan memberikan *pre-test* skala kepercayaan diri kepada siswa kelas X Perhotelan SMK Sahid Surakarta sejumlah 49 responden guna mengetahui seberapa besar tingkat kepercayaan diri siswa. Setelah mengetahui hasil skor *pre-test*, peneliti mengambil 14 siswa yang akan dijadikan sampel penelitian. Pengambilan sampel berdasarkan hasil rekomendasi guru BK dan kriteria yang telah ditentukan. Kemudian 14 sampel penelitian akan dibagi menjadi dua kelompok yaitu 7 sampel kelompok eksperimen dan 7 sampel kelompok kontrol. Untuk kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa 4x layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Sementara kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Setelah itu kedua kelompok akan diberikan *post-test* sebagai tes akhir guna mengetahui apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Berikut hasil data yang telah diperoleh :

Tabel 2. Hasil Skor *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Ekperiment dan Kelompok Kontrol

<b>Kelompok</b>	<b>Nama</b>	<b>Skor Pre-test</b>	<b>Kategori</b>	<b>Skor Post-test</b>	<b>Kategori</b>
<b>Ekperiment</b>	AEDA	61	Sedang	84	Tinggi
	AC	58	Sedang	82	Tinggi
	APL	53	Sedang	80	Tinggi
	FJC	49	Rendah	82	Tinggi
	GKPH	58	Sedang	83	Tinggi
	SBS	56	Sedang	85	Tinggi
	TT	46	Rendah	81	Tinggi
	<b>Total</b>	<b>381</b>		<b>577</b>	
	<b>Rata-rata</b>	<b>54.43</b>		<b>82.43</b>	
<b>Kontrol</b>	AM	65	Sedang	62	Sedang
	AFAS	63	Sedang	65	Sedang
	DSA	64	Sedang	63	Sedang
	DIM	64	Sedang	58	Sedang
	DES	63	Sedang	66	Sedang
	DPD	64	Sedang	60	Sedang
	RT	64	Sedang	63	Sedang
	<b>Total</b>	<b>447</b>		<b>437</b>	
	<b>Rata-rata</b>	<b>63.86</b>		<b>62.43</b>	

Data diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada kelompok eksperiment. Sehingga terdapat peningkatan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Sample Test*

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST EKPERIMENT - POSTEST EKSPERIMENT	-28.000	4.583	1.732	-32.238	-23.762	-16.166	6	.000
Pair 2	PRETEST KONTROL - POSTEST KONTROL	1.429	3.207	1.212	-1.538	4.395	1.179	6	.283

Ketentuan menurut Periantalo (2016:63) adalah jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima dan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima,  $H_a$  ditolak (Dini S F, Sulistyarini, n.d.). Berdasarkan hasil uji *paired sample t test* diatas dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} 16.166 > t_{tabel}$  yaitu 3.499 dengan nilai Sig (2-tailed) yaitu  $0.000 < 0,01$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil rata-rata *pre-test* kelompok eksperiment dengan hasil rata-rata *pos-test* kelompok eksperiment, sehingga hasil analisisnya adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Hasil penelitian juga selaras dengan beberapa artikel yaitu dalam penelitian yang dilakukan oleh (Suryani, 2018) hasil penelitian mengatakan bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok sangat efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMK. Hal tersebut juga terbukti efektif menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Pranoto, 2016) yang mengatakan bahwa layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa SMA. Sementara menurut hasil penelitian (Yulianto et al., 2020) mengatakan bahwa teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP khususnya pada pembelajaran matematika.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri siswa kelas X Perhotelan SMK Sahid Surakarta Tahun Ajaran 2021/2022 sebagian besar masuk dalam kategori sedang. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil *pre-test* skala kepercayaan diri yang menunjukkan dari 49 siswa terdapat 9 siswa memiliki kepercayaan diri tinggi, 38 siswa memiliki kepercayaan diri sedang, dan 2 siswa memiliki kepercayaan diri rendah. dan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa kelas X SMK Sahid Surakarta Tahun Ajaran 2021/2022. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji *paired sample t test* yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} 16.166 > t_{tabel}$  yaitu 3.499 dengan nilai Sig (2-tailed) yaitu  $0.000 < 0,01$ .

## DAFTAR RUJUKAN

- 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*, 03(02), 156–168. <https://doi.org/https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Antini N K A, Magta M, U. P. R. (2019). PENGARUH METODE SHOW AND TELL TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI ANAK KELOMPOK A TAMAN KANAK-KANAK GUGUS VII KECAMATAN BULELENG. *Pendidikan Anak Usia Sini Undiksha*, 7(2), 140–149.
- Arienta V D, Firman, K. Y. (2017). EFEKTIFITAS LAYANAN PENGUASAAN KONTEN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA DALAM BELAJAR” (Studi Eksperimen terhadap Siswa SMAN 2 Padang). *Ilmiah Konseling*, 1, Edisi Juli 1-8. <https://doi.org/http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., Puteri, S., Larasati, D., Islam, U., Sunan, N., Yogyakarta, K., Islam, U., Sunan, N., Yogyakarta, K., Islam, U., Sunan, N., Yogyakarta, K., & Belajar, M. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Dini S F, Sulistyarini, A. P. T. (n.d.). *PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PROJECT CITIZEN TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM MATA PELAJARAN PPKN*. 1–9.
- Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV . Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 5(1), 19–28. [ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse](http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse)

- Nasution, N. H., Hidayah, A., Sari, K. M., Cahyati, W., Khoiriyah, M., Hasibuan, R. P., Lubis, A. A., & Siregar, A. Y. (n.d.). GAMBARAN PENGETAHUAN MASYARAKAT TENTANG PENCEGAHAN COVID-19 DI KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN BATUADUA, KOTA PADANGSIDIMPUAN. *Jurnal Kesehatan Ilmiah Indonesia*, 6(1).
- Pertiwi, I. N., & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270.
- Pranoto, H. (2016). UPAYA MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DI SMA NEGERI 1 SUNGKAI UTARA LAMPUNG UTARA Hadi. *Jurnal Lentera Pendidikan LPMM UM Metro*, 1(1), 100–111.
- Pratama, S. A., & Permatasari, R. I. (2021). PENGARUH PENERAPAN STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR DAN KOMPETENSI TERHADAP PRODUKTIVITAS KERJA KARYAWAN DIVISI EKSPOR PT. DUA KUDA INDONESIA. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(1), 38–47.
- Putra A L, Kasdi A, S. W. T. (2019). PENGARUH MEDIA GOOGLE EARTH TERHADAP HASIL BELAJAR BERDASARKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS IV TEMA INDAHNYA NEGERIKU DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 5(3). <https://doi.org/http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Putra, E. A. (2015). Anak Berkesulitan Belajar di Sekolah Dasar Se-Kelurahan Kalumbuk Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(3), 71–76. <http://103.216.87.80/index.php/jupekhu/article/viewFile/6065/4707>
- Suryani, C. D. (2018). Peningkatan Kepercayaan Diri melalui Layanan Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas X PS2 SMK Negeri 1 Bandung. *Penelitian Pendidikan*, 252–269.
- Wardana, M. Y. S., & Rifaldiyah, Y. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Kognitif Pemecahan Masalah Matematika. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 2(1), 19–26.
- 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.
- Yulinaria, S. M., Hidayat, W., & Suherman, M. M. (2021). GAMBARAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI COVID-19 (Pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Sukatani). 4(3), 227–234.