
KEEFEKTIFAN CONVERSATION VIDEO PROJECT BERBASIS PBL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA INGGRIS DAN PERCAYA DIRI SISWA SMK NEGERI 3 KENDAL

Joko Pamuji Rahayu

SMK Negeri 3 Kendal

E-mail: jokopamujir@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain one-shot case study. Tujuan penelitian adalah menyelidiki keefektifan pemberian tugas Conversation Video Project berbasis Project based learning (PBL) terhadap peningkatan kemampuan berbahasa Inggris dan percaya diri siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Kendal pada tahun ajaran 2019/2020. Sample pada penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 36 siswa. Pengambilan data melalui angket dan penilaian hasil tugas proyek pembuatan video percakapan bahasa Inggris dengan tema taking simple phone message. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa pemberian tugas dalam bentuk Conversation Video Project berbasis model Project Based Learning menunjukkan efektif terhadap pencapaian KKM sebesar 72,0 pada kompetensi (kemampuan) berbahasa Inggris secara lisan dan adanya pencapaian tingkat kepercayaan diri siswa dengan kategori tinggi pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Kendal.

Kata Kunci: Conversation video project, PBL, Kemampuan berbahasa, Percaya diri

Abstract

This research is a quantitative study with a one-shot case study design. The research objective was to investigate the effectiveness of Project-based learning (PBL) -based Conversation Video Project assignments on improving students' English language skills and self-confidence. This research was conducted at SMK Negeri 3 Kendal in the 2019/2020 school year. The sample in this study were students of class XI, amounting to 36 students. Retrieval of data through questionnaires and assessment of project assignments of video conversations in English with the theme taking simple phone messages. Based on the results of the research and discussion, it is concluded that the assignment in the form of a Conversation Video Project based on the Project-Based Learning model shows that it is effective in achieving the KKM of 72.0 on the competence (ability) of speaking English orally and the achievement of a high level of student confidence in-class students. XI SMK Negeri 3 Kendal.

Keywords: Conversation video project, PBL, language skills, self-confidence

PENDAHULUAN

Di era glonalisasi saat ini bahasa Inggris menjadi kebutuhan mendasar bagi kita untuk dapat berkomunikasi dengan dunia luar yang lebih luas. Sehingga kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris baik lisan maupun tulis menjadi sangat penting. Mengingat pentingnya bahasa Inggris tersebut, maka di sekolah tingkat menengah sampai perguruan tinggi menjadi mata pelajaran (mata kuliah) yang harus dikuasai oleh siswa (Handoko,dkk., 2019).

Pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan agar siswa memiliki kemampuan menguasai pengetahuan dan keterampilan dasar Bahasa Inggris untuk mendukung pencapaian kompetensi program keahlian. Mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran adaptive yang berperan menunjang pencapaian kompetensi program keahlian. Sesuai dengan amanat kurikulum 2013 pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan ragam teks yaitu teks fungsional panjang berbentuk percakapan narrative, descriptive, dan recount maupun teks dengan berbagai tema. Di tahapan selanjutnya pembelajaran Bahasa Inggris juga bertujuan menerapkan penguasaan kemampuan dan keterampilan Bahasa Inggris untuk berkomunikasi baik lisan maupun tulisan pada level intermediate. Sehingga pada akhirnya secara maksimal mendukung kompetensi bidang keahlian khusus yang dimiliki siswa. Siswa akan mampu mengkomunikasikan keahlian dan berupa produk keahlian kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Bahasa Inggris bagi siswa SMK merupakan mata pelajaran yang tidak asing, karena telah diperoleh di sekolah tingkat SMP selama 3 (tiga tahun). Namun, kemampuan dasar berbahasa Inggris siswa belum sesuai dengan tuntutan kurikulum terutama kemampuan dalam berbahasa Inggris secara lisan. Banyak faktor yang menjadi kendala rendahnya kemampuan berbahasa Inggris secara lisan. Salah satunya karena jarang digunakan dalam percakapan sehari-hari sehingga perbendaharaan kata tidak bertambah. Faktor lainnya adalah karena kurang percaya diri dalam mengucapkan kata-kata berbahasa Inggris.

Saat ini era globalisasi dimana guru bahasa Inggris juga dituntut untuk senantiasa mengikuti perkembangan teknologi (penggunaan komputer dan internet) dan sedapat mungkin mengintegrasikannya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Hal itu disebabkan karena penggunaan teknologi komputer dan internet terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris mahasiswa seperti penggunaan metode yang dapat diterapkan adalah *Digital Storytelling* (Asri, dkk., 2010).

Permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris bukan menjadi rahasia lagi. Oleh karena itu, hal ini menjadi tantangan bagi guru bahasa Inggris di SMK untuk melakukan inovasi model, metode, strategi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Salah satu tugas yang dapat diberikan kepada siswa adalah tugas proyek membuat video percakapan berbahasa Inggris berbasis *project based learning* (Savery, 2006).

Terkait dengan pelaksanaan tugas proyek, Carrillo & Flores (2020, dalam Ni Luh & Luh Gd., 2019) menjelaskan pemanfaatan teknologi dalam mendukung pembelajaran tergantung pada tiga faktor pedagogi yaitu (1) peran guru sebagai fasilitator, dan integrasi pengetahuan; (2) desain

pembelajaran yang meliputi fleksibilitas pembelajaran, pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu masing-masing siswa, sesuai konteks, sosial, proses pembelajaran, dan penggunaan alat dan teknologi yang sesuai; dan (3) fasilitasi yang meliputi harapan yang jelas, pertanyaan yang sesuai, pemahaman dan kepekaan terhadap isu-isu budaya, pemberian umpan balik yang tepat waktu, konstruktif, dan detail, serta sikap dan komitmen yang tinggi dari siswa.

Proyek adalah tugas yang kompleks, berdasarkan tema yang menantang, yang melibatkan siswa dalam mendesain, memecahkan masalah, mengambil keputusan, atau kegiatan investigasi, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dalam periode waktu yang telah dijadwalkan dalam menghasilkan produk. Stoller (2006, dalam Kasimah, dkk., 2013) mengemukakan tiga jenis proyek berdasarkan sifat dan urutan kegiatannya, yaitu: (1) proyek terstruktur, ditentukan dan diatur oleh guru dalam hal topik, bahan, metodologi, dan presentasi; (2) proyek tidak terstruktur didefinisikan terutama oleh siswa sendiri; (3) proyek semi-terstruktur yang didefinisikan dan diatur sebagian oleh guru dan sebagian oleh siswa.

Bentuk aktivitas proyek terdiri dari (1) Proyek produksi yang melibatkan penciptaan seperti buletin, video, program radio, poster, laporan tertulis, esai, foto, surat-surat, buku panduan, brosur, menu banquet, jadwal perjalanan, dan sebagainya; (2) Proyek kinerja seperti pementasan, presentasi lisan, pertunjukan teater, pameran makanan atau fashion show; (3) Proyek organisasi seperti pembentukan klub, kelompok diskusi, atau program-mitra percakapan.

Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha siswa. Berikut disajikan Tabel 1 langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).

Tabel 1. Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*)

Langkah – Langkah PBL	Deskripsi Aktivitas Pembelajaran
Langkah 1: Penentuan Projek	Guru dan siswa menyepakati bersama untuk penentuan tema atau topic proyek
Langkah 2: Perencanaan dan Penyelesaian Projek	Guru memfasilitasi siswa untuk merancang jenis, langkah-langkah proyek, dan penyelesaian serta pengelolaan proyek
Langkah 3: Penyusunan jadwal pelaksanaan	Guru mendampingi (memfasilitasi) siswa melakukan penjadwalan kegiatan proyek

projek	
Langkah 4: Penyelesaian projek	Guru memonitor dan memfasilitasi pelaksanaan rancangan projek yang telah disusun.
Langkah 5: Penyusunan laporan	Guru memfasilitasi rancangan laporan dan presentasi projek yang telah dilaksanakan
Langkah 6: Evaluasi proses dan hasil projek	Guru dan siswa merefleksi pelaksanaan, dan hasil projek di akhir pembelajaran.

Salah satu tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai dalam pendidikan di Indonesia seperti yang diungkapkan didalam Permendikbud Nomor 64 Tahun 2013 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah adalah siswa memiliki rasa ingin tahu, kepercayaan diri, dan ketertarikan pada matematika (Permendikbud Nomor 64 Tahun 2013, dalam Yulianto, dkk., 2020).

Salah satu aspek yang berpengaruh pada proses pembelajaran matematika adalah kepercayaan diri siswa. Karena kepercayaan diri siswa dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa tersebut (Sari, 2018). Yulianto (2020) menambahkan bahwa orang yang percaya diri merasa dirinya cakap secara sosial, matang secara emosi, cukup memadai dalam hal kecerdasan, sukses, memuaskan, tegas, optimis, tidak bergantung, percaya diri, yakin, terus bergerak, dan memiliki kualitas kepemimpinan. Kepercayaan diri merupakan suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut mempunyai perasaan mampu untuk mencapai berbagai tujuan hidupnya (Sari, 2018; Yulianto, dkk., 2020). Dapat dikatakan bahwa adanya kepercayaan diri sangatlah penting dalam diri siswa karena akan memungkinkan siswa untuk dapat menyakini kemampuan yang dimiliki, tidak mudah menyerah dalam menghadapi setiap persoalan sehingga siswa mampu melakukan semua tugas yang diberikan dengan mandiri serta dengan hasil yang maksimal. Oleh karena itu penting untuk menanamkan kepercayaan diri pada siswa

Berdasar dari permasalahan rendahnya prestasi belajar dalam bahasa Inggris dan kurangnya rasa percaya diri siswa yang diungkapkan di atas, maka perlu ditemukan solusi masalah tersebut agar siswa dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris secara lisan dengan baik dan percaya diri. Artikel hasil penelitian ini menyajikan keefektifan tugas pembuatan video percakapan berbasis project based learning pada siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Kendal.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *one-shot case study*, yaitu sebuah eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding dan juga tanpa adanya tes

awal. Dengan model ini peneliti tujuannya sederhana yaitu ingin mengetahui efek dari perlakuan yang diberikan pada kelompok tanpa mengindahkan pengaruh factor yang lain.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Kendal pada tahun ajaran 2019/2020 Sample pada penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 36 siswa. Pengambilan data kuantitatif melalui angket dan penilaian hasil tugas proyek pembuatan video percakapan bahasa Inggris dengan tema *taking simple phone message*. Pengambilan data melalui angket percaya diri berisi pertanyaan sebanyak 10 butir pertanyaan dan disusun sesuai dengan indikator sikap percaya diri. Penskoran data angket menggunakan skala Likert dengan skor 1 sampai 5, kemudian diolah menggunakan SPSS untuk menyusun deskripsi statistic. Pengambilan data kuantitatif melalui hasil penilaian video percakapan bahasa Inggris dengan aspek yang dinilai meliputi *coversation*, *vocabulary*, dan *pronunciation*. Kemudian data hasil penilaian tugas dan data angket digabungkan untuk mengetahui apakah kedua data saling mendukung atau memperkuat temuan atau saling bertolak belakang. Ukuran keefektifan dari penelitian ini berdasarkan adanya pencapaian KKM sebesar 72,0 pada kemampuan berbahasa Inggris secara lisan melalui penilaian tugas video percakapan, dan adanya pencapaian sikap percaya diri dengan kategori baik.

Tabel 2. Kategori skor percaya diri

No.	Rentang skor	Kategori / Predikat
1.	$40,0 < \text{skor} \leq 50,0$	Sangat tinggi
2.	$30,0 < \text{skor} \leq 40,0$	Tinggi
3.	$20,0 < \text{skor} \leq 30,0$	Sedang / cukup tinggi
4.	$10,0 < \text{skor} \leq 20,0$	Rendah
5.	$\text{Skor} \leq 10,0$	Sangat rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

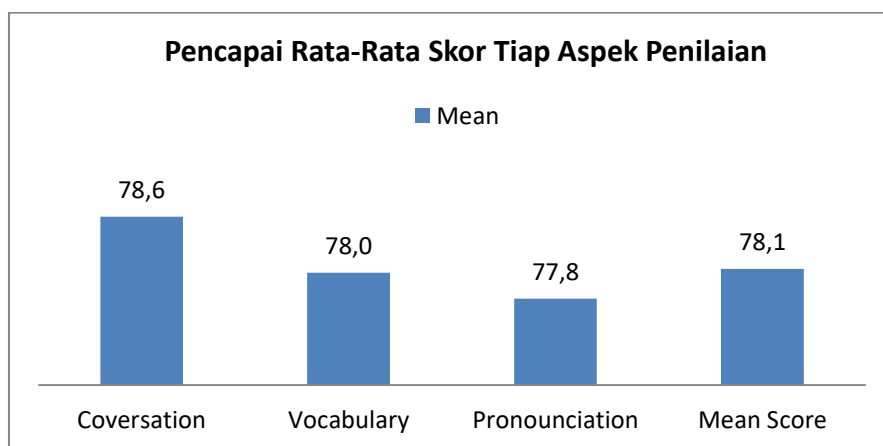
Hasil

Berdasarkan data yang telah direkap sebagai hasil penilaian tugas proyek dapat disajikan dalam Tabel 3 di bawah ini

Table 3. Deskripsi Statistik Aspek penilaian Tugas

Aspek Penilaian	Peserta (N)	Nilai			Standart Deviasi
		Minimum	Maksimum	Rata-rata	
Conversation	36	70	86	78.6	3.196
Vocabulary	36	71	84	78.0	
Pronunciation	36	70	84	77.8	
Skor Rata-rata	--	--	--	78.1	

Hasil dari deskripsi statistic pada Tabel 3 dapat pula disajikan dalam diagram pencapaian rata-rata skor tiap aspek penilaian tugas sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram skor rata-rata tiap aspek penilaian

Untuk mengetahui apakah kompetensi kemampuan berbahasa Inggris secara lisan dapat mencapai kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 72,0 maka dilakukan uji statistic dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Statistik *One Sample t-Test*

One-Sample Test						
	Test Value = 72					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Belajar	1.560	35	.584	1.73333	4.9037	8.3704

Adapun hasil angket yang diberikan kepada 36 siswa telah memberikan respon dengan baik. Semua siswa (responden) telah mengisi angket kepercayaan diri dengan baik. Data hasil angket kemudian ditabulasikan dalam bentuk Table 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Pencapaian indikator sikap percaya diri

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Skor
1.	Keyakinan akan kemampuan diri	Yakin terhadap diri sendiri	1260
		Yakin dan fokus dalam menghadapi persoalan	1280
2.	Optimis	Bersikap positif dalam menghadapi tantangan	1090
		Tidak mudah putus asa	1260
3.	Obyektifitas	Memandang permasalahan sesuai dengan kebenaran semestinya	1080
		Mampu membedakan antara fakta dan opini	900
4.	Bertanggung jawab	Berani mengambil resiko setiap keputusan yang diambil	1260
		Melaksanakan tugas semaksimal mungkin sampai tuntas	1080
5	Rasional dan realitas	Berusaha memahami setiap persoalan secara rasional	900
		Berusaha memahami setiap kejadian dengan pemikiran sesuai kenyataan	900
Total Skor			11.010
Rata-rata skor (N=36)			30,58

(dikembangkan dari Ananta, dkk., 2019).

Pembahasan

Penggunaan metode *Project Based Learning* bertujuan untuk menemukan pemecahan masalah, disamping itu juga diharapkan siswa mempelajari konsep cara pemecahan masalah dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Mempelajari konsep dan kemampuan berpikir kritis tersebut siswa bekerja secara individu atau bersama-sama dalam kelompok belajar atau berlatih berbicara (*speaking*) dengan kemampuan sendiri. Pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran ini diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif

Berdasarkan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan metode *project based learning* untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam Bahasa Inggris (Savery, 2006). Pembelajaran Bahasa Inggris dengan percakapan (*speaking*) memerlukan penguasaan *vocabulary* yang cukup agar

siswa dapat memahami materi dengan benar. Salah satu teknik yang digunakan adalah dengan melalui media membuat video *conversastion* untuk menarik perhatian siswa. Selain untuk menarik perhatian siswa, media membuat video *conversastion* pada pembelajaran Bahasa Inggris juga dapat meningkatkan kreativitas belajar berbahasa Inggris. Siswa terlatih dalam *speaking* sehingga percakapan berbahasa Inggris lebih mudah dipraktikkan. Penggunaan media membuat video *conversation* dalam pembelajaran *speaking* juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada pelajaran Bahasa Inggris yang diajarkan di SMKN 3 Kendal.

Sehingga diharapkan kreativitas dan berpikir kritis pada peserta didik dalam penguasaan *speaking* dapat dilatih dengan baik dengan metode *project based learning*. Mungkin tidak bisa secara instan namun siswa belajar secara bertahap. Dalam pembelajaran bahasa Inggris terdapat empat keterampilan yaitu membaca (*reading*) menulis (*writing*), berbicara (*speaking*) dan mendengarkan (*listening*). Untuk dapat menguasai keterampilan bahasa Inggris tersebut maka hal mutlak yang harus dimiliki adalah penguasaan terhadap kosakata (*vocabulary*). Seseorang yang menguasai kosakata lebih banyak maka dipastikan juga mampu menguasai keempat keterampilan bahasa Inggris dengan baik (Kamisah, dkk., 2013).

Berdasarkan *output* Tabel 4 “*One-Sample Test*” di atas diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,584 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat mencapai standart (KKM) rata-rata nilai sama dengan nilai 72. Sedangkan, berdasarkan *output* Tabel 4 “*One-Sample Test*” diatas diketahui nilai *t* hitung sebesar 2,560. Rumus mencari *t* tabel (uji dua sisi; $df = (0,025; 35)$) kemudian lihat pada distribusi nilai *t* tabel statistik, maka ketemu *t* tabel sebesar 2,031. Karena nilai *t* hitung sebesar $1,560 < t$ tabel 2,145, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat mencapai standart (KKM) rata-rata nilai sama dengan nilai 72.

Kelas X1 yang menjadi salah satu contoh atau sample masih terdapat 5 siswa (13,8 %) yang pencapaian nilai rata-rata hanya mencapai 70 dan 71 atau dibawah KKM yang ditetapkan sebesar 72. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan tes, sedangkan data dianalisis secara kuantitatif, sedangkan nilai 80 yang berarti penguasaan *vocabulary* yang bagus sehingga *conversation* juga mampu dalam mempraktekkannya. Sejumlah 25 siswa nilainya rata-rata sekitar 74 sampai dengan 79 sehingga hampir sebagian besar *vocabulary* atau perbendaharaan kata rata-rata lumayan mampu menguasai sehingga *conversation* rata-rata siswa tersebut lumayan mampu. Secara klasikal dapat dikatakan telah terlampaui standar KKM dengan pencapaian rata-rata kelas sebesar 78,1 dan terdapat ketuntasan belajar sebesar 86,2%.

Memperhatikan hasil angket sikap percaya diri yang disajikan pada Tabel diperoleh skor rata-rata angket dari 36 responden adalah sebesar 30,58. Jika hasil ini dikonsultasikan dengan kriteria penskoran pada Tabel 2 maka skor angket berada pada rentang $30,0 < \text{skor} \leq 40,0$ dengan kategori tinggi. Artinya siswa secara umum memiliki tingkat percaya yang tinggi dalam menjalankan tugas proyek pembuatan video percakapan berbahasa Inggris. Ditinjau dari aspek keyakinan pada kemampuan sendiri dan sikap optimism siswa menunjukkan perolehan skor yang tinggi pula yaitu 1260 poin. Ini artinya hampir semua siswa memilih rentang skor 4 pada angket percaya diri. Sedangkan skor terendah pada aspek rasionalis dan realitas dengan skor 900, artinya siswa memilih rentang skor antara 2 dan 3 pada angket percaya diri. Kepercayaan diri siswa juga dapat dilihat dari hasil tugas video percakapan yang dibuatnya bersama teman kelompoknya atau dengan bantuan orang lain. Factor yang ikut mendukung kepercayaan diri saat tugas proyek ini mungkin karena siswa merasa ini sebagai tantangan dan pengalaman baru (Sari, 2018; Yulianto, dkk., 2020) dan mereka antusias untuk melakukan sekaligus sebagai dokumen pribadi yang dapat diunggah di media social Facebook atau Instagram mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat diambil kesimpulan bahwa pemberian tugas proyek dalam bentuk *Conversation Video Project* berbasis model *Project Based Learning* menunjukkan efektif terhadap pencapaian KKM sebesar 72,0 pada kompetensi (kemampuan) berbahasa Inggris secara lisan dan adanya pencapaian tingkat kepercayaan diri siswa dengan kategori tinggi pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Kendal.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan pengalaman sebagai guru maka berikut disampaikan beberapa hal berkenaan dengan tugas proyek kepada siswa, yaitu (1) dalam tugas proyek yang diberikan kepada siswa, guru harus memonitor tugas mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil tugas.; (2) guru harus senantiasa bersedia memfasilitasi kebutuhan siswa dalam menjalankan tugas proyek; dan (3) guru harus memotivasi siswa untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka sehingga tugas proyek yang diberikan dapat berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara Pt. A., Ujianti, Pt. R., & Jayanti, D.A.S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A math Terhadap Kepercayaan Diri Kelompok B Gugus I. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(3), 277-286
- Asri, A.N., Indrianti,T., & Perdanasari, N. (2017). Penerapan Digital Storytelling dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di program Studi manajemen Informatika. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 8(2),81–89.
- Heriyana, Wina dan Maureen, Y. Irena. (2014). Penerapan Metode Digital Storytelling Pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik. *Jurnal Online Universitas Negeri Surabaya*.
- Kamisah, Mukhaiyar, Desmawati Radjab. (2013). Improving Student’s Speaking Skill Trough Project Based Learning Technique at Class III-B of Third Semester Student’s. *Journal English Language Teaching (ELT)*, 1(3), 95-105.
- Ni Luh Putu Ning Septyarini P., & Luh Gd Rahayu Budiarta. (2019). Model Pembelajaran Berbasis Proyek: pengaruhnya Terhadap kemampuan Berbicara dan Pproses Belajar. *Media Edukasi*, 3(1), 71-77.
- Sari, E.P. (2018). Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Prestasi belajar Siswa pada Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 1 Cerme Gresik. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 6(3), 79-85.
- Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *The Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 9–20.
- 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*, Vol. 3(1),97-102. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>