



Pengembangan Media Wayang Karakter Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Dasar

Achmad Shandika AlHaj Hendari^{1*}, Putri Dian Dia Conia², Lenny Wahyuningsih³

^{1,2}Program Studi Bimbingan Dan Konseling, Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

^{1*}sendialhaj12@gmail.com , ²putriconia@untirta.ac.id, ³Lenny.wahyuningsih@untirta.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Wayang Karakter untuk meningkatkan kepercayaan diri pada siswa sekolah. Metode yang digunakan ialah *Research and Development* (R&D) dengan pengembangan model ADDIE. Hasil uji kelayakan produk mendapatkan nilai rata-rata 86,06% yang artinya “sangat layak” untuk diimplementasikan. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket. Subjek uji coba penelitian ini yaitu 16 peserta didik kelas V di SDN Cilandak 1 Serang yang memiliki tingkat kepercayaan diri sedang. selanjutnya, berdasarkan respon siswa terhadap media wayang karakter kepercayaan diri, mendapatkan hasil 88,02%, atau mendapat katagori "sangat layak". Dengan demikian, Dapat disimpulkan media wayang karakter kepercayaan diri sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Kepercayaan Diri, Wayang Karakter, *Research and Development*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2001 perihal Sistem Pendidikan nasional dalam Pasal 17 mendefinisikan pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi pendidikan menengah, Pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD), Madrasah Ibtidaiyah (MI). Sekolah adalah tempat di mana ada berbagai macam orang yang berbeda-beda. Siswa memiliki beberapa karakteristik yang harus dipahami, termasuk bahwa mereka unik dan selalu berada dalam proses perkembangan yang dinamis. Kodratnya manusia yaitu sebagai makhluk sosial, dimana anak akan terus hidup berdampingan dengan manusia lainnya dan berhubungan dengan orang-orang di lingkungan terdekatnya. Anak yang tidak berinteraksi dengan orang lain bisa kehilangan kepercayaan diri, pemalu, dan selalu merasa sendiri. Setiap orang hidup dalam lingkungan dan konteks yang berbeda, setiap orang memiliki berbagai potensi, keahlian, kekuatan, dorongan, minat, kebiasaan, persepsi, dan karakteristik fisik dan psikis. Ini adalah alasan mengapa mereka unik.

Kepercayaan diri menurut [1] yaitu kemampuan seseorang dalam memahami dirinya sendiri, mengendalikan diri, dan berperilaku untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Kepercayaan diri adalah dasar untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidup. Dengan memiliki rasa percaya diri, siswa akan memperoleh pengalaman dan kemampuan untuk menjadi individu yang berani dan mandiri. Jika tidak, siswa kesulitan dalam bergaul dan tidak berani menunjukkan kemampuan dirinya. Mastuti, (2008) menyatakan bahwa seseorang yang memiliki kepercayaan diri memiliki pandangan positif tentang dirinya dan lingkungannya. Rendahnya percaya diri juga dapat menimbulkan masalah proses belajar siswa, diantaranya yaitu tidak berani menyuarakan pendapatnya, merasa malu, dan takut diejek oleh temannya jika suatu hal yang ia lakukan terlihat salah oleh temannya. Selain itu, kepercayaan diri terkait dengan emosional yang ditunjukkan oleh anak-anak. Untuk mencapai tujuan ini, guru dituntut untuk menjadi inovatif dan menciptakan suasana kelas yang berbeda untuk mencegah siswa bosan dan membuat mereka lebih aktif. Hasil penelitian *Trends in International Mathematics and Science Study* (dalam Hapsari , 2011). menyimpulkan bahwa kepercayaan diri siswa Indonesia masih rendah, yaitu masih di bawah 30%, dan indeks hasil tersebut dikaitkan dengan fakta bahwa guru masih menggunakan pendekatan ceramah sebagai metode utama dalam mengajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti juga melakukan studi pendahuluan, yang berlokasi di SDN Cilandak 1 yang menunjukkan bahwa beberapa anak terindikasi memiliki kepercayaan diri yang rendah, seperti tidak dapat menguasai diri, memerlukan bantuan orang lain untuk bertindak, takut berbicara di depan kelas, atau memerlukan bantuan untuk memenuhi kebutuhan mereka. Jika hal itu dibiarkan, mereka akan menghadapi kesulitan untuk meninggalkan kebiasaan tersebut, yang pada gilirannya akan mengarah pada sikap atau perilaku yang negatif. Guru telah berupaya untuk mengubah kebiasaan siswa yang kurang percaya diri, salah satunya dengan memberikan perhatian yang lebih pada siswa tersebut. Namun belum adanya metode belajar yang di fokuskan untuk meningkatkan masalah kepercayaan diri siswa. Untuk itu perlunya metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk memberikan kesan yang berbeda, karna pada seusia anak sekolah dasar metode pembelajaran yang menarik akan lebih mudah dicerna dan diingat oleh siswa

sekolah dasar di SDN Cilandak 1. Metode belajar yang diberikan guru di SDN Cilandak 1, masih menggunakan metode ceramah yang terkesan membosankan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam upaya meningkatkan rasa percaya diri siswa membutuhkan suatu pembaharuan media belajar. Untuk itu peneliti menciptakan cara baru dalam media belajar, yaitu dengan menggunakan wayang karakter yang berfokus pada materi kepercayaan diri di kelas 5, alasannya karena dengan menggunakan wayang karakter sebagai media pembelajaran akan membantu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik melalui pembelajaran dan materi yang akan disiapkan dalam media wayang tersebut, dengan penampilan dari wayang ini yang nantinya akan membawa pesan untuk siswa agar bisa lebih percaya diri dan berani. Karena wayang ini memiliki seni yang baik dari segi bentuk, warna dan bahasa, sehingga membuat siswa jadi lebih tertarik dan lebih terhibur dengan adanya penyampaian pesan dengan media wayang ini. Kemudian juga media wayang karakter ini, dalam memerankan wayangnya, kita sebagai pemain wayang tidak menampilkan muka dalam bermain perannya, hal ini bisa menjadi alternatif bagi siswa yang merasa malu atau terindikasi tidak percaya diri karena mereka bisa bermain peran tanpa harus menampilkan wajah, mereka hanya membutuhkan suara sesuai alur cerita dan juga gerakan tangan untuk menggerakkan wayang.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau research & development (R&D). Adapun produk yang peneliti kembangkan pada media wayang karakter ini yaitu dengan menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model pada pengembangan model ADDIE. Ada lima langkah yaitu: (1) Analisis, melibatkan penentuan kebutuhan penciptaan produk dan kelangsungannya, (2) desain, proses penciptaan ide dan konten untuk produk; (3) pengembangan, mencakup penerapan desain produk yang dibuat pada tahap sebelumnya; (4) implementasi, yaitu tahap penggunaan produk; dan (5) evaluasi, yaitu tahap menilai produk setelah digunakan untuk menentukan alasan pengembangannya.

Subyek uji coba yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu ahli materi dan media, ahli bahasa dan ahli praktisi. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket. Pada penelitian ini melakukan 3 uji, yaitu (1) uji validitas, (2) uji kelayakan produk yang di nilai oleh ahli materi dan media, ahli bahasa, dan ahli praktisi, (3) uji respon siswa terhadap produk.

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu deskriptif Statistik yaitu jenis statistik dengan fungsi untuk analisis data dengan menggambarkan data yang telah didapat tanpa dimaksudkan untuk membuat kesimpulan secara umum. Data dari instrumen skala kepercayaan diri yang telah dikumpulkan kemudian akan diberikan nilai atau *scoring*. Peneliti memberikan skor nilai pada alternatif jawaban yang telah dipilih oleh siswa. *Scoring* data ini menggunakan skala guttman. Menurut Sugiyono (2019) skala guttman adalah skala yang terdiri dari dua alternatif jawaban “Ya atau Tidak” “Setuju atau Tidak Setuju”. Pada butir pernyataan positif (favorable) jawaban “Ya” diberi Skor 1 dan Jawaban “Tidak” diberi skor 0. Sedangkan pada butir pernyataan negatif (unfavorable) jawaban “Ya” diberi Skor 0 dan Jawaban “Tidak” diberi skor 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian dan Pengembangan Media Wayang Karakter

Dijelaskan pada tahap penelitian ini yaitu mengenai proses penelitian pengembangan atau research & development. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan konsep pengembangan model desain studi ADDIE yang merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berikut merupakan tahapan ADDIE yang telah dilakukan penelitian:

a. Analisis (*analyze*)

Tahap analisis digunakan oleh peneliti yaitu ketika mengajar kurang lebih tiga minggu ketika melaksanakan program KKN (Kuliah Kerja Nyata) di desa bojong menteng, kemudian diberi kesempatan untuk mengajar siswa di SDN Cilandak 1. Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara kepada wali kelas di kelas V SD Negeri Cilandak 1, berdasarkan proses wawancara yang dilakukan, didapat hasil bahwa tingkat kepercayaan diri masih tergolong rendah, dibuktikan dengan masih ada beberapa siswa yang malu dalam menjawab soal dan malu dalam berdiskusi. Kemudian belum adanya tindakan khusus dari sekolah terhadap siswa yang kurang percaya diri. Media pembelajaran yang di berikan di sekolah pun masih berupa metode ceramah, belum adanya inovasi-inovasi dalam merubah model/gaya belajar. Selain itu peneliti juga melakukan penyebaran instrumen angket yang dilakukan pada kelas V dengan jumlah 26 siswa. Siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah dan sedang akan dipilih untuk menjadi sampel. Kemudian, berdasarkan penyebaran angket skala kepercayaan diri, didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Gambaran Tingkat Kepercayaan diri Siswa SDN Cilandak 1

No.	Kategori	Kriteria	Frekuensi	Persentase
-----	----------	----------	-----------	------------

1	Tinggi	$X \geq 19$	10	38,47%
2	Sedang	$9 \leq X < 18$	16	61,53%
3	Rendah	$X < 9$	0	0
Jumlah			16	100%

Pada tabel 4.1 dapat dilihat bahwa tingkat kepercayaan diri pada siswa kelas V SDN Cilandak 1 yang berada pada kategori “Tinggi” sebanyak 10 siswa dengan persentase sebesar 38,47%, Siswa yang berada pada kategori “Sedang” sebanyak 16 siswa dengan persentase sebesar 61,53 % dan kategori rendah “Rendah” sebanyak 0 siswa dengan persentase sebesar 0 %. Kemudian, dari hasil pengolahan angket ini ditemukan bahwa masih terdapat siswa yang memiliki kepercayaan diri yang sedang dan rendah sehingga diperlukan adanya tindakan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

b. Desain (*design*)

Proses penyiapan landasan produk yang akan dikembangkan disebut tahap desain. Tahap desain diselesaikan dengan mengumpulkan sumber daya yang relevan, kemudian membuat modul untuk media, dan dilanjutkan dengan tahapan desain produk. Media dirancang dengan memikirkan kriteria yang sesuai dengan lingkungan disana. Tahap desain dilakukan oleh peneliti dengan memberikan nuansa tradisional, hal itu dikarenakan daerah disana sering kali menampilkan budaya budaya tradisional seperti pecak silat, kuda lumping dan lain lain. Ketika melihat pertunjukan tersebut peneliti menemukan sebuah ide dalam menentukan desain dalam media di penelitian ini. Wayang karakter adalah ide yang terbenak ketika peneliti melihat pertunjukan yang di tampilkan di acara sekolah di SDN Cilandak 1. Peneliti kemudian mengembangkan konsep tersebut untuk dijadikan sebuah media.

Adapun beberapa komponen yang terdapat dan yang akan dikembangkan pada media wayang karakter. Desain awal yang dilakukan pada tahapan ini adalah mengerjakan desain dari komponen-komponen dalam wayang karakter kepercayaan diri. Desain komponen dikerjakan dengan menggunakan aplikasi Canva Pro Adapun desain dari komponen wayang karakter kepercayaan diri, sebagai berikut:

Tabel 1.2 Desain Wayang Karakter

No.	Nama komponen	Ilustrasi desain
1.	Wayang karakter	Wayang siswa laki laki (kepercayaan diri tinggi)
		Wayang siswa laki laki (kurang percaya diri)
		Wayang siswi perempuan (kepercayaan diri tinggi)
		Wayang siswi perempuan (kurang percaya diri)

Wayang guru laki laki

Wayang guru perempuan



Wayang gunung

2. Buku Modul



3. Wadah wayang Wadah tampak depan

Wadah tampak belakang



Hasil dari proses desain ini adalah terciptanya wayang dengan karakter yang menarik dan baik , dengan menciptakan karakter wayang siswa dengan Gender yang berbeda, serta karakter seorang Ibu/bapak Guru. Fungsi utama dari Wayang Karakter ini yaitu sebagai alat untuk melatih kepercayaan diri siswa di SDN cilandak 1.

c. Pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan (*development*), media wayang karakter yang diterapkan dengan gagasan atau ide yang sudah dirancang oleh peneliti selanjutnya dicetak dan di bentuk menjadi wayang seperti pada umumnya namun memiliki karakter dan bahan yang berbeda. Peneliti selanjutnya melaksanakan uji kelayakan produk kepada beberapa ahli yang kompeten sesuai dengan bidangnya. Peneliti melakukan uji kelayakan ahli media dan materi ke dua dosen yaitu bapak Arga Satrio Prabowo, M.Pd selaku ketua jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan bapak Bangun Yoga Wibowo M.Pd sebagai dosen Bimbingan dan Konseling Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. kemudian ahli bahasa kepada kepada ibu Putri Dian Dia Conia,M.Psi., Psikolog sebagai dosen Bimbingan dan Konseling Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan sekaligus sebagai dosen pembimbing. selanjutnya ahli praktisi kepada bapak Ilham selaku wali kelas kelas V dan guru SDN cilandak 1.

d. Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap yang dimanfaatkan oleh peneliti untuk menerapkan produk yang telah dirancang sebelumnya kepada objek penelitian, yakni siswa-siswi kelas V SD Negeri Cilandak 1. Pada tahap implementasi peneliti melaksanakan uji validitas terhadap rendahnya kepercayaan diri siswa di kelas V sebanyak 26 siswa. Peneliti mendapatkan sampel sebanyak 16 siswa dengan kategori kepercayaan diri rendah yang berbeda. Peneliti mengelompokkan siswa dengan kategori kepercayaan rendah menjadi 4 kelompok sesuai dengan kategori yang ada pada aspek-aspek kepercayaan diri.

Proses implementasi media dilakukan secara berurutan sesuai kelompok. Selanjutnya, pada tahap implementasi yang dilaksanakan oleh guru perlu lebih menjelaskan dan menyesuaikan dengan materi mengenai kepercayaan diri yang ada di dalam modul yang sudah di siapkan oleh peneliti.

Output dari tahapan implementasi adalah untuk menilai apakah media yang dibuat oleh peneliti yakni media wayang karakter dapat memberikan pengaruh atau tidak terhadap kepercayaan diri siswa. Kemudian, output lainnya adalah untuk mengetahui sejauh mana perkembangan siswa yang telah mencoba memahami mengenai kepercayaan diri melalui media wayang karakter.

e. Evaluasi (*evaluation*)

Tahapan evaluasi adalah tahapan terakhir, produk yang dibuat telah melewati beberapa tahapan untuk menjadi sebuah produk yang layak, produk harus melalui uji coba dengan beberapa ahli yang kompeten dalam bidangnya, yakni ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta ahli praktisi.

Hambatan yang dialami oleh peneliti pada tahap evaluasi adalah terjadinya perubahan yang harus diperbaiki oleh peneliti baik dari segi materi dan juga media yang telah melalui tahap evaluasi dengan ahli sebelumnya. Pada tahap merevisi ini, peneliti membutuhkan waktu yang cukup lama untuk merubahnya kembali karena peneliti perlu membangun kembali media dengan bahan yang berbeda.

Output pada tahap evaluasi adalah produk yang dibuat oleh peneliti dapat dijadikan produk yang bermanfaat sebagai salah satu media yang menunjang proses pembelajaran siswa dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Produk ini telah melalui serangkaian proses untuk menjadi sebuah produk yang baik karena telah menerima saran dan masukan dari ahli yang kompeten dalam bidangnya.

Hasil Uji Coba Kelayakan Produk

Produk Wayang Karakter kepercayaan diri yang telah dirancang kemudian dilakukan penilaian kelayakan produk oleh ahli. Aspek yang dinilai pada uji coba kelayakan produk diantaranya aspek media dan materi, dan bahasa oleh ahli praktisi. Penilaian aspek ini menggunakan instrument angket uji kelayakan produk. Angket kelayakan produk menggunakan skala likert 4 pilihan jawaban. Adapun 4 pilihan jawaban tersebut ialah nilai 4 sangat baik, 3 baik, 2 cukup baik dan 1 kurang baik. terdapat hasil penilaian uji kelayakan produk yang telah diberikan oleh ahli. Hasil penilaian uji kelayakan produk akan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1.3 nilai rata-rata hasil kelayakan uji produk

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian	
		(%)	Kategori
1	Media dan Materi	82,95%	Sangat Layak
2	Bahasa	77,50%	Sangat Layak
3	Uji Praktisi	97,72%	Sangat Layak
Total Skor Rata-rata Kelayakan Produk			86,06%
Tingkat Kelayakan Produk			Sangat Layak

Dari tabel 4.8 dapat dilihat bahwa penilaian ahli praktisi terhadap wayang karakter kepercayaan diri mendapatkan nilai kelayakan 82,95% oleh ahli media dan materi, uji kelayakan ini dinilai dari sisi standar isi, pembelajaran, tampilan visual dan kesesuaian gambar. Lalu 77,50% oleh ahli bahasa, uji kelayakan bahasa dinilai dari sisi kepenulisan dan kebahasaan. Selanjutnya mendapatkan nilai 97,72% oleh ahli praktisi, uji ketergunaan oleh praktisi ini dinilai dari sisi penggunaan media, materi dan bahasa. Jika dijumlahkan secara keseluruhan rata-rata dari penilaian uji kelayakan permainan papan kepercayaan diri yaitu sebesar 86,06% berdasarkan kategori kriteria kelayakan produk kepercayaan diri dikatakan “sangat layak” untuk diimplementasikan pada sasaran penelitian.

Hasil uji persepsi pengguna

Uji Persepsi Pengguna adalah suatu tahap pengujian yang dilakukan dengan cara melakukan sebar instrumen penilaian produk kepada siswa-siswi yang menjadi target pengembangan produk. produk yang telah dikembangkan dan

telah melewati penilaian ahli. Pengujian ini dilakukan untuk memperoleh respon dari siswa terhadap produk wayang karakter kepercayaan diri. Pengujian dilakukan setelah memainkan wayang karakter kepercayaan diri. Subjek uji persepsi pengguna dari berjumlah 16 orang subjek. Oleh karena itu, peneliti menetapkan bahwa subjek yang akan diperlukan uji persepsi media wayang karakter kepercayaan diri ini adalah siswa-siswa yang memiliki Tingkat kepercayaan diri rendah. Kemudian adapun hasil dari uji coba yang diperoleh dari uji persepsi pengguna ini sebagai berikut.

Tabel 1.4 Hasil Angket Respon siswa Terhadap Media

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian (%)	Kategori
1	Ketertarikan	87,50%	Sangat Baik
2	Materi	86,45%	Sangat Baik
3	Tampilan	89,06%	Sangat Baik
4	Keterlaksanaan	89,06%	Sangat Baik
Total Skor Rata-rata Uji Coba Terbatas			88,02 %
Tingkat Kelayakan Produk			Sangat Layak

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan diatas dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan subjek memberikan hasil yang baik dan respon positif terhadap media wayang karakter kepercayaan diri yang telah dikembangkan. Secara keseluruhan media wayang karakter kepercayaan diri berada pada kategori “sangat layak” dengan nilai sebesar 88,02 %.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang sudah terlaksana terdapat kesimpulan yaitu sebagai berikut. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti ketika diberi kesempatan mengajar di kelas V, di SDN Cilandak 1, yang kemudian melakukan wawancara kepada walikelas di kelas V yang dimana di katakan bahwa masih banyak siswa di kelas V yang memiliki kepercayaan diri rendah, di buktikan dengan aktivitas siswa ketika di kelas berlangsung, masih banyak siswa yang malu untuk berbicara ketika disuruh guru untuk menjawab soal, kemudian juga masih adanya siswa yang malu-malu pada saat menampilkan hasil kerjanya di depan dan masih adanya siswa yang kurang aktif bersosialisasi di kelasnya.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan pada 26 Siswa Kelas V SDN Cilandak 1 terkait dengan kepercayaan diri melalui penyebaran angket skala kepercayaan diri diketahui bahwa sebanyak 16 siswa atau 61,53% siswa memiliki tingkat kepercayaan diri sedang, 10 siswa atau 38,47% siswa dengan tingkat kepercayaan diri tinggi. Penelitian dan pengembangan ini tujuannya yaitu, agar produk media belajar berupa wayang karakter kepercayaan diri yang berdasarkan teori kepercayaan diri Gael Lindenfield yang dengan 8 indikator utama, yaitu self-love, self-knowledge, clear goals, positive thinking, communication, assertiveness, self-presentation dan emotional control. Penelitian dan pengembangan dikembangkan dengan konsep pengembangan model ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Hasil uji kelayakan media wayan karakter kepercayaan diri mendapatkan nilai 82,95% untuk uji kelayakan media dan materi, 77,50% untuk uji kelayakan bahasa dan 97,72% untuk uji kelayakan ahli praktisi. Selain itu, hasil uji coba terbatas media yang dilakukan kepada siswa mendapatkan nilai 88,02%. Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa media wayang karakter kepercayaan diri “Sangat Layak” untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Azha, A. (2014). Media pembelajaran. *Raja Grafindo Persada*, 3.
- [2] Ghufro, M. N., & Risnawita, R. S. (2010). *Teori-teori Psikologis* (p. 202).
- [3] Hapipatuzzuhra, ibda. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiah melalui Media Wayang Huruf Hijaiah bagi Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(01), 13–22. <https://doi.org/10.46963/mash.v6i01.691>
- [4] Hapsari, M. J., & Pd, S. (2011). *Mahrita julia hapsari*.
- [5] Kustopo. (2020). *Mengenal Kesenian Nasional 1 Wayang*. Alprin.
- [6] Lindenfield, G. (2011). *Confident Teens: How to Raise a Positive, Confident and Happy Teenager*. HarperCollins.
- [7] Lindenfield, G. (2012). *Super Confidence: Simple Steps to Build Your Confidence*. HarperCollins.
- [8] Mastuti, indari. (2008). *50 kiat percaya diri*. Hi-Fest Publishing.
- [9] Purwanto, M. dan. (2018). Membangun Kebudayaan Wayang Sebagai Media Bercerita Untuk Anak Usia Dini (0-8 tahun). *Ejournal.Uin-Suka.Ac.Id*, 3, 91–100. <http://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/88/90>
- [10] Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>
- [11] Saifullah. (2018). Konsepsi Pembinaan Kepribadian Sehat Pada Anak Dalam Keluarga. *Takammul*, 7(2), 80–101.