

PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA MELALUI METODE PERMAINAN SIMULASI BERBANTUAN MEDIA “TALI PLURUT”

Rohman Harianto¹, Asroful Kadafi²
^{1,2}Universitas PGRI Madiun, Indonesia

Email: rohman_2202103005@mhs.unipma.ac.id

ABSTRAK

Kepercayaan diri menjadi elemen penting guna mendukung suatu keberhasilan individu baik secara akademik maupun non akademik. Kepercayaan diri menjadi kunci dalam menempuh keberlangsungan hidup individu. Pengalaman hidup menjadi bukti nyata bagi individu bagaimana bertindak dan mampu mengatasi tekanan sosial di masyarakat. Permainan simulasi menjadi langkah awal bagi individu untuk mengembangkan sikap utamanya kepercayaan diri. Penelitian bertujuan untuk menggali peran aktif siswa dalam aktivitas permainan secara terstruktur guna menumbuhkan keberanian, percaya diri, dan sikap mengambil keputusan yang tepat. Pendekatan penelitian ini yakni studi literatur, dimana data dikumpulkan untuk diidentifikasi dan dianalisis secara mendalam. Sumber data diperoleh dari terbitan artikel 10 tahun terakhir mulai tahun 2015 hingga 2025. Data diambil dari Google Scholar dengan kata kunci “kepercayaan diri” dan “permainan simulasi”. Sebanyak 10 artikel yang relevan untuk diidentifikasi dan dianalisis. Hasil dari penelitian bahwa permainan simulasi terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Namun, permainan simulasi telah umum digunakan. Perlu adanya pembaruan yang menarik dan kreatif. Media tali *plurut* menjadi sebuah pembaruan guna meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam layanan bimbingan kelompok

Kata kunci: *kepercayaan diri, permainan simulasi, media tali plurut*

PENDAHULUAN

Keberanian sangat diperlukan bagi seorang individu guna menghadapi sebuah tantangan dan berbagai situasi serta kondisi. Rendahnya keberanian yang dimiliki, justru akan memengaruhi bagaimana individu untuk bertindak dan berekspresi. Setiap individu memiliki segala kelebihan dan kekurangan. Selain kelebihan dan kekurangan, setiap individu juga memiliki tipe kepribadian berbeda-beda.

Menurut Jung (dalam Mussardo, 2019), terdapat dua bagian dalam kepribadian seseorang yakni ekstrovert dan introvert. Ekstrovert yakni individu yang dapat bergaul dengan lingkungan sekitar dan mampu beradaptasi. Sedangkan kepribadian yang introvert merupakan mereka yang tidak mampu untuk berinteraksi dengan orang lain serta cenderung menutup diri. Dapat dikatakan, kepribadian introvert kebalikan dari kepribadian ekstrovert.

Setiap individu memiliki tingkat percaya diri masing-masing. Kepercayaan diri yang rendah menimbulkan perasaan yang negatif terhadap diri pribadi dan kemampuan atas keyakinan yang lemah. Kepercayaan diri menjadi pondasi awal bagi individu untuk senantiasa berkembang, *progressive*, sehingga dapat menuju gerbang keberhasilan. Kepercayaan diri dalam diri dapat terbentuk manakala individu dapat berproses dan belajar dengan lingkungan sekitar (Fajar dkk., 2023).

Sikap percaya diri memang harus dimiliki oleh setiap individu. Namun, pada kenyataannya juga masih banyak individu yang belum memiliki kepercayaan diri. Salah satu alasan rendahnya kepercayaan diri individu berangkat dari sebuah pengalaman yang dialami (Fajar dkk., 2023). Sebuah pengalaman dapat dikatakan positif apabila seseorang merasa bahagia dan puas akan hal yang mereka alami. Sebaliknya, pengalaman dapat dikatakan negatif apabila seseorang merasa kurang bahagia dan kurang puas sehingga tidak menutup kemungkinan individu cenderung menutup dirinya dan berdampak pada kepercayaan diri mereka.

Rendahnya kepercayaan diri juga dikaitkan dengan berbagai faktor seperti, konsep diri yang negatif, lingkungan keluarga yang kurang mendukung serta tekanan sosial di masyarakat yang semakin kompleks (Sabarrudin, 2022). Hurlock, 1980 (dalam Ghozali dkk., 2024) menegaskan bahwa siswa dengan kepercayaan diri yang rendah akan memunculkan gejala seperti sulit beradaptasi, memiliki kecemasan yang berlebih serta sulit untuk berbaur dengan orang lain dan cenderung menarik diri untuk berinteraksi sosial.

Pola pembelajaran yang semakin modern, menuntut peserta didik untuk turut aktif berpartisipasi, baik dalam sesi diskusi maupun proses pembelajaran secara mandiri. Menurut Herawati, H., Taufik, T., & Nashruddin, N. (2022). Penerapan pola pembelajaran aktif dalam kegiatan belajar mengajar merupakan strategi yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran. Dengan proses yang lebih baik, diharapkan hasil belajar siswa juga akan meningkat secara signifikan. Namun, banyak siswa mengalami hambatan psikologis untuk turut aktif seperti memiliki rasa tidak aman dan sulit mengembangkan potensi yang dimiliki (Masnawati dkk., 2022). Individu yang memiliki kepercayaan diri rendah akan memiliki hambatan dalam pembelajaran. Selain itu, kepercayaan diri yang rendah juga akan berdampak pada *skill* yang dimiliki, kemandirian dalam bertindak, serta terjadinya gangguan dalam sosialnya (Sarwan, 2018).

Dalam memberikan sebuah layanan, guru BK memiliki peran penting untuk menciptakan suasana yang aktif, kolaboratif semangat dan menyenangkan sehingga tidak membuat bosan bagi peserta didik (Amalia dkk., 2023; Jannah, M., Alam, F. A., & Taufik, T. (2023).. Oleh karena itu, guru BK mampu mempertimbangkan metode atau

media yang akan digunakan sesuai kebutuhan peserta didik sehingga layanan berjalan dengan baik serta tujuan dapat tercapai melalui permainan simulasi.

Permainan simulasi dapat merefleksikan situasi dalam kehidupan nyata. Pemilihan permainan simulasi didasarkan pada siswa agar dapat mengembangkan suatu aktivitas dan kreatifitas yang dimiliki (Cahyani dkk, 2017). Permainan simulasi dapat dilakukan untuk mengatasi ketidakpercayaan diri menggunakan bimbingan kelompok (Pranoto, 2016).

TINJAUAN PUSTAKA

Kepercayaan diri merupakan suatu tantangan hidup yang harus dijalani dan timbul rasa keyakinan dalam jiwa individu sehingga mampu berbuat sesuatu (Mildawani, 2014). Kepercayaan diri bermula dari sebuah kesadaran akan diri untuk memutuskan suatu hal yang benar-benar dilakukan. Kepercayaan diri akan datang apabila memiliki sebuah tekad guna melakukan serangkaian kegiatan hingga tujuan dapat tercapai.

Seseorang dapat dikatakan percaya diri manakala memiliki ciri-ciri, antara lain: 1) percaya akan kemampuan yang dimiliki; 2) bertindak secara mandiri dalam pengambilan keputusan; 3) memiliki *self acceptance* baik dari sudut pandang ataupun pola perilaku sehingga akan mendapatkan hal positif dalam hidupnya; 4) memiliki keberanian untuk mengungkapkan apa yang sedang menjadi pemikirannya (Fajar dkk., 2023). Rasa percaya diri memiliki arti yang begitu luas dan percaya diri dapat dilihat melalui panca indera seperti bagaimana individu bertindak, berpenampilan, bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.

Terdapat berbagai cara agar kepercayaan individu meningkat, salah satunya memberikan layanan bimbingan kelompok. Menurut Hartanti (2022) bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang sifatnya kelompok dimana seorang ketua kelompok menyediakan sebuah informasi dan menjadi arah penentu dalam sesi diskusi agar anggota kelompok memiliki jiwa sosial serta membantu anggota kelompok mencapai tujuan bersama. Layanan bimbingan kelompok merupakan upaya pemberian bantuan dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Melalui layanan bimbingan kelompok diharapkan dapat mengembangkan kepercayaan diri siswa.

Peneliti menggunakan media untuk mempermudah individu memahami terkait kepercayaan diri saat pelaksanaan layanan bimbingan kelompok. Menurut Zaini dkk., (2020) media merupakan peralatan yang bisa digunakan untuk menunjang dan menyampaikan sebuah pesan selama kegiatan proses pembelajaran. Sedangkan menurut Muhammad Nursalim, 2013 (dalam Zaini dkk., 2020) media bimbingan dan konseling dapat digunakan oleh konselor untuk menyampaikan sebuah pesan guna memberikan stimulus pada pikiran, perasaan, serta perhatian pada konseli sehingga mampu memahami dan mengarahkan diri serta dapat menyelesaikan suatu permasalahan.

Media yang dipakai oleh peneliti yakni tali *plurut*. Tali *plurut* hampir memiliki kesamaan dengan ular tangga, bedanya pada gambar saja. Dalam ular tangga, terdapat tangga yang memiliki arti naik dan ular yang artinya turun. Dalam tali *plurut*, bila terdapat rajutan tali berarti naik, bila terdapat seutas tali artinya turun. Orientasi

permainan tali *plurut* sama halnya dengan ular tangga. Menurut Salam dkk., (2019) permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang orientasinya pada siswa untuk belajar dalam kelompok kecil yang saling membantu dan saling berdiskusi. Permainan ular tangga dapat disisipkan sebuah pertanyaan atau pernyataan sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Permainan tali *plurut*, menekankan aspek yang sama layaknya ular tangga. Teori belajar yang digunakan juga sama yakni behavioristik. Dimana teori ini menekankan pada upaya pembentukan tingkah laku sebagaimana hasil dari belajar. Pengaplikasian teori behavioristik pada permainan ular tangga menekankan pada pemberian *reward* pada peserta yang sampai finish dan *punishment* apabila tidak menjawab soal. *Reward* sendiri menjadi motivasi bagi siswa sehingga mampu menimbulkan sebuah gairah untuk belajar dan *punishment* tak kalah penting agar siswa mampu untuk teliti dan tidak melakukan kesalahan yang sama (Rahmat, 2019). Tentu hal ini juga berlaku pada media permainan tali *plurut*, walaupun nama permainan ini sebagai hasil modifikasi dari permainan ular tangga yang diciptakan oleh peneliti.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur atau studi pustaka. Menurut Embun (dalam Melfianora & Si, 2019) studi pustaka merupakan penamaan lain dari kajian pustaka, tinjauan pustaka, kajian teoritis, landasan teori, telaah pustaka (*literature review*), dan tinjauan teoritis. Penelitian kepustakaan yakni penelitian yang dilaksanakan berdasarkan pada karya tertulis termasuk hasil penelitian baik yang telah maupun belum dipublikasikan. Sumber data yakni data sekunder berupa hasil penelitian terdahulu yang dikumpulkan guna bahan penyusunan sebanyak 10 artikel. Artikel berupa jurnal ilmiah dengan kata kunci “percaya diri” dan “permainan simulasi” dari terbitan 10 tahun terakhir yakni 2015-2025, yang diambil dari Google Scholar. Dari berbagai data yang telah terkumpul, selanjutnya untuk diidentifikasi, dikumpulkan dan dianalisis secara kritis serta dicatat dalam laporan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data literatur terpilih, dispesifikkan sebagai berikut:

Tabel 1. Data Literatur Terpilih

No	Judul dan Tahun	Penulis	Hasil
1	Layanan Bimbingan Klasikal Menggunakan Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas X di SMA Brawijaya Smart School. (2023)	Norma Riska Amalia, Arbin Janu Setiyowati, Murtiningtyas Nuswantari	Pemberian layanan bimbingan klasikal menggunakan permainan simulasi dapat membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri. peserta didik mampu memperoleh pemahaman dan menemukan cara atau strategi untuk meningkatkan rasa percaya diri (Amalia dkk., 2023)

No	Judul dan Tahun	Penulis	Hasil
2	Peningkatan Kepercayaan Diri Berbicara Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi. (2018)	Tejo Asmara	Tingkat kepercayaan diri siswa meningkat setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi (Asmara, 2018).
3	Keefektifan Permainan Simulasi Monopoli Untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas X Kuliner Smkn 3 Blitar. (2023)	Della Genita Permata, Febrianti Nurul Laily, Sela Febriana, Devy Probowati	Permainan simulasi monopoli efektif untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas X Kuliner di SMK Negeri 3 Blitar. Bukti keefektifan permainan simulasi monopoli dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas X Kuliner adalah hasil posttest yang menunjukkan rata-rata skor tingkat percaya diri siswa tinggi dibandingkan dengan data pretest yang rata-rata siswa memiliki kepercayaan diri sedang (Permata dkk., 2023).
4	Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Ular Tangga Dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas X SMK Negeri 5 Malang. (2023)	Mutiara Fajar, Lathifah Rahajeng Nursabrina, Maria Sita Putri K., Elia Flurentin	Permainan ular tangga edukatif membantu peserta didik memiliki rasa kepercayaan diri meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rasa kepercayaan diri yang sebelumnya perkembangan rasa kepercayaan diri masih rendah sekarang meningkat menjadi lebih baik setelah mengikuti bimbingan kelompok (Fajar dkk., 2023).
5	Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Terhadap Kepercayaan Diri. (2019)	Berta Desriana	Terdapat pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi terhadap kepercayaan diri siswa kelas X MA Futuhiyyah 2 Mranggen. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata pre-test yaitu 73,47, sedangkan rata-rata post-test yaitu 85,20 (Berta, 2019)
6	Keefektifan Konseling Kelompok dengan Teknik	Rodian O. Toy, Erly Oviane	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan

No	Judul dan Tahun	Penulis	Hasil
	Permainan untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Remaja. (2023)	Malelak.	antara pretest dan posttest, yakni sebelum dan sesudah remaja mendapatkan treatment konseling kelompok dengan teknik permainan. Rata-rata Nilai pretest yakni 73,6 dan nilai posttest 147,4. Dari hasil ini terdapat peningkatan dengan rata-rata 73,8. Maka dapat disimpulkan bahwa konseling kelompok teknik permainan dapat meningkatkan kepercayaan diri remaja (Toy & Malelak, 2023).
7	Penerapan Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Interaksi Dengan Teman Menggunakan Media Permainan <i>Crossword Puzzle</i> . (2024)	Agnesya Salsa Sabella, Sapt Meingsih, Elisabeth Christiana	Hasil dari penelitian menyatakan bahwa hasil persentase meningkatnya kepercayaan diri dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan sebanyak 33% artinya media permainan <i>crossword puzzle</i> dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa (Salsa dkk., 2024)
8	Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Monopede Untuk Meningkatkan Percaya Diri Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Brebes. (2020)	Dewi Ekasari	Hasil penelitian menunjukkan bahwa percaya diri dapat ditingkatkan melalui bimbingan kelompok dengan permainan Monopede (Eka, 2020)
9	Permainan Ular Tangga Edukasi untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. (2024)	Samhah Taurisa Aprilia, Hendrik Siswono, Muhammad Agus Sugiarto	Hasil penelitian menunjukkan bahwa keyakinan anak meningkat dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat dikatakan bahwa permainan ular tangga edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini (Aprilia dkk., 2024)
10	Pengaruh Kelompok Permainan Padaku” Bimbingan Teknik Terhadap	Ahmad Mughni	Hasil penelitian, terdapat pengaruh yang signifikan antara bimbingan kelompok teknik permainan “percayalah padaku”

No	Judul dan Tahun	Penulis	Hasil
	Kepercayaan Diri Peserta Didik. (2022)		terhadap kepercayaan diri siswa (Mughni, 2022)

Berdasarkan dari kajian literatur yang ditemukan, terdapat berbagai cara untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui metode permainan simulasi. Permainan simulasi telah umum digunakan oleh guru bimbingan dan konseling untuk melaksanakan sebuah layanan. Permainan menjadi alternatif untuk mengembangkan sikap percaya diri dibuktikan dengan berbagai sumber literatur di atas.

Penelitian yang dilakukan oleh (Amalia dkk., 2023) tentang layanan bimbingan klasikal menggunakan permainan simulasi untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, dimana membantu individu untuk meningkatkan kepercayaan dirinya. Di sisi lain, individu memperoleh pengalaman dan pemahaman baru bagaimana mampu meningkatkan kepercayaan diri tersebut. Dalam penelitian ini, menyebutkan bahwa individu antusias dan semangat dalam mengikuti layanan. Sehingga individu mampu mencapai tumbuh kembang yang optimal

Penelitian sejalan juga dilaksanakan oleh (Asmara, 2018), menjelaskan bahwa teknik permainan simulasi mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam hal berbicara. Pada penelitian ini, peneliti mengintegrasikan permainan simulasi pada kegiatan bimbingan kelompok sehingga mampu memfasilitasi siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan bergaul dengan teman sebaya.

Penelitian lain dapat memberikan dukungan secara substantif yakni penelitian oleh (Permata dkk., 2023). Penelitian ini menjelaskan bahwa permainan simulasi monopoli dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Hal ini diperkuat dari hasil pretest dan posttest dari siswa. Sejalan dengan penelitian (Fajar dkk., 2023) yang masih sama menggunakan permainan simulasi namun dengan permainan ular tangga edukatif. Media monopoli dan ular tangga edukatif ini dapat memberikan pengalaman bagi siswa dan apabila dilakukan secara berulang-ulang akan berpengaruh pada kepercayaan diri mereka.

Penelitian sejalan yang dilakukan oleh (Berta, 2019) dimana menyebutkan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan metode permainan simulasi terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Toy & Malelak, 2023), menyatakan bahwa layanan konseling kelompok teknik permainan dapat meningkatkan kepercayaan diri pada remaja. Walaupun kedua penelitian ini menggunakan layanan yang berbeda, namun memiliki kesamaan dalam penggunaan metode atau tekniknya yakni permainan.

Hasil dari berbagai kajian, permainan simulasi dapat dikatakan terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri. Permainan simulasi memiliki berbagai ragam seperti ular tangga, monopoli atau permainan lainnya. Namun, dari berbagai sumber literatur, belum ditemukan sebuah pembaruan atau modifikasi dari permainan yang telah ada. Sehingga perlu adanya sebuah ide atau gagasan permainan yang sekiranya dapat dilaksanakan dan menambah semangat siswa dalam bermain khususnya dalam meningkatkan kepercayaan diri.

Berdasarkan hal tersebut, memungkinkan permainan tali *plurut* untuk diimplementasikan kepada siswa untuk meningkatkan kepercayaan diri. Tali *plurut* ini merupakan suatu permainan hasil modifikasi permainan ular tangga yang diciptakan sendiri oleh peneliti guna menunjang layanan. Dalam permainan tali *plurut* sama halnya dengan permainan ular tangga. Mekanisme permainan dimana setiap kotak angka, berisikan pertanyaan atau pernyataan, dimana harus dijawab dan dilakukan oleh siswa berdasarkan indikator kepercayaan diri.

Tali *plurut* dapat dimainkan pada layanan bimbingan klasikal ataupun kelompok. Permainan ini berupa bebaran besar dimana subjeknya adalah individu sendiri yang bermain dan menempati pada setiap kotak. Permainan ini mengasah keberanian siswa dan sikap percaya diri siswa dalam menjawab dan melakukan sesuatu sesuai perintah atau tantangan yang didapat. Permainan ini dapat dilakukan di berbagai jenjang dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu.

SIMPULAN

Permainan simulasi menjadi alternatif bagi guru BK untuk memberikan sebuah layanan khususnya bimbingan kelompok. Metode permainan menjadi hal yang mudah untuk dilaksanakan. Dalam konteks pendidikan, permainan simulasi bertujuan untuk menggali peran aktif siswa dalam aktivitas permainan secara terstruktur guna menumbuhkan keberanian, percaya diri, dan sikap mengambil keputusan yang tepat. Hasilnya layanan bimbingan kelompok dengan permainan simulasi berbantuan tali *plurut* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa.

SARAN

Penelitian ini bertujuan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan simulasi berbantuan permainan tali *plurut* menjadi alternatif yang menarik dan kreatif bagi guru BK dalam memberikan layanan. Berbagai media yang umum dapat digunakan seperti ular tangga, monopoli atau permainan lainnya yang dapat diintegrasikan dalam konsep layanan bimbingan dan konseling. Permainan tali *plurut* sebagai hasil modifikasi dari permainan ular tangga, secara konsep memiliki kesamaan namun secara fisik memiliki perbedaan. Permainan ini dapat diimplementasikan sesuai jenjang dan kebutuhan setiap individu. Adanya penelitian ini, mampu berkontribusi untuk pengembangan media permainan di sekolah yakni permainan tali *plurut* dalam meningkatkan kepercayaan diri. Media yang kreatif, membantu siswa memiliki wawasan dan keterampilan baru untuk meningkatkan kepercayaan diri sehingga individu dapat mengembangkan segala potensinya semaksimal mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. R., Setiyowati, A. J., & Nuswantari, M. (2023). *Kepercayaan Diri Siswa Kelas X Di SMA Brawijaya*. 3(11). <https://doi.org/10.17977/um067.v3.i11.2023.4>
- Aprilia, S. T., Siswono, H., & Sugiarto, M. A. (2024). Permainan Ular Tangga Edukasi untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 7(02), 127–136. <https://doi.org/10.46963/mash.v7i02.2158>
- Asmara, T. (2018). Peningkatan Kepercayaan Diri Berbicara Melalui Layanan

- Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 7(1), 2–7.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk%0APeningkatan>
- Berta, D. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi terhadap Kepercayaan Diri. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 2(3), 386–394.
- Cahyani, Ninda Ayu Putri, & Dkk. (2017). Efektivitas Teknik Permainan Simulasi dengan Menggunakan Media Dart Board untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo. *Jurnal Konseling Indonesia*, 3(1), 22–27.
<https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jki/article/view/1975/1551>
- Eka, D. (2020). Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Monopede Untuk Meningkatkan Percaya Diri Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Brebes. *JCOSE Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(02), 19–27.
<https://doi.org/10.24905/jcose.v2i02.56>
- Fajar, M., Nursabrina, L. R., & ... (2023). Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Ular Tangga Dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas X *Pendidikan Dan ...*, 688–695.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3962%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/3962/2782>
- Hartanti.M.Psi, D. J. (2022). Bimbingan Kelompok. In *Book*.
- Masnawati, E., Khotimah, A. K., & Aliyah, N. D. (2022). *Effective Strategies in Learning Islamic Cultural History for Cultivating Moral Values*. 1(1), 30–37.
- Herawati, H., Taufik, T., & Nashruddin, N. (2022). Pengaruh teknik learning contract terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 2(2), 101-112.
- Jannah, M., Alam, F. A., & Taufik, T. (2023). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa UPTD SMP Negeri 33 Barru. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(1), 27-38.
- Melfianora, M., & Si, M. (2019). Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dengan Studi Literatur. *Open Science Framework*, 12(1), 14–26.
- Mildawani, T. S. (2014). Membangun kepercayaan diri. *Jakarta Timur: Lestari Kiranatama*.
- Mughni, A. (2022). Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Permainan “Percayalah Padaku” Terhadap Kepercayaan Diri Peserta Didik. *IJoCE: Indonesian Journal of Counseling and Education*, 3(1), 22–28.
<https://www.jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/IJoCE/article/view/2721>
- Permata, D. G., Laily, F. N., Febriana, S., & Probowati, D. (2023). Keefektifan Permainan Simulasi Monopoli Untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas X Kuliner Smkn 3 Blitar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 1840–1847.
- Pranoto, H. (2016). UPAYA MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DI SMA NEGERI 1 SUNGKAI UTARA LAMPUNG UTARA. *Lentera Pendidikan LPPM UM Metro*, 1(1), 100–111.
- Rahmat, P. S. (2019). *Strategi belajar mengajar*. Pt. Scopindo Media Pustaka.
- Salam, N., Safei, S., & Jamilah, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf. *Jurnal Al-Ahya*, 1(1), 52–69.
- Salsa, A., Sapta Meiningsih, & Elisabeth Christiana. (2024). Penerapan Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Interaksi

- Dengan Teman Menggunakan Media Permainan Crossword Puzzle. *HELPER: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 41(2), 46–57. <https://doi.org/10.36456/helper.vol41.no2.a8928>
- Sarwan, A. (2018). Pengaruh Bimbingan Kelompok dan Harga Diri terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas X SMAN 5 Takengon Aceh Tengah. *Jurnal Diversita*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.31289/diversita.v4i1.1603>
- Taufik, T., Amir, A., & Syukur, N. A. N. (2023). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Online Terhadap Tingkat Keaktifan Siswa Sma Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 3(1), 45-54.
- Toy, R. O., & Malelak, E. O. (2023). Keefektifan Konseling Kelompok dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Remaja. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 8(2), 37–42. <https://doi.org/10.21067/jki.v8i2.7483>
- Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R. R. (2020). *Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Informasi*. 1986.