
**UPAYA PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI PADA SISWA KELAS VIII UPT
SMPN 10 MEDAN MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA KARTU DOMINO**

Atika Rahmadani¹, Khairina Ulfa Syaimi², Muhammad Faisal Husna³, Adelia Mauritia Shalsa⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

atikarahmadani1200@gmail.com¹, khairinaulfasyaimi12@gmail.com²,
faisal.husna@umnaw.ac.id³, adeliamauritias2033@gmail.com⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok menggunakan media kartu domino dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII-J UPT SMPN 10 Medan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah enam siswi yang sebelumnya teridentifikasi memiliki tingkat kepercayaan diri rendah berdasarkan hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD). Teknik pengumpulan data menggunakan skala kepercayaan diri, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor kepercayaan diri dari rata-rata 75 pada pra-siklus menjadi 94,83 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 101,33 pada siklus II. Satu siswi mencapai kategori tinggi pada siklus II, sementara lima siswi lainnya tetap dalam kategori sedang dengan peningkatan skor. Hasil ini membuktikan bahwa bimbingan kelompok dengan media kartu domino mampu menciptakan suasana yang interaktif, menyenangkan, dan mendukung proses pengembangan diri siswa, khususnya dalam aspek kepercayaan diri.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Kepercayaan Diri, Media Kartu Domino.

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of group guidance services using domino cards in increasing the self-confidence of class VIII-J students at UPT SMPN 10 Medan. The method used is Guidance and Counseling Action Research (PTBK) which is carried out in two cycles. The subjects of the study were six female students who were previously identified as having low self-confidence based on the results of the Student Needs Questionnaire (AKPD). Data collection techniques used a self-confidence scale, observation, and interviews. The results showed that there was an increase in self-confidence scores from an average of 75 in the pre-cycle to 94.83 in cycle I, and increased again to 101.33 in cycle II. One student reached the high category in cycle II, while the other five students remained in the moderate category with an increase in scores. These

results prove that group guidance with domino cards is able to create an interactive, fun atmosphere and support the process of student self-development, especially in terms of self-confidence.

Keywords: *Group Guidance, Self-Confidence, Domino Cards.*

A. PENDAHULUAN

Menurut Hulukati (2016) dalam Triana, dkk (2024) seorang individu dapat saja melewati berbagai kesempatan yang bernilai disebabkan kurangnya kepercayaan diri. Kurangnya kepercayaan diri merupakan salah satu penghambat terbesar dalam bertindak. Hal tersebut menyebabkan seseorang bukan hanya ragu untuk bertindak bahkan tidak bertindak sama sekali. Terdapat banyak individu yang memiliki potensi besar dalam dirinya, tetapi potensi itu tidak berkembang atau dimanfaatkan karena yang bersangkutan tidak memiliki kepercayaan diri.

Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan psikologis remaja, khususnya pada siswa sekolah menengah pertama. Pada usia siswa kelas VIII yang berada di usia sekitar 13-14 tahun, banyak perubahan fisik, emosional, dan sosial yang terjadi. Perubahan ini sering kali mempengaruhi sikap dan pola pikir anak terhadap dirinya sendiri, serta kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain. Pada tahap ini, siswa sering menghadapi tantangan dalam bidang akademik, hubungan pertemanan, hingga kegiatan ekstrakurikuler yang membutuhkan rasa percaya diri. Jika kepercayaan diri tidak terbentuk dengan baik, maka perkembangan kepribadian dan prestasi siswa pun dapat terhambat (Setiawan & Lestari, 2022).

Menurut Ghifani (2004) dalam Fatkuliza, dkk (2023) percaya diri adalah sikap penyesuaian diri dengan lingkungan akan kemampuan yang dimiliki. Kepercayaan diri sangat penting agar individu dapat mengembangkan potensi dan bakat yang dimilikinya. Seseorang dengan kepercayaan diri yang rendah cenderung menarik diri dari lingkungan sosial, merasa tidak mampu, dan cenderung menghindari tantangan yang sebenarnya dapat mendorong pertumbuhan diri (Dewi & Rachmawati, 2023). Oleh karena itu, penting untuk melakukan upaya yang tepat agar siswa dapat mengatasi perasaan negatif tersebut dan membangun kepercayaan diri mereka.

Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui bimbingan kelompok yang berfokus pada peningkatan kepercayaan diri. Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan

yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Artinya, semua peserta dalam kegiatan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran, dan lain sebagainya. Dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok menolong individu untuk dapat memahami bahwa orang-orang lain ternyata mempunyai kebutuhan-kebutuhan dan masalah-masalah yang berhubungan dengan aspek kepercayaan diri siswa. Karena di dalam bimbingan kelompok memfasilitasi siswa untuk bertukar pendapat, lebih mudah untuk menangkap persoalan yang di hadapinya dan cara mengatasinya.

Bimbingan kelompok memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi pengalaman, belajar dari teman sebaya, serta mendapatkan dukungan dalam proses membangun rasa percaya diri. Ketika dinamika kelompok dapat terbentuk sebagai jiwa yang mampu menghidupkan suasana dalam kelompok, maka para anggota dapat lebih meningkatkan pemahaman dirinya dan pemahaman akan topik yang dibahas yakni berkaitan dengan upaya peningkatan kepercayaan diri siswa. Proses ini membantu siswa menyadari bahwa mereka tidak sendirian dalam menghadapi masalah dan membuka ruang bagi mereka untuk tumbuh melalui diskusi serta refleksi bersama. Bimbingan kelompok juga meningkatkan kemampuan sosial siswa serta menumbuhkan rasa empati dan solidaritas antaranggota kelompok (Yunita, 2023).

Penggunaan media dalam bimbingan kelompok sangat relevan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Salah satu media yang menarik dan interaktif adalah permainan kartu domino. Domino merupakan permainan yang mudah dipahami dan dimainkan, serta dapat dirancang menjadi aktivitas yang melibatkan keterampilan sosial, komunikasi, dan pemecahan masalah. Permainan ini dapat dimodifikasi menjadi alat bantu untuk memfasilitasi komunikasi, interaksi sosial, dan refleksi diri secara menyenangkan. Dalam konteks bimbingan kelompok, permainan domino menciptakan suasana menyenangkan yang mampu mengurangi kecanggungan dalam kelompok, sehingga siswa menjadi lebih terbuka dalam mengekspresikan diri (Pratiwi & Nurhayati, 2022).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah penyampaian materi bimbingan yang bersifat abstrak, seperti pengembangan kepercayaan diri. Selain itu, kegiatan ini juga membantu siswa membangun hubungan

positif dengan teman sebaya yang pada akhirnya mendukung perkembangan kepercayaan diri mereka. Salah satu penelitian oleh Nurhasanah (2019) membuktikan bahwa penggunaan media permainan dalam bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Melalui penelitian ini penulis berusaha untuk mengidentifikasi efektivitas penggunaan media kartu domino dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII UPT SMPN 10 Medan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode bimbingan yang lebih efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa di sekolah.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). PTBK adalah suatu bentuk penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru pembimbing atau konselor di lingkungan sekolah untuk memperbaiki mutu layanan bimbingan dan konseling. Tujuannya adalah untuk meningkatkan efektivitas layanan, memperbaiki strategi intervensi, serta mencapai tujuan layanan secara optimal (Budiono S., 2021). Penelitian ini bersifat praktis, kontekstual, dan reflektif, karena berangkat dari permasalahan nyata yang dihadapi oleh peserta didik.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media kartu domino sebagai alat bantu dalam layanan bimbingan kelompok yang bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Permainan kartu domino dimodifikasi secara edukatif sehingga memfasilitasi interaksi sosial, komunikasi, dan refleksi diri siswa secara menyenangkan dan interaktif.

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah enam orang siswi kelas VIII-J UPT SMPN 10 Medan yang teridentifikasi memiliki tingkat kepercayaan diri rendah berdasarkan hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD). Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yakni dipilih berdasarkan kebutuhan layanan yang relevan dengan fokus penelitian.

Penelitian ini dirancang dalam dua siklus tindakan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu:

1. Perencanaan (Planning): menyusun perangkat layanan, menyusun media kartu domino, dan menyiapkan instrumen evaluasi.

2. Tindakan (Action): pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media yang telah disiapkan.
3. Observasi (Observation): pengamatan terhadap proses pelaksanaan layanan, respon siswa, dan dinamika kelompok.
4. Refleksi (Reflection): analisis hasil pelaksanaan tindakan untuk menentukan efektivitas dan perencanaan siklus berikutnya (Pernamasari, dkk., 2019).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan:

- 1) Skala kepercayaan diri untuk mengukur tingkat kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah tindakan.
- 2) Observasi untuk mengamati perilaku, partisipasi, dan perubahan sikap siswa selama proses bimbingan kelompok.
- 3) Wawancara dilakukan untuk menggali lebih dalam pengalaman siswa setelah mengikuti kegiatan layanan.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data dari skala kepercayaan diri dianalisis secara kuantitatif untuk melihat peningkatan skor antar siklus, sedangkan data observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif untuk mendukung temuan dan memahami dinamika perubahan perilaku siswa. Hasil dari masing-masing siklus digunakan sebagai dasar untuk perencanaan siklus berikutnya agar perbaikan layanan dapat dilakukan secara berkelanjutan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tiga tahapan, yaitu hasil pra-siklus, hasil siklus I, dan hasil siklus II. Tiap tahap menunjukkan perkembangan kepercayaan diri siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan media kartu domino. Data diperoleh melalui skala kepercayaan diri yang diberikan pada setiap siklus, disertai observasi dan wawancara sebagai data pendukung. Hasil ini memberikan gambaran mengenai efektivitas layanan yang diberikan terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa kelas VIII-J yang menjadi subjek penelitian.

Hasil Pra-Siklus

Hasil skala kepercayaan diri menunjukkan bahwa lima dari enam siswi berada dalam kategori rendah, dengan hanya dua siswi berada pada kategori sedang. Rata-rata skor berada di angka 75, yang berada di ambang bawah kategori sedang, mengindikasikan tingkat kepercayaan diri yang masih perlu ditingkatkan secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki keyakinan terhadap kemampuan dirinya sendirinya, cenderung ragu-ragu, serta menunjukkan perilaku sosial yang pasif dan menghindari dalam situasi tertentu.

Tabel I. Hasil Skala Kepercayaan Diri Pra-Siklus

No.	Nama (Inisial)	Skor Total	Tingkat Kepercayaan Diri
1.	AZ	84	Sedang
2.	DN	68	Rendah
3.	DS	72	Rendah
4.	ED	84	Sedang
5.	HA	72	Rendah
6.	SA	70	Rendah
Rata-rata skor: 75			

Keterangan

1. Skor 32-73 = Kategori rendah
2. Skor 74-116 = Kategori sedang
3. Skor 117-160 = Kategori tinggi

Hasil Siklus I

Setelah intervensi pertama, seluruh peserta menunjukkan peningkatan, di mana tidak ada lagi yang masuk dalam kategori rendah. Semua siswa berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor meningkat menjadi 94,83, menunjukkan dampak positif awal dari kegiatan bimbingan kelompok menggunakan media domino. Teknik diskusi, dinamika kelompok, dan permainan peran mulai membentuk keberanian siswi untuk mengekspresikan diri serta membangun interaksi dengan teman sebaya.

Tabel II. Hasil Skala Kepercayaan Diri Siklus I

No.	Nama (Inisial)	Skor Total	Tingkat Kepercayaan Diri
1.	AZ	110	Sedang
2.	DN	96	Sedang
3.	DS	77	Sedang
4.	ED	94	Sedang
5.	HA	108	Sedang
6.	SA	84	Sedang
Rata-rata skor: 94,83			

Keterangan

1. Skor 32-73 = Kategori rendah
2. Skor 74-116 = Kategori sedang
3. Skor 117-160 = Kategori tinggi

Hasil Siklus II

Pada siklus lanjutan, terdapat peningkatan lebih lanjut. Salah satu siswi (AZ) telah masuk ke kategori tinggi dengan skor 119, sedangkan siswi lainnya tetap dalam kategori sedang, namun dengan skor yang cenderung meningkat. Rata-rata keseluruhan naik menjadi 101,33, memperlihatkan efektivitas berkelanjutan dari intervensi yang dilakukan. Ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok lanjutan yang lebih intensif, terutama dengan penyisipan media kartu domino memperkuat keberhasilan layanan bimbingan kelompok. Siswi menunjukkan peningkatan dalam berbagai aspek, seperti partisipasi diskusi, kesiapan tampil di depan umum, dan keyakinan dalam menyampaikan pendapat.

Tabel II. Hasil Skala Kepercayaan Diri Siklus II

No.	Nama (Inisial)	Skor Total	Tingkat Kepercayaan Diri
1.	AZ	119	Tinggi
2.	DN	98	Sedang
3.	DS	100	Sedang
4.	ED	96	Sedang
5.	HA	101	Sedang

6.	SA	94	Sedang
Rata-rata skor: 101,33			

Keterangan

1. Skor 32-73 = Kategori rendah
2. Skor 74-116 = Kategori sedang
3. Skor 117-160 = Kategori tinggi

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan media kartu domino efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII-J. Terjadi peningkatan skor kepercayaan diri yang signifikan dari pra-siklus (rata-rata 75), siklus I (rata-rata 94,83), hingga siklus II (rata-rata 101,33). Data ini mengindikasikan adanya pergeseran dari kategori rendah menuju sedang, bahkan satu peserta mencapai kategori tinggi pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa intervensi yang dirancang berjalan efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Efektivitas layanan ini sejalan dengan teori bimbingan kelompok yang dikemukakan oleh Gazda, yaitu bahwa bimbingan kelompok mampu membantu siswa memahami diri sendiri, mengembangkan hubungan sosial yang sehat, dan meningkatkan keterampilan pribadi melalui dinamika kelompok. Melalui interaksi kelompok yang terbuka dan suportif, siswa merasa lebih diterima, sehingga mendorong mereka untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan rasa percaya diri (Khairuddin, 2025).

Penggunaan media kartu domino dalam bimbingan kelompok terbukti menjadi sarana yang menarik dan efektif. Permainan ini berhasil memecah kebekuan, menciptakan suasana santai, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Menurut Pratiwi dan Nurhayati (2022), media permainan yang dirancang edukatif dapat mengaktifkan partisipasi siswa dan memfasilitasi refleksi diri secara tidak langsung. Hal ini penting, terutama bagi siswa yang cenderung pasif atau kurang percaya diri dalam situasi sosial atau akademik.

Selama proses layanan berlangsung, terjadi peningkatan keterlibatan siswa dalam diskusi, keberanian menyampaikan pendapat, serta peningkatan inisiatif dalam mengikuti dinamika kelompok. Temuan ini sesuai dengan penelitian Rahayu (2023), yang

menyebutkan bahwa lingkungan belajar yang positif dan interaktif mampu meningkatkan persepsi diri positif siswa dan rasa percaya diri dalam menyampaikan ide.

Keberhasilan intervensi ini juga diperkuat oleh pendekatan yang menyenangkan dan tidak menggurui, yang sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa usia remaja awal. Pendekatan yang bersifat kognitif atau terlalu teoritis cenderung sulit diterima oleh siswa usia SMP, sehingga penggunaan permainan edukatif menjadi alternatif yang tepat (Setiawan & Lestari, 2022).

Penelitian ini juga konsisten dengan temuan Wahyuni & Lestari (2023), yang menyatakan bahwa permainan seperti domino dapat mendorong interaksi sosial dan pembentukan keterampilan interpersonal siswa. Aspek-aspek ini sangat penting dalam pembentukan kepercayaan diri, karena kepercayaan diri tidak hanya dibangun melalui pencapaian individu, tetapi juga melalui penerimaan sosial dan keberhasilan dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Hasil yang diperoleh juga mencerminkan bahwa intervensi yang sistematis, berkelanjutan, dan terencana dapat memberikan dampak nyata terhadap perubahan sikap siswa. Ini diperkuat oleh Sunardi (2023) dalam penelitiannya di SMP Negeri 1 Greged, yang menemukan bahwa kepercayaan diri siswa meningkat secara signifikan melalui bimbingan kelompok berbasis permainan selama beberapa sesi yang konsisten. Penguatan perilaku positif yang dilakukan secara bertahap terbukti lebih efektif dalam membentuk kepercayaan diri yang stabil.

Secara keseluruhan, bimbingan kelompok dengan media permainan edukatif seperti kartu domino tidak hanya menyenangkan, tetapi juga berdampak positif dalam meningkatkan aspek afektif siswa. Strategi ini dapat dijadikan alternatif pendekatan layanan yang lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa masa kini. Inovasi seperti ini sangat diperlukan agar layanan bimbingan dan konseling tetap relevan dan diminati oleh peserta didik.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media kartu domino terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII-J UPT SMPN 10 Medan. Peningkatan kepercayaan diri siswa terjadi secara bertahap dan

signifikan dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II. Rata-rata skor kepercayaan diri meningkat dari 75 (pra-siklus), menjadi 94,83 (siklus I), dan mencapai 101,33 (siklus II), dengan satu siswa berhasil mencapai kategori tinggi pada siklus akhir.

Layanan bimbingan kelompok memberikan ruang yang kondusif bagi siswa untuk saling berbagi, menerima umpan balik, dan belajar dari teman sebaya. Media kartu domino yang digunakan berhasil menciptakan suasana yang menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif, serta memfasilitasi refleksi diri dan interaksi sosial. Melalui pendekatan yang interaktif dan tidak menggurui, siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, dan menampilkan dirinya secara lebih terbuka.

Dengan demikian, inovasi penggunaan media permainan edukatif dalam layanan bimbingan kelompok dapat dijadikan sebagai strategi yang efektif dalam menangani permasalahan kepercayaan diri siswa di tingkat sekolah menengah pertama.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiono, S. (2021). Konseling Kreatif dan Inovasi dalam Penelitian Tindakan Bidang Bimbingan dan Konseling. *Action: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 1 (1), 62-68.
- Fakhriyah, S., & Herawati, D. (2020). Pengaruh Bimbingan Kelompok terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 13(1), 29-36.
- Khairuddin, K. (2025). Penerapan Konseling Bimbingan Kelompok Berbasis Pendekatan Humanistik Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Emosional Siswa. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 5(1), 459-464.
- Kurniawan, A. (2018). Penerapan Media Interaktif dalam Bimbingan Konseling untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Guidance: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 11(1), 30–36.
- Nurhasanah, R. (2019). Pengaruh Media Permainan terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa dalam Bimbingan Kelompok. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 4(2), 120–128.

- Pernamasari, dkk. (2019). Upaya Meningkatkan Pemahaman Self Management Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Pada Siswa Kelas X IPA SMA N 7 Kota Bengkulu. *Jurnal Psikodidaktika*. 4 (1). Hal 39-46.
- Pratiwi, D. F., & Nurhayati, S. (2022). Penggunaan Media Permainan Edukatif dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Inovatif*, 7(2), 112-119.
- Putra, D. P., & Astuti, A. (2021). Penggunaan Media Permainan untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 19(2), 98-107.
- Rahayu, F. R. (2023). Strategi Komunikasi Efektif Guru dalam Membentuk Kepercayaan Diri Siswa di MTs YPK Cijulang. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(1), 116-123.
- Rahayu, S., & Hidayah, N. (2022). Efektivitas Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Remaja. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 16(3), 210-218.
- Sari, M., & Hartati, S. (2020). Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 6(1), 45-51.
- Sari, N. P., & Febriana, T. (2022). Efektivitas Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Bimbingan Kelompok. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(2), 102-110.
- Setiawan, R., & Lestari, N. P. (2022). Tantangan Psikososial Siswa SMP dan Strategi Pengembangannya Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 23-34.
- Sunardi, D. (2023). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa dengan melalui Layanan Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas VIII-C SMP Negeri 1 Gregeed Kabupaten Cirebon Tahun Pelajaran 2023/ 2024. *Edulead:Journal of Education Management*, 5 (2), 22-30.
- Suryani, D. C. (2023). Peningkatan Kepercayaan Diri melalui Layanan Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas X PS2 SMK Negeri 1 Bandung. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 253-269.
- Triana, Y., dkk. (2024). Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Teknik Permainan Tongkat Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di SMPN 5 Dayun. *IJEDR: Indonesian Journal if Education and Development Research*, 2 (1), 504-514.

- Wahyuni, A., & Lestari, R. (2023). Penerapan Media Domino dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Psikologi Remaja*, 10(4), 122–130.
- Yunita, R. (2023). Penerapan Dinamika Kelompok dalam Layanan Bimbingan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Konseling dan Psikologi Pendidikan*, 11(1), 78-87.