ANTHOR
Education and Learning Journal
https://anthor.org/index.php/anthor
Email. anthor.Jurnal@gmail.com
E-ISSN: 2963 –198X P-ISSN: 2963–2498 | Halaman: 1506 - 1510 | Volume 5 Nomor 5 Tahun 2026

Penggunaan Permainan Ular Tangga dalam Layanan Bimbingan Klasikal untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VII

Informasi Naskah

Jauza Affifah[1]
Alissa Ulia Maharani[2]
Syarifuddin Dahlan[3]
Wira Apriyanti[4]

Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Indonesia[1,2,3]
SMP Negeri 7, Bandar Lampung, Indonesia[4]

jeaffh@gmail.com[1]
alissauliamaharani25@gmail.com[2]
syarifuddin.d@fkip.unila.ac.id[3]
wiraapriyanti64@guru.smp.belajar.id[4]

Abstrak
Penelitian tindakan bimbingan dan konseling ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan media permainan ular tangga dalam layanan bimbingan klasikal untuk mendukung pengembangan kepercayaan diri peserta didik kelas VII.10 SMP Negeri 7 Bandar Lampung tahun pelajaran 2026/2027. Sebanyak 32 peserta didik mengisi AKPD; berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, 21 peserta didik yang melaporkan merasa rendah diri dipilih sebagai peserta tindakan dan seluruhnya mengikuti pre-test, post-test I, serta post-test II. Rata-rata skor yang tercatat berturut-turut adalah 113,67; 130,43; dan 149,43, dengan selisih deskriptif keseluruhan 35,76 poin antara pre-test dan post-test II. Instrumen 47 butir diadopsi dari penelitian terdahulu dan ditelaah bersama dosen pembimbing untuk keterbacaan serta kesesuaian; penelitian ini tidak melakukan uji validitas dan reliabilitas baru. Karena itu, perubahan skor ditafsirkan secara deskriptif sesuai pedoman penskoran instrumen sumber, bukan sebagai bukti kausal efektivitas media.

Kata Kunci:
Bimbingan Klasikal, Permainan Ular Tangga, Kepercayaan Diri, Penelitian Tindakan.

Abstract
This Guidance and Counseling Action Research describes the use of a snakes-and-ladders game in classical guidance to support self-confidence among Grade VII.10 students at SMP Negeri 7 Bandar Lampung in the 2026/2027 school year. Thirty-two students completed the Student Needs Assessment Questionnaire (AKPD); based on the identified needs, 21 students who reported feeling inferior were selected for the intervention, and all 21 completed the pre-test, post-test I, and post-test II. The recorded mean scores were 113.67, 130.43, and 149.43, respectively, representing an overall descriptive difference of 35.76 points between pre-test and post-test II. The 47-item scale was adopted from an earlier study and reviewed with the supervising lecturer for readability and suitability; no new validity or reliability testing was conducted in this study. The score changes are therefore interpreted descriptively using the source instrument's scoring guide and do not establish the causal effectiveness of the media.

Keyword:
Classroom Guidance, Snakes-And-Ladders Game, Self-Confidence, Action Research.

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike* 4.0 *International* (CC BY-SA 4.0)

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya diarahkan pada pencapaian akademik, tetapi juga pada perkembangan pribadi dan sosial peserta didik. Pada masa remaja awal, peserta didik mulai mengenali identitas, kemampuan, serta posisi dirinya dalam lingkungan pertemanan dan sekolah. Kepercayaan diri menjadi salah satu aspek perkembangan yang perlu didukung karena berkaitan dengan kesediaan mencoba, mengemukakan pendapat, berpartisipasi dalam kegiatan, dan menghadapi tantangan. Kepercayaan diri tidak berarti seseorang selalu yakin atau tidak pernah ragu, melainkan mencakup keyakinan untuk bertindak dan belajar dari pengalaman.

Kepercayaan diri perlu dibedakan dari efikasi diri dan harga diri. Efikasi diri lebih khusus merujuk pada keyakinan seseorang bahwa dirinya mampu melaksanakan tindakan tertentu, sedangkan harga diri berkaitan dengan evaluasi terhadap nilai diri. Lestari (2025) dalam kajian sistematisnya menempatkan kepercayaan diri remaja sebagai konstruk multidimensional yang berkaitan dengan kesejahteraan, motivasi, kemampuan personal, dan cara menghadapi stres. Karena konstruk psikologis dapat didefinisikan dan diukur secara berbeda, interpretasi skor harus mengacu pada definisi operasional serta instrumen yang benar-benar digunakan.

Dalam konteks sekolah, layanan bimbingan dan konseling dapat membantu peserta didik mengenali potensi dan mengembangkan keterampilan pribadi maupun sosial. Layanan bimbingan klasikal memungkinkan materi diberikan secara terencana kepada kelompok kelas. Agar kegiatan tidak hanya bersifat

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

informatif, layanan dapat dipadukan dengan aktivitas yang melibatkan peserta didik secara aktif. Prasetyasari et al. (2025) membahas penggunaan metode Think Pair Share dalam layanan bimbingan klasikal untuk mengembangkan kepercayaan diri, sedangkan Muharam dan Dasalinda (2025) mengkaji layanan klasikal pada peserta didik SMK. Kedua penelitian tersebut memperlihatkan relevansi layanan klasikal, meskipun metode, jenjang peserta didik, dan konteksnya tidak sama dengan penelitian ini.

Salah satu media yang dapat dipertimbangkan ialah permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan pertanyaan atau aktivitas sesuai materi layanan. Wulandari dan Pravesti (2021) mengembangkan permainan Ular Tangga Keyakinan untuk mendukung efikasi diri siswa SMP. Sari dan Damayanti (2023) mengembangkan permainan ular tangga dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa SMP kelas IX, sementara Hasibuan (2025) mengkaji media ular tangga dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri. Studi-studi tersebut memiliki kedekatan pada penggunaan media, tetapi berbeda dalam bentuk layanan atau konstruk yang diukur. Oleh karena itu, temuan terdahulu menjadi dasar pertimbangan, bukan pengganti bukti empiris dari penelitian ini.

Pendekatan berbasis permainan juga telah digunakan dalam layanan klasikal. Nisa et al. (2024) melaporkan penggunaan game-based learning berbasis digital untuk meningkatkan efikasi diri siswa SMP, sedangkan Wardhani dan Dwikurningsih (2024) membahas game-based learning dengan media kartu dalam layanan klasikal untuk mengurangi insecurity. Penelitian tersebut memberi konteks bahwa aktivitas interaktif dapat dipadukan dengan layanan, tetapi hasil mengenai efikasi diri atau insecurity tidak dapat secara langsung disamakan dengan perubahan kepercayaan diri dalam penelitian ini. Penelitian dengan teknik problem-based learning dan role-playing juga memberi contoh alternatif aktivitas partisipatif (Astuti et al., 2024; Fadhila et al., 2025; Hidayat & Karim, 2024).

Kebutuhan lokal diidentifikasi melalui Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) pada 32 peserta didik kelas VII.10 SMP Negeri 7 Bandar Lampung tahun pelajaran 2026/2027. Sebanyak 21 peserta didik (65,6%) menyatakan merasa rendah diri, 23 peserta didik (71,9%) menyatakan belum mengetahui potensi dirinya, dan 18 peserta didik (56,3%) menyatakan belum memahami kelebihan dan kekurangannya. Data tersebut menunjukkan perlunya kegiatan yang membantu peserta didik memahami dirinya, tetapi AKPD berfungsi sebagai pemetaan kebutuhan dan tidak dengan sendirinya menjadi diagnosis atau ukuran langsung tingkat kepercayaan diri.

Identifikasi kebutuhan awal dilakukan terhadap 32 peserta didik yang mengisi Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD). Berdasarkan hasil AKPD, 21 peserta didik yang melaporkan merasa rendah diri dipilih sebagai peserta tindakan. Menurut peneliti, seluruh 21 peserta didik mengikuti pre-test, post-test I, dan post-test II. Hasil AKPD dilaporkan terpisah dari skor skala kepercayaan diri karena AKPD digunakan untuk memetakan kebutuhan awal, bukan sebagai ukuran langsung perubahan kepercayaan diri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) yang dirancang dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Fokus tindakan adalah penerapan layanan bimbingan klasikal dengan media permainan ular tangga untuk mendukung pengembangan kepercayaan diri. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas VII.10 SMP Negeri 7 Bandar Lampung pada tahun pelajaran 2026/2027.

Identifikasi kebutuhan awal melibatkan 32 peserta didik yang mengisi AKPD. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, 21 peserta didik yang melaporkan merasa rendah diri dipilih sebagai peserta tindakan. Menurut peneliti, seluruh 21 peserta didik menyelesaikan tiga tahap pengukuran, yaitu pre-test, post-test I, dan post-test II.

Teknik pengumpulan data meliputi AKPD, skala kepercayaan diri, dan dokumentasi. Skala kepercayaan diri terdiri atas 47 pernyataan dan diberikan pada tiga tahap: pre-test sebelum tindakan, post-test I setelah Siklus I, dan post-test II setelah Siklus II. Menurut peneliti, instrumen diadopsi dari penelitian sebelumnya dan ditelaah bersama dosen pembimbing dari segi keterbacaan serta kesesuaian. Penelitian ini tidak melakukan pengujian validitas dan reliabilitas ulang. Oleh karena itu, bukti pengujian instrumen dari penelitian sumber perlu dirujuk secara tepat, sedangkan penskoran butir negatif, jika ada, harus mengikuti pedoman asli instrumen.

Tindakan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pendukung dalam layanan bimbingan klasikal. Permainan ini dapat menjadi sarana untuk membahas pengenalan diri, potensi pribadi, keberanian mengemukakan pendapat, penerimaan diri, dan interaksi positif apabila kegiatan tersebut tercantum dalam rencana layanan yang benar-benar dilaksanakan. Rincian aktivitas, durasi, jumlah pertemuan, perubahan antarsiklus, serta respons peserta didik hanya dilaporkan apabila didukung oleh Rencana Pelaksanaan Layanan

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

(RPL), lembar observasi, dan catatan pelaksanaan yang tersedia. Informasi yang tersedia belum cukup untuk menjelaskan seluruh rincian pelaksanaan setiap siklus secara terperinci.

Analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata skor pada setiap tahap dan selisih antartahap. Rata-rata dihitung dengan rumus $\bar{X} = \Sigma X/N$, sedangkan perubahan skor dihitung dengan rumus $\Delta X = \bar{X}$ sesudah $- \bar{X}$ sebelum. Perubahan positif menunjukkan kenaikan rata-rata apabila skor yang lebih tinggi memang menandakan kepercayaan diri yang lebih tinggi sesuai pedoman instrumen. Data AKPD diringkas dalam frekuensi dan persentase. Tidak dilakukan klaim signifikansi statistik atau hubungan sebab-akibat karena informasi yang tersedia tidak memuat pengujian tersebut maupun kelompok pembanding.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan Pengembangan Kepercayaan Diri

Hasil AKPD memberikan gambaran awal tentang kebutuhan peserta didik kelas VII.10. Tabel 1 menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden menyatakan memiliki kebutuhan terkait rendah diri dan pemahaman diri. Persentase tertinggi terdapat pada butir belum mengetahui potensi diri (71,9%), diikuti perasaan rendah diri (65,6%) dan belum memahami kelebihan serta kekurangan diri (56,3%).

Tabel 1. Hasil AKPD terkait kebutuhan pengembangan diri

Aspek kebutuhan	Jumlah peserta didik	Persentase
Merasa rendah diri	21	65,6%
Belum mengetahui potensi diri	23	71,9%
Belum memahami kelebihan dan kekurangan diri	18	56,3%
Jumlah responden AKPD	32	100%

Sumber: Hasil pengolahan AKPD kelas VII.10 tahun pelajaran 2026/2027.

Temuan tersebut mendukung pemilihan fokus layanan yang menggabungkan pengenalan diri dan kesempatan berpartisipasi. Peserta didik yang belum mengenali potensinya mungkin memerlukan pengalaman untuk mengidentifikasi kekuatan diri dan memperoleh umpan balik yang membangun. Namun, jawaban AKPD tidak boleh diperlakukan sebagai diagnosis individual. Data tersebut hanya menunjukkan kebutuhan yang dilaporkan responden dan perlu dibaca bersama hasil instrumen khusus kepercayaan diri.

Kajian Lestari (2025) memberi kerangka bahwa kepercayaan diri remaja berkaitan dengan sejumlah aspek perkembangan dan perlu dipahami secara multidimensional. Novitasari et al. (2026) juga mengangkat layanan klasikal berbasis refleksi diri sebagai konteks pengembangan kepercayaan diri. Kedua sumber ini sejalan dengan kebutuhan untuk memberi ruang bagi peserta didik mengenali potensi, menilai pengalaman, dan membangun pemahaman diri; meskipun demikian, hasil lokal tetap harus ditentukan berdasarkan data penelitian yang bersangkutan.

Perubahan Rata-Rata Skor Kepercayaan Diri

Pengukuran kepercayaan diri dilakukan sebelum tindakan, setelah Siklus I, dan setelah Siklus II terhadap 21 peserta didik yang mengikuti tindakan. Rekapitulasi skor mencatat rata-rata 113,67 pada pre-test, 130,43 pada post-test I, dan 149,43 pada post-test II. Nilai tersebut menunjukkan kenaikan deskriptif sebesar 16,76 poin dari pre-test ke post-test I dan 19,00 poin dari post-test I ke post-test II, dengan selisih keseluruhan 35,76 poin antara pre-test dan post-test II. Interpretasi ini mengacu pada rekapitulasi skor yang tersedia dan tetap bergantung pada kesesuaian penskoran dengan pedoman instrumen.

Tabel 2. Rekapitulasi sementara rata-rata skor kepercayaan diri

Tahap pengukuran	Rata-rata skor
Pre-test	113,67
Post-test I	130,43
Post-test II	149,43

Sumber: Rekapitulasi skor 21 peserta didik pada pre-test, post-test I, dan post-test II.

Berdasarkan angka pada Tabel 2, rata-rata skor meningkat sebesar 16,76 poin dari pre-test ke post-test I dan sebesar 19,00 poin dari post-test I ke post-test II. Selisih antara pre-test dan post-test II adalah 35,76 poin. Perhitungan ini menggambarkan nilai dalam rekapitulasi yang tersedia, tetapi tidak dengan sendirinya membuktikan bahwa perubahan tersebut disebabkan oleh tindakan. Hasil perlu ditafsirkan dengan mempertimbangkan ketepatan skor individual, jumlah peserta didik yang datanya lengkap pada setiap tahap pengukuran, dan prosedur penskoran instrumen.

Tabel 3. Perubahan rata-rata skor antartahap

Perbandingan	Rata-rata awal	Rata-rata berikutnya	Perubahan
Pre-test ke post-test I	113,67	130,43	+16,76

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

Post-test I ke post-test II	130,43	149,43	+19,00
Pre-test ke post-test II	113,67	149,43	+35,76

Sumber: Perhitungan berdasarkan rekapitulasi sementara skor.

Rekapitulasi yang tersedia menunjukkan rata-rata skor yang lebih tinggi pada setiap tahap pengukuran berikutnya. Pola ini menggambarkan skor yang dilaporkan untuk 21 peserta tindakan, tetapi tidak dengan sendirinya membuktikan bahwa tindakan menyebabkan perubahan tersebut. Skor perlu ditafsirkan berdasarkan pedoman instrumen, termasuk pembalikan skor pada butir negatif jika dipersyaratkan. Karena itu, hasil ini disajikan sebagai perubahan deskriptif dan bukan sebagai bukti efektivitas kausal.

Relevansi Permainan Ular Tangga dalam Layanan Klasikal

Permainan ular tangga memiliki alur, aturan, giliran, dan ruang untuk memasukkan pertanyaan yang dapat dikaitkan dengan tujuan layanan. Jika pertanyaan dirancang secara tepat, permainan berpotensi menjadi sarana untuk melatih peserta didik mengenali kemampuan, menimbang respons terhadap situasi, dan menyampaikan pendapat. Namun, media permainan tidak otomatis menumbuhkan kepercayaan diri. Peran fasilitator, suasana aman, kesesuaian materi, kesempatan berpartisipasi, dan refleksi setelah bermain tetap penting.

Wulandari dan Pravesti (2021) mengembangkan permainan Ular Tangga Keyakinan untuk efikasi diri siswa SMP. Kesamaan penelitian tersebut terletak pada penggunaan media ular tangga untuk mendukung aspek psikologis, tetapi efikasi diri bukan konstruk yang identik dengan kepercayaan diri. Sari dan Damayanti (2023) serta Hasibuan (2025) lebih dekat pada topik kepercayaan diri dan media ular tangga, tetapi keduanya menggunakan layanan bimbingan kelompok, sedangkan penelitian ini berfokus pada layanan klasikal. Perbedaan bentuk layanan tersebut harus diperhitungkan saat membandingkan temuan.

Studi Nisa et al. (2024) mengenai game-based learning dan efikasi diri serta Wardhani dan Dwikurningsih (2024) mengenai media kartu untuk mengurangi insecurity menunjukkan variasi penerapan aktivitas berbasis permainan dalam layanan klasikal. Sementara itu, Prasetyasari et al. (2025) menggunakan Think Pair Share dan Astuti et al. (2024) menggunakan problem-based learning untuk konteks pengembangan kepercayaan diri. Literatur tersebut memperlihatkan bahwa partisipasi aktif dapat dirancang melalui berbagai pendekatan. Namun, penelitian-penelitian itu tidak membuktikan secara langsung efektivitas permainan ular tangga pada kelompok yang dikaji di sini.

Secara praktis, media ular tangga sebaiknya digunakan sebagai bagian dari rangkaian layanan yang memiliki tujuan jelas, pertanyaan sesuai usia, instruksi yang mudah dipahami, dan refleksi yang menghubungkan pengalaman permainan dengan situasi sehari-hari. Peserta didik perlu diberi kesempatan untuk menjawab tanpa dipermalukan, dan tidak boleh dipaksa mengungkapkan pengalaman pribadi yang sensitif. Kepercayaan diri juga tidak seharusnya dinilai hanya dari frekuensi berbicara di depan kelas karena karakteristik individu dan konteks sosial dapat memengaruhi perilaku yang terlihat.

Batas Interpretasi Temuan

AKPD diisi oleh 32 peserta didik untuk mengidentifikasi kebutuhan yang mereka laporkan. Berdasarkan hasil AKPD, 21 peserta didik yang menyatakan merasa rendah diri dipilih untuk mengikuti tindakan. Menurut peneliti, seluruh 21 peserta didik mengikuti ketiga tahap pengukuran. Rata-rata skor yang tercatat meningkat dari 113,67 pada pre-test menjadi 130,43 pada post-test I dan 149,43 pada post-test II. Perubahan tersebut bersifat deskriptif dan harus ditafsirkan dengan mempertimbangkan karakteristik instrumen, prosedur penskoran, serta dokumentasi pelaksanaan setiap siklus.

Penelitian Anjani et al. (2026) menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan teknik problem solving dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Dalam penelitian tersebut, persentase peserta didik yang mencapai kategori kepercayaan diri tinggi meningkat dari 46,15% pada pra-siklus menjadi 69,23% pada siklus I dan 84,62% pada siklus II. Temuan ini memberikan pembanding empiris bagi penelitian ini mengenai peningkatan kepercayaan diri melalui layanan bimbingan klasikal. Meskipun menggunakan teknik yang berbeda, kedua penelitian memiliki fokus yang sama, yaitu pengembangan kepercayaan diri peserta didik melalui layanan bimbingan. Hasil kedua penelitian tetap perlu dipahami sesuai dengan karakteristik subjek, teknik layanan, dan instrumen pengukuran masing-masing.

KESIMPULAN

Hasil AKPD menunjukkan adanya kebutuhan terkait kepercayaan diri dan pemahaman diri pada peserta didik kelas VII.10: 21 dari 32 peserta didik (65,6%) melaporkan merasa rendah diri, 23 (71,9%) belum mengetahui potensi diri, dan 18 (56,3%) belum memahami kelebihan serta kekurangan diri. Berdasarkan hasil AKPD, 21 peserta didik yang melaporkan merasa rendah diri dipilih untuk mengikuti tindakan dan, menurut

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

peneliti, seluruhnya menyelesaikan tiga tahap pengukuran. Rekapitulasi skor mencatat rata-rata 113,67 pada pre-test, 130,43 pada post-test I, dan 149,43 pada post-test II. Kenaikan tersebut menggambarkan perubahan skor yang tercatat, tetapi tidak cukup untuk menyimpulkan bahwa media permainan ular tangga menjadi penyebab perubahan tersebut.

Media permainan ular tangga dapat digunakan sebagai kegiatan pendukung dalam layanan bimbingan klasikal apabila pertanyaan, fasilitasi, dan refleksinya selaras dengan tujuan layanan serta menciptakan suasana yang aman bagi peserta didik. Pelaporan penelitian perlu menjelaskan dasar pemilihan peserta, sumber dan karakteristik instrumen, bukti validitas dan reliabilitas dari penelitian asal secara tepat, pedoman penskoran, serta dokumentasi faktual pelaksanaan dan refleksi pada setiap siklus. Dengan keterbatasan informasi yang tersedia, temuan sebaiknya dipahami sebagai gambaran deskriptif perubahan skor, bukan sebagai bukti efektivitas kausal.

REFERENSI

Afriani, M. A., Rimayati, E., Muslikah, M., & Baihaqi, M. A. (2025). The efforts to improve the self-confidence of vocational high school students using classical guidance services with a project-based learning model. QUANTA: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan, 9(2), 156–163. https://doi.org/10.22460/quanta.v9i2.6013

Anjani, I. A., Trisnani, R. P., & Purnamasari, J. (2026). Peningkatan kepercayaan diri peserta didik melalui layanan bimbingan klasikal teknik problem solving. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(3). https://doi.org/10.23969/jp.v11i3.61057

Astuti, R. H. Y., Suhendri, S., & Indraswati, V. (2024). Upaya meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas IX H melalui bimbingan klasikal model problem-based learning di SMP Negeri 1 Semarang. Educatio, 19(1), 200–209. https://doi.org/10.29408/edc.v19i1.25807

Fadhila, N., Wastuti, S. N. Y., & Astuti, S. (2025). The application of problem-based learning techniques in classical services to increase self-confidence. Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains, 5(2), 226–232. https://doi.org/10.58432/algebra.v5i2.1267

Hasibuan, N. C. C. (2025). Implementation of group guidance using snakes and ladder media self confidence to improve self confidence. Indonesian Counseling and Psychology, 5(2), 373–380. https://doi.org/10.24114/icp.v5i2.65963

Hidayat, D. M., & Karim, A. (2024). Meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui intervensi role-playing dalam bimbingan klasikal. KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapannya, 6(1), 26–31.

Lestari, T. (2025). A systematic review of self-confidence in adolescents. Global Journal of Guidance and Counseling in Schools: Current Perspectives, 15(2), 105–120. https://doi.org/10.18844/gjgc.v15i2.9840

Muharam, M. A., & Dasalinda, D. (2025). Effect of classical guidance services on self-confidence of grade XI vocational students. Inovasi Kurikulum, 22(3). https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.89

Nisa, F., Sumaryani, R., & Hariyadi, S. (2024). Efektivitas bimbingan klasikal metode game-based learning berbasis digital dalam meningkatkan efikasi diri siswa. Jurnal Konseling Indonesia, 9(2), 69–76. https://doi.org/10.21067/jki.v9i2.10183

Novitasari, D., Wardani, S. Y., & Anggraini, A. (2026). Peningkatan kepercayaan diri siswa melalui layanan bimbingan klasikal berbasis refleksi diri. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(3). https://doi.org/10.23969/jp.v11i3.65918

Prasetyasari, A., Dewi, W. N. A., Haksasi, B. S., Kibtyah, M., & Hidayat, R. (2025). Classical guidance services think-pair-share method in increasing student self-confidence. Journal of Advanced Guidance and Counseling, 6(1), 57–68. https://doi.org/10.21580/jagc.2025.6.1.27073

Sari, R. O., & Damayanti, S. (2023). Pengembangan permainan ular tangga dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa SMP kelas IX. QUANTA: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan, 7(1), 15–21. https://doi.org/10.22460/quanta.v7i1.3474

Wardhani, D. Y., & Dwikurningsih, Y. (2024). Reducing insecurity through classical guidance services with game-based learning method and card game media. Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling: Teori dan Praktik), 8(1), 10–19. https://doi.org/10.26740/bikotetik.v8n1.p10-19

Wulandari, D. P., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan permainan ular tangga keyakinan dalam peningkatan efikasi diri siswa SMP. Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 11(1), 95–105. https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i1.8882