



## Upaya Meningkatkan Percaya Diri melalui Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Siswa Kelas X IPS 1 SMAN 7 Yogyakarta

Rifki Maulana<sup>1\*</sup>, Hardi Prasetiawan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta

Email: [rifki2107163118@webmail.uad.ac.id](mailto:rifki2107163118@webmail.uad.ac.id)<sup>1</sup>, [hardi.prasetiawan@bk.uad.ac.id](mailto:hardi.prasetiawan@bk.uad.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). Penelitian tindakan pada hakikatnya merupakan rangkaian "riset-tindakan" yang dilakukan dalam rangkaian guna memecahkan masalah. Penelitian ini mengkaji masalah percaya diri peserta didik yang masih rendah. Selanjutnya diberikan tindakan berupa penerapan layanan bimbingan kelompok Teknik permainan simulasi. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 7 Yogyakarta. Subjek penelitian adalah siswa kelas X IPS 1 yang berjumlah 30 siswa mengalami masalah terkait percaya diri. Hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu diperoleh kenaikan nilai yang signifikan, dengan hasil rata-rata pra siklus 43%, siklus I: 60 %, siklus II: 71%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok Teknik permainan simulasi dalam upaya meningkatkan percaya diri siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 7 Yogyakarta terdapat adanya peningkatan percaya diri siswa.

**Kata Kunci :** *Bimbingan Kelompok, permainan simulasi, Percaya diri*

### Abstract

This research is a Guidance and Counseling Action Research (PTBK). Action research is essentially a series of "action-research" carried out in a series to solve problems. This study examines the problem of students' low self-confidence. Next, action is given in the form of implementing group guidance services in simulation game techniques. This research was conducted at SMA Negeri 7 Yogyakarta. The research subjects were students of class X IPS 1, totaling 30 students experiencing problems related to self-confidence. The results of the research carried out were obtained a significant increase in value, with an average result of 43% pre-cycle, first cycle: 60%, second cycle: 71%. From the results of the study, it can be concluded that the simulation game technique group guidance service in an effort to increase the self-confidence of students in class X IPS 1 SMA Negeri 7 Yogyakarta there is an increase in student confidence.

**Keywords:** *Classical Guidance, Problem Based Learning, Academic Procrastinatio.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan dalam perspektif kebijakan, kita telah memiliki rumusan formal dan operasional, sebagaimana termaktub dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pelayanan bimbingan dan konseling agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sekolah merupakan salah satu tempat pendidikan untuk dapat mengembangkan diri melalui layanan bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan dan konseling yang merupakan kegiatan bantuan dan tuntunan yang diberikan kepada individu pada umumnya dan peserta didik pada khususnya dalam rangka meningkatkan mutunya. Peserta didik dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga dapat

meningkatkan kualitas diri dengan menjadi pribadi yang mandiri, percaya diri, dan bertanggung jawab. Suatu kenyataan yang tidak dapat dielakkan bahwa dalam proses pelayanan bimbingan dan konseling sering timbul berbagai masalah pada diri peserta didik, seperti yang terjadi di SMA Negeri 7 Yogyakarta berdasarkan hasil observasi guru Bimbingan dan Konseling, misalnya kurangnya keaktifan peserta didik saat mengikuti pelajaran dan ada beberapa peserta didik yang saat dipilih untuk berbicara di depan kelas tiba-tiba menjadi gugup, tidak berbiacara sama sekali atau bahkan menolak untuk maju.

Kurang percaya diri dapat menghambat pengembangan potensi diri. Individu yang kurang percaya diri akan menjadi pesimis dalam menghadapi tantangan, takut dan ragu-ragu dalam menyampaikan gagasan, bimbang dalam menentukan pilihan dan sering membandingkan dirinya dengan orang lain. Penelitian yang dilakukan oleh Emria Fitri, Nilma Zola, Ildil Ildil (2018) yang berjudul "Profil Percaya diri Remaja Serta Faktor-Faktor yang Mempengaruhi". Hasil penelitian sebagian besar kepercayaan remaja berada dalam kategori sedang, dan aspek yang paling berkontribusi terhadap kepercayaan remaja yaitu sebesar 23,04%.

Peran guru bimbingan dan konseling /konselor terkait dengan pengembangan diri siswa yang sesuai dengan kebutuhan, potensi bakat, minat dan kepribadian siswa disekolah. Adapun tugas-tugas yang dimiliki oleh seorang guru bimbingan dan konseling atau konselor yang ditemukan oleh Salahudin (dalam Putra, A. R. B. 2015). Bimbingan klasikal merupakan layanan bantuan bagi siswa melalui kegiatan secara klasikal yang disajikan secara sistematis, dalam rangka membantu siswa mengembangkan potensinya secara optimal. Bimbingan klasikal dapat membantu siswa dalam menyesuaikan diri, mengambil keputusan untuk hidupnya sendiri, mampu beradaptasi dalam kelompoknya, mampu meningkatkan harga diri, konsep diri, dan mampu menerima support dan memberikan support pada temannya.

Menurut Sukardi dalam Hidayat, F., Zamroni, E., & Sucipto, S. (2018). bimbingan kelompok yaitu layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama- sama memperoleh berbagai bahan dari nara sumber tertentu (terutama dari pembimbing atau konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari- hari baik individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

Berdasarkan dari pemaparan penelitian tersebut maka penulis menyimpulkan bahwa permainan simulasi merupakan intervensi yang aplikatif dalam mengatasi masalah-masalah yang tedapat dalam rasa percaya diri. sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Upaya Bimbingan Kelompok melalui Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa.

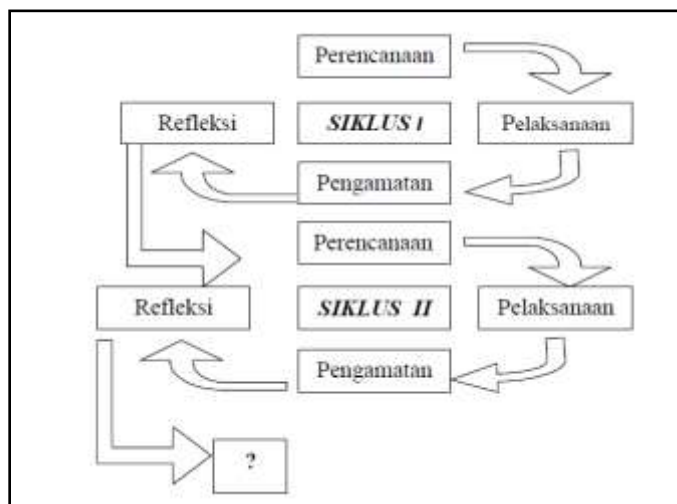
## **METODE**

### ***Rancangan Penelitian***

Penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* (CAR) adalah proses pengkajian masalah bimbingan di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut (Sanjaya, 2009: 26).

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:8), penelitian tindakan merupakan penelitian yang dilakukan oleh seseorang tanpa pengubah sistem pelaksanaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) yang merupakan suatu kegiatan untuk mempelajari suatu masalah, mencari solusi, serta melakukan perbaikan dengan menerapkan suatu tindakan nyata yaitu diberikannya layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan perencanaan karir siswa. Selanjutnya diberikan tindakan berupa penerapan layanan bimbingan klasikal model *Problem Based Learning* (PBL). Adapun Model dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut:

Gambar 1 Model Penelitian Tindakan



**Sumber Data**

**Analisis Kebutuhan Peserta Didik (AKPD)**

Analisis Kebutuhan Peserta didik (AKPD) mengenai permasalahan yang terjadi saat ini bahwa ditemukan dari 36 peserta didik kelas X Ips 1 terdapat 30 siswa kurang percaya diri.

**Teknik pengumpulan Data**

**Angket**

Penelitian ini akan menggunakan angket variabel percaya diri diukur dengan angket Percaya diri. Angket ini dipergunakan dalam penelitian untuk mengukur tingkat percaya diri siswa kelas X Ips 1 di SMA Negeri 7 Yogyakarta.

**Tabel 1.** Skor Jawaban Responden Terhadap Instrumen

NO	Alternatif Jawaban	Skor Jawaban	
		<i>Favorable (F)</i>	<i>Unfavorable (UF)</i>
1	Sangat Sesuai	4	1
2	Sesuai	3	2
3	Tidak Sesuai	2	3
4	Sangat Tidak Sesuai	1	4

Peneliti menggunakan instrumen percaya diri yang sudah diuji validitas dan reliabilitas dalam penelitian relevan (dalam rifki maulana, 2019) yang berjudul “Efektifitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Pendekatan REBT Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pajangan”.

### Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini penulis menggunakan analisis data deskriptif kualitatif, penilaian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menjelaskan tentang percaya diri siswa yang diperoleh dari hasil pengamatan selama proses pemberian layanan berdasarkan hasil persentase skor terhadap peningkatan percaya diri siswa yang menggunakan angket. Sedangkan, teknik analisis persentase dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Hal ini dilihat dari seberapa persentase tingkat keberhasilan yang ingin dicapai dilihat dari peningkatan percaya diri siswa. Menurut Hidayat Dede dan Aip Badrujaman (2020:171) rumus analisis persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Dimana : P = Angka pengurangan prokrastinasi akademik  
f = Jumlah peserta didik yang mengalami perubahan  
n = Jumlah seluruh peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pada tahap pra siklus persentase percaya diri siswa secara klasikal berjumlah 8 peserta didik. Sedangkan peserta didik yang tingkat percaya dirinya tinggi terdapat 3 peserta didik dan ada 19 peserta didik memiliki tingkat percaya diri yang sedang. Hal ini menunjukkan dari kriteria percaya diri siswa tergolong **rendah**.

Tabel 2. Tingkat Percaya diri pada Pra Siklus

Tingkat Persentase	Tingkat Percaya Diri	Banyak Peserta didik	Jumlah	Rata-rata percaya diri
81% - 100%	Sangat Tinggi	0	1304	43%
63% - 81%	Tinggi	3		
44% - 62%	Sedang	19		
25% - 43%	Rendah	8		
15% - 33%	Sangat rendah	0		
<b>Jumlah</b>		30		

Selanjutnya menunjukkan adanya percaya diri peserta didik dengan adanya tindakan siklus I melalui layanan Teknik permainan simulasi. Hal ini menunjukkan keberhasilan layanan bimbingan kelompok dengan kriteria percaya diri siswa tergolong **sedang** ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 3. Tingkat Percaya diri siswa Setelah diberikan Tindakan Siklus I

Tingkat Persentase	Tingkat Percaya diri	Banyak Peserta didik	Jumlah	Rata-rata Percaya diri
81% - 100%	Sangat Tinggi	0	482	60%
63% - 81%	Tinggi	3		
44% - 62%	Sedang	5		
25% - 43%	Rendah	0		
15% - 33%	Sangat rendah	0		
<b>Jumlah</b>		8		

**Tabel 4.** Perbandingan Data Persentase Pra Siklus dan Siklus I Percaya diri siswa

Kategori	Pra Siklus		Siklus I	
	f	%	F	%
ST (Sangat Tinggi)	0	43%	0	60%
T (Tinggi)	3		3	
S (Sedang)	19		5	
R (Rendah)	8		0	
SR (Sangat Rendah)	0		0	
Total	30		8	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa 5 peserta didik yang memiliki tingkat percaya diri dalam kategori sedang, dan 3 peserta didik dalam kategori tinggi. Oleh karena itu peneliti akan melakukan tahap selanjutnya yaitu siklus II, dikarenakan hasil siklus I belum mencapai titik minimal dari keberhasilan yaitu kategori **sedang**. Menunjukkan adanya peningkatan percaya diri siswa dengan adanya tindakan siklus II melalui layanan Teknik permainan simulasi. Hal ini menunjukkan keberhasilan layanan bimbingan kelompok dengan kriteria percaya diri tergolong **tinggi**.

**Tabel 5.** Tingkat Percaya diri siswa pada Siklus II

Tingkat Persentase	Tingkat Percaya diri	Banyak Peserta didik	Jumlah	Rata-rata Percaya diri
81% - 100%	Sangat Tinggi	0	567	71%
63% - 81%	Tinggi	7		
44% - 62%	Sedang	1		
25% - 43%	Rendah	0		
15% - 33%	Sangat rendah	0		
<b>Jumlah</b>		8		

**Tabel 6.** Perbandingan Data Persentase Siklus I dan Siklus II Percaya diri siswa

Kategori	Siklus I		Siklus II	
	f	%	F	%
ST (Sangat Tinggi)	0	60%	0	71%
T (Tinggi)	3		7	
S (Sedang)	5		1	
R (Rendah)	0		0	

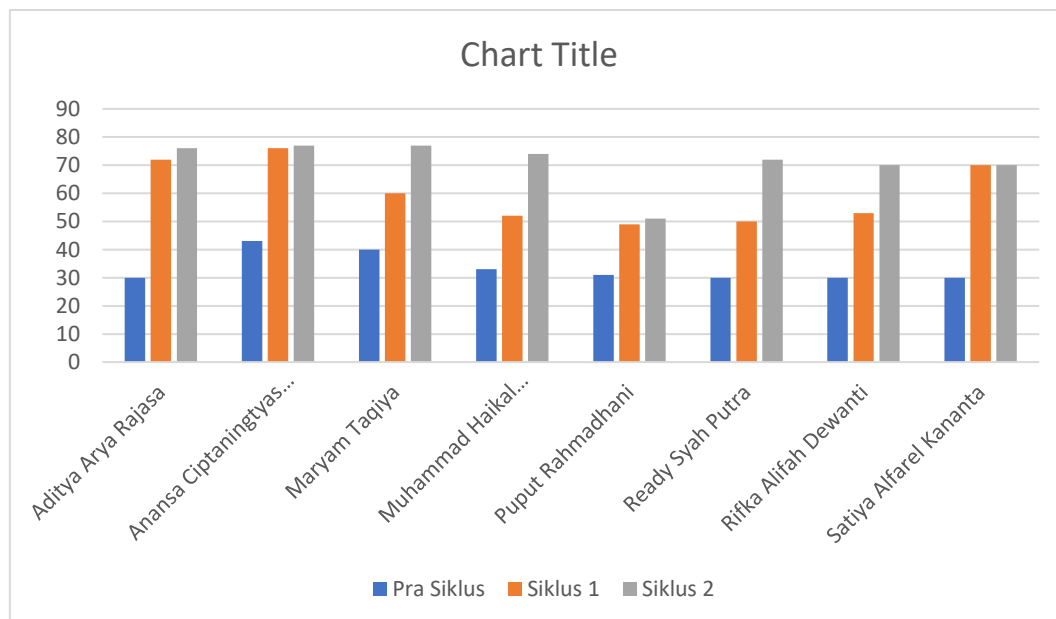
SR (Sangat Rendah)	0		0	
	8		8	

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa setelah dilakukannya bimbingan kelompok dengan Teknik permainan simulasi pada siklus ke II, para peserta didik sudah mulai menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dibuktikan dari ke 5 peserta didik, semua memiliki percaya diri dalam kategori yang **sedang**. Dan 7 peserta didik ( 90%) masuk kategori **tinggi**.

**Tabel 7.** Perbandingan Persentase percaya diri siswa antara Pra Siklus, Hasil Siklus 1 dan Siklus II

Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%	F	%
ST (Sangat Tinggi)	0	43%	0	60%	0	71%
T (Tinggi)	3		3		7	
S (Sedang)	19		5		1	
R (Rendah)	8		0		0	
SR (Sangat Rendah)	0		0		0	

**Gambar 1.** Diagram Perbandingan percaya diri siswa antara Pra Siklus, Hasil Siklus 1 dan Siklus II



Berdasarkan tabel dan digambarkan dengan diagram grafik diatas pada setiap siklusnya peserta didik mengalami peningkatan percaya dirinya. dimana pada tahap kondisi awal atau pra penelitian peserta didik dalam kategori **rendah** masih terdapat 8 peserta didik, kemudian setelah diberikan tindakan disiklus I kategori **sedang** telah mengalami peningkatan dengan pencapaian terdapat 5 peserta didik. Pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu terdapat 7 peserta didik dalam kategori **tinggi**

### Pembahasan

Pemberian layanan bimbingan kelompok Teknik permainan simulasi ini menggunakan 2 siklus untuk meningkatkan percaya diri peserta didik di kelas x ips 1 sma negeri 7 yogyakarta, dan pada setiap siklusnya,

peserta memiliki peningkatan. hasil pengolahan data berdasarkan observasi kondisi awal (pra tindakan) setelah pemberian layanan bimbingan kelompok, mendapat hasil dalam kategori **rendah** atau dalam persentasenya yaitu diangka 43% yang artinya setengah dari jumlah partisipan masih bisa dikatakan rendah dalam hal percaya diri. Terdapat adanya peningkatan percaya diri peserta didik dengan adanya tindakan siklus 1 melalui layanan Teknik permainan simulasi. Hal ini menunjukkan keberhasilan layanan kelompok dengan kriteria percaya diri peserta didik tergolong **sedang**.

Peneliti melakukan evaluasi terhadap keseluruhan pelaksanaan proses pemberian layanan kelompok dengan Teknik permainan simulasi mulai dari keberhasilan, hambatan yang dihadapi beserta cara untuk menanggulangnya. Tahap ini sangat berguna untuk menentukan perencanaan pada siklus berikutnya.

Secara keseluruhan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan Teknik simulasi pada siklus I berjalan dengan baik dan lancar serta sesuai dengan rencana pelaksanaan tindakan yang telah disusun peneliti. Kondisi kerjasama peserta didik pada siklus I ini tidak lepas dari adanya faktor dalam layanan bimbingan kelompok dengan Teknik permainan simulasi. Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan percaya diri peserta didik dengan adanya tindakan siklus I melalui layanan Teknik permainan simulasi. Hal ini menunjukkan keberhasilan layanan bimbingan kelompok dengan kriteria percaya diri peserta didik tergolong **tinggi**. Proses pemberian layanan bimbingan kelompok Teknik permainan simulasi upaya meningkatkan percaya diri siswa kelas x ips 1 di sma negeri 7 yogyakarta berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, yaitu adanya **peningkatan** percaya diri mencapai indikator keberhasilan yang dituju.

## KESIMPULAN

Tingkat percaya diri peserta didik dalam proses bimbingan kelompok menggunakan Teknik permainan simulasi dapat meningkat. Kesimpulan tersebut dapat dibuktikan dengan membandingkan data akhir siklus. Dari data hasil angket percaya diri pada akhir siklus diperoleh kenaikan nilai yang signifikan, artinya layanan bimbingan kelompok menggunakan Teknik permainan simulasi memiliki peningkatan dengan hasil rata-rata pra siklus 43%, siklus I : 60 %, siklus II : 71%

Proses pemberian layanan bimbingan kelompok Teknik permainan simulasi dalam upaya meningkatkan percaya diri peserta didik di kelas x ips 1 sma negeri 7 yogyakarta, terdapat adanya **peningkatan** percaya diri dengan mencapai indikator keberhasilan yang dituju yaitu dimana terdapat peningkatan percaya diri peserta didik. Hal itu dibuktikan dengan grafik yang signifikan dari awal hingga proses akhir siklus 2 yang dilaksanakan sesuai dengan tahapan rencana dan tindakan yang telah disusun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalliah, A., & Yunita, R. (2021). PERAN KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI DALAM MEWUJUDKAN KEPERIBADIAN ANAK DENGAN MEDIA PERMAINAN SIMULASI PERAN DI PANTI ASUHAN SAKINAH. *Jurnal Akrab Juara*, 6(4), 1-16.
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asiyah, A., Walid, A., & Kusumah, R. G. T. (2019). Pengaruh Rasa Percaya Diri Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3), 217-226.
- AZAHRA, S. A. (2021). *PELAKSANAAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN SIMULASI DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL PESERTA DIDIK ANGGOTA EKSTRAKURIKULER KIR DI SMAN 1 BANDAR SRIBHAWONO TAHUN PELAJARAN 2019/2020* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Dharma Wanita Persatuan Kalipadang Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik. *Jurnal Unesa*, 2.
- Fithriyana, A., & Sugiharto, D. Y. P. (2014). Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2).
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta. Bumi Aksara.



- Hidayat, F., Zamroni, E., & Sucipto, S. (2018). Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Home Room Untuk Meningkatkan Sikap Anti Seks Bebas. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(2).
- Hidayat Dede, Aip Badrujaman. 2020. Penelitian Tindakan Dalam Bimbingan Dan Konseling. Jakarta: PT. Indeks.
- Junaid, I. (2016). Analisis data kualitatif dalam penelitian pariwisata. *Jurnal Kepariwisata*, 10(1), 59-74.
- Mirhan, J. B. K. J. (2016). Hubungan antara percaya diri dan kerja keras dalam olahraga dan keterampilan hidup. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 12(1).
- Muryanto, H., Kadafi, A., Trisnani, R. P., & Fitriani, V. Y. (2016). Aplikasi Game Simulation untuk Mereduksi Kecemasan Siswa dalam Menghadapi UN Kelas IX SMP Negeri I Dagangan. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2).
- Narti, S. (2014). *Model Bimbingan Kelompok Berbasis Ajaran Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurkinan, N. (2018). Kesiapan Implementasi Calon Daerah Otonomi Baru (CDOB) Wilayah Bagian Timur Kabupaten Karawang. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 3(2), 240-245.
- Prayitno, & Amti, E. (2016). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Renika Cipta. Prayitno. (2017). *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling kelompok*. Padang: Universitas Padang.
- Putra, A. R. B. (2015). Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam mengatasi kecenderungan perilaku agresif peserta didik di SMKN 2 Palangka Raya tahun pelajaran 2014/2015. *Jurnal konseling gusjigang*, 1(2).
- Qurrota'ayun, B. I. (2020). Peningkatan Kontrol Diri Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Pada Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 6(1).
- Rahayu, N. C. (2013). Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita Terhadap Rasa Percaya Diri Anak di TK
- Rahayu, M. (2017). Penerapan Permainan Simulasi sebagai Teknik Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Konflik di SMK Negeri 1 Polewali. *JPPi (Jurnal Pendidikan Islam Pendekatan Interdisipliner)*, 124-133.
- Saputra, W. N. E., & Prasetiawan, H. (2017). Teknik cognitive defusion: penerapan intervensi konseling untuk meningkatkan percaya diri siswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(2), 93-98.
- Sitompul, D. N. (2015). Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role-Playing Terhadap Perilaku Solidaritas Siswa dalam Menolong Teman. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(01).
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, S., & Gunawan, I. M. (2018). Pengaruh Teknik Pelatihan asertif Terhadap Sikap Tanggung Jawab Pada Siswa MTs. Penyaring Kabupaten Sumbawa Besar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 4(1), 103-108.
- Tanjung, Z., & Amelia, S. (2017). Menumbuhkan kepercayaan diri siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2).
- Wicaksono, G. (2013). *Penerapan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X multimedia SMK IKIP Surabaya* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Wulan, V. A., Mayasari, S., & Oktariana, Y. (2019). Peningkatan Percaya Diri Menggunakan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 8(1).