

**PEMANFAATAN MEDIA GAMIFIKASI MELALUI APLIKASI KAHOOT
UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA DALAM
LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DI SMP NEGERI 3
PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

OLEH :

NI KOMANG PUTRI SUNI RAHMAYANI

223010216004



**UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

2026

**PEMANFAATAN MEDIA GAMIFIKASI MELALUI APLIKASI KAHOOT
UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA DALAM
LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DI SMP NEGERI 3
PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Palangka Raya

Untuk memenuhi salah satu persyaratan

Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

NI KOMANG PUTRI SUNI RAHMAYANI

223010216004

**UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

2026

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Komang Putri Suni Rahmayani

NIM : 223010216004

Program Studi : Ilmu Pendidikan/Bimbingan dan Konseling

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul **“Pemanfaatan Media Gamifikasi Melalui Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Di SMP Negeri 3 Palangka Raya”** yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dengan ketentuan yang berlaku.

Palangka Raya, 16 Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan



Ni Komang Putri Suni Rahmayani

NIM. 223010216004

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Ni Komang Putri Suni Rahmayani
NIM : 223010216004
Judul : Pemanfaatan Media Gamifikasi Melalui Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Di SMP Negeri 3 Palangka Raya.

Skripsi ini telah disetujui untuk diseminarkan/diujikan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.

Menyetujui:

Pembimbing I,



Dr. Fendahapsari Singgih Sendayu, M.Pd

NIP. 19820312 200604 2 002

Tanggal: 29 Juni 2026

Pembimbing II,



Esty Pan Pangestie, M. Psi Psikologi

NIP. 19781026 200812 2 001

Tanggal: 29 Juni 2026

Mengetahui:

Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling



Nopi Feronika, S.Pd, M.Pd

NIP. 19851104 200812 2 002

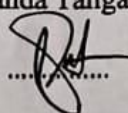
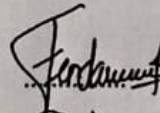
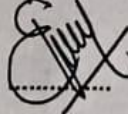
Tanggal: 29 Juni 2026

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Ni Komang Putri Suni Rahmayani
NIM : 223010216004
Judul : Pemanfaatan Media Gamifikasi Melalui Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Di SMP Negeri 3 Palangka Raya

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya pada hari senin 13 Juli 2026. skripsi telah di revisi sesuai perbaikan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

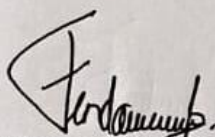
Nama	Tanda Tangan	Tanggal	Keterangan
Dra. Nonsihai, M.Pd NIP. 19631225 199103 2 005		16/7/2026	Ketua
Dr. Fendahapsari Singgih Sendayu, M.Pd. NIP. 19820312 200604 2 002		16/7/2026	Anggota
Esty Pan Pangestie, M.Psi, Psikolog NIP. 19781026 200812 2 001		16/7/2026	Anggota

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Ni Komang Putri Suni Rahmayani
NIM : 223010216004
Program Studi : Bimbingan dan konseling
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Judul : Pemanfaatan Media Gamifikasi Melalui Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Di SMP Negeri 3 Palangka Raya

Menyetujui:

Pembimbing I,



Dr. Fendahapsari Singgih Sendayu, M. Pd
NIP. 19630523 199003 2 007
Tanggal: 16 Juli 2026

Pembimbing II,



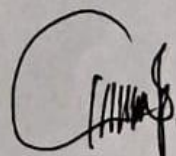
Esty Pan Pangestie, M.Psi. Psikolog
NIP. 19781026 200812 2 001
Tanggal: 16 Juli 2026

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Esty Pan Pangestie, M.Psi., Psikolog
NIP. 19781026 200812 2 001
Tanggal: 16 Juli 2026

Program Studi Bimbingan dan
Konseling



Nopi Feronika, S.Pd., M.Pd
NIP. 19820312 200604 2 002
Tanggal: 16 Juli 2026

Mengesahkan:

Plt. Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Palangka Raya



Dr. Rinto Alexandro, S.E., M.M
NIP. 19760827 200801 1 013

ABSTRAK

Ni Komang putri suni rahmayani. 2026. Pemanfaatan Media Gamifikasi Melalui

Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Di SMP Negeri 3 Palangka Raya Skripsi, Program Studi Bimbingan dan Konseling, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Palangka Raya. Pembimbing (I) Dr. Fendahapsari Singgih Sendayu, M.Pd, Pembimbing (II) Esty Pan Pangestie, M.Psi, Psikolog

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Kahoot, Kepercayaan Diri

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media gamifikasi melalui aplikasi Kahoot dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMP Negeri 3 Palangka Raya. Kepercayaan diri merupakan aspek penting dalam perkembangan siswa karena berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam meyakini kemampuan dirinya, mengambil keputusan secara mandiri, memiliki konsep diri yang positif, serta berani mengungkapkan pendapat. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kepercayaan diri siswa yang menunjukkan ragu terhadap kemampuan diri, kurang berani mengemukakan pendapat, serta kurang aktif dalam kegiatan kelompok.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-experimental* dan desain *one group pre-test and post-test*. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu 8 siswa kelas VII.5 yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah. Instrumen pengumpulan data berupa angket kepercayaan diri. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji *paired sample t-test* menggunakan IBM SPSS Statistics.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan uji-t dengan menggunakan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai $\text{sig. } 0,000 < 0,05$ dan perbandingan nilai thitung dan ttabel yaitu $6,694 > 2,365$. sehingga H_0 **ditolak** dan H_a **diterima**. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media gamifikasi melalui aplikasi Kahoot dalam layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di SMP Negeri 3 Palangka Raya. temuan ini memberikan implikasi praktis bagi guru BK untuk menggunakan media gamifikasi sebagai strategi dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

ABSTRACT

Ni Komang Putri Suni Rahmayani. 2026. Utilizing Gamification Media Through the Kahoot Application to Increase Student Self-Confidence in Group Guidance Services at SMP Negeri 3 Palangka Raya. Thesis, Guidance and Counseling Study Program, Department of Education, Faculty of Teacher Training and Education, Palangka Raya University. Supervisor: Dr. Fendahapsari Singgih Sendayu, M.Pd. Supervisor: Esty Pan Pangestie, M.Psi, Psychologist

Keywords: Group Guidance, Kahoot, Understanding Self Confidence

This study aims to examine the use of gamification through the Kahoot app in group guidance to boost the self-confidence of seventh-grade students at SMP Negeri 3 Palangka Raya. Self-confidence is a crucial aspect of student development because it influences students' ability to believe in their own capabilities, make independent decisions, maintain a positive self-concept, and express their opinions boldly. This study was motivated by the still-low levels of self-confidence among students, as evidenced by their hesitation regarding their own abilities, reluctance to express their opinions, and lack of active participation in group activities.

The study employed a quantitative approach using a pre-experimental design with a one-group pre-test and post-test design. The sample was selected using purposive sampling, consisting of 8 seventh-grade students from class VII.5 who exhibited low levels of self-confidence. The data collection instrument was a self-confidence questionnaire. Data analysis was conducted using the Shapiro-Wilk normality test and a paired-sample t-test using IBM SPSS Statistics.

The results showed that the t-test calculation using the paired-sample t-test yielded a significance value of $0.000 < 0.05$, and the comparison of the calculated t-value and the critical t-value was $6.694 > 2.365$. Therefore, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. Based on these findings, it can be concluded that the use of gamification media through the Kahoot app in group guidance can increase self-confidence.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa ,karena atas rahmat dan karunia-Nya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pemanfaatan Media Gamifikasi Melalui Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Di SMP Negeri 3 Palangka Raya.”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Palangka Raya. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kebaikan skripsi ini. Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak–pihak lain yang berkepentingan. Selama penulisan skripsi peneliti banyak mendapatkan dukungan, bimbingan, arahan,dan kesempatan dari berbagai pihak, maka dari itu peneliti menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Rinto Alexandro, SE., M.M selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.
2. Ibu Esty Pan Pangestie, M.Psi, Psikolog selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya dan selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah membimbing, mengarahkan, dan memotivas peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
3. Ibu Nopi Feronika, S.Pd selaku Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Palangka Raya.
4. Ibu Dr. Fendahapsari Singgih Sendayu, M.Pd selaku Dosen pembimbing 1

yang telah membimbing, mengarahkan, dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.

5. Seluruh Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama menempuh pendidikan.
6. Seluruh Staf Tata Usaha Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah membantu dalam segala urusan administrasi selama kami menempuh pendidikan.
7. Ibu Hj Wahidah S.Pd, M.Pd selaku Kepala SMP Negeri 3 Palangka Raya yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan kesempatan dalam pelaksanaan penelitian.
8. Selaku Guru Bimbingan dan Konseling serta Guru dan Staff Tata Usaha di SMP Negeri 3 Palangka Raya yang selalu memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan waktu kepada peneliti.
9. Seluruh siswa-siswi di SMP Negeri 3 Palangka Raya tahun angkatan 2025/2026 Terutama siswa siswi kelas VII yang telah membantu terlaksananya
10. Terimakasih kepada kedua orang tua saya, ayahanda I made mertha dan ibunda Ni nengah Marsini yang telah mendidik, membesarkan dan bekerja keras supaya anaknya bisa menempuh pendidikan yang lebih tinggi, kedua kakak laki-laki saya, Ponakan tercinta yang saya sangat cintai dan support sistem terbesar dalam kehidupan saya, yang tiada henti mendoakan saya dimana dan kapan pun saya berada, serta memberikan dukungan dan dana sehingga terselesaikannya skripsi ini.
11. Seluruh teman-teman saya yang telah banyak membantu saya mulai dari masuk perguruan tinggi sampai mendapatkan gelar sarjana ini, semoga kebaikan di balas Tuhan Yang Maha Esa.

12. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada satu sosok yang selama ini berjuang tanpa henti, seorang perempuan dengan impian yang tinggi yaitu diri saya Ni Komang Putri Suni Rahmayani. astungkara telah melanjutkan dan menyelesaikan studi hingga selesai. terima kasih telah turut hadir di dunia ini, telah bertahan sejauh ini, dan terus berjalan melewati segala tantangan yang semesta hadirkan. Terima kasih karena tetap berani menjadi diri sendiri. saya bangga atas setiap langkah kecil yang diambil, atas semua pencapaian yang mungkin tak selalu dirayakan orang lain. tetaplah belajar menerima dan mensyukuri apapun yang didapatkan. Jangan pernah lelah untuk tetap berusaha, berbahagialah dimanapun berada. Rayakan apapun dalam diri dan jadikan diri ini tetap bersinar dimanapun. saya berdoa, semoga langkah dari kaki kecilmu selalu diperkuat, dikelilingi oleh orang-orang hebat, serta mimpimu satu persatu akan terjawab.

Akhirnya dengan harapan kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan piha-pihak yang berkepentingan.

Palangka Raya, 13 Juli 2026

Penulis

Ni Komang Putri Suni Rahmayani

NIM 223010216004

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Bimbingan dan Konseling	8
2.2 Bimbingan Kelompok.....	10
2.3 Pemahaman.....	15
2.4 Kepercayaan Diri	17

2.5 Pengertian Media	22
2.6 Pengertian Gamifikasi	24
2.7 Kahoot.....	26
2.8 Penelitian Yang Relevan.....	32
2.9 Hipotesis penelitian	35
BAB III.....	36
METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	36
3.2. Lokasi Penelitian	38
3.3. Populasi dan Sampel.....	38
3.4. Definisi Operasional	40
3.5. Instrumen Penelitian	42
3.6. Teknik Pengumpulan Data	46
3.7. Teknik Analisis Data	48
BAB IV	52
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	52
4.2. Uji Asumsi Klasik.....	63
4.3. Analisis Data.....	64
4.4. Pembahasan	81
4.5. Keterbatasan Penelitian	86
BAB V.....	87
KESIMPULAN DAN SARAN	87
5.1. Kesimpulan	87
5.2. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Yang Relevan.....	32
Tabel 2 Pretest Posttes Design	37
Tabel 3 Populasi Penelitian	39
Tabel 4 Sampel.....	40
Tabel 5 Skor Skala Likert.....	42
Tabel 6 Kisi-Kisi Instrumen Pemahaman Kepercayaan Diri	43
Tabel 7 Hasil Perhitungan Kategori Meningkatkan Kepercayaan diri Siswa	44
Tabel 8 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan.....	59
Tabel 9 Hasil Pre Test.....	65
Tabel 10 Hasil Pretest Siswa Dengan Skala Kepercayaan Diri	76
Tabel 11 Hasil Post Test	77
Tabel 12 Hasil Post Test Siswa Dengan Skala Pemahaman Kepercayaan Diri	78
Tabel 13 Hasil Perbandingan Pre Test Dan Post Test	79
Tabel 14 Hasil Uji Hipotesis	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Hasil Uji Validitas Rumus Pearson Product Moment	57
Gambar 2 Hasil Reabilitas Rumus Apha Cronbach	58
Gambar 3 Uji Normalitas.	64
Gambar 4 Diagram Hasil Pre Test.....	66
Gambar 5 Diagram Hasil Post Test.	77
Gambar 6 Diagram Perbandingan Pretest Dan Posttest.	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian	95
Lampiran 2. Perhitungan pres-test dan post-test	99
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) Pertemuan 1	100
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) Pertemuan 2	108
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) Pertemuan 3	116
Lampiran 6. Dokumentasi	124
Lampiran 7. Surat izin penelitian	127
Lampiran 8. Surat Selesai penelitian	128
Lampiran 9. Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi	129
Lampiran 10. Kartu Konsultasi Pembimbing Penulisan Skripsi	130
Lampiran 11. Riwayat hidup Penulis	132

DAFTAR PUSTAKA

- Atho'illah, M. F., Suyati, T., & Setiawan, A. (2023). Hubungan Kepercayaan Diri Dengan Penyesuaian Diri Siswa Putra Kelas VII SMP Al Musyaffa Kendal. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(5), 284-298.
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155-162.
- Fadilla, A. R. , & W. P. A. (2023). Literature review analisis data kualitatif: tahap pengumpulan data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(3), 34-46. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(3), 34-46.M
- Ghufron, M. N., & Suminta, R. R. (2010). Teori-teori psikologi.
- Hermawan, D., Hidayat, A. N., & Rohendi, R. (2025). Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Pada Siswa Kelas V Sdn Margalaksana Kabupaten Cianjur. *Jurnal Tahsinia*, 6(7), 1111-1123.
- Hidayati, R., Kiswantoro, A., Kusmanto, A. S., & Fadkhurosi, A. (2024). Peningkatan Mental ATLIT Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 10(1), 18-29.
- Ifsyaussalam, R. A. (2025). Persepsi guru dan siswa terhadap penerapan gamifikasi kahoot dalam mempengaruhi keterlibatan belajar siswa di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 298-304.
- Kutbaniyah, A. I., Muktamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 119-133.

- Lestari, I., Santoso, S., & Rahmawati, A. (2022, September). Penguatan Karakter Kepercayaan Diri Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Experiential Learning. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 5, No. 1, Pp. 524-529).
- Mulyana, Siti ;. Dian Ari Widyastuti. 2021. Bimbingan Klasikal “Think Pairshare” (Upaya Meningkatkan Self Control Remaja Dalam Penggunaan Gadget)
- Pratama, M. (2022). Hubungan Antara Kepercayaan Diri (Self Confidence) Dengan Penyesuaian Sosial (Social Adjustment) Pada Remaja Kelas X Di SMA Swasta Nurul Amaliyah Tanjung Morawa (Doctoral Dissertation, Universitas Medan Area).
- Prihatin, M. L., & Wati, C. L. S. (2024). Kepercayaan Diri Akademik Pada Siswa Kelas Vii Di Smp Bunda Hati Kudus Grogol Jakarta Barat. *Psiko Edukasi*, 22(1), 28-39.
- Rahmawati, D. & Nugroho, H. (2022). Upaya Meningkatkan Self Confidence Siswa Melalui Media Interaktif. *Jurnal BK Edukasi*.
- Rakhmawati, E. (2023). Bimbingan Dan Konseling Dalam Perspektif Pendidikan: Aktualisasi Peran Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan Indonesia. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(2), 162-183.
- Rohmah, D. S., Wikanengsih, W., & Septian, M. R. (2021). Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Siswa Kelas X Yang Memiliki Kepercayaan Diri Rendah SMA Asshiddiqiyah Garut. *FOKUS: Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 4(1), 81 88.
- Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji validitas dan reliabilitas kuesioner perilaku prososial. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 4(4), 279-284.

- Safitri, E., Setiawan, A., & Darmayanti, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kepercayaan Diri Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 57-61.
- Sansastra, P., Ratnawati, V., & KHUSUSIYAH, K. (2023). Media Permainan Uno Stacko Sebagai Sarana Melatih Kepercayaan Diri Siswa.
- Sari, A., & Fadillah, N. (2021). Implementasi Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Sari, S. N. I. (2023). Layanan Bimbingan Dan Konseling Dalam Pembentukan Kepercayaan Diri Pemuda Di Panti Asuhan Budi Utomo Kota Metro (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Sugiyono. (2017a). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.
- Sugiyono. (2019a). Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D. Buku Metodologi Penelitian.
- Sugiyono. (2019b). Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D. Metode Penelitian.\
- Zagoto, A. (2021). Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Bakat Akademik Matematika Siswa Kelas Ix Smp Swasta Kristen Bnkp Telukdalam Tahun Pelajaran 2020/2021. *Counseling For All: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1(2), 43-54.