

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN
MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK
UNTUK PENINGKATAN RASA PERCAYA DIRI PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Panitia Ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**

OLEH

**RAYMUNDUS BOY
NIM : 111 15017**

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA

KUPANG


2021

LEMBAR PENGESAHAN


Skripsi ini telah disetujui dan disahkan pada tanggal 29 November 2021.

Oleh

Dosen Pembimbing I




Dr. Rosalia Bator, M.Pd.
NIDN: 0807056401

Dosen Pembimbing II


P. Yohanes G. Salu, SVD, MA.
NIDN: 0812075502

Mengetahui

Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling



Dra. Maria Erlinda, M.Pd.
NIDN: 0815056602

Mengesahkan

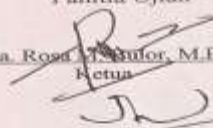
Dekan FKIP Umika Widya Mandira




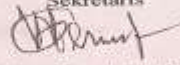
Dr. Damianus Talok, MA.
NIDN: 0812026001

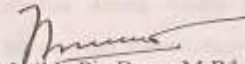
Skripsi ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan panitia ujian skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Bimbingan dan Konseling, dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jenjang Strata I pada tanggal 29 November 2021

Panitia Ujian


Dra. Rosa T. Sitor, M.Pd.
Ketua


P. Yohanes G. Salu, SVD, MA.
Sekretaris


Dra. Wens Nagul, M.Pd.Kons.
Penguji I


Dra. Matilda Pia Bone, M.Pd.
Penguji II


Dra. Rosa M. Baror, M.Pd.
Penguji III

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Sabar adalah kunci utama dalam melakukan sebuah usaha, (refleksi pribadi).

Persembahan

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Falentinus Moses dan Mama Agustina Dahlia
2. Adik-adik terkasih Yohana Ratna Sari dan Yohanes Nody Putra
3. Almamaterku tercinta Universitas Katolik Widya Mandira.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, bimbingan, dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul *efektivitas penggunaan teknik permainan melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik*.

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini yakni: 1) mengapa teknik permainan melalui bimbingan kelompok digunakan untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik? 2) bagaimana prosedur penggunaan teknik permainan melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik? dan 3) apakah penggunaan teknik permainan melalui bimbingan kelompok efektif untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik?

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) alasan penggunaan teknik permainan melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik, 2) prosedur penggunaan teknik permainan melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik, dan 3) efektifitas penggunaan teknik permainan melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik.

Proses penyelesaian skripsi ini tentu tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, saran, dan masukan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Damianus Talok, M.A. sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. Dra. Maria Erlinda, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan motivasi, sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik.
3. Dra. Rosa Mustika Bulor, M.Pd. sebagai dosen pembimbing 1, dan P. Yohanes G. Salu, SVD, MA. pembimbing II yang dengan sabar dan ikhlas membimbing, memberikan arahan, saran, kritik, dan dorongan kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini
4. Pater, Bruder, Bapak, dan Ibu Dosen pada Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama berada di bangku kuliah.
5. Ibu Martini A. Setu, ST. selaku Pegawai Tata Usaha Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah membantu penulis dalam pengurusan administrasi yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini.
6. Orang tuaku tercinta, Bapak Falentinus Moses dan mama Agustina Dahlia, serta semua keluarga besar, yang telah memberikan doa, dukungan baik moril maupun materi, motivasi, serta semangat kepada penulis selama studi dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan GC'15 (Elias, Rio, Andre, Heni,) yang selalu ada untuk memberi semangat dan dukungan dalam penulisan skripsi.

8. Teman-teman kos Hendra Basilia, Ari Semana, Freed Tale, Boy Mahun yang selalu ada untuk memberi semangat dan dukungan dalam penulisan skripsi.
9. Teman-teman Kesatuan Mahasiswa Pelajar Komodo (KMPK) Kupang yang selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun materi kepada penulis selama studi dan menyelesaikan penelitian ini.

Akhirnya, meskipun penulis telah berusaha secara maksimal untuk menghasilkan karya yang berkualitas, namun masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka menerima saran-saran dan kritik yang konstruktif yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk perbaikan penulisan ini.

Kupang November 2021

Penulis

ABSTRAK

Judul skripsi: efektifitas teknik permainan melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik. Masalah yang dikaji dalam skripsi ini adalah: 1) mengapa teknik permainan melalui bimbingan kelompok digunakan untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik? 2) bagaimana prosedur penggunaan teknik permainan melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik? dan 3) apakah penggunaan teknik permainan melalui bimbingan kelompok efektif untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik?. Tujuan penulisan skripsi adalah untuk mengetahui : 1) alasan penggunaan teknik permainan melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik, 2) prosedur penggunaan teknik permainan melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik, dan 3) efektivitas teknik permainan melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik. Penulisan skripsi ini menggunakan metode studi kepustakaan dengan objek kajian adalah teknik permainan melalui bimbingan kelompok dan rasa percaya diri peserta didik. Sumber data dalam penelitian ini adalah data sekunder. Hasil pembahasannya yaitu: alasan teknik permainan melalui bimbingan kelompok digunakan untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik karena melalui teknik permainan peserta didik dapat belajar menumbuhkan rasa percaya diri dalam belajar maupun dalam melakukan aktivitas kehidupan sehari-hari. Prosedur penggunaan teknik permainan melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik dilakukan melalui lima tahap bimbingan kelompok yaitu tahap pembentukan, peralihan, kegiatan, penyimpulan, dan tahap penutup. Pada tahap kegiatan dilaksanakan teknik permainan dengan tahapan: menentukan peserta permainan, menyediakan alat permainan, menjelaskan tujuan permainan, bermain, menyimpulkan, dan penutup. Efektivitas teknik permainan melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik dibuktikan melalui hasil penelitian terdahulu yang relevan. Berdasarkan hasil pembahasan, penulis memberikan saran kepada :1). Guru bimbingan dan konseling diharapkan untuk lebih meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam menerapkan teknik permainan melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik. 2). Penulis diharapkan agar dapat menambah pengetahuan, pemahaman, serta keterampilan dalam menerapkan teknik permainan melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik.

ABSTRACT

Thesis title: the effectiveness of game techniques through group guidance to increase students' self-confidence. The problems studied in this thesis are: 1) why are game techniques through group guidance used to increase students' self-confidence? 2) What is the procedure for using game techniques through group guidance to increase students' self-confidence? 3) Is the use of game techniques through group guidance effective to increase students' self-confidence? group guidance to increase students' self-confidence, and 3) the effectiveness of game techniques through group guidance to increase students' self-confidence. The writing of this thesis uses the literature study method with the object of study being game techniques through group guidance and students' self-confidence, and the source of the data is secondary data. The results of the discussion are: the reason for the game technique through group guidance which is used to increase the confidence of students because through game techniques students can learn to grow self-confidence in learning and in carrying out activities of daily life. The procedure for using games through guidance groups to increase students' self-confidence is carried out through five stages of guidance, namely the creation, activity, conclusion and closing stages. At the stage of implementing the game technique with the stages: determining game participants, providing playing tools, explaining the purpose of the game, playing, concluding, and closing. The effectiveness of game techniques through group guidance to increase students' self-confidence as evidenced by relevant previous research results. Based on the discussion, the authors provide suggestions to: 1). BK teachers are expected to further improve their skills in applying the game through group guidance to increase students' self-confidence. 2). The author is expected to increase knowledge, understanding, and skills in applying the game through group guidance to increase students' self-confidence.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penulisan.....	5
D. Manfaat Penulisan	6
BAB II TINJAUAN TEORETIS	7
A. Teknik Permainan	7
1. Pengertian Teknik Permainan	7
2. Fungsi Teknik Permainan.....	8
3. Kelebihan dan Kekurangan Teknik Permainan.....	11
4. Tahapan-tahapan Teknik Permainan.....	12
B. Bimbingan Kelompok	14
1. Pengertian Bimbingan Kelompok	14
2. Tujuan Bimbingan Kelompok.....	15
3. Manfaat Bimbingan Kelompok.....	16
4. Komponen Bimbingan Kelompok	17
5. Asas-Asas Bimbingan Kelompok	19
6. Peranan Anggota Kelompok dalam Bimbingan Kelompok.....	21
7. Langkah-langkah Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok.....	22
C. Rasa Percaya Diri.....	23
1. Pengertian Rasa Percaya Diri.....	23
2. Ciri-ciri Individu yang Mempunyai Rasa Percaya Diri	24
3. Ciri-ciri Individu yang Kurang Percaya Diri.....	26
4. Aspek-aspek Rasa Percaya Diri	27
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Rasa Percaya Diri	28
D. Hasil Kajian Terdahulu yang Relevan	29
BAB III METODE KAJIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Metode Kajian.....	36
B. Objek Kajian	37
C. Sumber Data.....	38
D. Jenis Data	39
E. Pembahasan Masalah	40

BAB IV PENUTUP	49
A. Simpulan	49
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Abstrak Hasil Penelitian oleh Taraja (2016), pada siswa kelas XI ipa- 1 mata pelajaran BK semester genap SMA NEGERI 1 Pinangsori tahun pelajaran 2016/2017 tentang Upaya Meningkatkan Percaya Diri menggunakan Teknik Permainan melalui Bimbingan Kelompok pada Siswa.
- Lampiran 2: Abstrak Hasil Penelitian Oleh Suhardita (2010), pada Sekolah Menengah Atas Laboratorium (Percontohan) UPI Bandung Tahun Ajaran 2010/2011) tentang Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa
- Lampiran 3: Abstrak Hasil Penelitian oleh Cahyani dkk (2017), pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo (2017) tentang Efektivitas Teknik Permainan Simulasi dengan Menggunakan Media Dart Board untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
- Lampiran 4: Abstrak Hasil Penelitian oleh Setiowati (2012), pada mahasiswa kelas A3 semester 5 tahun ajaran 2012/2013 program studi bimbingan dan konseling FKIP UPY tentang Peningkatan Rasa Percaya Diri melalui Teknik Permainan pada Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok
- Lampiran 5: Abstrak Hasil Penelitian oleh Desriana (2019), pada siswa kelas X MA Futuhiyyah 2 Mranggen (2019) tentang Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi terhadap Kepercayaan Diri