

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa:

Alasan penggunaan teknik permainan melalui bimbingan kelompok 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 dapat dilaksanakan melalui empat tahap bimbingan kelompok sebagai berikut: tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakiran. Pada tahap kegiatan konselor akan melaksanakan teknik permainan dengan langkah-langkah sebagai berikut: menentukan peserta permainan, menyediakan alat permainan beserta kelengkapannya, menjelaskan tujuan permainan, menjelaskan aturan permainan, bermain, menyimpulkan, dan menutup kegiatan.

Teknik permainan melalui bimbingan kelompok efektif digunakan untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik yang dibuktikan dengan artikel-artikel hasil penelitian Kadek (2010), Mina (2016), Setiowati (2016), dan Berta (2019).

B. Saran

1. Bagi Guru BK.

Guru BK di harapkan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam menerapkan teknik permainan melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik.

2. Bagi Penulis

Penulis diharapkan agar dapat menambah pengetahuan, pemahaman, serta keterampilan dalam menerapkan teknik permainan melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan rasa percaya diri peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelis. 2007. *Percaya Diri Sumber Sukses dan Kemandirian*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Suharsini, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatimah. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Pustaka Setia
- Freud dan Erickson. 2006. *Psikoanalisis*. Yogyakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Ghufroon, Risnawati. 2011. *Teori – Teori Psikologi*. editor Ar-Ruzzmedia. Jogjakarta:
- Gordon dan Browe. 1978. *Meningkatkan 9 Kecerdasan Anak*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Popular.
- Hakim. 2005. *Sosiologi untuk SMA Kelas II*. Bandung. Gravindo Media
- Haryono. 2018. *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mastuti. 2008. *Kiat Percaya Diri*. Jakarta: Hi-Fress Publishin.
- Mundiri. 2000. *Logika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Musfiroh dan Suyanto. 2013. *Perkembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Piaget, Santrock. 2006. *Antara Tindakan dan Pikiran*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Prayitno. 1995. *Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Jakarta: Rineka Cipta
- Prayitno. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Rineka Cipta
- Romlah. 2003. *Teori dan Praktek Teknik Permainan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Siswa*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Santrock. 2006. *Antara Tindakan dan Pikiran*. Jakarta: PT. Gramedia
- Silalahi. 2012. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2002. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sumarmo. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Rineka Cipta

- Surya. 2007. *Percaya Diri itu Penting*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suwarjo dan Eliasa. 2010. *55 Permainan dalam Bimbingan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Zed. Mestika. 2003. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia. Jakarta.

Jurnal:

- Berta, Desriana. (2019). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Terhadap Kepercayaan Diri*. Indonesian Journal Of Educational Research and Review. P-ISSN: 2621-4792, E-ISSN: 2621-8984.
- Cahyani, dkk. (2017) *Efektivitas Teknik Permainan Simulasi dengan Menggunakan Media Dart Board untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo*. Jurnal Konseling Indonesia Vol. 3 No. 1, Oktober 2017. hlm. 22 – 27, ISSN: Print 2475-888X – Online 2476-890
- Kadek, Suhardita. (2010) Edisi Khusus No.1, Agustus 2011. *Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa* (Penelitian Quasi Eksperimen pada Sekolah Menengah Atas Laboratorium (Percontohan) UPI Bandung Tahun Ajaran 2010/2011). ISSN 1412-565X.
- Mina, Traja. (2016) *Upaya Meningkatkan Percaya Diri melalui Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Pada Siswa Kelas Xi Ipa-1 Mata Pelajaran BK Semester Genap SMA Negeri 1 Pinangsori Tahun Pelajaran 2016 / 2017*. Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial. ISSN 2541-657X.
- Setiowati. (2012) *Peningkatan Rasa Percaya Diri melalui Teknik Permainan pada Layanan Bimbingan dan Konseling*. Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling. Vol. 2, No. 1, Januari 2016 ISSN 2442-9775.

LAMPIRAN- LAMPIRAN

**UPAYA MENINGKATKAN PERCAYA DIRI MELALUI BIMBINGAN
KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN PADA SISWA KELAS XI IPA-1 MATA
PELAJARAN BK SEMESTER GENAP SMA NEGERI 1 PINANGSORI
TAHUN PELAJARAN 2016 / 2017**

Mina Taraja, S.Pd Guru SMA Negeri 1 Pinangsori Kabupaten Tapanuli Tengah

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi siswa sebelum dan sesudah dilakukan layanan bimbingan kelompok teknik permainan. serta untuk mengetahui besar prosentase siswa yang memiliki percaya diri sesudah dilakukan layanan bimbingan kelompok. Setelah tindakan fakta siklus I, peneliti memberikan kuesioner tentang percaya diri untuk selanjutnya dianalisis dan hasilnya didokumentasikan. Demikian pula pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi awal siswa yang memiliki percaya diri hanya sebesar 38% maka dilakukan tindakan siklus I dan siklus II untuk meningkatkan jumlah siswa yang memiliki percaya diri. Ketika mengikuti kegiatan layanan bimbingan, keaktifan dan antusias siswa dari berbagai aspek meningkat dari kegiatan pertama 20% menjadi 24% pada kegiatan kedua, dan meningkat lagi menjadi 36% pada kegiatan ketiga siklus I. Kemudian ada peningkatan pada kegiatan satu siklus II yaitu menjadi 56% kemudian meningkat lagi menjadi 88% pada kegiatan dan siklus II. Dari hasil kuesioner percaya diri setelah siklus I siswa yang mendapat nilai positif maupun sangat positif 59%, pada siklus II menjadi 82%. Melihat kenyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan percaya diri pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Pinangsori.

Kata kunci: percaya diri, layanan bimbingan kelompok teknik permainan

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA

UPI Bandung Tahun Ajaran 2010/2011) Oleh: Kadek Suhardita

ABSTRAK

Penelitian berlatar belakang dari pentingnya memiliki percaya diri yang tinggi karena percaya diri merupakan suatu proses pengembangan diri, ini dapat diperoleh bagi seseorang yang betul-betul mau dengan segala kemampuan dan kreatifitasnya untuk tampil sebagai sosok yang penuh percaya diri. Memang tidak mudah sekalipun telah memiliki motivasi yang kuat maka perlu diupayakan secara terus menerus sehingga menjadi kebiasaan baik dan tentunya kebiasaan baik ini akan selalu berdampingan dengan percaya diri yang bisa dijadikan sebagai pendorong bagi siswa untuk belajar dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh konselor untuk meningkatkan percaya diri siswa yaitu dengan memberikan teknik permainan dalam bimbingan kelompok. Tujuan yang diharapkan dalam penelitian selain ingin mengetahui gambaran; profil percaya diri siswa kelas XI SMA Laboratorium percontohan UPI Bandung, untuk mengetahui gambaran percaya diri siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi, menghasilkan program intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa, dan untuk mengetahui efektivitas penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa. Penelitian menggunakan eksperimental yaitu penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan (treatment) tertentu terhadap subjek penelitian yang bersangkutan dengan menggunakan desain eksperimen PretestPosttest Control Group Design. Sampel yang dipilih yaitu siswa kelas XI SMA Laboratorium (percontohan) UPI Bandung Tahun Ajaran 2010/2011. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan percaya diri siswa setelah diberikan intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok, dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok efektif digunakan untuk meningkatkan percaya diri siswa. Rekomendasi yang diajukan agar guru bimbingan dan konseling dapat mengkolaborasikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, sehingga suasana belajar yang diciptakan menyenangkan. Sedangkan untuk peneliti selanjutnya jika ingin menerapkan teknik yang sama perlu mengkaji pola bimbingan yang telah dilakukan oleh sekolah itu sendiri serta mengkaji bagaimana bentuk penghargaan yang telah dilakukan oleh guru BK kepada siswa di sekolah, sehingga penelitian yang dilakukan sesuai dengan harapan.

Kata kunci : Percaya diri, teknik permainan, bimbingan kelompok

**EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN SIMULASI DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA DART BOARD UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII C SMP NEGERI 2 TEGAL
SIWALAN PROBOLINGGO**

Ninda Ayu Putri Cahyani, Khairul Bariyyah, Leny Latifah Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Kanjuruhan Malang, & Email: nindaraden@gmail.com1 ,
khairulbariyyah@unikama.ac.id2 , leny.latifah@yahoo.com3

ABSTRACT:

Penelitian ini berdasarkan hasil observasi terhadap siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan yang menunjukkan bahwa 9 siswa masih memiliki tingkat motivasi belajar yang rendah. Hal tersebut dapat menghambat perkembangan siswa dalam mencapai tujuannya dan dapat mengakibatkan kegagalan pembelajaran. Oleh karena itu peningkatan motivasi belajar siswa sangat diperlukan bagi siswa. Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan one group pre-test dan post-test design. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah 9 siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling yang hanya mempelajari siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Instrumen penelitian yang digunakan adalah skala motivasi belajar, catatan anekdot, dan materi perlakuan yang telah diujicobakan sebelum ahli diberikan kepada mata pelajaran. Data dianalisis dengan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan (1) Motivasi siswa sebelum perlakuan memiliki tingkat motivasi yang rendah (2) Motivasi siswa setelah perlakuan mengalami peningkatan motivasi belajar dalam kategori tinggi (3) Teknik permainan simulasi menggunakan media papan dart efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Artinya, teknik permainan simulasi dengan media papan panah efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Game Simulasi, Papan Dart

PENINGKATAN RASA PERCAYA DIRI MELALUI TEKNIK PERMAINAN PADA LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING KELOMPOK

Arum Setiowati Universitas PGRI Yogyakarta

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan teknik permainan yang efektif untuk meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa dalam mata kuliah bimbingan dan konseling kelompok. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif desain penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian terbagi dalam 2 siklus, tiap siklus dilaksanakan melalui lima tahapan yakni: rencana tindakan (planning), pelaksanaan (action), observasi (observation), evaluasi (evaluation), dan refleksi (reflection). Subyek penelitian adalah mahasiswa kelas A3 semester 5 tahun ajaran 2012/2013 program studi bimbingan dan konseling FKIP UPY yang berjumlah 30 orang. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara angket dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis permainan yang dipilih untuk meningkatkan percaya diri mahasiswa yakni permainan yang menyediakan kesempatan secara luas kepada mahasiswa untuk mengeksplorasi diri agar mampu mempertunjukkan kualitas diri mereka dihadapan teman yang lainnya.

Kata Kunci: Bimbingan dan Konseling Kelompok; Percaya Diri; Teknik Permainan

PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN SIMULASI TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Semarang, Indonesia e-mail: berta.desriana96@gmail.com

Berta Desriana

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan siswa 1) belum berani untuk mengemukakan pendapat didepan kelas, merasakan takut dan cemas dalam menghadapi penolakan, 2) belum bisa menyesuaikan diri dengan teman kelasnya, 3) masih terdapat siswa yang memandang rendah kemampuan diri sendiri yang mereka miliki, dan belum bisa menerima keadaan diri sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi terhadap kepercayaan diri siswa kelas X MA Futuhiyyah 2 Mranggen. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif desain true experimental design dengan model pre-test post-test control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah 210 siswa. Sampel dalam penelitian yaitu 30 siswa, diambil dengan menggunakan teknik cluster random sampling. Dapat dilihat berdasarkan hasil pre-test dan post-test. Rata-rata pre-test yaitu 73,47, sedangkan rata-rata post-test yaitu 85,20. Hal tersebut telah dibuktikan dalam pengujian hipotesis, yang menyatakan bahwa hasil sebesar 3,51 sementara dengan $db (n_1+n_2) - 2 = (15+15) - 2 = 28$ dengan taraf signifikansi 5% (0.05) sebesar 2,048,. Karena jumlah $3,51 > 2,048$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hipotesisnya (H_a) berbunyi “ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi terhadap kepercayaan diri siswa kelas XMA Futuhiyyah 2 Mranggen”.

Kata Kunci : Bimbingan Kelompok, Permainan Simulasi, Kepercayaan Diri