

**PERANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN UNTUK
MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PESERTA DIDIK
KELAS VIII G SMP NEGERI 3 CEPU
TAHUN AJARAN 2018/2019**

**Oleh
PRASETYO EKO SISWANTO
D. 0117024**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran secara empiris peningkatan kepercayaan diri melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan pada siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Cepu Tahun Pelajaran 2018/2019.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket percaya diri dan dokumentasi. Sampel penelitian sebanyak 20 siswa dari 32 siswa (Satu kelas) secara acak yang nantinya akan menjadi kelompok eksperimen dalam bimbingan kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian, pengujian hipotesis dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa “Ada peningkatan kepercayaan dirisiswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Cepu melalui bimbingan kelompok dengan game edukasi.” Hal ini dapat diketahui dengan pelaksanaan dua siklus sebagai berikut : Siklus 1, bimbingan kelompok menggunakan game edukasi, menunjukkan peningkatan yang baik. Bahkan setelah diuji dengan uji statistik, terbukti adanya perbedaan kepercayaan diri yang signifikan antara sebelum dan sesudah tindakan dengan skor reratanya meningkat 96,55 (80%). Siklus 2, bimbingan kelompok dengan menggunakan game edukasi, menunjukkan peningkatan yang signifikan dan juga terbukti adanya perbedaan setelah di uji statistik. Peningkatan ini juga didukung oleh nilai rerata yang naik 103,7 (100%) dan semua siswa kelas VIII G dalam kategori tinggi minat belajarnya.

Kata kunci : Bimbingan Kelompok, Teknik Permainan, Percaya Diri.

A. PENDAHULUAN

Mengarahkan dan mengembangkan segala potensi yang ada dalam diri individu layanan konseling sangatlah dibutuhkan. Salah satu layanan bimbingan konseling yang dapat digunakan dalam meningkatkan rasa percaya diri adalah bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 3 Cepu dan informasi dari guru BK pada tanggal 18 Mei sampai dengan 26 Juni 2019 pada siswa kelas VIII G menunjukkan gejala bahwa: beberapa siswa yang menunjukkan rasa percaya diri yang rendah dalam belajar. Mereka menunjukkan gejala kurang percaya diri, seperti menunjukkan rasa takut, rasa malu, cemas dalam menghadapi sesuatu yang berpengaruh terhadap emosi yang dimiliki siswa dan tidak bersemangat pada saat mengikuti pelajaran di kelas.

Hal ini dapat dilihat dari perilaku siswa yang nampak pada kesehariannya dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas seperti, jika diberikan tugas pekerjaan rumah sering tidak di kerjakan, pada saat diberikan kesempatan untuk bertanya terhadap materi atau tugas yang dibahas mereka lebih banyak diam, tidak bersemangat dalam belajar, dan tidak ada usaha bersaing dengan teman di kelas. Bahkan ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan guru pada saat menerangkan pelajaran, dan biasanya kalau ditunjuk dengan paksa baru siswa mau untuk aktif. Selain itu juga hasil dari wawancara dari guru BK diperoleh keterangan bahwa ada beberapa siswa di kelas tersebut yang mempunyai prestasi rendah dan butuh waktu yang lama serta pengawasan yang ketat terhadap beberapa anak tersebut dalam belajarnya. Selain itu juga penilaian langsung yang dapat dilakukan terhadap siswa yaitu beberapa siswa masih malu dalam berpendapat dan bahkan ketika disuruh bertanya pun siswa kebanyakan berdiam diri serta siswa kurang memperhatikan guru pada saat menerangkan pelajaran, dan biasanya kalau ditunjuk dengan paksa baru siswa mau untuk aktif.

Upaya peningkatan kepercayaan diri dapat dilakukan dengan mengadakan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Siswa mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat

secara langsung berlatih menciptakan dinamika kelompok, yakni berlatih bekerja sama, berbicara, menanggapi, mendengarkan dan bertenggang rasa dalam suasana kelompok. Kegiatan ini merupakan tempat pengembangan diri dalam rangka meningkatkan rasa percaya diri secara positif dan efektif dalam kelompok kecil.

Sesuai dengan latar belakang tersebut diatas maka peneliti tertarik meneliti tentang “PERANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PESERTA DIDIK KELAS VIII G SMP NEGERI 3 CEPU TAHUN AJARAN 2018/2019”

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang muncul dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah upaya meningkatkan kepercayaan diri melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan pada siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Cepu Tahun Pelajaran 2018/2019?”

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diajukan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran secara empiris peningkatan kepercayaan diri melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan pada siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Cepu Tahun Pelajaran 2018/2019.

B. Kajian Teori

1. Tinjauan Tentang Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan

a. Pengertian Bimbingan Kelompok

Titik Romlah (2001: 3) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok merupakan proses pemberian bantuan yang diberikan pada individu dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok ini ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa.

Menurut Crow & Crow (dalam Prayitno dan Erman Amti 2004:94) pengertian bimbingan adalah bantuan yang diberikan oleh seorang, laki-laki atau perempuan, yang memiliki kepribadian yang memadai dan terlatih dengan baik kepada individu-individu setiap usia untuk membantunya

mengatur kegiatan hidupnya sendiri, mengembangkan pandangan hidupnya sendiri, membuat keputusan sendiri dan menanggung bebannya sendiri.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, saran dan sebagainya. Dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat agar dapat membantu inividu mencapai perkembangan yang optimal.

b. Tujuan Bimbingan Kelompok

Menurut Bennett dalam (Tatik Romlah, 2001: 13) mengemukakan tujuan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan kesempatan-kesempatan pada siswa beliajr hal-hal penting yang berguna bagi pengarahannya yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial. Tujuan ini dapat dicapai melalui kegiatan-kegiatan:
 - 1) Bantuan dalam mengadakan orientasi kepada situasi sekolah baru dan dalam menggunakan kesempatan-kesempatan dan fasilitas yang disediakan sekolah.
 - 2) Mempelajari masalah-masalah hubungan antarpribadi yang terjadi dalam kelompok dalam kehidupan sekolah yang dapat mengubah perilaku individu dan kelompok dalam cara yang dapat diterima oleh masyarakat.
 - 3) Mempelajari secara kelompok masalah-masalah pertumbuhan pengembangan, belajar menyesuaikan diri dalam kehidupan orang dewasa dan menerapkan pola hidup yang sehat.
 - 4) Mempelajari secara kelompok dan menerapkan metode-metode belajar yang efisien.
 - 5) Bantuan untuk mengembangkan patokan-patokan nilai untuk membuat pilihan-pilihan dalam berbagai bidang kehidupan dan dalam mengembangkan filsafat hidup.

b. Memberikan layanan-layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok dengan mempelajari masalah-masalah manusia pada umumnya, menghilangkan ketegangan-ketegangan emosi menambah pengertian mengenai dinamika kepribadian dan mengarahkan kembali energi yang terpakai untuk memecahkan kembali energi yang terpakai untuk memecahkan masalah-masalah tersebut dalam suasana yang permisif.

- 1) Untuk mencapai tujuan-tujuan bimbingan secara lebih ekonomis dan efektif daripada melalui kegiatan bimbingan individual.
- 2) Untuk melaksanakan layanan konseling individual secara lebih efektif. Dengan mempelajari masalah-masalah yang umum dialami oleh individu dan dengan meredakan atau menghilangkan hambatan-hambatan emosional melalui kegiatan kelompok, maka pemahaman terhadap masalah individu menjadi lebih mudah menghadapi masalah belajar dan tidak tergantung pada orang lain.

Layanan bimbingan kelompok merupakan media pengembangan diri untuk dapat berlatih berbicara, menanggapi, memberi, menerima pendapat orang lain, membina sikap dan perilaku yang *normative* serta aspek-aspek yang *positif* lainnya yang pada gilirannya individu dapat mengembangkan potensi diri serta dapat meningkatkan perilaku kepercayaan diri yang dimiliki.

c. Tahapan Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno (2008: 16-19), tahap-tahap pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yaitu 1) tahap pembentukan, 2) tahap peralihan, 3) tahap kegiatan, 4) tahap pengakhiran. Yang dapat dijelaskan sebagai berikut

- 1) Tahap Pembentukan: Tahap ini merupakan tahap pengenalan, tahap pelibatan diri atau tahap memasukkan diri ke dalam kehidupan suatu kelompok.
- 2) Tahap Peralihan: Tahap kedua merupakan “jembatan” antara tahap pertama dan ketiga. Ada kalanya jembatan ditempuh dengan amat mudah dan lancar, artinya para anggota kelompok dapat segera

memasuki kegiatan tahap ketiga dengan penuh kemauan dan kesukarelaan.

- 3) Tahap Kegiatan: Tahap ini merupakan inti dari kegiatan kelompok, maka aspek-aspek yang menjadi isi dan pengiringnya cukup banyak, dan masing-masing aspek tersebut perlu mendapat perhatian yang seksama dari pemimpin kelompok. ada beberapa yang harus dilakukan oleh pemimpin dalam tahap ini, yaitu sebagai pengatur proses kegiatan yang sabar dan terbuka, aktif akan tetapi tidak banyak bicara, dan memberikan dorongan dan penguatan serta penuh empati.
- 4) Tahap Pengakhiran: Tahap pengakhiran bimbingan kelompok, pokok perhatian utama bukanlah pada berapa kali kelompok itu harus bertemu, tetapi pada hasil yang telah dicapai oleh kelompok itu.

Berdasarkan dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan dalam bimbingan kelompok antara lain: pembentukan kelompok, dan tahapan penyelenggaraan yang terdiri atas tahapan pembentukan, tahapan peralihan, tahapan kegiatan, dan tahapan pengakhiran.

d. Cara-Cara Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan

Menurut Titik Romlah (2001: 121), langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam memainkan permainan adalah dengan menentukan peserta permainan. Peserta adalah mereka yang terlibat dalam permainan yang terdiri dari:

1. Fasilitator, yaitu individu yang bertugas memimpin permainan. Tugas fasilitator adalah menjelaskan tujuan permainan, mendorong pemain dan penonton untuk aktif ikut berdiskusi, membantu memecahkan masalah yang timbul selama permainan, menjawab pertanyaan yang dapat dijawab oleh peserta lain, mengarahkan diskusi dan memberi tugas penulis untuk mencatat hasil diskusi dan melaporkan hasilnya.
2. Penulis, bertugas mencatat segala sesuatu yang terjadi selama permainan berlangsung.

3. Pemain, yaitu individu-individu yang memegang tanda bermain dan menjawab dan mendiskusikan pesan-pesan permainan.
4. Pemegang peran, yaitu individu-individu yang berperan sebagai orang-orang atau tokoh yang ada dalam skenario permainan.
5. Penonton, yaitu mereka yang ikut menyaksikan permainan dan berhak mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dan ikut berdiskusi.

Setelah peserta permainan ditentukan, permainan dapat dilaksanakan dengan memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menyediakan alat permainan beserta kelengkapannya.
- 2) Fasilitator menjelaskan tujuan permainan.
- 3) Menentukan pemain, pemegang peran dan penulis
- 4) Menjelaskan aturan permainan
- 5) Bermain dan berdiskusi
- 6) Menyimpulkan hasil diskusi setelah seluruh permainan selesai, dan mengemukakan masalah-masalah yang belum sempat diselesaikan pada saat itu.
- 7) Menutup permainan dan menentukan waktu dan tempat bermain berikutnya.

Bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan ini merupakan salah satu cara untuk merefleksikan realitas kehidupan sehari-hari melalui suasana bermain dan dibuat untuk tujuan tertentu seperti untuk membantu siswa mempelajari pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan aturan-aturan sosial.

2. Tinjauan Tentang Rasa Percaya Diri

a. Pengertian Rasa Percaya Diri

Percaya diri adalah kepercayaan akan kemampuan sendiri yang memadai dan menyadari kemampuan yang dimiliki, serta dapat memanfaatkannya secara tepat". (Agung dan Iswidharmanjaya, 2004:13).

Rasa percaya diri itu lahir dari kesadaran bahwa ketika seseorang memutuskan untuk melakukan sesuatu, sesuatu itu pula yang akan dilakukan. Artinya keputusan untuk melakukan sesuatu dan sesuatu yang

dilakukan itu bermakna bagi kehidupannya. Jika seseorang memiliki percaya diri didalam arena sosial, maka akan menjadi tidak gelisah dan lebih nyaman dengan dirinya sendiri serta mampu mengembangkan perilaku dalam situasi sosial (Perino dalam Ardana, 2003:96).

Kepercayaan pada diri sendiri merupakan hal yang dapat menimbulkan rasa aman, karena hal itu juga berhubungan erat dengan keamanan/kemampuan menjaga tingkat atau kadar emosionalitas (*emotional security*), makin mantap kepercayaan diri makin mantap pula *emotional security*. Hal ini dapat terlihat pada sikap dan tingkah laku seseorang, tidak mudah bimbang, tidak mudah lemas, tenang, tegas dan sebagainya.

b. Aspek-aspek Rasa Percaya Diri

Lain halnya menurut Angelis 2003:58-77, dalam mengembangkan percaya diri terdapat tiga aspek yaitu:

1) Tingkah laku

Adalah kepercayaan diri untuk mampu bertindak dan menyelesaikan tugas-tugas, baik tugas-tugas yang paling sederhana, seperti membayar semua tagihan tepat waktu, hingga yang bernuansa cita-cita untuk meraih sesuatu

2) Emosi

Adalah kepercayaan diri untuk yakin dan mampu menguasai segenap sisi emosi. Memahami segala yang dirasakan, menggunakan emosi untuk melakukan pilihan yang tepat, melindungi diri dari sakit hati, atau mengetahui cara bergaul yang sehat dan langgeng. Makin sering kita bergaul dengan hati kita dan menghargainya, makin tinggi kepercayaan diri emosional kita, dan makin tegar pula kita menghadapi lingkungan sosial kita.

3) Kerohanian (spiritual)

Adalah keyakinan pada takdir dan semesta alam, keyakinan bahwa hidup ini memiliki tujuan yang positif, bahwa keberadaan punya makna dan ada tujuan tertentu dari hidup. Kepercayaan spiritual berawal dari kesadaran tentang siapa kita sebenarnya, lepas dari raga dan pribadi

kita, lepas dari segala topeng yang mungkin menutupi kita. Ia berawal dari upaya untuk menghargai diri kita sendiri, sebagai suatu karya cipta yang unik dan menakjubkan. Tanpa kepercayaan spiritual, tidak mungkin kita dapat mengembangkan kedua jenis kepercayaan diri lainnya, yang bersifat tingkah laku maupun yang bersifat emosional.

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Rasa Percaya Diri

Kepercayaan diri tidak timbul begitu saja. Seseorang mempunyai kepercayaan diri tinggi, sedang, maupun rendah dipengaruhi oleh beberapa factor. Menurut H. Berne Patricia dan M. Savary Louis dalam YB. Tugiyarso (2004:34-35) faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri adalah menjalin hubungan dengan sesama, mengakui keberhasilan dirinya, merasa aman dan tidak terancam mengatasi rasa takut serta emosi-emosi yang kuat dan pernyataan cinta kasih kepada orang lain. Linderfield Gael dalam Ediaty Kamil (2002:14-16) mengatakan faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri adalah cinta, rasa aman, model peran, hubungan, kesehatan, sumber daya, dukungan, upah atau hadiah.

Berdasarkan pendapat ahli tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri terlihat ada perbedaan baik dari segi bahasa maupun sudut pandang. Perbedaan tersebut tidak begitu mendasar, karena apabila dicermati secara mendalam mempunyai inti pengertian yang sama.

d. Teknik-Teknik Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri

Weinberg dan Goul (Dalam Satiadarma, 2000 : 253) mengemukakan bahwa untuk meningkatkan rasa percaya diri seseorang dibutuhkan: (1) Penyelesaian akhir (Pencapaian hasil). (2) Berperilaku penuh percaya diri. (3) Berpikir penuh dengan percaya diri. (4) Menggunakan latihan imajinasi untuk meningkatkan rasa percaya diri. (5) Mengkoordinasikan kemampuan dan keterampilan fisik. (6) Melakukan persiapan yang cukup. Sedangkan dalam upaya pada sisi yang sama.

Lain halnya dengan pendapat Davidson (Dalam Douglas Mack R, dalam Junaidin : 2002) menganjurkan beberapa hal sebagai cara untuk membangun percaya diri: (1) Mengetahui apa yang dihasilkan, dengan jalan

apa yang akan dilakukan. (2) Menghindari semua perbuatan yang berlebihan, pahami seni berperilaku yang wajar dengan ketat dan penuh kesadaran. (3) Malukan pembuktian kemampuan dengan fakta yang dapat menjelaskan berbagai sudut seseorang yang berbeda. (4) Nyatakan maksud dan keinginan dengan nada yang meyakinkan tanpa menunjukkan keraguan.

e. Karakter Siswa SMP

Menurut Ridwan (2008:124) masa remaja disebut juga sebagai masa *adolecence*, yang mempunyai arti yang lebih luas mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Karena rata-rata anak laki-laki lebih lambat matang daripada anak perempuan, maka anak laki-laki mengalami periode awal masa remaja yang lebih singkat, meskipun pada usia 18 tahun ia sudah dianggap dewasa, seperti halnya anak perempuan. Menurut Mohammad Ali dan Mohammad Asrori (2008:16) masa remaja seringkali dikenal dengan masa mencari jati diri, oleh Erickson disebut dengan identitas ego (*ego identity*). Ini terjadi karena masa remaja merupakan peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa. Ditinjau dari segi fisiknya, mereka sudah bukan anak-anak lagi melainkan sudah seperti orang dewasa, tetapi jika mereka diperlakukan seperti orang dewasa, ternyata belum dapat menunjukkan sikap dewasa.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan, masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak menuju masa dewasa dari segi fisik, emosi dan pikiran.

f. Upaya Meningkatkan Kepercayaan diri Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan.

Seseorang pada dasarnya merasa puas pada dirinya sendiri hanya pada saat melakukan suatu kegiatan, pekerjaan atau menyalurkan kemampuannya tersebut. Banyak hal yang dapat dilakukan dan banyak juga kemampuan yang dapat dikuasai seseorang dalam hidupnya. Tetapi jika hanya percaya diri pada hal-hal tersebut maka seseorang tidak akan pernah menjadi orang yang betul-betul percaya diri. Hal ini karena orang tersebut

hanya akan merasa percaya diri terhadap hal-hal yang berkaitan dengan apa yang dilakukan dan beberapa keterampilan tertentu saja yang dikuasai.

Bimbingan kelompok dengan teknik permainan adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, saran dan sebagainya. Dimana pemimpin kelompok menyediakan permainan-permainan yang bermanfaat agar dapat membantu individu mencapai perkembangan yang optimal.

C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka. (Sudarwan Danim, 2002:51). Penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana peranan bimbingan kelompok teknik permainan untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik kelas VIII G SMP Negeri 3 Cepu. Subyek penelitian adalah siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Cepu yang berjumlah 32 siswa.

Agar dalam penelitian ini dapat mengungkap data, digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut : teknik angket, observasi dan wawancara. Pengukuran validitas dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus korelasi *product moment* dan untuk mengukur reliabilitas instrument dalam penelitian ini menggunakan rumus *alpha* karena instrumen dalam penelitian ini berbentuk skala psikologi yaitu skala perilaku kepercayaan diri dengan skala bertingkat (*rating scale*).

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif. Data-datanya merupakan data kualitatif yaitu berwujud informasi dan merupakan sumber data deskriptif tentang proses-proses yang terjadi dalam lingkungan setempat. Pengertian analisa data kualitatif merupakan upaya yang berlanjut, berulang dan terus-menerus. Menurut HB. Sutopo (2006 : 120), yang dimaksud dengan analisis data yaitu terdiri tiga alur kegiatan yang

terjadi secara bersamaan yaitu : reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil observasi yang dilakukan peneliti dan peneliti SMP Negeri 3 Cepu menunjukkan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok telah dilaksanakan dengan baik karena sesuai dengan skenario tindakan penelitian, dan rerata hasil angket menunjukkan peningkatan. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok setelah dilaksanakan dengan baik dapat meningkatkan kepercayaan diripada siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Cepu.

Peningkatan kepercayaan diri tersebut dapat dilihat pada hasil rerata kelas dari hasil angket kepercayaan dirisebagai berikut: nilai rerata angket kepercayaan diripada siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Cepu meningkat dari 74.55 pada saat sebelum diberikan tindakan layanan bimbingan kelompok dengan game edukasi menjadi 96.55 setelah diberikan tindakan layanan bimbingan kelompok game edukasi pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 103.7 setelah diberikan tindakan layanan bimbingan kelompok dengan game edukasi pada siklus II.

HASIL ANGKET KEPERCAYAAN DIRI PADA SISWA KELAS VIII G SMP NEGERI 3 CEPU PRE-TEST, POST TEST 1, DAN POST TEST 2.

No	Siklus	Nilai Rata-Rata Minat Belajar
1	Pre test	74.55
2	Post test 1	96.55
3	Post test 2	103.7

Selain nilai rerata peningkatankepercayaan diridapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut :

RANGKUMAN KATEGORI KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS VIII G SMP NEGERI 3 CEPU PRE TEST, POST TEST 1, DAN POST TEST 2.

Tingkat Kepercayaan diri	Banyaknya Siswa / Frekuensi (F)
---------------------------------	--

Rentang Skor	Kategori	Pre test	Post test I	Post test II
90% - 100%	Sangat tinggi	0	0	0
80% - 89%	Tinggi	0	16	20
65% - 79%	Sedang	0	4	0
55% - 64%	Kurang	20	0	0

Dari tabel diatas diketahui bahwa hasil angket minatsiswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Cepu terus meningkat hal tersebut ditunjukkan dengan semakin sedikit jumlah siswa yang berada pada tingkat kepercayaan diri kategori rendah dan kurang dan sebaliknya semakin banyak siswa yang berada pada kategori tinggi.

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa pada pre test terdapat 20 siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri dalam kategori rendah dengan interval nilai 55% - 64% . Selanjutnya setelah siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Cepu diberikan tindakan layanan bimbingan kelompok siklus I berupa pemberian game edukasi yang telah disiapkan peneliti dan disampaikan oleh peneliti serta tindakan diskusi kelompok, tingkat kepercayaan diri siswa kelas VIII G terlihat mengalami peningkatan dengan bukti jumlah subyek yang memiliki kepercayaan diri dalam kategori rendah dengan interval nilai 55% - 64% menjadi tidak ada.

Peneliti dapat mengetahui capaian afektif anak melalui observasi pada proses pembelajaran dan wawancara dengan siswa. Wawancara dilakukan secara tidak formal saat pelaksanaan tindakan dan setelahnya. Dalam proses permainan, siswa merasa senang karena siswa boleh duduk di mana saja sesuai keinginannya. Hal tersebut dikarenakan siswa boleh bermain sesuai dengan pengalaman yang dialaminya, siswa mengatakan tidak bosan dalam permainan ini. Siswa merasa sangat senang saat permainan usai, karena mereka sudah bisa kompak dengan teman yang lainnya. Dengan adanya kegiatan ini dapat berpengaruh positif pada penumbuhan ide menulis. Siswa mampu mengingat kejadian yang lucu, menyenangkan, atau justru

menjengkelkan bagi mereka. Bahkan ada beberapa siswa yang bermain sambil cerita sendiri.

Hasil observasi peneliti dan peneliti menunjukkan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan game edukasi berjalan dengan baik karena telah sesuai dengan skenario tindakan, namun masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan mendengarkan ketika pelaksanaan tindakan berlangsung. Siswa tidak memperhatikan guru menyampaikan materi tetapi ada yang tidur dan berisik sendiri, hal tersebut terjadi karena pengaturan tempat duduk siswa yang terlalu dekat. Melihat hasil observasi dan nilai rata-rata ulangan harian matematika kelas VIII G SMP Negeri 3 Cepu diatas, pada refleksi peneliti dan penelitimemutuskan untuk melakukan siklus 2 atau putaran 2.

Setelah diberi tindakan siklus II nilai matematika siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Cepu meningkat. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil post test II juga menunjukkan adanya peningkatan yaitu subyek yang dalam kategori rendah dan kurang tidak ada, dan dalam kategori tinggi dengan interval nilai 80% - 89% sebanyak 20 siswa. Artinya semua siswa (100%) siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Cepu memiliki tingkat kepercayaan diri kategori tinggi.

Hasil observasi peneliti dan peneliti juga menunjukkan bahwa pada saat pelaksanaan tindakan layanan bimbingan kelompok tidak ada siswa yang mengantuk dan berisik atau ramai sendiri, dan pelaksanaannya sesuai dengan skenario tindakan. Hal tersebut mengandung arti bahwa pelaksanaan layanan bimbingan belajar teknik bimbingan kelompok berjalan dengan baik. Dengan demikian daari hasil observasi, angket dan dokumentasi diputuskan bahwa sudah tidak diperlukan tindakan siklus berikutnya.

Hasil angket kepercayaan diri menunjukkan adanya peningkatan nilai rerata antara sebelum dan sesudah diberi tindakan layanan bimbingan kelompok dilihat dengan menggunakan teknik analisis data statistik. Teknik analisis data ini dilakukan dengan bantuan SPS-2005 edisi Sutrisno Hadi dan Yuni Pamardiningsih. Hasil perhitungan disajikan dalam tabel berikut:

**Perbandingan Skor Hasil Angket Kepercayaan Diri Antara
Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II Pada Siswa
Kelas VIII G SMP Negeri 3 Cepu
Tahun Ajaran 2018/2019**

No	Nama	Kepercayaan Diri						Peningkatan
		Awal		Siklus I		Siklus II		
		Skor	%	Skor	%	Skor	%	
8723	Alycia Joanne Kurniawan	75	62.50	96	80.00	103	85.83	26,2%
8691	Aurel Shafira Az Zahra Hidayat	74	61.67	97	80.83	103	85.83	25,7%
8787	Ayu Nur Hanifah	73	60.83	97	80.83	105	87.50	24%
8631	Claudia Fenixia Fernanda Halim	75	62.50	95	79.17	104	86.67	28%
8633	Dian Puspita Hari	76	63.33	96	80.00	105	87.50	37,7%
8793	Diva Satria	76	63.33	99	82.50	104	86.67	25,1%
8796	Estu Tatag Prawira Dharma	74	61.67	98	81.67	104	86.67	27,6%
8821	Gamma Bintang Anugrah	76	63.33	95	79.17	105	87.50	28,6%
8739	Fransisca Andini Cakra Puspitasari	75	62.50	99	82.50	103	85.83	30,8%
8642	Insyira Dara Kintan Ayu	74	61.67	93	77.50	103	85.83	26,3%
8825	Justin Cahyo	73	60.83	97	80.83	104	86.67	26,2%
8761	Maia Nurita Saridevi	74	61.67	98	81.67	105	87.50	25,7%
8646	Mochamad	73	60.83	97	80.83	103	85.83	24%

	Hilmi Baihaqi							
8610	Muhammad Davi Pratama	74	61.67	99	82.50	103	85.83	28%
8806	Rahma Arta Utami	73	60.83	96	80.00	104	86.67	37,7%
8772	Rahma Aura Febrina	77	64.17	93	77.50	102	85.00	25,1%
8808	Regina Maharani	74	61.67	97	80.83	101	84.17	27,6%
8746	Reno Oridila Devareski	73	60.83	97	80.83	105	87.50	28,6%
8811	Rizky Fadly Setyawan	76	63.33	98	81.67	103	85.83	30,8%
8622	Zilvana Apriliaputri	75	62.50	96	80.00	105	87.50	26,3%

Data tersebut diatas menunjukkan bahwa ada peningkatan antara layanan bimbingan kelompok dengan game edukasi sebelum diberi tindakan dan sesudah diberi tindakan.

Berdasarkan semua uraian diatas disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan game edukasi yang dilaksanakan dengan baik (berdasarkan hasil observasi dan angket) dapat meningkatkan kepercayaan diri (dapat dilihat pada hasil angket minat belajar) pada siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Cepu.

Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh menurut Zainal Aqib (2012:81) mengemukakan bimbingan kelompok yaitu bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama guru pembimbing) dan atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari dan atau untuk perkembangan

dirinya dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan atau tindakan tertentu. Hipotesis tindakan yang berbunyi “ penerapan bimbingan kelompok dengan game edukasi dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Cepu “ dapat diterima.

Dengan demikian terjadi peningkatan kepercayaan diri pada siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Cepu yang dapat dilihat dari nilai angket kepercayaan diri, dan untuk mengetahui penilaian pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dapat dilihat pada hasil angket dan observasi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengujian hipotesis dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa “Ada peningkatan kepercayaan diri siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Cepu melalui bimbingan kelompok dengan game edukasi.” Hal ini dapat diketahui dengan pelaksanaan dua siklus sebagai berikut :

1. Pada siklus 1 bimbingan kelompok menggunakan game edukasi, menunjukkan peningkatan yang baik. Bahkan setelah diuji dengan uji statistik, terbukti adanya perbedaan kepercayaan diri yang signifikan antara sebelum dan sesudah tindakan dengan skor reratanya meningkat.
2. Pada siklus 2 bimbingan kelompok dengan menggunakan game edukasi, menunjukkan peningkatan yang signifikan dan juga terbukti adanya perbedaan setelah di uji statistik. Peningkatan ini juga didukung oleh nilai rerata yang naik dan semua siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Cepu dalam kategori tinggi minat belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung dan Iswidharmanjaya, 2004. *Suatu Hari Menjadi Lebih Percaya Diri. Panduan Bagi Remaja Yang Masih Mencari Jati Dirinya*. Jakarta : Gramedia.
- Angelis 2003. *Confidence (Percaya Diri) Sumber Sukses Dan Kemandirian*. Cetakan ketujuh. Jakarta : Gramedia pustaka utama.
- Dewa Ketut Sukardi, 2003. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta
- Dewa Ketut Sukardi. 2003. “*Manajemen Bimbingan dan Konseling di Sekolah*”. Bandung: Alfabeta.
- Ediati Kamil. 2002. *Mendidik anak agar percaya diri :pedoman bagi orang tua*. Jakarta : Arcan
- Endang Sri Mulyaningsih. 2012. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Modul Pelatihan Pendidikan Profesi Guru Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitri Yulia Widyastuti. 2011. *Jurnal Hubungan Kepercayaan diri Dengan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran PKN*. Jakarta
- Furqon Hidayatullah. 2008. *Mendidik Anak Dengan Bermain*. SKA: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS dan UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS press).
- Hadi, Sutrisno. 2001. *Statistik Jilid 2*. Yogyakarta: Andi.
- Hurlock.2002. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Indari Mastuti dan Aswi, 2008. *50 Kiat Percaya Diri*. Jakarta : PT Buku Kita
- Kasihani Kasbolah. 2000. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud.
- Lexy. J. Moleong. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 3
- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. 2008. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sudarwan Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif Rancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian untuk Mahasiswa dan Penelitian Pemula Bidang Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Humaniora*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), Cet. I, hlm. 51.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *2006 .Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sutrisno Hadi. 2001. *Statistik II*. Yogyakarta : Fakultas Psikologi UGM.
- Sutopo HB. 2006. *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif*, Surakarta: UNS Press.
- Suwarsih Madya. 2001. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : Lemlit IKIP Yogyakarta.
- .2007. *Panduan Penelitian Tindakan (revisi)*. Yogyakarta : Lemlit IKIP Yogyakarta.
- Titik Romlah. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang.
- Tatiek Romlah. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: UNM
- Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah. Berbasis Integrasi*. Jakarta: Raja Grafindo Prasada.
- .2012.*Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*.
- Ubaydillah :2006. *Bagaimana Menjadi Percaya Diri* ?<http://www.e-psikologi.com/epsi/search.asp>Diakses tanggal 17 Oktober 2015

Usman, Moh. Uzer dan Lilis Setiawati. *Upaya Optimalisasi Kegiatan belajar mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2002.

YB. Tugiyarso (2004). *Mendidik dengan Kasih*, Yogyakarta: Kanisius

Yeti Budiyarti. 2011. *Skripsi Kepercayaan diri Siswa terhadap Bahasa Indonesia (Studi Kasus Di SMA PGRI Ciputat Jakarta)*. UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta