

**P ISSN : 2503 - 1708**

**E ISSN : 2722 - 7340**

# **REALITA**

*Jurnal Bimbingan dan Konseling*

<b>REALITA JURNAL</b>	<b>VOLUME 9</b>	<b>NOMOR 1</b>	<b>EDISI April 2024</b>	<b>P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340</b>
---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------	--

Diterbitkan oleh:

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA**

# **REALITA**

## **JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING**

### *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*

#### **DEWAN REDAKASI**

<b>Pelindung</b>	:	Rektor Universitas Pendidikan Mandalika
<b>Penasehat</b>	:	Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika
<b>Penanggung Jawab</b>	:	Kaprodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika
<b>Editors in Chief</b>	:	
Hariadi Ahmad, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
<b>Editors</b>	:	
Prof. Drs. Kusno, DEA., Ph.D		Universitas Negeri Jember
Dr. I Made Sonny Gunawan, S.Pd., M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Drs. Wayan Tamba, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Farida Herna Astuti, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
<b>Section Editors</b>	:	
Mustakim, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
M. Chaerul Anam, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Jessica Festi Maharani, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Mujiburrahman, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Ichwanul Mustakim, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Ahmad Muzanni, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Dr. Haromain, S.Pd., M.Pd.		Universitas Pendidikan Mandalika
Dr. A. Hari Witono, M.Pd		Universitas Mataram
Reza Zulaifi, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
<b>Reviewers</b>	:	
Prof. Dr. Sutarto. S.Pd., M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Dr. Wiryo Nuryono, M.Pd		Universitas Negeri Surabaya
Dr. Hasrul, S.PdI., M.Pd		Institut Sains dan Kependidikan Kie Raha Maluku Utara
Dr. Roro Umy Badriyah. M.Pd., Kons		Universitas PGRI Maha Dewa
Dr. Ari Khusumadewi, M.Pd		Universitas Negeri Surabaya
Dr. Arbin Janu Setiowati, M.Pd		Universitas Negeri Malang
Dr. Mutmain'nah, M.Pd		Universitas Negeri Yogyakarta
Dr. Gunawan, M.Pd		Universitas Mataram

Dr. Uli Agustina Gultom, S.Pd., M.Pd	Universitas Borneo Tarakan
Dr. Asep Sahrudin, S.Pd., M.Pd	Universitas Mathla'ul Anwar Banten
Dr. Hadi Gunawan Sakti, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Dr. Suciati Rahayu Widyastuti, S.Pd., M.Pd	Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon
Dr. I Ketut Sukarma	Universitas Pendidikan Mandalika
Drs. I Made Gunawan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Dra. Ni Ketut Alit Suarti, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Ginanjar Nugraheningsih, S.Pd. Jas., M.Or	Universitas Mercu Buana Yogyakarta
Dewi Ariani, S.Pd., M.Pd	Universitas Mahaputra M. Yamin Solok
Rahmawati M, S.Pd., M.Pd	Universitas Muhammadiyah Kendari
Dita Kurnia Sari, M.Pd	Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
St. Muriati, S.Pd., M.Pd	Universitas Bosowa Makassar
Indra Zultiar, S.Pd., M.Pd.	Universitas Muhammadiyah Sukabumi
M. Samsul Hadi, M.Pd	Universitas Mataram
Aluh Hartati, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Ahmad Zainul Irfan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Baiq Sarlita Kartiani, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Eneng Garnika, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Lalu Jaswandi, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Najamuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Zainuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Nuraeni, S.Pd., M.Si	Universitas Pendidikan Mandalika
Nurul Iman, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Suharyani, M.Pd.	Universitas Pendidikan Mandalika
B. Fitria Maharani, M.Si	Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat

**Alamat Redaksi:**

Redaksi Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling (**JRbk**)

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi

Universitas Pendidikan Mandalika

Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59 A Mataram Telp. (0370) 638991

Email : [realita@undikma.ac.id](mailto:realita@undikma.ac.id)

Web : [e-journal.undikma.ac.id](http://e-journal.undikma.ac.id)

**Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling** menerima naskah tulisan penulis yang original (belum pernah diterbitkan sebelumnya) dalam bentuk *soft file, office word document (Email)* atau *Submission* langsung di akun yang diterbitkan setiap bulan April dan Oktober setiap tahun.

**Diterbitkan Oleh:** Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.

**DAFTAR ISI**

**Halaman**

**Shobrina**

Pelaksanaan Layanan Bimbingan Karier dalam Membantu Pemilihan Karier Siswa ..... 2209 – 2216

**Nurul Hafizhah Salsabila Sitorus, Tarisha Putri,**

**Mhd. Haical Eriyanto, Silvy Nurhasanah, dan Rosita Dongoran**

Analisis Bimbingan dan Konseling dalam Lingkup Pendidikan ..... 2217 – 2225

**Gina Furi Pramanik, Ujang Rohman, dan Shalahudin Ismail**

Analisis Dampak Bullying terhadap Kepercayaan Diri Remaja ..... 2226 – 2236

**Diah Nurul Fitriani, Ayu Auliya, Yulfi dan Silvianetri**

Pelaksanaan Layanan Konseling Budaya di Pondok Pesantren Modern Darunna'im Lebak - Banten (Studi Deskriptif terhadap Pelayanan Bimbingan Konseling terhadap Anak Baru) ..... 2237 – 2247

**Santi Fatmawati, Winda Mei Lestari, dan Salma Fadila Salsabila**

Peran Konseling Keluarga dalam Mengatasi Kenakalan Remaja ..... 2248 – 2255

**Nurjannah, Najdah Faroh, Fikri Nur Hidayat, dan Mumtaz Afridah**

Studi Resiliensi Remaja Korban Kekerasan Seksual di Pesantren X: Efektivitas Intervensi Cognitive Behavioral (CB) ..... 2256 – 2264

**Chintya Salsha Azzahra, Nandang Budiman, dan**

**Nadia Aulia Nadhirah**

Analisis Tantangan dalam Membentuk Konselor yang Kompeten dan Beretika ..... 2265 – 2274

**Aluh Hartati dan Yasinta Milda**

Pengaruh Konseling Rational Emotive Behaviour Therapy (REBT) terhadap Sikap Konformitas Siswa SMP Negeri 1 Mataram ..... 2275 – 2282

**Hariadi Ahmad dan Elfida Utami**

Pengaruh Teknik Role Playing terhadap Keterampilan Komunikasi Verbal Siswa SMP ..... 2283 – 2293

**Ni Made Sulastri**

Identifikasi Tipe Kepribadian Ditinjau dari Teori Alrbert Bandura ..... 2294 – 2300

**Farida Herna Astuti**

Pengaruh Teknik Art Therapy Terhadap Emosi Marah pada Siswa Kelas VIII di SMPN 5 Praya ..... 2301 – 2307

**Ahmad Muzanni dan Baiq Sarlita Kartiani**

Peningkatan Literasi Digital: Studi Kasus dan Best Practice ..... 2308 – 2316

**Nuraeni**

Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Membentuk Kepribadian Siswa yang Berlandaskan pada Nilai Tindih Etnis Sasak ..... 2317 – 2327

**Mustakim, Lalu Jaswandi, dan Yanti Komala Sari**

Pengaruh Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Empati Siswa di Sumbawa Barat ..... 2328 – 2334

**Muhammad Iqbal, Haromain, dan Nurul Hidayati**

Implementasi Program Kelas Unggulan di SMA Negeri 3 Mataram ..... 2335 – 2342

**M. Najamuddin dan Mujiburrahman**

Pengaruh Teknik Relaksasi terhadap Pengendalian Emosi pada Siswa SMP Peduli Anak Langko Lombok Barat ..... 2343 – 2349

**Baiq Rohiyatun dan Eneng Garnika**

Studi Literatur: Implementasi Pendidikan Profil Pelajar Pancasila pada Lembaga Pendidikan ..... 2350 – 2357

**Miftahurrizki**

Implementasi Bimbingan Perkawinan Pra Nikah di Kutai Kartanegara Kalimantan Timur ..... 2358 – 2372

**Ahmad Zainul Irfan**

Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan Konstruktif pada Anak Kelompok A ..... 2373 – 2381

**Jessica Festi Maharani, Lalu Jaswandi dan Rosita Diantini**

Pengaruh Teknik Role Playing terhadap Perilaku Bullying pada Siswa SMP Negeri 10 Mataram ..... 2382 – 2389

**M. Zainuddin, I Wayan Karmana, dan Nofisulastri**

Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Teknik Games untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Pringgajurang ..... 2390 – 2399

**Ihsan Kurnia Putra**

Efektivitas Metode RIASEC dalam Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Gamping ..... 2400 – 2407

## **PENGEMBANGAN MODEL BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS VI SD NEGERI 2 PRINGGAJURANG**

**Oleh:**

**M. Zainuddin, I Wayan Karmana, dan Nofisulastri**

Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi  
Universitas Pendidikan Mandalika Mataram Nusa Tenggara Barat Indonesia

Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Sains Teknik dan Terapan Universitas  
Pendidikan Mandalika Mataram Nusa Tenggara Barat Indonesia

Email: mzainuddin@undikma.ac.id, iwayankarmana@undikma.ac.id,  
nofisulastri@undikma.ac.id

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan mengembangkan model bimbingan kelompok tehnik games untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah pengembangan model bimbingan kelompok tehnik games untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VI SD Negeri 2 Pringgajurang tahun ajaran 2022/2023. Kepercayaan diri siswa sangat penting bagi tumbuh kembang anak, hal ini perlu diupayakan sehingga anak tampil dengan kepercayaan diri dalam lingkungan pergaulan. Dengan banyaknya interaksi yang dilakukan individu dapat membantu peningkatan kepercayaan diri pada individu sehingga dalam penelitian ini bimbingan kelompok menjadi sarana yang dirasa tepat untuk dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa mengingat dalam bimbingan kelompok terdapat interaksi yang intens antar peserta. Sedangkan tehnik game digunakan untuk memancing semangat dan antusias siswa dalam sesi bimbingan kelompok yang diharapkan dapat memicu interaksi yang dinamis. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian Research and Development (R&D), dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini meneliti pengembangan model bimbingan kelompok tehnik games untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kemudian hasil penelitian ini nantinya akan dihubungkan dengan teori-teori yang ada pada tinjauan pustaka. Adapun yang dijadikan sebagai subyek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 2 Pringgajurang yang berjumlah 15 orang. Sementara variable atau bahan kajian dari penelitian ini adalah bimbingan kelompok tehnik games (variable X) dan kepercayaan diri siswa (variable Y). Model bimbingan kelompok tehnik games yang dikembangkan dinilai efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai uji Z sebesar -2,814 dengan nilai signifikansi 0.005, maka nilai  $0.005 > 0.05$  yang berarti mendekati nilai 0 sehingga signifikan

**Kata Kunci:** Bimbingan Kelompok, tehnik game, Kepercayaan diri siswa

**Abstrac:** This research aims to develop a game technique group guidance model to increase students' self-confidence. The aim of this research is to find out how to develop a games technical group guidance model to increase the self-confidence of class VI students at SD Negeri 2 Pringgajurang for the 2022/2023 academic year. Students' self-confidence is very important for children's growth and development, this needs to be done so that children appear confident in the social environment. The large number of interactions carried out by individuals can help increase self-confidence in individuals so that in this research group guidance is a means that is deemed appropriate for increasing students' self-confidence considering that in group guidance there is intense interaction between participants. Meanwhile, game techniques are used to stimulate students' enthusiasm and enthusiasm in group guidance sessions which are expected to trigger dynamic interactions. This research is included in the Research and Development (R&D) type of research, with a quantitative approach. This research examines the development of a gaming technique group guidance model to increase students' self-confidence. Then the results of this research will later be

linked to the theories in the literature review. The subjects of this research were 15 grade VI students of SD Negeri 2 Pringgajurang. Meanwhile, the variables or study material for this research are game technique group guidance (variable X) and student self-confidence (variable Y). The games technique group guidance model developed is considered effective in increasing students' self-confidence. This can be seen from the Z test value of -2.814 with a significance value of 0.005, so the value is  $0.005 > 0.05$  which means it is close to the value of 0 so it is significant.

**Key Word:** Grup Guidance, games technique, Student self-confidence

## PENDAHULUAN

Setiap kesuksesan seseorang dalam berbagai hal sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor dari dalam maupun dari luar diri individu tersebut. Dalam situasi seperti sekarang ini program pendidikan yang diperlukan masyarakat tidak hanya berpusat pada kecerdasan akal (IQ) saja akan tetapi yang diperlukan juga adalah bagaimana mengembangkan kecerdasan hati, seperti ketangguhan, inisiatif, optimisme, kepercayaan diri, kemampuan beradaptasi yang kini telah menjadi dasar penilaian baru. Saat ini begitu banyak orang berpendidikan dan tampak begitu menjanjikan, namun karirnya terhambat atau lebih buruk lagi tersingkir, akibat rendahnya kecerdasan emosional mereka.

Kepercayaan diri merupakan salah satu modal utama untuk dapat menjalani kehidupan ini dengan penuh optimisme. Kepercayaan diri juga merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi kesuksesan hidup seseorang, karena kepercayaan diri yang tinggi akan menimbulkan motivasi dan semangat yang tinggi pada jiwa seseorang. Percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Orang yang percaya diri yakin atas kemampuan mereka sendiri serta memiliki pengharapan yang realistis, bahkan ketika harapan mereka tidak terwujud, mereka tetap berpikiran positif dan dapat menerimanya.

Di lingkungan sekolah layanan bimbingan kelompok diasumsikan dapat dijadikan salah satu pilihan untuk

memberikan bantuan pada siswa yang mengalami kepercayaan diri rendah, karena melalui bimbingan kelompok banyak manfaat yang bisa didapatkan, antara lain dapat melatih siswa untuk berkomunikasi dengan baik, melatih siswa berpendapat atau mengeluarkan ide, melatih siswa untuk tampil lebih percaya diri, dan lain sebagainya. Pelaksanaan bimbingan kelompok akan lebih mendapatkan hasil yang maksimal apabila dilakukan dengan baik, seperti pemilihan teknik yang tepat.

Bimbingan kelompok dengan teknik *games* menjadi pilihan dalam layanan karena mempertimbangkan latar belakang sifat siswa atau anak, yaitu mudah menangkap perintah melalui permainan dengan teman sebayanya. Dalam usia perkembangan anak, yaitu mudah percaya pada teman dekatnya dibandingkan dengan kata-kata orang tua sekalipun, karena tugas masa perkembangannya memasuki masa senang bermain dengan teman sebaya. Melalui layanan bimbingan kelompok teknik *games* masing-masing anggota saling melakukan permainan yang mempunyai tujuan secara tidak langsung dapat meningkatkan kepercayaan diri. Bimbingan kelompok teknik *games* dapat dipilih sebagai salah satu cara dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok memiliki keuntungan sebagai penguat rasa percaya diri dan melatih mental siswa mengatasi perilaku minder, malu dan tidak percaya diri, melatih siswa untuk lebih yakin atas kemampuan diri.

Permainan merupakan metode yang sesuai untuk belajar keterampilan sosial, karena dengan permainan akan tercipta suasana yang santai dan menyenangkan, suasana tersebut dapat mempermudah dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan, merencanakan sesuatu dan berkomunikasi dengan baik sehingga memperkuat kepribadian serta meningkatkan kepercayaan diri seseorang. Dalam penelitian Ahman, dkk (1998) yang berjudul “*Bermain Peran Sebagai Model Bimbingan Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Berkemampuan Unggul*” disimpulkan bahwa model bermain peran efektif untuk dijadikan model bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak berkemampuan unggul. Hal tersebut senada dengan penelitian Justine Howard (2010) dalam jurnalnya yang berjudul “*Game Techniques in improving the understanding, planning and practicing self-confidence*” yang menyebutkan bahwa kepercayaan diri pada siswa dapat ditingkatkan melalui permainan, karena melalui permainan akan dapat membentuk sebuah dinamika kelompok yang efektif.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, wawancara dengan guru dan siswa, diperoleh informasi bahwa di SD Negeri 2 Pringgajurang khususnya kelas VI ada beberapa siswa yang kurang percaya diri, hal tersebut ditandai dengan perilaku siswa yang masih malu-malu saat di tanya oleh Bapak/Ibu guru, malu saat memasuki ruang guru, malu untuk berbicara di depan teman-temannya, masih banyak perilaku mencontek saat ulangan berlangsung karena tidak yakin dengan kemampuannya, dan masih banyak lagi yang lainnya. Gambaran perilaku siswa tersebut tidak jauh dari pengaruh lingkungan keluarganya. Latar belakang keluarga siswa-siswi tersebut hampir sama yaitu sebagian besar orang

tua mereka bekerja sebagai buruh dan nelayan, tingkat pendidikan keluarga juga rendah sehingga hal tersebut juga merupakan salah satu penyebab rendahnya tingkat kepercayaan diri siswa tersebut. Kaitannya dengan proses pendidikan di sekolah, ini merupakan tugas guru terutama masalah yang bersifat psikologis dapat dibantu oleh guru pembimbing melalui layanan bimbingan dan konseling karena sebagaimana disebutkan bahwa salah satu tujuan bimbingan dan konseling adalah membantu mengatasi masalah siswa. Bantuan yang diberikan kepada siswa agar efektif harus mempertimbangkan relevansi antara jenis layanan bimbingan dengan masalah yang dialami oleh siswa. Bantuan yang tepat akan memperoleh perubahan-perubahan tingkah laku yang diharapkan. Selama ini pelaksanaan layanan bimbingan yang diberikan kepada siswa belum maksimal, hal tersebut dikarenakan layanan bimbingan jarang dilakukan, kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung serta adanya kendala dari guru itu sendiri khususnya yang berkaitan dengan layanan bimbingan kelompok.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti menyadari begitu pentingnya kepercayaan diri bagi semua orang termasuk bagi siswa-siswi SD Negeri 2 Pringgajurang. Selain itu peneliti menyimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok yang selama ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Pringgajurang kurang maksimal hal tersebut diketahui dari hasil wawancara dengan guru yang menyebutkan bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok masih jarang dilakukan. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok mempunyai banyak manfaat dan akan tepat sasaran apabila digunakan dengan teknik yang tepat pula. Atas dasar hal tersebut maka peneliti ingin mengembangkan model bimbingan kelompok teknik *games*

untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VI SD Negeri 2 Pringgajurang Tahun Ajaran 2022/2023.

### **KAJIAN PUSTAKA**

Menurut Lenney kepercayaan diri adalah kemampuan individu dalam mengevaluasi tingkah lakunya secara keseluruhan sehingga ia akan melakukan sesuatu sebagaimana yang diharapkan. Sedangkan menurut Barbara kepercayaan diri merupakan suatu keyakinan dalam jiwa manusia bahwa tantangan hidup apapun harus dihadapi dengan berbuat sesuatu. Kepercayaan diri itu lahir dari kesadaran bahwa jika memutuskan untuk melakukan sesuatu, sesuatu itu pula yang harus dilakukan. Kepercayaan diri itu akan datang dari kesadaran seorang individu bahwa individu tersebut memiliki tekad untuk melakukan apapun, sampai tujuan yang ia inginkan tercapai.

Hal tersebut senada dengan Hakim rasa percaya diri yaitu suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan di dalam hidupnya. Jadi dapat dikatakan bahwa seseorang yang memiliki kepercayaan diri akan optimis di dalam melakukan semua aktivitasnya, dan mempunyai tujuan yang realistis, artinya individu tersebut akan membuat tujuan hidup yang mampu untuk dilakukan, sehingga apa yang direncanakan akan dilakukan dengan keyakinan akan berhasil atau akan mencapai tujuan yang telah ditetapkannya.

Siswa yang memiliki kepercayaan diri akan mampu mengetahui kelebihan yang dimilikinya karena siswa tersebut menyadari bahwa segala kelebihan yang dimiliki kalau tidak dikembangkan maka tidak akan ada

artinya, akan tetapi kalau kelebihan yang dimilikinya mampu dikembangkan dengan optimal maka akan mendatangkan kepuasan sehingga akan menumbuhkan kepercayaan diri. Individu yang percaya diri akan memandang kelemahan sebagai hal yang wajar dimiliki oleh setiap individu, karena individu yang percaya diri akan mengubah kelemahan yang dimiliki menjadi motivasi untuk mengembangkan kelebihannya dan tidak akan membiarkan kelemahannya tersebut menjadi penghambat dalam mengaktualisasikan kelebihan yang dimilikinya.

Sedangkan Bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang diberikan pada individu dalam situasi kelompok, ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah dan mengembangkan potensi siswa (Romlah, 2001: 3). Hal tersebut senada dengan pendapat Wibowo (2005: 38) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada individu untuk membahas masalah atau topik umum secara luas dan mendalam yang bermanfaat bagi anggota kelompok.

Dalam bimbingan kelompok terdapat berbagai teknik yang dapat digunakan salah satunya adalah teknik *game*. Bermain *game* menurut Serok dan Blom (Rusmana 2009: 4) menyebutkan bahwa bermain *game* pada intinya bersifat sosial dan melibatkan belajar dan mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri, dan kontrol emosional serta adopsi peran-peran pemimpin dan pengikut yang semuanya merupakan komponen-komponen penting dalam sosialisasi. Dengan demikian pada dasarnya setiap aktivitas bermain selalu didasarkan pada perolehan kesenangan dan kepuasan sebab fungsi utama bermain adalah untuk relaksasi dan menyegarkan

kembali (*refreshing*) kondisi fisik dan mental yang berada di ambang ketegangan. Selain itu dalam permainan terdapat dinamika kelompok yang sering digunakan dalam proses pembelajaran, sebab dalam bermain akan mengembangkan cara belajar berdasarkan aktifitas atau bergerak aktif secara fisik dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh, fikiran terlibat dalam proses belajar.

Layanan bimbingan kelompok teknik *games* merupakan salah satu cara membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan dirinya melalui kegiatan kelompok dengan teknik permainan. Permainan dapat memberikan keberanian kepada individu untuk melakukan sesuatu sedangkan kegiatan kelompok dapat memberikan kesempatan pada individu untuk berpartisipasi dalam membahas persoalan yang ada di dalam kelompok.

Dengan keberanian siswa berbicara atau mengemukakan pendapat di dalam kelompoknya, maka siswa akan semakin percaya diri. Guru pembimbing dalam memberikan layanan bimbingan kelompok di sekolah dituntut keterampilannya untuk mengemas layanan bimbingan kelompok dalam bentuk yang dapat menarik perhatian siswa, selain itu pemilihan teknik juga harus tepat sehingga diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang kepercayaan diri. Siswa yang mempunyai kepercayaan diri tinggi akan lebih optimal dalam perkembangannya sehingga dapat secara maksimal mengeksplorasi kemampuannya, dalam hal ini terutama dapat mengoptimalkan prestasi belajarnya. Berdasarkan hal tersebut di atas dan penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik *games* merupakan salah satu layanan yang dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Dari kajian diatas maka peneliti memiliki asumsi bahwa model bimbingan kelompok teknik *games* yang dikembangkan secara efektif dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VI SD Negeri 2 Pringgajurang

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Borg & Gall dalam Sugiyono 2010: 407). Peneliti berupaya merumuskan pengembangan produk yaitu pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik *games* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa yang kemudian diuji, divalidasi dan diaplikasikan di sekolah. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengkaji tingkat kepercayaan diri dan keefektifan model bimbingan kelompok teknik *games* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Pada tataran teknis dilakukan langkah dengan metode analisis deskriptif dan metode quasi eksperimen.

Sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* (pengambilan sampel berdasarkan tujuan). Sampel bertujuan dimaksudkan untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Subyek penelitian ini ditetapkan siswa-siswai kelas VI SD Negeri 2 Pringgajurang. Subyek yang menjadi peserta penelitian berjumlah 10 siswa. Subyek penelitian ini dipilih berdasarkan skala tingkat kepercayaan diri yang dikembangkan oleh peneliti dengan melibatkan subyek-subyek yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah, sedang dan tinggi.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan kriteria penentuan tingkat kepercayaan diri, diketahui rata-rata skor kepercayaan diri siswa kelas VI SD Negeri 2 Pringgajurang sebesar 55,89%.

Ini berarti rata-rata kepercayaan diri siswa berada pada kategori sedang. Untuk mengetahui penyebaran skornya dapat dilihat pada tabel.1 berikut ini:

Tabel.1 Profil Tingkat Kepercayaan Diri Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Pringgajurang

Interval Skor	Frekuensi	Prosentasi	Kategori
28 - 50,4	0	0%	Sangat Rendah
50,5 - 72,8	1	0,38%	Rendah
72,9 - 95,2	147	55,89%	Sedang
95,3 - 117,6	115	43,73%	Tinggi
117,7 - 140	0	0,00%	Sangat Tinggi
Jumlah	263	100%	

Agar kepercayaan diri siswa dapat ditingkatkan atau berkembang dan terpelihara dengan baik, maka dibutuhkan intervensi berupa layanan bimbingan yang sesuai dengan keadaan tersebut. Bimbingan kelompok merupakan suatu kegiatan yang mengandung unsur psikopedagogis yang memanfaatkan dinamika kelompok, dengan jumlah anggota kelompok yang dibatasi 15 orang. Layanan bimbingan kelompok diduga dapat dijadikan salah satu pilihan untuk memberikan bantuan pada siswa, dalam hal ini dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Melalui layanan bimbingan kelompok diharapkan siswa mempunyai keberanian untuk berbicara, mengeluarkan pendapat, mendengarkan dan menerima pendapat orang lain.

Pelaksanaan bimbingan kelompok di sekolah-sekolah masih mengalami berbagai kendala sehingga kurang mendapatkan hasil yang optimal, hal tersebut dikarenakan oleh beberapa faktor salah satunya karena penggunaan teknik yang kurang tepat. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan dikembangkan

bimbingan kelompok dengan teknik games. Bimbingan kelompok dengan teknik games menjadi pilihan dalam layanan karena mempertimbangkan latar belakang sifat siswa atau anak, yaitu mudah menangkap perintah melalui permainan dengan teman sebayanya. Dalam usia perkembangan anak, yaitu mudah percaya pada teman dekatnya dibandingkan dengan kata-kata orang tua sekalipun, karena tugas masa perkembangannya memasuki masa senang bermain dengan teman sebaya. Dengan melalui layanan bimbingan kelompok teknik games masing-masing anggota saling melakukan permainan yang mempunyai tujuan secara tidak langsung dapat meningkatkan kepercayaan diri. Bimbingan kelompok teknik games dapat dipilih sebagai salah satu cara dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok memiliki keuntungan sebagai penguat rasa percaya diri dan melatih mental siswa mengatasi perilaku minder, malu dan tidak percaya diri, melatih siswa untuk lebih yakin atas kemampuan diri. Berdasarkan pertimbangan teoritis dan empiris

tentang kepercayaan diri, maka model bimbingan kelompok yang dikembangkan adalah menggunakan teknik games.

Jenis Games/permainan yang akan dilakukan dalam bimbingan kelompok adalah Permainan Truth and Dare berasal dari kata Truth yang dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran dan Dare yang berarti berani. Jadi permainan Truth and Dare ini adalah sebuah permainan yang di dalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Permainan Truth and Dare ini berisi pertanyaan dan tantangan seputar materi pembelajaran. Permainan Truth and Dare ini menggunakan dua jenis kartu. Kartu pertama adalah kartu TRUTH, yakni kartu berwarna putih yang bertuliskan “TRUTH” disisi depannya, lalu di sisi

belakangnya berisi pertanyaan mengenai tanggapan siswa terhadap fenomena baru yang sedang hangat menjadi pembicaraan. Kartu kedua adalah kartu DARE, yakni kartu berwarna merah yang bertuliskan “DARE” di sisi depannya, lalu di sisi belakangnya berisi perintah atau pertanyaan mengenai fenomena yang sudah ada. Kartu terbuat dari kertas manila dan asturo berwarna merah yang masing-masing berukuran 5 cm x 8 cm. (Sigit Priatmoko, Achmad Binadja, Seli Triana Putri 2011).

Berdasarkan hasil penelitian, penulis menyampaikan analisis subjek berupa perbandingan skor tingkat kepercayaan diri sebelum dan sesudah diberi layanan bimbingan kelompok secara umum dan perbandingan skor pada tiap aspek. Perbandingan skor tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tab. 2 perbandingan skor tingkat kepercayaan diri

No	Nama Siswa (Inisial)	Skor Pretest	Kategori	Skor Posttest	Kategori
1	SA	91	Sedang	99	Tinggi
2	RA	97	Tinggi	98	Tinggi
3	NF	97	Tinggi	119	Sangat Tinggi
4	AM	95	Sedang	128	Sangat Tinggi
5	GN	93	Sedang	107	Tinggi
6	YH	87	Sedang	108	Tinggi
7	BA	65	Rendah	96	Tinggi
8	NA	97	Tinggi	118	Sangat Tinggi
9	LK	92	Sedang	113	Tinggi
10	IL	83	Sedang	109	Tinggi
11	RC	95	Sedang	109	Tinggi
12	LS	79	Sedang	101	Tinggi
13	PT	93	Sedang	105	Tinggi
14	DS	91	Sedang	109	Sangat Tinggi
15	KJ	90	Sedang	113	Tinggi

Rata-rata                      89,67                      Sedang                      108,80                      Tinggi

Rata-rata skor tingkat kepercayaan diri siswa setelah diberi layanan bimbingan kelompok naik sebesar 19,13 poin atau 21,33%. Sebelum diberi layanan bimbingan kelompok rata-rata skor subjek berada pada kategori sedang, setelah diberi layanan bimbingan kelompok menjadi kategori tinggi. Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan dengan statistik nonparametrik dan menggunakan uji Wilcoxon. Pengujian hipotesis pada kelompok Teratment dengan membandingkan hasil rata-rata dari Pre-test dan Post-test. Berikut merupakan hasil dari perbandingan tersebut :

Tabel. 3 Hasil Perbandingan pada Kelompok Treatment

	Postest - Pretest
Z	-3,412
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001

Berdasarkan tabel tersebut dapat dipaparkan bahwa dengan nilai  $Z = -3,412$  memiliki peluang 0,001. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan  $w$  tabel, jika hasil yang diperoleh  $w$  hitung  $< w$  tabel maka hipotesis  $H_0$  ditolak. Pada penghitungan tersebut  $w$  hitung adalah 0,001 dan  $w$  tabel adalah 0,05 sehingga  $0,001 < 0,05$  yang berarti mendekati nilai 0 sehingga signifikan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak. Penolakan  $H_0$  berarti ada perbedaan antara rata-rata tingkat kepercayaan diri dari hasil Pretest dan Postest, sehingga program layanan bimbingan kelompok melalui teknik *games* dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Berdasarkan dari uraian yang telah dikemukakan tersebut di atas maka dapat

dinyatakan bahwa efektifitas program layanan bimbingan kelompok teknik *games* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VI SD Negeri 2 Pringgajurang pada kelompok eksperimen.

### KESIMPULAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok di SD Negeri 2 Pringgajurang sudah dilaksanakan akan tetapi tidak terjadwal bahkan kadang tidak dilakukan, hal ini dimungkinkan karena kompetensi Guru tentang bimbingan kelompok belum memadai. Berdasarkan penyebaran skala kepercayaan diri pada 20 siswa kelas VI SD Negeri 2 Pringgajurang tahun pelajaran 2022/2023, diperoleh hasil tingkat kepercayaan diri siswa kelas VI secara umum berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 55,89% atau sebanyak 11 siswa. Sedangkan untuk kategori tinggi sebanyak 43,73% atau sebanyak 8 siswa dan untuk kategori rendah sebanyak 0,38% atau sebanyak 1 siswa. Model bimbingan kelompok teknik *games* yang dikembangkan dinilai efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai uji  $Z$  sebesar -2,814 dengan nilai signifikansi 0.005, maka nilai  $0.005 > 0.05$  yang berarti mendekati nilai 0 sehingga signifikan.

Model bimbingan kelompok teknik *games* perlu dikembangkan dalam pelayanan konseling disekolah, karena model ini terbukti efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Layanan bimbingan kelompok hendaknya dilaksanakan dengan frekuensi waktu yang memadai, dikembangkan dengan berbagai strategi yang menarik dan kreatif, sehingga para siswa dapat berpartisipasi secara aktif. Berdasarkan dari uraian yang telah

dikemukakan tersebut di atas maka dapat dinyatakan bahwa efektifitas program layanan bimbingan kelompok teknik *games* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VI SD Negeri 2 Pringgajurang pada kelompok eksperimen.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Edisi Revisi VI*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Aydin, Davut. 2009. *Effectiveness Of a Group Guidance Program On Realistic Study Field Choice Among First Year High School Students*. Journal of Theory and Practice in Education. Vol 5 (1): 67-84.
- Engelis, Barbara. 2002. *Confidence (Percaya Diri Sumber Sukses dan Kemandirian)*. Terjemahan Baty Subakti. Jakarta : Gramedia.
- Hakim, T. 2005. *Mengatasi rasa tidak percaya diri*. Jakarta : Puspa Swara.
- Hariadi Ahm dan Jessica Festi Maharani. 2023. Pengaruh Teknik Role Playing Terhadap Kontrol Diri dalam Bermedia Sosial Siswa SMP Kota Mataram Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 8 No 2 Edisi Oktober 2023. Hal 2089 – 2079. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Hariadi Ahmad dan Aluh Hartati. 2016. *Panduan Pelatihan Self Advocacy Siswa SMP untuk Konselor Sekolah*. LPP Mandala. Mataram
- Hariadi Ahmad dan Aluh Hartati. 2016. *Penerapan Teknik Structure Learning Approach dalam Meningkatkan Self Advocacy Mahasiswa Prodi BK IKIP Mataram*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 1 No 2 Edisi Oktober 2016. Hal 117 – 127. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram
- Hariadi Ahmad dan Dini Kurnia. 2017. *Pengaruh Teknik Biblio Edukasi Terhadap Rasa Rendah Diri Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 8 Mataram*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 2 No 1 Edisi April 2017. Hal 194 – 202. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram
- Hariadi Ahmad, Aluh Hartati, dan Nuraeni. 2018. *Penerapan Teknik Structure Learning Approach (SLA) dalam Meningkatkan Kesadaran Empati Diri Siswa Madrasah Aliyah Al Badriyah*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 3 No 2 Edisi Oktober 2018. Hal 600 – 605 Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram.
- Hariadi Ahmad, dan Lalu Andry Adifa Maulana. 2019. *Pengaruh Teknik Video Edukasi Terhadap Berfikir Positif Siswa SMPN 16 Mataram*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 4 No 1 Edisi April 2019. Hal 727 – 741. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram.
- Helen , Charles dan Kuruvilla Joseph (2011). “*Effectiveness of group counseling on the level of self-esteem of adolescent school girls*”.The journal of nursing trendz: Vol 2 issue 3 First page 28 last page 32.
- Jamaludin, dkk. *The Validity of Group Guidance Motivation Module For Secondary School Students*. Tulisan dalam European Journal

- of social Sciences. Vol 10. No 3. 2009.
- Kusno, Sutarto, Muzanni, A., Ahmad, H., Rahman, A., Hardiani, N. 2022. Improving Content Knowledge and Technological Skill of University Instructors: A Case Study for Online Learning Implementation during and after the COVID-19 Pandemic. Hong Kong journal of Social Sciences. Volume 59, Spring-Summer 2022, Pages 232-241. City University of Hong Kong Press.
- Luxori, Yusuf. 2004. *Percaya Diri*. Jakarta : Khalifa.
- Muklis. 2000. *Harga Diri Dan Pusat Kendali sebagai Prediktor Kepercayaan Diri*. Tesis. Yogyakarta : Program Pascasarjana UGM.
- Prayitno dan Amti. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Romlah, Tatik. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rouse, Maura Lynn (2010). *Building Self-Esteem of Female Youth in Group Counseling: A Review of Literature and Practice*. Graduate Journal of Counseling Psychology: Vol. 2: Iss. 1, Article 4.
- Rusmana, Nandang (2009). *Permainan (Game & Play)*. Bandung: Rizqi Press.
- Samsudi. 2009. *Desain Penelitian Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Stephen Chan; Yuen Mantak; Patrick Lau. 2003. *The Effects of a Group Guidance Programme on the Self Esteem of Newly Arrived Children from the Chinese Mainland to Hong Kong*. Asia Pacific Journal of Education, Vol. 23, No. 2 (September) pp. 171-182.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan(pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*.Bandung : alfabeta
- Sukardi, Dewa Ketut. 2002. *Pengantar Pelaksanaan Porgram Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suwarjo dan Eva Imania Eliasa. 2011. *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta : Paramitra Publishing.
- Wibowo, Mungin Eddy 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang : UPT UNNES Press.
- Winkel, W.S. 2004. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta : PT. Gramedia.



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI**  
**Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling**

Gedung Dwitiya Lt.3. Jln Pemuda 59A Mataram-NTB 83125 Tlp (0370) 638991

e-mail: [realita@undikma.ac.id](mailto:realita@undikma.ac.id); web: [e-journal.undikma.ac.id](http://e-journal.undikma.ac.id)

---

## PEDOMAN PENULISAN

1. Naskah merupakan hasil penelitian, pengembangan atau kajian kepustakaan di bidang pendidikan, pengajaran, pembelajaran, bimbingan dan konseling, dan Psikologi
2. Naskah merupakan tulisan asli penulis dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya dalam jurnal ilmiah lain,
3. Naskah dapat ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.
4. Penulisan naskah mengikuti ketentuan sebagai berikut:

Program	MS Word	Margin kiri	3.17 cm
Font	Times New Roman	Margin kanan	3.17 cm
Size	12	Margin atas	2.54 cm
Spasi	1.0	Margin bawah	2.54 cm
Ukuran kertas	A4	Maksimum	20 halaman
5. Naskah ditulis dengan **sistematika** sebagai berikut: Judul (huruf biasa dan dicetak tebal), nama-nama penulis (tanpa gelar akademis), instansi penulis (program studi, jurusan, universitas), email dan nomor telpon penulis, abstrak, kata kunci, pendahuluan (tanpa sub-judul), metode penelitian (tanpa sub-judul), hasil dan pembahasan, simpulan dan saran (tanpa sub-judul), dan daftar pustaka.

**Judul** secara ringkas dan jelas menggambarkan isi tulisan dan ditulis dalam huruf kapital. Keterangan tulisan berupa hasil penelitian dari sumber dana tertentu dapat dibuat dalam bentuk catatan kaki. Fotocopy halaman pengesahan laporan penelitian tersebut harus dilampirkan pada draf artikel.

**Nama-nama penulis** ditulis lengkap tanpa gelar akademis.

**Alamat instansi** penulis ditulis lengkap berupa nama sekolah atau program studi, nama jurusan, nama perguruan tinggi, kabupaten/kota, dan provinsi. Penulis yang tidak berafiliasi pada sekolah atau perguruan tinggi dapat menyertakan alamat surat elektronik/email

**Abstrak** ditulis dalam 2 (dua) bahasa: Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Naskah berbahasa Inggris didahului abstrak berbahasa Indonesia. Naskah berbahasa Indonesia didahului abstrak berbahasa Inggris. Panjang abstrak tidak lebih dari 200 kata. Jika diperlukan, tim redaksi dapat menyediakan bantuan penerjemahan abstrak kedalam bahasa Inggris.

**Kata kunci** (key words) dalam bahasa yang sesuai dengan bahasa yang dipergunakan dalam naskah tulisan dan berisi 3-5 kata yang benar-benar dipergunakan dalam naskah tulisan.

**Daftar Pustaka** ditulis dengan berpedoman pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Mandalika.

<b>REALITA JURNAL</b>	<b>VOLUME 9</b>	<b>NOMOR 1</b>	<b>EDISI April 2024</b>	<b>P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340</b>
---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------	--



*Alamat Redaksi.*

Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi  
Universitas Pendidikan Mandalika  
Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59A Mataram  
Telp. (0370) 638991  
Email : [realita@undikma.ac.id](mailto:realita@undikma.ac.id)  
Web : [e-journal.undikma.ac.id](http://e-journal.undikma.ac.id)

