

**EFEKTIVITAS BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN METODE  
PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA  
SMP NEGERI 2 SAMPANG CILACAP**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

**Oleh:**

**UMI KAROMAH  
NIM. 2017101130**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
JURUSAN KONSELING DAN PENGEMBANGAN MASYARAKAT  
FAKULTAS DAKWAH DAN SAINTEK  
UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI  
PURWOKERTO  
2024**

## PERYATAAN KEASLIAN

### PERYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Umi Karomah  
NIM : 2017101130  
Jenjang : S1  
Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam  
Jurusan : Konseling dan Pengembangan Masyarakat  
Fakultas : Dakwah dan Saintek

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Di SMP Negeri 2 Sampang Kabupaten Cilacap” secara keseluruhan merupakan hasil dari penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk dari sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 02 Oktober 2024  
Yang menyatakan



Umi Karomah  
2017101130

## PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS DAKWAH**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553, www.uinsaizu.ac.id

### PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

**EFEKTIVITAS BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN METODE PERMAINAN  
UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA SMP NEGERI 2  
SAMPANG CILACAP**

Yang disusun oleh Umi Karomah NIM. 2017101130 Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Jurusan Konseling dan Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifudin Zuhri, telah diujikan pada hari Rabu tanggal 09 Oktober 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam (Bimbingan dan Konseling Islam) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/Pembimbing

Rindha Widyaniingsih, S. Fil, M.A.  
NIP. 198412262020122004

Sekretaris Sidang/Penguji II

M. Rifqi Atsani, M.Kom.  
NIP. 199112222022031002

Penguji Utama

Dra. Amiretun Sholikhah, M.Si  
NIP. 196510061993032002

Mengesahkan,

Purwokerto, 16 Oktober 2024

Wakil Dekan



Dr. Ahmad Muttaqin, M.Si  
NIP. 197011152008011018

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Dakwah

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Di Tempat

*Assalamu'alaikum. Wr. Wb*

Setelah melakukan bimbingan, telah, arahan dan koreksi terhadap penelitian skripsi dari :

Nama : UMI KAROMAH  
NIM : 2017101130  
Jenjang : S-1  
Prodi : Bimbingan Konseling Islam  
Fakultas : Dakwah  
Judul : Efektivitas Bimbingan Klasikal Dengan Metode Permainan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP Negeri 2 Sampang Cilacap

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Dakwah dan Saintek Universitas Islam Negeri Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos). Demikian atas perhatiannya saya sampaikan terimakasih

*Wassalamu'alaikum. Wr. Wb*

Purwokerto, 02, Oktober 2024  
Pembimbing



**Rindha Widyaningsih, S. Fil, M. A.**  
NIP. 198412262020122004

## **MOTTO**

“Tak selamanya semua menjadi nyata. Bukan berarti melulu berderai air mata.  
Ada patah yang terukir. Bukan alasan untuk mengusir. Ini semua tentang Syukur  
dalam Hidup. Jangan sampai ia redup”

(Alyssa Soebandono)



**EFEKTIVITAS BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN METODE  
PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA  
DI SMP NEGERI 2 SAMPANG KABUPATEN CILACAP**

**Umi Karomah**  
**NIM. 2017101130**

Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam  
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

**ABSTRAK**

Kepercayaan diri adalah hal penting yang harus dimiliki oleh siswa. Siswa dengan kepercayaan diri yang baik akan mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Sebaliknya, siswa dengan kepercayaan diri rendah rentan terhadap tindak kekerasan, seperti kasus yang marak terjadi belakangan di lingkungan sekolah terkait *bullying*. *Bullying* terjadi karena rendahnya kepercayaan diri baik pelaku maupun korban. Penelitian ini bertujuan untuk 1.) mengetahui kepercayaan diri siswa kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan *treatment*, 2.) mengetahui kepercayaan diri siswa kelompok kontrol sebelum dan sesudah kelompok eksperimen diberikan *treatment*, dan 3.) mengetahui efektivitas bimbingan klasikal dengan metode Permainan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 192 siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sampang, Kabupaten Cilacap. Sampel diambil dari purposive sampling, berjumlah 29 siswa. Pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji *samples paired t-test* dengan hasil nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari  $\alpha = 0.05$ , artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang menunjukkan terdapat perbedaan skor rata-rata setelah diberikan perlakuan bimbingan klasikal dengan metode Permainan. Kesimpulan penelitian ini adalah kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sama-sama mengalami perbedaan skor rata-rata antara *Pretest* dan *Posttest* dengan peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen. Pernyataan ini menunjukkan bimbingan klasikal dengan metode Permainan efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Perubahan sikap siswa juga menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri. Mulai dari interaksi siswa dengan teman sekelasnya, keaktifan selama pembelajaran di kelas, dan mengendalikan diri ketika mendapat kritikan dari orang lain.

**Kata Kunci:** Efektivitas, Bimbingan Klasikal, Permainan, Kepercayaan Diri

**EFFECTIVENESS OF CLASSICAL GUIDANCE WITH GAME METHOD  
TO IMPROVE STUDENTS' SELF-CONFIDENCE AT SMP NEGERI 2  
SAMPANG, CILACAP DISTRICT**

**Umi Karomah  
NIM. 2017101130**

*Islamic Guidance and Counseling Study Program  
Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto State Islamic University*

**ABSTRACT**

*Self-confidence is an important thing that students must have. Students with good self-confidence will be able to interact with their environment. On the other hand, students with low self-confidence are vulnerable to violence, such as cases that have recently occurred in the school environment related to bullying. Bullying occurs because of low self-confidence of both the perpetrator and the victim. This study aims to 1.) determine the self-confidence of students in the experimental group before and after being given treatment, 2.) determine the self-confidence of students in the control group before and after the experimental group was given treatment, and 3.) determine the effectiveness of classical guidance with the Game method to increase students' self-confidence. This study used a quantitative experimental method with a Non-Equivalent Control Group Design. The population of the study was 192 students of class VIII of SMP Negeri 2 Sampang, Cilacap Regency. The sample was taken from purposive sampling, totaling 29 students. Data collection using questionnaires, interviews, and documentation. Data analysis using paired samples t-test with the results of the Sig. (2-tailed) value smaller than  $\alpha = 0.05$ , meaning that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which shows that there is a difference in the average score after being given classical guidance treatment with the Game method. The conclusion of this study is that the experimental group and the control group both experienced a difference in the average score between the Pretest and Posttest with a significant increase in the experimental group. This statement shows that classical guidance with the Game method is effective in increasing student self-confidence. Changes in student attitudes also show an increase in self-confidence. Starting from student interactions with their classmates, activeness during learning in class, and controlling themselves when criticized by others.*

**Keywords:** *Effectiveness, Classical Guidance, Games, Self-Confidence*

## PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya yang diberikan dari segala arah dan dalam berbagai bentuk sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Diri saya sendiri, Umi Karomah yang senantiasa semangat dan menjadi kuat dalam menyelesaikan skripsi dari awal sampai akhir.
2. Kedua orang tua tercinta Bapak Sadim Muhammad Solihun dan Ibu Suharni.
3. Almamater tercinta saya, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, terkhusus Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Saintek.
4. Segenap keluarga besar yang turut memberikan do'a dan dukungan.
5. Kepada Keluarga Besar SMP Negeri 2 Sampang.





## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum wr.wb*

Alhamdulillah, segala puji dan Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan karunianya serta kemudahan telah diberikan olehNya, sehingga dengan kemampuan dan kekurangan penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul **“Efektivitas Bimbingan Klasikal Dengan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Smp Negeri 2 Sampang Cilacap”**. Sholawat serta salam senantiasa kita limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya yang telah memberikan tauladan yang baik sehingga akal dan fikiran peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat, serta kelak mendapatkan ilmu yang bermanfaat bagi pembacanya . Dalam penyusunan dan penelitian skripsi ini tak lepas dari do’a, bantuan dan bimbingan berbagai pihak yang membantu, dalam menyelesaikan penyusunan skripsi. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Ridwan, M.Ag., Rektor UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Muskinul Fuad, M.Ag., Dekan Fakultas Dakwah dan Saintek UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Nur Azizah, S.Sos.I, M.Si., Ketua Jurusan Konseling dan Pengembangan Masyarakat UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Luthfi Faisol, M. Pd, Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Rindha Widyaningsih, S.Fil., M.A, selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing, mengarahkan, dan memberi masukan dengan penuh keikhlasan kepada peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi.
6. Bapak, Ibu dosen dan staff Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah memberikan pelayanan terbaik kepada mahasiswa.
7. Untuk kedua orangtua saya tercinta dan tersayang, Bapak Sadim Muhammad Solihun dan Ibu Suharni yang selalu memberikan do’a, kasih sayang, semangat serta dukungan moril dan meteril semejak saya kecil hingga putri kecilmu

menyandang gelar sarjana, skripsi ini adalah salah satu bukti bentuk bakti putri kecilmu terhadap kedua orangtua yang sangat disayangi. Semoga selalu diberkahi dan diberikan kesehatan.

8. Kepada cinta kasih saudara kandung saya, Muhammad Lutfi dan saudara ipar Rohmah Cahya Priyanti serta keponakan lucu saya Muhammad Toha Mujahid, Ahmad Miftakhul Arifin, Imam Sonhaji, yang selalu memberikan dorongan dan motivasi hingga bisa ke tahap ini. Semoga selalu diberkahi dan diberikan kesehatan.
9. Kepada Ali Salas yang telah menemani dari awal daftar sampai masuk dan sampai lulus, dan selalu memberikan support dan sudah mendo'akan atas kelancaran perjuangan awal kuliah hingga lulus. Semoga selalu diberkahi dan diberikan kesehatan.
10. Segenap sahabat tercinta saya, Nurliana Wahyu Andhini, Alisatunisa Nur Zahro, Laudiana Anggraeni, Heilmi Anjani Rahma.
11. Semua pihak yang terlibat langsung ataupun tidak langsung yang telah membantu dan mendukung penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Tidak lupa penulis sampaikan terimakasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi dan do'a yang tulus dari semua pihak. Kritik dan saran saran yang membangun sangat penulis harapkan, demi karya yang lebih baik lagi kedepannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Purwokerto, 03 Oktober 2024

**Umi Karomah**  
**NIM. 2017101130**

## DATAR ISI

<b>SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>PERYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DATAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional.....	5
C. Batasan dan Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
F. Kajian Pustaka.....	8
G. Sistematika Pembahasan .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>13</b>
A. Bimbingan Klasikal.....	13
1. Pengertian bimbingan Klasikal.....	13
2. Tujuan bimbingan Klasikal .....	14
3. Fungsi Bimbingan Klasikal .....	15
4. Macam-Macam Teknik Bimbingan Klasikal .....	15
5. Tahapan-Tahapan Bimbingan Klasikal .....	17
B. Metode Permainan dalam Bimbingan Klasikal .....	18
1. Pengertian Permainan.....	18
2. Tujuan Permainan.....	19

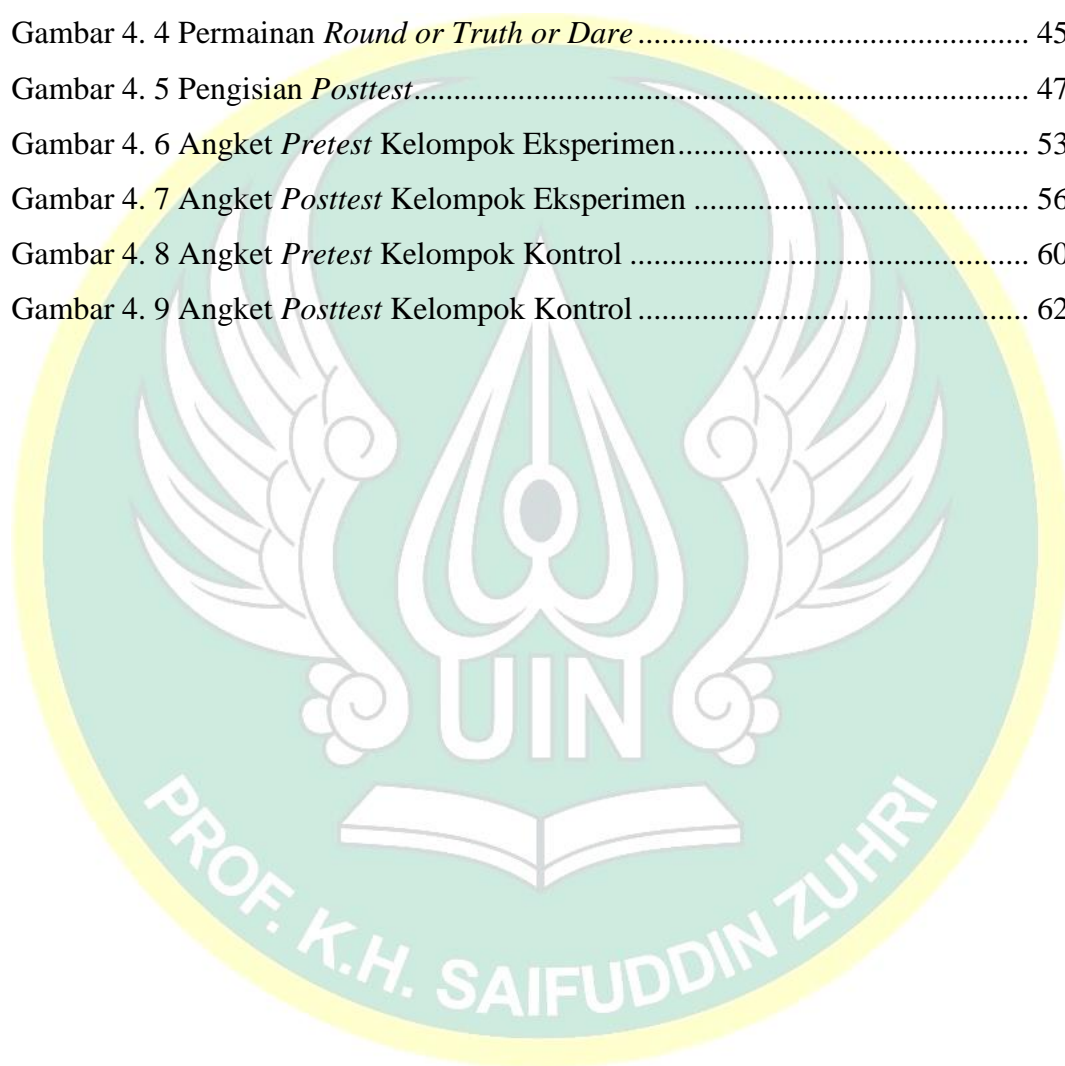
3. Permainan dalam Bimbingan Klasikal .....	20
4. Macam-Macam Permainan Bimbingan Klasikal.....	21
5. Langkah-Langkah Teknik Permainan .....	23
C. Kepercayaan Diri Siswa.....	24
D. Hipotesis Penelitian.....	27
<b>BAB III.....</b>	<b>28</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	28
B. Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian .....	30
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	30
D. Variabel Penelitian .....	31
E. Metode Pengumpulan Data .....	33
F. Metode Analisis Data.....	35
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>
A. Proses Kegiatan Bimbingan Klasikal Dengan Metode Permainan .....	40
B. Pengujian Instrumen.....	47
1. Uji Validitas .....	47
2. Uji Reliabilitas.....	49
3. Uji Normalitas .....	50
4. Uji Homogenitas.....	50
C. Hasil Pengujian Pada Eksperimen .....	51
1. <i>Pretest</i> Angket Kepercayaan Diri Kelompok Eksperimen.....	51
2. <i>Posttest</i> Angket Kepercayaan Diri Kelompok Eksperimen .....	54
5. Uji Paired Sample T-Test Kelompok Eksperimen.....	57
D. Hasil Pengujian Pada Kelompok Kontrol .....	57
1. <i>Pretest</i> Angket Kepercayaan Diri Kelompok Kontrol .....	57
2. <i>Posttest</i> Angket Kepercayaan Diri Kelompok Kontrol.....	60
3. Uji Paired Sample T-Test Kelompok Kontrol.....	63
E. Efektivitas Bimbingan Klasikal Dengan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri.....	64
F. Keterbatasan Penelitian .....	67
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>68</b>

A. Kesimpulan .....	68
B. Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>76</b>
<b>CURRICULUM VITAE.....</b>	<b>100</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Pengisian Angket <i>Pretest</i> .....	40
Gambar 4. 2 Permainan <i>Truth or Dare</i> .....	41
Gambar 4. 3 Permainan <i>Walking Object</i> .....	43
Gambar 4. 4 Permainan <i>Round or Truth or Dare</i> .....	45
Gambar 4. 5 Pengisian <i>Posttest</i> .....	47
Gambar 4. 6 Angket <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	53
Gambar 4. 7 Angket <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen .....	56
Gambar 4. 8 Angket <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol .....	60
Gambar 4. 9 Angket <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol .....	62



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Nonequivalent Control Group Designs</i> .....	29
Tabel 3. 2 Sampel.....	31
Tabel 3. 3 Skema Variabel.....	31
Tabel 3. 4 Kepercayaan Diri .....	32
Tabel 3. 5 Skor Skala Lirkert .....	34
Tabel 3. 6 <i>Blueprint</i> skala Kepercayaan Diri .....	35
Tabel 3. 7 Interval Skor Skala Kepercayaan Diri .....	36
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas.....	47
Tabel 4. 2 <i>Blueprint</i> Akhir Skala Kepercayaan Diri .....	49
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas .....	49
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas .....	50
Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas.....	51
Tabel 4. 6 Skor <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	51
Tabel 4. 7 Frekuensi dan Persentase Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen .....	53
Tabel 4. 8 Skor <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen .....	54
Tabel 4. 9 Frekuensi dan Persentase Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen .....	56
Tabel 4. 10 Hasil Uji Paired Sample T-Test Kelompok Eksperimen .....	57
Tabel 4. 11 Skor <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	58
Tabel 4. 12 Frekuensi dan Persentase Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	59
Tabel 4. 13 Skor <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol .....	60
Tabel 4. 14 Frekuensi dan Persentase Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	62
Tabel 4. 15 Hasil Uji Paired Sample T-Test Kelompok Kontrol.....	63
Tabel 4. 16 Perbandingan Skor <i>Pretest</i> dan Post-test Angket .....	64

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksana pendidikan di lapangan, mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa kualitas pendidikan Indonesia lebih baik. Dalam SK Menpan No.84/1993 Pasal 3 ayat 2 ditegaskan bahwa tugas pokok Guru Pembimbing adalah “Menyusun program bimbingan, melaksanakan program bimbingan, analisis hasil pelaksanaan bimbingan, dan tindak lanjut dalam program bimbingan terhadap peserta didik yang menjadi tanggung jawabnya”. Guru BK membantu siswa dalam pengembangan kehidupan pribadi, kehidupan sosial, kegiatan belajar dan memfasilitasi pengembangan siswa secara individual, kelompok atau klasikal, sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa.<sup>1</sup> Sebagaimana yang dijelaskan pada Q.S. al-Qashash ayat 77 :

عَبَسَ وَتَوَلَّى ۱ أَنْ جَاءَهُ الْأَعْمَى ۲ وَمَا وَابْتِغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا  
وَاحْسِنْ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ ۷

Artinya : “Dan, carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (pahala) negeri akhirat, tetapi janganlah kamu lupakan bagianmu di dunia. Berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.”. (Q.S. Al-Qashash · Ayat 77)<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Yuwinda Gori, Sesilianus Fau, dan Bestari Laia, “Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas IX di SMP Negeri 2 Toma Tahun Pelajaran 2022/2023,” *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 2.1 (2023), 123–33 <<https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/faguru/article/view/652>>.

<sup>2</sup> A Pendahuluan, “Qamus at-Tarbiyah,” 1983, 1–17.



Menurut Lembaga World Population Review jumlah penduduk Indonesia saat ini adalah 279,8 juta jiwa.<sup>3</sup> Menurut Kemendikbud Ristek Jumlah siswa SMP di Indonesia pada Tahun Ajaran 2024/2025 yaitu berjumlah 8.482.367 jiwa, sedangkan jumlah siswa SMP pada Tahun ajaran 2024/2025 di Jawa Tengah yaitu mencapai 1.040.737 jiwa.<sup>4</sup> Siswa yang masih duduk di bangku SMP adalah siswa pada usia remaja, antara usia 13 – 15 tahun. Remaja adalah masa peralihan dari masa kanak-kanak yang penuh ketergantungan menuju masa pembentukan bertanggung jawab. Perubahan yang terjadi di masa remaja akan mempengaruhi perilaku individu. Pada masa remaja inilah siswa harus memiliki kepercayaan diri yang cukup untuk melangkah karena aspek kepercayaan diri ini merupakan aspek yang sangat berpengaruh dalam membentuk kepribadian siswa.

Siswa sekolah menengah pertama menurut usianya berada dalam masa remaja. Dalam masa ini remaja mencoba berbagai hal dalam pekerjaan, pendidikan dan mereka berusaha menemukan jati diri. Perkembangan yang paling menonjol dari masa peralihan salah satunya adalah pencarian jati diri. Seorang remaja harus mempunyai kepercayaan diri agar membantu dalam menjalankan tugas perkembangannya. Siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah akan memiliki sifat dan perilaku antara lain: tidak mau mencoba suatu hal yang baru, merasa tidak dicintai dan tidak diinginkan, punya kecenderungan melempar kesalahan pada orang lain, memiliki emosi yang kaku dan disembunyikan, mudah mengalami rasa frustrasi dan tertekan, meremehkan bakat dan kemampuan diri sendiri, serta mudah terpengaruh oleh orang lain.<sup>5</sup>

Kepercayaan diri di sekolah menjadi masalah serius dan kompleks. Kepercayaan diri yang rendah dapat menjadikan siswa yang mengalami percaya diri yang rendah tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran ataupun kegiatan

---

<sup>3</sup> Rinding Krisnawati, "10 Negara Dengan Penduduk Terbanyak di Dunia 2022-2023," *DetikEdu*, Juni, 2023, 1–1.

<sup>4</sup> Dapodikdasmen, "Data Peserta Didik Nasional - Dapodikdasmen," *Dapodikdasmen*, 2024, hal. 1–2 <<https://dapo.kemdikbud.go.id/pd>>.

<sup>5</sup> Kasa Fiorentika, Djoko Santoso, dan Irene Simon, "Keefektifan Teknik Self-Instruction Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Smp," *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1.3 (2016), 104–11 <<https://doi.org/10.17977/um001v1i32016p104>>.

disekolah secara normal. Seperti halnya siswa yang mengalami tidak percaya diri ketika akan menjawab pertanyaan guru di kelas, ataupun siswa tersebut akan tidak percaya diri ketika bergaul dengan teman yang lain. Di sekolah masih menjadi masalah serius dan memerlukan perhatian dari berbagai pihak seperti guru untuk mengatasi kepercayaan diri yang rendah yang dialami oleh siswa. Maka dari itu perlunya bimbingan klasikal untuk siswa yang mengalami percaya diri rendah untuk meningkatkan kepercayaan diri. Bimbingan pribadi adalah jenis bimbingan yang diberikan kepada peserta didik untuk membantu menhadapai dan memecahkan masalah-masalah pribadi.

Kepercayaan diri sangatlah dibutuhkan oleh siswa agar mampu mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Lauster menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuan diri sendiri sehingga orang yang bersangkutan tidak terlalu cemas dalam tindakan-tindakannya, dapat merasa bebas untuk melakukan hal – hal yang disukainya dan bertanggung jawab atas perbuatannya, hangat dan sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, dapat menerima dan menghargai orang lain, memiliki dorongan untuk berprestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangannya. Oleh karena itu, penting bagi seorang guru untuk memberikan motivasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.<sup>6</sup>

Orang yang mempunyai kepercayaan diri memiliki karakteristik sebagai berikut : tidak perlu dorongan orang lain, tidak pemalu, yakin dengan pendapat sendiri, tidak mementingkan diri, cukup toleran, cukup ambisius, tidak berlebihan , optimis, mampu bekerja secara efektif, dan bertanggung jawab atas pekerjaannya. Sedangkan jika siswa tidak mempunyai rasa percaya diri yang baik maka akan berakibat kurang baik terhadap prestasi siswa. ciri-ciri seseorang yang pemalu dan kurang percaya diri adalah sebagai berikut: Menghindari kontak mata, tidak mau melakukan apa-apa, terkadang

---

<sup>6</sup> Chandra Novtiar dan Usman Aripin, “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Kepercayaan Diri Siswa Smp Melalui Pendekatan Open Ended,” *Prisma*, 6.2 (2017), 119–31 <<https://doi.org/10.35194/jp.v6i2.122>>.

memperlihatkan perilaku mengamuk/tempertantrums (dilakukan untuk melepaskan kecemasannya), tidak banyak bicara, menjawab secukupnya saja.<sup>7</sup>

Bimbingan klasikal merupakan bagian yang memiliki pengaruh besar dalam layanan Bimbingan dan Konseling, serta merupakan layanan yang efisien, terutama dalam menangani masalah rasio jumlah konseli dan konselor.<sup>8</sup> Bimbingan klasikal bisa menggunakan dengan metode permainan. Permainan merupakan sebuah media belaiar yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki peserta didik tentang hubungan antar individu dengan cara memerankan suatu kondisi yang berbeda dengan situasi pada kenyataannya. Teknik permainan dalam bimbingan dan konseling kelompok sebagai sebuah wahana dalam pemberian bimbingan maupun psikoterapi dalam memecahkan masalah melalui peragaan. Serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, dan diskusi untuk kepentingan tersebut, serta mampu menumbuhkan rasa empati kepada yang lain serta memudahkan dalam penyesuaian diri dengan kondisi yang ada karena fungsi dari permainan adalah mengeluarkan masalah dalam diri seseorang.<sup>9</sup> Menurut penjelasan teknik permainan penjelasan dalam proses pendidikan di sekolah harus melakukan proses bimbingan klasikal untuk meningkatkan kepercayaan diri yang rendah pada siswa SMP, dalam melakukan proses bimbingan klasikal dapat menggunakan metode. atau pendekatan khusus seperti permainan.

Pelaksanaan metode permainan seperti member waktu untuk siswa bermain secara terstruktur dan memberikan kegiatan yang aktif. Dengan metode permainan ini dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa yang mengalami percaya diri rendah tersebut dapat mengungkapkan rasa yang sedang dialami ataupun yang pernah dialaminya. Sehingga siswa dapat merasakan dihargai.

---

<sup>7</sup> Endah Rahayuningdyah, "Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Konseling Kelompok pada Siswa Kelas VIII D di SMP Negeri 3 Ngrambe," *Jurnal JIPE*, 1.2 (2016), 1–14.

<sup>8</sup> Dewi Nur Fatimah, "Layanan Bimbingan Klasikal Dalam Meningkatkan Self Control Siswa Smp Negeri 5 Yogyakarta," *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, 14.1 (2017), 25–37 <<https://doi.org/10.14421/hisbah.2017.141-03>>.

<sup>9</sup> Evriyen Tri Utomo, Yusmansyah, dan Ratna Widiastuti, "Penggunaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Regulasi Emosi Siswa," *Konseling*, 6.3 (2018).

didengar curahan hatinya dari timbulnya rasa tersebut dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Sesuai dengan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Sampang pada tanggal 7 Agustus sampai dengan 9 Agustus 2024 diperoleh data bahwa terdapat 30 siswa yang diketahui memiliki kepercayaan diri yang rendah.

Berdasarkan masalah penelitian ini dimana fenomena yang terjadi saat ini pada siswa kepercayaan diri rendah. Kepercayaan diri memiliki beberapa faktor kurangnya perhatian dari orang tua dan dari guru, teman. Faktor lain juga karena kurangnya rasa dihargai oleh lingkungannya. Hal tersebut perlunya bimbingan klasikal dengan metode permainan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada siswa. Maka dari itu penelitian fokus pada pembahasan tentang efektivitas bimbingan klasikal dengan metode permainan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada siswa SMP

## **B. Definisi Operasional**

### **1. Bimbingan Klasikal**

Bimbingan klasikal merupakan layanan yang diberikan kepada semua siswa di dalam kelas. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses bimbingan sudah disusun secara baik dan siap untuk diberikan kepada siswa secara terjadwal, kegiatan ini berisikan informasi yang diberikan oleh seorang pembimbing kepada siswa secara kontak langsung guna membantu pertumbuhan anak dalam menentukan dan mengarahkan hidupnya.<sup>10</sup> Bimbingan klasikal dalam artinya melaksanakan bimbingan klasikal harus memenuhi syarat-syarat tertentu. Dukungan diberikan untuk tujuan yang jelas, harus direncanakan diproses secara sistematis. Dalam penelitian ini efektivitas bimbingan klasikal yang dilakukan adalah dengan menggunakan bidang layanan kelompok.

---

<sup>10</sup> Fatimah.

## 2. Metode Permainan

Permainan adalah wahana dalam pemberian bimbingan dan psikoterapi, yang membantu memecahkan masalah melalui peragaan dan diskusi. Permainan dapat menumbuhkan rasa empati dan memudahkan penyesuaian diri dengan kondisi yang ada, sehingga menciptakan suasana yang kondusif dalam proses konseling.<sup>11</sup> Permainan atau bermain juga dapat diartikan dengan metode pembelajaran bermain, suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan keterampilan siswa.

## 3. Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri merupakan suatu keyakinan dan sikap seseorang terhadap kemampuan pada dirinya sendiri dengan menerima secara apa adanya baik positif maupun negatif yang dibentuk dan dipelajari. Percaya diri adalah modal dasar seorang manusia dalam memenuhi berbagai kebutuhan sendiri. Seseorang mempunyai kebutuhan untuk kebebasan berpikir dan berperasaan sehingga seseorang yang mempunyai kebebasan berpikir dan berperasaan akan tumbuh menjadi manusia dengan rasa percaya diri.<sup>12</sup> Maka dari itu kepercayaan diri merupakan kemampuan individu untuk menumbuhkan sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri

---

<sup>11</sup> Kadek Suhardita, "Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa," *Edisi Khusus*, 1, 2011, 127–38 <[http://jurnal.upi.edu/abmas/view/641/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](http://jurnal.upi.edu/abmas/view/641/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)>.

<sup>12</sup> Intan Vandini, "Peran Kepercayaan Diri terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5.3 (2016), 210–19 <<https://doi.org/10.30998/formatif.v5i3.646>>.

### **C. Batasan dan Rumusan Masalah**

Batasan pada penelitian ini yaitu berfokus pada bimbingan klasikal dengan metode permainan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sampang, Kabupaten Cilacap. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tingkat kepercayaan diri pada kelompok eksperimen bimbingan klasikal dengan metode permainan?
2. Bagaimana tingkat kepercayaan diri pada kelompok kontrol bimbingan klasikal dengan metode permainan?
3. Bagaimanakah efektivitas bimbingan klasikal dengan metode permainan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di SMP Negeri 2 Sampang ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan apa yang sudah di sebutkan dalam rumusan masalah maka tujuan dari penelitian yang di lakukan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kepercayaan diri pada kelompok eksperimen bimbingan klasikal dengan metode permainan.
2. Mengetahui tingkat kepercayaan diri pada kelompok kontrol bimbingan klasikal dengan metode permainan.
3. Memberikan gambaran efektivitas bimbingan klasikal dengan metode permainan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP Negeri 2 Sampang.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki dua jenis manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dijelaskan sebagai berikut.

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Memberikan sumbangan teori bagi ilmu pengetahuan bidang Bimbingan dan Konseling yang terkait dengan Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa.
- b. Sebagai bahan referensi untuk pengembangan ilmu pengetahuan Bimbingan dan Konseling.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa adalah bisa menjadi siswa yang bisa berani mengutarakan apa yang mereka rasakan kepada orang terdekatnya, seperti guru atau orangtuanya baik itu perasaan senang, sedih, marah maupun rasa ketidak nyaman dan lebih percaya diri

### b. Bagi Guru BK

Manfaat yang diperoleh Guru BK adalah terbantunya siswa dalam mengembangkan rasa kepercayaan diri, menjadikan wali kelas bisa lebih memahami setiap karakter siswa-siswi dan bisa lebih memahami perasaan siswa-siswanya

### c. Bagi Sekolah

Memberikan referensi mengenai kualitas Bimbingan Klasikal dengan Metode Permainan Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di SMP Negeri 2 Sampang Kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap, serta memberikan kontribusi pada pengembangan strategi bimbingan yang efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

### d. Bagi penulis selanjutnya

Menjadi bahan referensi untuk penelitian berikutnya mengenai Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa.

## F. Kajian Pustaka

Dalam penelitiannya memaparkan faktor-faktor menyebabkan ketidakpercayaan diri siswa yang tidak berani mengungkapkan pendapat dan bertanya karena merasa malu, takut salah jawaban yang diberikan, ada juga karena sering diejek dan ditertawakan oleh temannya, dan ada juga yang faktor

penyebabnya karena sifat siswanya pendiam yang tidak suka banyak berbicara. Peran guru Bimbingan Konseling dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa diawali dengan merancang program layanan Bimbingan Konseling untuk meningkatkan kepercayaan diri dengan bekerjasama dengan kepala sekolah, wali kelas, dan guru mata pelajaran untuk merancang program layanan BK, guru BK mengklasifikasikan setiap kasus siswa, menyusun program layanan bagi siswa yang memiliki kepercayaan diri dan yang kepercayaan dirinya rendah. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian ini yaitu fokus dalam meningkatkan kepercayaan diri. Perbedaan penelitian ini yaitu tidak menggunakan bimbingan klasikal.<sup>13</sup>

Pencapaian kemampuan berpikir kritis matematik siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan open-ended lebih baik daripada yang menggunakan pendekatan konvensional, Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematik siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan open-ended lebih baik daripada yang menggunakan pendekatan konvensional, dan kepercayaan diri dalam belajar matematik siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan berbasis masalah lebih baik daripada yang menggunakan pendekatan konvensional. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian ini yaitu dimana seorang guru dalam memberikan motivasi untuk meningkatkan kepercayaan diri. Perbedaan penelitian ini yaitu guru tidak memberikan bimbingan kepada siswa dan lebih fokus dalam mata pelajaran Matematika.<sup>14</sup>

Rendahnya sikap kepercayaan diri siswa yang terjadi di SMP Negeri 20 Malang khususnya kelas VII terlihat jelas dari perilaku siswa yang menunjukkan gejala-gejala seperti malu untuk berbicara di depan kelas, jarang bertanya pada guru, menghindari pembicaraan dengan teman dan diam di kelas, dari gejala tersebut dapat diartikan bahwa siswa-siswa kelas VII SMP Negeri 20 Malang menunjukkan gejala-gejala atau tingkah laku yang kurang percaya diri. Perbedaan tingkat kepercayaan diri pada 5 siswa yang dijadikan subjek

---

<sup>13</sup> Gori, Fau, dan Laia.

<sup>14</sup> Novtiar dan Aripin.



penelitian. Perbedaan tersebut yakni adanya peningkatan skor angket setelah pemberian *treatment* berupa konseling kelompok dengan teknik self-instruction. Seluruh anggota kelompok mampu meningkatkan skor angketnya dengan cukup signifikan, di samping juga mampu meningkatkan tingkat kepercayaan diri dari tingkat rendah ke tinggi, meningkatnya skor ini menyatakan ketepatan hipotesis penelitian yang ditentukan dan menandai keefektifan teknik self instruction dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Dalam penelitian ini menggunakan metode perspektif Fenomenologis. Terdapat persamaan antara penelitian penulis dengan penelitian ini, yaitu tentang kepercayaan diri siswa tunadaksa. Perbedaan penelitian ini yaitu cara meningkatkan kepercayaan dirinya.<sup>15</sup>

Penyelenggaraan layanan bimbingan klasikal di TK Negeri Pontianak tidak diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan melalui instrumen ataupun non instrumen seperti pada bimbingan klasikal, melainkan dengan cara mengklasifikasi secara langsung kemampuan peserta didik dari kegiatan pendahuluan sebelum digabung dengan peserta didik kelompok lainnya berdasarkan kemampuan kegiatan yang akan diikuti. Bimbingan klasikal yang diberikan di TK Negeri Pembina Pontianak terfokus pada pengembangan bakat dan minat peserta didik, melalui berbagai kegiatan meliputi kegiatan senam bersama, menari, mewarnai, menggambar, meronce, mengenal angka dan huruf (calistung). Tahapan pelaksanaan pada kegiatan klasikal yang digunakan untuk melihat bakat dan minat anak TK terdiri dari tiga tahapan yaitu, tahap awal, tahap kegiatan dan tahap akhir. Model bimbingan klasikal dengan teknik role playing secara efektif dapat meningkatkan kepercayaan diri anak TK pada semua indikator yang meliputi: berani tampil di depan kelas, aktif dalam berbicara dan bertanya, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, bisa bersosialisasi dengan teman sebaya, tidak bergantung pada orang tua, memiliki ketenangan dalam diri.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Fiorentika, Santoso, dan Simon.

<sup>16</sup> Novi Andriati, "Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri," *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4.1 (2015), 36–42 <<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/article/view/6873/4939>>.

Keyakinan siswa akan kemampuannya yang ditunjukkan dengan sikap optimis dan tidak ragu-ragu dalam mengerjakan sesuatu. Kemandirian siswa dalam melakukan sesuatu berdasarkan kemauannya sendiri lebih terlihat perbedaannya saat diberi perlakuan menggunakan permainan dalam peran. Kemudian siswa mempunyai keberanian dalam mengungkapkan pendapat maupun menjawab pertanyaan dan tidak takut ataupun malu menyampaikannya. Disamping itu siswa lebih percaya diri saat aktif dalam diskusi dan bukan untuk mendapat pujian secara berlebihan.<sup>17</sup>

Penelitian yang dilatar belakangi ketidakpercayaan diri siswa. Upaya yang dilakukan adalah konseling klasikal metode *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan desain penelitian *Non equivalent Control Group Design*. Pesamaan dari penelitian ini adalah adanya peran guru BK dalam membimbing dan menasihati serta memberi motivasi kepada siswa untuk besikap baik saat pembelajaran disekolah. Perbedaannya adalah metode eksperimen yang dilakukan peneliti adalah *Non equivalent Control Group Design*.

#### **G. Sistematika Pembahasan**

Agar mempermudah dalam penelitian ini, penulis mengembangkan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakan masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi kajian teori, termasuk pembahasan penelitian yang berkaitan dengan kepustakaan dan kajian teoritis yang berkaitan dengan adaptasi dan pemecahan masalah.

---

<sup>17</sup> Agus Yulianto et al., "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP," *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3.1 (2020), 97–102 <<https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>>.

Bab III berisi metode penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, subjek dan objek penelitian, Teknik pengumpulan data dan Teknik analisis data.

Bab IV berisi penyajian dan analisis data yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data hasil penelitian, serta pembahasan.

Bab V berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan, saran dan kata penutup. Pada bagian akhir terdiri dari daftar Pustaka dan lampiran.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Bimbingan Klasikal

##### 1. Pengertian bimbingan Klasikal

Bimbingan merupakan suatu proses yang kontinyu, sistematis, berencana, dan terarah kepada suatu tujuan. Jadi aktivitas bimbingan bukanlah aktivitas yang dilakukan secara insidental, sewaktu-waktu, tidak disengaja, asal-asalan atau serampangan. Kedua, bimbingan merupakan proses membantu individu. Membantu bermakna bahwa bimbingan adalah aktivitas yang bernuansa sukarela dan tidak ada unsur paksaan baik dari pihak yang membimbing (konselor) maupun dari pihak yang dibimbing (konseli). Dengan kata lain dalam proses pelaksanaan konseling aktivitas yang muncul adalah suasana kerja sama yang demokratis antara konselor dan konseli telah disepakati/ditetapkan bersama menuju ke arah yang telah ditetapkan yakni perkembangan potensi konseli yang lebih optimal.<sup>18</sup>

Bimbingan klasikal merupakan layanan bantuan bagi siswa melalui kegiatan secara klasikal yang disajikan secara sistematis, dalam rangka membantu siswa mengembangkan potensinya secara optimal. Bimbingan klasikal dapat membantu siswa dalam menyesuaikan diri, mengambil keputusan untuk hidupnya sendiri, mampu beradaptasi dalam kelompoknya, mampu meningkatkan harga diri, konsep diri, dan mampu menerima support dan memberikan support pada temannya.<sup>19</sup>

Bimbingan klasikal (*classroom guidance*) adalah suatu komponen yang dinilai utama untuk diberikan pada kurikulum bimbingan yaitu kurang lebih 25% hingga 35%. Layanan bimbingan klasikal dinilai paling berhasil untuk mengetahui peserta didik yang memerlukan bantuan. Selain itu bimbingan klasikal dianggap sebagai langkah yang paling tepat untuk guru bimbingan

---

<sup>18</sup> Sukatin et al., "Bimbingan dan Konseling Dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Anak Bunarraqa*, 8.2 (2022), 1–12.

<sup>19</sup> Ainur Rosidah, "Layanan Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa Underachiever," *Jurnal Fokus Konseling*, 3.2 (2017), 154 <<https://doi.org/10.26638/jfk.53.2099>>.

dan konseling atau konselor dalam menyampaikan informasi untuk peserta didik mengenai program yang terdapat di sekolah, misalnya program pendidikan lanjutan dan keterampilan belajar. Bimbingan klasikal adalah alternative pendekatan layanan dasar dan layanan peminatan dan perencanaan individual dalam bagian program bimbingan dan konseling. Bimbingan klasikal ditujukan pada seluruh siswa atau konseli yang memiliki sifat pengembangan, pencegahan, dan pemeliharaan. Bimbingan klasikal dipraktekan di dalam kelas secara tatap muka dan rutin dilakukan dalam setiap minggu. Sampai kini bimbingan klasikal mempunyai peran yang penting dalam terwujudnya program bimbingan dan konseling.<sup>20</sup>

## **2. Tujuan bimbingan Klasikal**

Tujuan bimbingan klasikal adalah untuk Layanan bimbingan memiliki tujuan agar setiap orang yang diberikan layanan dapat memberikan arahan kepada kehidupannya sendiri dan memiliki pandangan sendiri. Secara umum tujuan dalam layanan bimbingan klasikal yaitu agar dapat memberikan pertolongan kepada siswa untuk mendapatkan pemahaman diri, menolong siswa dalam mencapai kesinambungan antara pikiran, perasaan dan perilaku, menolong siswa untuk meningkatkan pribadi, sosial, belajar dan karir serta membantu siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan secara baik.

Menurut Tohirin bimbingan klasikal memiliki tujuan yaitu agar setiap individu yang diberikan bimbingan dapat menjalankan interaksi social secara optimal dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan bimbingan klasikal sosial yang diberikan bertujuan untuk menolong setiap peserta didik agar beradaptasi dengan baik dan selaras dengan lingkungan sosialnya. Menurut Siwabesy dan Hastuti menyatakan bahwa tujuan diadakan bimbingan klasikal adalah untuk menolong siswa untuk bias mencapai

---

<sup>20</sup> Muh Frozin, "Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2017.

ugastugas perkembangan yang diantaranya aspek pribadi, sosial, belajar, dan karir.<sup>21</sup>

### **3. Fungsi Bimbingan Klasikal**

Fungsi Bimbingan Klasikal Dalam kelangsungan perkembangan dan kehidupan manusia, berbagai pelayanan diciptakan dan diselenggarakan. Masing-masing pelayanan itu berguna dan bermanfaat untuk memperlancar dan memberikan dampak positif sebesar-besarnya terhadap kelangsungan perkembangan dan kehidupan itu, khususnya pada bidang tertentu yang menjadi fokus pelayanan yang dimaksud. Begitu juga dengan bimbingan klasikal, bimbingan klasikal memiliki fungsi khusus berguna bagi siswa. Menurut Bimo Walgito fungsi bimbingan disekolah adalah sebagai pemahaman, fungsi preventif, fungsi pengembangan, fungsi penyembuhan, fungsi penyaluran, fungsi perbaikan.

Adapun terdapat beberapa fungsi dalam layanan bimbingan klasikal yaitu:

- a. Mewujudkan interaksi yang dekat dan erat di tengah murid dan guru.
- b. Menjadi sarana agar murid dapat bercerita ketika mengutarakan permasalahan yang dihadapinya berkaitan dengan kelas atau pribadinya.
- c. Sebagai peluang untuk guru BK dapat melihat secara langsung dan mengobservasi situasi dan kondisi belajar siswa di kelas.
- d. Untuk usaha memahami siswa dan cara mencegah, memulihkan, merawat dan mengembangkan akal, pendapat, dan keinginan maupun sikap siswa.<sup>22</sup>

### **4. Macam-Macam Teknik Bimbingan Klasikal**

Bimbingan klasikal merupakan salah satu metode penting dalam pendidikan yang bertujuan untuk memberikan dukungan dan informasi

---

<sup>21</sup> Frozin.

<sup>22</sup> Utami Dian, *Analisis Bimbingan Klasikal Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Xi Di Sma Negeri 8 Bandar Lampung*, 2022.

kepada siswa secara kelompok<sup>23</sup>. Berikut adalah beberapa teknik yang umum digunakan dalam bimbingan klasikal:

a. Ceramah

Metode ini melibatkan penyampaian informasi oleh konselor kepada sekelompok siswa. Ceramah sering digunakan untuk memperkenalkan topik baru atau memberikan penjelasan mendalam mengenai suatu tema tertentu.

b. Diskusi

Diskusi memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan berbagi pandangan tentang topik yang dibahas. Ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam materi. Teknik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan, sehingga konselor dapat menjelaskan atau memperjelas informasi yang disampaikan. Ini juga membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan dan masalah siswa.

c. Tanya Jawab

Teknik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan, sehingga konselor dapat menjelaskan atau memperjelas informasi yang disampaikan. Ini juga membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan dan masalah siswa

d. *Role Playing*

Dalam teknik ini, siswa berperan dalam situasi tertentu untuk memahami perasaan dan perspektif orang lain. Ini efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial dan empati.

e. *Experiential Learning*

Pendekatan ini melibatkan pengalaman langsung, di mana siswa belajar melalui tindakan dan refleksi terhadap pengalaman tersebut. Metode ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman karier siswa.

---

<sup>23</sup> Anik Hermawati Fuad et al., "Experiential Learning Sebagai Teknik Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa," *Jurnal Nusantara Of Research*, 9.3 (2022), 250–63 <<http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor>>.

f. *Problem-Based Learning (PBL)*

Teknik ini mendorong siswa untuk memecahkan masalah nyata melalui kolaborasi dan diskusi, yang meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama.

g. *Think-Pair-Share*

Model pembelajaran kooperatif ini melibatkan tiga langkah: berpikir secara individu, berdiskusi dengan pasangan, dan berbagi hasil diskusi dengan kelompok besar. Ini memfasilitasi partisipasi aktif dari semua siswa.<sup>24</sup>

Dengan menggunakan berbagai teknik ini, bimbingan klasikal dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial serta akademis yang diperlukan untuk sukses di sekolah dan kehidupan sehari-hari.

## **5. Tahapan-Tahapan Bimbingan Klasikal**

Dalam pelaksanaan kegiatan layanan dan kegiatan pendukung Bk, guru Bk perlu menerapkan tahap-tahap pengelolaan P3MT (perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, monitoring, dan tindak lanjut). Bimbingan klasikal merupakan salah satu strategi layanan peminatan dan perencanaan individual pada komponen program bimbingan dan konseling. Kemendikbud mengemukakan beberapa langkah dalam pelaksanaan layanan bimbingan klasikal, antara lain:

a. Persiapan/perencanaan

- 1) Menyusun jadwal masuk kelas agar pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dapat dilakukan dengan teratur dan terjadwal.
- 2) Mempersiapkan topic materi bimbingan klasikal, yang dirumuskan berdasarkan Standar Kompetensi Kemandirian Peserta didik

---

<sup>24</sup> M. Ramli et al., "Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Mata Pelajaran/Paket Keahlian Bimbingan dan Konseling Bab III Bimbingan Klasikal dan Kelompok," *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan*, 2017, 1–20.



- (SKKPD, masalah yang dihadapi peserta didik/konseli yang diases menggunakan AUM atau DCM, dan instrument lain yang relevan
- 3) Menyusun rencana pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan sistematika sebagaimana disajikan dalam format RPL
  - 4) Mendokumentasikan rencana pelaksanaan layanan bimbingan klasikal yang akan diberikan.
    - b. Pelaksanaan
      - 1) Melaksanakan layanan bimbingan klasikal sesuai jadwal dan materi yang telah dirancang.
      - 2) Mendokumentasikan rencana pelaksanaan layanan bimbingan klasikal yang telah diberikan
      - 3) Mencatat peristiwa dan atau hal-hal yang perlu perbaikan dan atau tindak lanjut setelah layanan bimbingan klasikal dilaksanakan.
    - c. Evaluasi
      - 1) Melakukan evaluasi proses layanan bimbingan klasikal .
      - 2) Melakukan evaluasi hasil layanan bimbingan klasikal yang telah diberikan.<sup>25</sup>

## **B. Metode Permainan dalam Bimbingan Klasikal**

### **1. Pengertian Permainan**

Permainan adalah aktivitas yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan tujuan hiburan, rekreasi, atau pembelajaran. Dalam permainan, terdapat aturan tertentu yang mengatur bagaimana pemain harus berinteraksi, bertindak, atau berkompetisi. Permainan dapat bersifat fisik, seperti olahraga, atau mental, seperti permainan papan atau video game. Selain itu, permainan sering kali melibatkan elemen kompetisi, tantangan, keterampilan, dan kadang-kadang keberuntungan, tergantung

---

<sup>25</sup> Utami Dian.

pada jenis dan tujuan permainan itu sendiri.<sup>26</sup> Penerapan teknik permainan pada penelitian ini memanfaatkan layanan bimbingan kelompok sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa.

## 2. Tujuan Permainan

Tujuan Permainan dalam berbagai konteks, baik pendidikan maupun pelatihan :

### a. Pelampiasan Emosi

Permainan berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan emosi negatif seperti marah, cemas, atau takut. Melalui bermain, anak-anak dapat mengatasi pengalaman traumatis dan mengekspresikan perasaan mereka dengan cara yang aman.

### b. Meningkatkan Keterampilan Sosial

Permainan membantu anak-anak belajar berinteraksi dengan orang lain, memahami hak dan kewajiban dalam kelompok, serta mengembangkan rasa empati. Ini juga mencakup kemampuan untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam tim.

### c. Pengembangan Kognitif

Melalui permainan, siswa dapat meningkatkan konsentrasi, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah. Permainan yang melibatkan strategi atau aturan tertentu dapat merangsang pemikiran kritis dan analitis.

### d. Membangun Kepercayaan Diri

Dengan berhasil menyelesaikan tantangan dalam permainan, anak-anak dapat merasa lebih kompeten dan percaya diri. Ini membantu mereka membangun konsep diri yang positif dan realistis.

### e. Mengatasi Konflik

Dalam konteks permainan, konflik antar peserta dapat muncul dan menjadi kesempatan untuk belajar bagaimana menyelesaikan

---

<sup>26</sup> Riwinoto dan Arif Muspita, "Penerapan multiplayer pada aplikasi permainan android (studi kasus aplikasi permainan "bisa jadi)," *Seminar Nasional*, November, 2017, 1–5.

masalah secara konstruktif. Ini membantu anak-anak memahami dinamika sosial dan cara bernegosiasi.

f. Peningkatan Kemampuan Regulasi Emosi

Permainan dapat digunakan untuk membantu siswa belajar mengelola emosi mereka dengan lebih baik, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari.<sup>27</sup>

### 3. Permainan dalam Bimbingan Klasikal

Metode Permainan pemberian layanan bimbingan klasikal untuk mengembangkan empati siswa serta membantu mereka menghadapi berbagai masalah psikologis. Dalam situasi krisis, seperti setelah bencana alam, permainan menjadi alat yang efektif untuk membantu anak-anak mengekspresikan perasaan mereka dan belajar beradaptasi dengan situasi baru.<sup>28</sup>

Permainan dalam bimbingan klasikal merupakan strategi pengajaran yang efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Berikut adalah beberapa poin penting tentang penerapan Permainan dalam bimbingan klasikal:

a. Meningkatkan Kepercayaan Diri:

Permainan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan cara memungkinkan mereka untuk berperan dan mengekspresikan diri dalam situasi yang berbeda. Hal ini dapat meningkatkan minat dan kepercayaan diri anak dalam kognitif maupun sosial

b. Aktivitas Pembelajaran

Anak-anak menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bisa bersosialisasi dengan teman sebayanya melalui Permainan. Hal ini memungkinkan mereka untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama.

---

<sup>27</sup> Utomo, Yusmansyah, dan Widiastuti.

<sup>28</sup> Edy Irawan, Ainur Rosidah, dan Sofwan Adiputra, "Pengembangan Teknik Permainan Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa," *Jurnal Fokus Konseling*, 1.1 (2015), 13–22.

c. Pengembangan Karakter

Permainan dapat mengakomodasi kepercayaan diri anak yang meliputi keberanian, keaktifan, bertanggung jawab, bersosialisasi dengan baik, dan memiliki kemampuan dalam mengembangkan bakatnya.<sup>29</sup>

**4. Macam-Macam Permainan Bimbingan Klasikal**

Klasikal Dalam bimbingan klasikal, yang biasanya dilakukan di kelas untuk kelompok besar seperti siswa sekolah, terdapat berbagai jenis permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi, membangun interaksi positif, dan menumbuhkan kepercayaan diri. Berikut beberapa macam permainan yang dapat digunakan dalam bimbingan klasikal:

a. Permainan *Truth or Dare*

Permainan *Truth or Dare* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Permainan *Truth or Dare* dirancang untuk mendorong siswa berbicara dan berinteraksi secara terbuka. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan ini dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Dalam konteks bimbingan konseling, kepercayaan diri penting untuk membantu siswa merasa lebih nyaman dalam berbagi pengalaman dan perasaan mereka. Melalui tugas-tugas "*dare*" siswa didorong untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang mungkin menantang mereka untuk keluar dari zona nyaman, berkomunikasi secara terbuka, atau bahkan menghadapi ketakutan tertentu. Ini sangat membantu dalam mengembangkan kepercayaan diri yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan teknik

---

<sup>29</sup> Galih Wicaksono dan Najlatun Naqiyah, "Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK Ikip Surabaya," *Journal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 1.1 (2013), 68–69.

permainan *truth or dare* yang berisi beberapa pertanyaan dan tantangan sesuai dengan materi berpikir positif dapat mendorong siswa untuk mengembangkan dinamika kelompok selama layanan. Selain itu teknik permainan *truth or dare* mampu meningkatkan minat belajar secara mandiri maupun kelompok sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar.<sup>30</sup>

b. Permainan *Walking Object*

Dalam permainan *Walking Object* siswa dapat berinteraksi dalam kelompok, yang memungkinkan mereka untuk belajar kepercayaan diri, komunikasi, dan empati. Interaksi sosial ini sangat penting dalam bimbingan konseling karena membantu anak-anak belajar bagaimana berhubungan dengan teman sebaya dan mengatasi konflik. Melalui permainan siswa membantu siswa untuk berinteraksi dalam kelompok, yang memungkinkan mereka untuk meningkatkan Kepercayaan diri, komunikasi, dan empati. Interaksi sosial ini sangat penting dalam bimbingan konseling karena membantu siswa belajar bagaimana berhubungan dengan teman sebaya dan mengatasi konflik.<sup>31</sup>

c. Permainan *Round or Truth or Dare*

Permainan Bimbingan dan Konseling *Round of Truth or Dare* dapat membantu siswa dalam mengembangkan kepercayaan diri, kemampuan berpikir, memiliki kemampuan untuk memecahkan sebuah permasalahan, mengetahui bakat, minat serta potensi yang dimiliki, serta mendapatkan pelajaran baru yang belum mereka dapatkan sebelumnya. Permainan *Round or Truth or Dare* mampu meningkatkan kepercayaan diri, mampu mengubah aspek sikap positif yang mana aspek tersebut termasuk dalam aspek berpikir positif seperti sikap

---

<sup>30</sup> Dewi Indah Lestari dan Siti Fitriana, "Penerapan Teknik Permainan Truth Or Dare Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Berpikir Positif Siswa," November, 2023, 1058–63.

<sup>31</sup> Yogi Setiawan et al., "Analysis of Basic Movement Abilities: Survey study in children," *Retos*, 54.2020 (2024), 728–35 <<https://doi.org/10.47197/RETOS.V54.102539>>.

positif pada siswa tentang segala hal yang ada pada dirinya, memiliki harapan positif, serta bersikap positif akan kemampuan yang dimiliki.<sup>32</sup>

## 5. Langkah-Langkah Teknik Permainan

Langkah-langkah dalam melaksanakan teknik Permainan dinilai sangat penting, karena dapat mempermudah guru bimbingan dan konseling atau konselor dan pesertadidik pada saat memainkan peran. Menurut Hamalik langkah-langkah dalam pelaksanaan Permainan dikelompokkan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:

### a. Tahap Persiapan dan Instruksi

- 1) Tahap persiapan dalam pelaksanaan Permainan dilakukan dengan cara; enentukan tujuan yang hendak dicapai dari permainan tersebut. uru menjelaskan manfaat dari permainan yang akan dilakukan. empersiapkan bahan, alat, atau media yang digunakan dalam bermain.

### b. Tahap Pembukaan

Guru memberikan arahan kepada murid tentang apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya

### c. Tahap Pelaksanaan

Para murid memainkan permainan yang sudah ditentukan dengan mengikuti rambu-rambu yang telah ditentukan pula. Siswa melakukan kegiatan permainan sesuai dengan instruksi yang diberikan.

### d. Tahap Penutupan

Pada tahap ini Guru memberikan reward kepada murid-murid yang telah melakukan permainan dengan baik dan benar. Guru memberikan arahan kepada anak yang belum baik dan benar dalam bermain dan menyuruh mengulangi lagi sampai bisa melakukan dengan baik dan benar.

---

<sup>32</sup> A Qonitaturrohmah, K G Hanauli, dan ..., "Pandangan Siswa Kelas X terhadap Penerapan Media Permainan BK" Round Of Truth Or Dare" di SMK PGRI Turen," *Prosiding ...*, 2023, 1900–1909 <<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/view/3982%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/download/3982/2803>>.

#### e. Pelaksanaan Teknik Permainan

Persiapan guru yaitu menentukan topik, merumuskan tujuan, menyiapkan alat atau bahan-bahan untuk permainan, menyusun petunjuk pelaksanaan metode permainan. Lalu pelaksanaan yaitu Guru menjelaskan maksud dan tujuan serta proses permainan, Guru membagi atau memasang alat atau bahan permainan, siswa melakukan kegiatan permainan, Siswa melaporkan hasil permainan, yaitu berupa pengertian atau konsep tertentu kepada guru.

Pada tahap ini Guru memberikan reward kepada murid-murid yang telah melakukan permainan dengan baik dan benar. Guru memberikan arahan kepada anak yang belum baik dan benar dalam bermain dan menyuruh mengulangi lagi sampai bisa melakukan dengan baik dan benar.<sup>33</sup>

### C. Kepercayaan Diri Siswa

#### 1. Pengertian Kepercayaan Diri

Definisi percaya diri adalah sikap atau keyakinan terhadap keahlian diri sendiri, sehingga tidak memperdulikan tindakannya, dapat melakukan sesuatu sendiri, dan bertanggung jawab atas tindakannya. Berinteraksi dengan orang lain. Istirahat, memiliki kemampuan untuk mengambil tindakan, dan memahami kekuatan dan kelemahan Anda.<sup>34</sup> Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang berfungsi untuk mendorong siswa dalam meraih kesuksesan yang terbentuk melalui proses belajar siswa dalam interaksinya dengan lingkungan Orang yang tidak percaya diri memiliki konsep diri negatif, kurang percaya pada kemampuannya, karena itu sering menutup diri. menjelaskan bahwa konsep diri merupakan gambaran yang dimiliki seseorang mengenai

---

<sup>33</sup> Alaphan, "BAB II Bermain," 2016, 1–23.

<sup>34</sup> Zani Melisa, "Pengaruh Bimbingan Sosial dalam Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Panti Asuhan Putri Aisyiyah Cabang Kuok Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar," *Skripsi*, 5264, 2022.

dirinya yang dibentuk melalui pengalaman-pengalaman yang dia peroleh dari interaksi dengan lingkungan.<sup>35</sup>

Kepercayaan diri itu lahir dari kesadaran bahwa jika memutuskan untuk melakukan sesuatu, maka sesuatu itu pula yang harus dilakukan. Kepercayaan diri itu akan datang dari kesadaran individu bahwa individu tersebut memiliki tekad untuk melakukan apapun, sampai tujuan yang ia inginkan tercapai.<sup>36</sup> Ciri-ciri orang yang percaya diri antara lain: Selalu bersikap tenang di dalam mengerjakan segala sesuatu, Mempunyai potensi dan kemampuan yang memadai, Mampu menetralkan ketegangan yang muncul di dalam berbagai situasi, Mampu menyesuaikan diri dan berkomunikasi di berbagai situasi, Memiliki kondisi mental dan fisik yang cukup menunjang penampilan, Memiliki kecerdasan yang cukup, Memiliki tingkat pendidikan formal yang cukup, Memiliki keahlian atau keterampilan lain yang menunjang kehidupannya, misalnya keterampilan berbahasa asing, Memiliki kemampuan bersosialisasi, Memiliki latar belakang pendidikan yang baik, Memiliki pengalaman hidup yang menempa mentalnya menjadi kuat dan tahan didalam menghadapi berbagai cobaan hidup, Selalu bereaksi positif didalam menghadapi berbagai masalah, misalnya tetapp tegas, sabar, dan tabah menghadapi persoalan hidup.

## 2. Faktor-faktor Kepercayaan Diri

Faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri seseorang, antara lain<sup>37</sup> :

- 1) Bentuk Fisik, bentuk fisik ini mencangkup Bentuk tubuh yang bagus dan propesional tentu akan membuat seseorang merasa lebih percaya diri karenan terlihat baik oleh orang lain.

---

<sup>35</sup> Zulfriadi Tanjung dan Sinta Amelia, "Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa," *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2.2 (2017), 2–6 <<https://doi.org/10.29210/3003205000>>.

<sup>36</sup> Ifdil Ifdil, Amanda Unzila Denich, dan Amidir Ilyas, "Hubungan Body Image Dengan Kepercayaan Diri Putri, Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling," *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2.3 (2017), 107–13.

<sup>37</sup> Tanjung dan Amelia.



- 2) Bentuk wajah, bentuk wajah mencakup Daya tarik setiap orang tergantung pada banyak hal, salah satunya adalah wajah. Wajah yang rupawan atau good looking, membuat kepercayaan diri seseorang menjadi jauh lebih tinggi.
- 3) Status Ekonomi, Status ekonomi yang menengah atau lemah bisa mempengaruhi kepercayaan diri seseorang.
- 4) Pendidikan dan kemampuan, pendidikan yang baik akan memberikan kepercayaan diri pada seseorang.
- 5) Penyesuaian diri, penyesuaian diri mencakup Kemampuan seseorang yang kurang supel atau tidak fleksibel dalam bergaul berpengaruh pada kepercayaan diri seseorang.
- 6) Kebiasaan gugup dan gagap, Kebiasaan gugup dan gagap yang dipupuk sejak kecil akan membuat seseorang menjadi tidak percaya diri.
- 7) Keluarga, keluarga mencakup Anak yang kurang merasa terbuang dan tersingkir dari keluarga, akan merasa kurang percaya diri.

### **3. Karakteristik Kepercayaan Diri**

Adapun karakteristik dalam menilai kepercayaan diri yaitu :

- 1) Percaya pada kemampuan diri sendiri, yaitu suatu keyakinan atas diri sendiri terhadap segala fenomena yang terjadi yang berhubungan dengan kemampuan diri untuk mengevaluasi dan mengatasi fenomena yang terjadi.
- 2) Bertindak mandiri dalam mengambil Keputusan, yaitu dalam bertindak dalam mengambil Keputusan terhadap apa yang dilakukan secara mandiri tanpa adanya keterlibatan orang lain. Selain itu juga mempunyai kemampuan untuk meyakini tindakan yang diambil.
- 3) Memiliki konsep diri yang positif, yaitu adanya penilaian baik dari dalam diri sendiri, baik dari pandangan maupun Tindakan yang dilakukan yang menimbulkan rasa positif terhadap diri sendiri.
- 4) Berani mengungkapkan pendapat, yaitu adanya suatu sikap untuk mampu mengutarakan sesuatu dalam diri yang ingin diungkapkan

kepada orang lain tanpa adanya paksaan atau hal yang dapat menghambat pengungkapan perasaan.<sup>38</sup>

Dari uraian diatas, dapat kita ketahui bahwa seseorang yang memiliki kepercayaan diri dapat dilihat dari beberapa ciri dan karakteristik yang muncul pada perilaku seseorang.

#### 4. Aspek Kepercayaan Diri

Adapun aspek kepercayaan diri, termasuk:

- 1) Percaya diri, Sikap positif seseorang yang benar-benar mengerti apa yang dilakukannya
- 2) Optimisme, Sikap Positif Orang selalu memiliki visi yang baik untuk menghadapi segala sesuatu yang menyangkut diri mereka sendiri, harapan mereka dan kemampuan mereka.
- 3) Objektif. Dengan kebenaran pribadi atau dengan kata-katanya.
- 4) Bertanggung jawab, Seseorang siap menanggung apa yang akan terjadi selanjutnya.
- 5) Keyakinan rasional. Dengan kata lain, pikiran yang dirasakan otak digunakan untuk menganalisis masalah, hal, dan peristiwa berdasarkan kredibilitas pendapat orang lain.<sup>39</sup>

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yang diajukan peneliti adalah Hipotesis alternatif

(Ha): Bimbingan Klasikal dengan metode permainan efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

(Ho): Bimbingan Klasikal dengan metode permainan tidak efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

---

<sup>38</sup> Muhammad Syamsid Dluha, "Hubungan antara kepercayaan diri dengan penyesuaian diri pada mahasiswa fakultas psikologi Angkatan 2018 universitas islam negeri malang", (Malang, 2019)

<sup>39</sup> Melisa.

### BAB III

## METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Eksperimen. Adapun data penelitian ini disajikan dalam bentuk angka-angka dengan tujuan untuk diolah melalui analisis kuantitatif, yang memerlukan perhitungan dalam bentuk perhitungan data statistik. Inilah sebabnya mengapa penelitian ini disebut sebagai penelitian kuantitatif.<sup>40</sup> Dalam penelitian ini, eksperimen dilakukan dengan memberikan *treatment* berupa bimbingan klasikal, menggunakan metode Permainan, yang bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa siswa pada individu atau kelompok yang menjadi objek penelitian.

Jenis desain dalam penelitian ini yaitu *nonequivalent control group design*, yakni desain yang pengukurannya untuk mengetahui kondisi dua kelompok sebelum dan setelah diberikannya *treatment* pada salah satu kelompok.<sup>41</sup> Kelompok dalam penelitian ini ada 2 (dua), yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eskperimen yaitu kelompok yang diberikan *treatment*, sedangkan kelompok kontrol yaitu kelompok pembanding yang tidak diberi *treatment*, namun kedua kelompok sama-sama mengisi angket untuk *pre-test* dan *post-test*.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Eksperimen. Maka dari itu peneliti mengumpulkan data dengan cara menyebarkan angket untuk mendapatkan informasi data dari responden. rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Designs*. Lebih lanjut rancangan penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

---

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019). H 107

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. H 116

**Tabel 3. 1 Nonequivalent Control Group Designs**

Kelompok	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Desain penelitian nonequivalent control group design pada tabel 3. 1 di atas dijabarkan sebagai berikut:

O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> : pengukuran awal keterampilan sosial siswa kelompok eksperimen sebelum diberi *treatment* dan kelompok kontrol yang tidak diberi *treatment*.

X : pemberian *treatment* bimbingan klasikal dengan Metode Permainan kelompok eksperimen.

O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub> : pengukuran keterampilan sosial siswa pada kelompok eksperimen setelah diberi *treatment* dan kelompok kontrol yang tidak diberi *treatment*.

Peneliti menjabarkan lebih jelasnya tahap yang akan dilaksanakan dalam kegiatan eksperimen. Penjelasannya sebagai berikut.

1. Melaksanakan *pre-test*. Diberikan kepada kelompok eksperimen dan kontrol untuk mengetahui dan memahami kepercayaan diri siswa sebelum diberi *treatment*. Hasil *pre-test* digunakan sebagai perbandingan dengan *post-test* yang dilaksanakan pada tahap selanjutnya.
2. Melakukan perlakuan (*treatment*). Pemberian *treatment* sebagai inti kegiatan yang hanya diberikan pada kelompok eksperimen. *Treatment* berupa bimbingan klasikal dengan metode Permainan.
3. Melaksanakan *post-test*. Diberikan kepada kelompok eksperimen dan kontrol sesudah pemberian *treatment* pada kelompok eksperimen. Tujuan kegiatan *post-test* untuk mengetahui bagaimana kepercayaan diri siswa kelompok eksperimen setelah diberi *treatment* dan kelompok kontrol yang tidak diberi *treatment*.

## B. Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian

Saat melakukan penelitian, penting untuk memiliki lokasi untuk semua pusat informasi yang telah divalidasi dan memiliki data penelitian yang dapat diandalkan. Hasilnya, informasi yang digunakan tidak diragukan lagi sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan. Dalam penelitian ini peneliti mengambil tempat di SMP Negeri 2 Sampang.

Adapun waktu penelitian dimulai dari bulan Agustus sampai September 2024

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya<sup>42</sup>. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Sampang yang berjumlah 192 siswa.

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu, yang juga memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap yang dianggap bisa mewakili populasi.<sup>43</sup> Apabila subyek penelitian kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua, tetapi apabila subyeknya lebih dari 100 maka dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih.<sup>44</sup> Teknik pengambilan Sampel penelitian ini dipilih dengan teknik purposive sampling untuk menentukan sampel. Karena desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest* dan post-test pada kelas eksperimen dan kontrol,

---

<sup>42</sup> Shannon A. Bowen, "Metode Penelitian," *An Integrated Approach to Communication Theory and Research, Third Edition*, 2019, 27–35.

<sup>43</sup> Bowen.

<sup>44</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). hlm. 134

maka hanya terdapat dua kelas yang homogen. Untuk memilih sampel penelitian, peneliti menggunakan teknik purposive sampling, berdasarkan purposive melihat siswa kelas VIII lebih relevan pada tahap penyesuaian dirinya. Terpilihlah dua kelas. Kelas VIII D dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol. Karena kedua kelas tersebut memiliki jumlah siswa kurang dari 100 orang, maka sampel penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas VIII D dan VIII C.

Berdasarkan perhitungan pengambilan sampel  $15\% \times 192 \text{ siswa} = 28,8$ . Dari hasil 28,8 dibulatkan menjadi 29 sampel. Sehingga pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah 29 siswa.

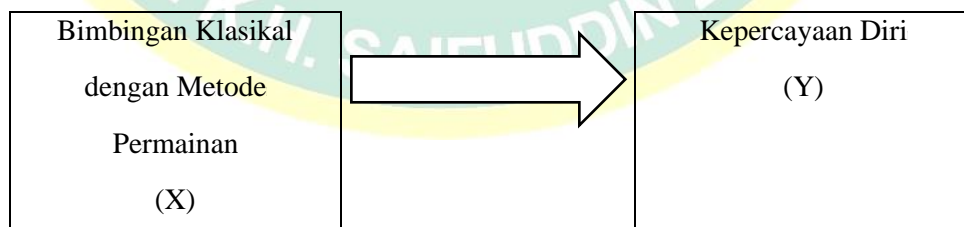
**Tabel 3. 2 Sampel**

DESKRIPSI	KELAS	POPULASI
Kelas Eksperimen	VIII D	29
Kelas Kontrol	VIII C	29

#### D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yaitu suatu objek yang akan menjadi pusat perhatian dalam penelitian. Variabel penelitian ini ada 2 (dua), yaitu variabel bebas atau *independent* dan variabel terikat atau *dependen*. Berikut skema variabel dalam penelitian pada tabel 3.3 di bawah ini:

**Tabel 3. 3 Skema Variabel**



1) Variabel Independen (X)

Variabel bebas atau Independen yaitu variable yang memberikan pengaruh atau dampak pada variable terikat.<sup>45</sup> Variable bebas dalam penelitian ini yaitu Bimbingan Klasikal dengan Metode Permainan. (X).

2) Variabel dependen (Y)

Variable terikat atau dependen yaitu variable yang dipengaruhi oleh variabel bebas.<sup>46</sup> Variable terikat dalam penelitian ini yaitu kepercayaan diri (Y). Adapun indicator variable disiplin belajar dijabarkan pada tabel dibawah ini:

Variabel dependen (Y) atau variabel terkait

**Tabel 3. 4 Kepercayaan Diri**

No	Variabel	Aspek	Indikator
1	Kepercayaan Diri	Percaya diri Sikap positif	Kemampuan individu mengerti apa yang dilakukan dirinya sendiri
		Optimisme.	Kemampuan individu berfikir positif antar individu
		Objektif	Kemampuan individu dalam meyakinkan dirinya sendiri
		Bertanggung Jawab	Kesediaan individu terhadap sesuatu Dan Siap menerima konsekuensi.
		Keyakinan Rasional	Menganalisis masalah, hal, dan peristiwa berdasarkan kredibilitas pendapat orang lain.

Aspek dan variabel kepercayaan diri merujuk pada penelitian Melisa.<sup>47</sup>

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2009). H 44

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif*. H 45

<sup>47</sup> Melisa.

## E. Metode Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Dalam penelitian ini metode observasi dibuat untuk mengumpulkan data berupa observasi. Data disusun dalam format yang mencatat peristiwa atau perilaku yang diamati selama observasi.<sup>48</sup> Selama observasi, penelitian ini melibatkan pengamatan terhadap serangkaian peristiwa dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi meliputi perekaman video dan fotografi. Tujuan utamanya adalah untuk memahami kepercayaan diri siswa yang mengalami tunadaksa.

### 2. Angket

Menurut Sugiyono, kuesioner atau angket yaitu teknik pengumpulan data berupa kumpulan pernyataan-pernyataan yang harus dijawab oleh responden secara langsung kepada responden atau peserta didik, pada saat pengambilan data peneliti hanya perlu memberikan angket yang harus dijawab oleh responden atau pesertadidik tersebut.<sup>49</sup> Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah dengan teknik angket untuk data variabel tentang hubungan Efektivitas Bimbingan klasikal Dengan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Di SMP Negeri 2 Sampang Langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu membuat kisi-kisi angket yang disusun dalam suatu table, kemudian dijabarkan dalam aspek dan indikator yang sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai. Dari aspek dan indikator tersebut kemudian dijadikan landasan penyusunan kisi-kisi angket. Instrumen yang peneliti gunakan adalah instrumen bimbingan klasikal dengan Metode Permainan dengan aspek

---

<sup>48</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Rineka Cipta), 2013, hlm. 272

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*.



individu, karir, dan sosial.<sup>50</sup> Sedangkan instrument kepercayaan diri yaitu aspek percaya diri sikap positif, optimisme, bertanggung jawab dan keyakinan Rasional.<sup>51</sup>

Angket penelitian ini diukur menggunakan skala Likert. Skala Likert yaitu skala untuk mengukur sikap, tanggapan, dan persepsi individu atau kelompok yang berkaitan dengan fenomena sosial.<sup>52</sup> Skala Likert penelitian ini digunakan untuk menentukan skor tiap item pernyataan dari skor tertinggi sampai terendah sehingga akan diperoleh skor kepercayaan diri sampel secara keseluruhan. Model skala Likert dalam penelitian ini menggunakan 5 (lima) pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

**Skor penilaian skala likert dapat dilihat pada tabel 3.9 di bawah ini.**

**Tabel 3. 5 Skor Skala Lirkert**

No	Pernyataan	Skor Item (+)	Skor Item (-)
1	Sangat Setuju	5	1
2	Setuju	4	2
3	Ragu	3	3
4	Tidak Setuju	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	5

Adapun *blueprint* skala kepercayaan diri siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

---

<sup>50</sup> Rosidah.

<sup>51</sup> Vandini.

<sup>52</sup> Sugiyono, "Implementasi Program Diklat Berjenjang Tingkat Dasar Dalam Jaringan Untuk Meningkatkan Kompetensi pendidik PAUD Universitas Pendidikan Indonesia," / *Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu*, 2019, 23.

**Tabel 3. 6 *Blueprint* skala Kepercayaan Diri**

No	Aspek	Indikator	No Item Positif	Jumlah
1	Percaya diri Sikap positif	Kemampuan individu mengerti apa yang dilakukan dirinya sendiri	1,2,3,4,5	5
2	Optimisme.	Kemampuan individu berfikir positif antar individu	6,7,8,9,10	5
3	Objektif	Kemampuan individu dalam meyakinkan dirinya sendiri	11,12,13,14,15	5
4	Bertanggung Jawab	Kesediaan individu terhadap sesuatu Dan Siap menerima konsekuensi.	16,17,18,19,20	5
5	Keyakinan Rasional	Menganalisis masalah, hal, dan peristiwa berdasarkan kredibilitas pendapat orang lain.	21,22,23,24,25	5
Jumlah				25

#### **F. Metode Analisis Data**

Metode Analisis data adalah metode sistematis, terstruktur, dan terorganisir untuk menemukan data dan membuat pengaturan. Peneliti kemudian menggunakan prosedur yang dipilih untuk memproses semua temuan, mulai dari hasil observasi, wawancara, penyebaran kuesioner, dan kegiatan lainnya.<sup>53</sup> Tindakan selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah memeriksa kembali dan kemudian mengevaluasi data yang diperoleh setelah melakukan observasi. Setelah semua prasyarat metode pengumpulan data terpenuhi, analisis data dilakukan.

<sup>53</sup> Novtiar dan Aripin.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi pearson product moment dengan uji validitas dan reliabilitas dan uji normalitas, uji hipotesis, uji homogenitas:

### 1. Perhitungan Skor Skala Kepercayaan Diri

Perhitungan skor perolehan kepercayaan diri siswa diklasifikasikan berdasarkan kriteria rentangan dengan menggunakan jarak interval.

Rumus menentukan interval kelas sebagai berikut.

$$Ci = \frac{R}{K}$$

Keterangan:

Ci : Interval kelas

R : Selisih skor tertinggi dengan skor terendah

K : Jumlah kelas

Interval skor skala kepercayaan diri siswa dapat dilihat pada tabel 3.11 di bawah ini.

**Tabel 3. 7 Interval Skor Skala Kerpercayaan Diri**

NO	INTERVAL	KATEGORI
1	76 < 95	Sangat Tinggi
2	57 < 76	Tinggi
3	38 < 57	Cukup
4	19 < 38	Rendah
5	< 19	Sangat Rendah

Analisis presentase perolehan kepercayaan diri siswa menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase skor yang dicari} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor total}} \times 100\%$$

### 2. Uji Validitas

Validitas adalah suatu alat ukur yang dapat mengungkapkan dengan tepat gejala yang hendak diukur sejauh mana alat pengukur itu dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat tentang

keadaan gejala atau bagian gejala. Instrumen penelitian dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur.

Validitas penelitian dapat diukur menggunakan rumus korelasi product moment, yaitu dengan menghubungkan skor tiap item dengan skor total menggunakan bantuan program SPSS 25.0. Rumus korelasi *product moment* sebagai berikut.<sup>54</sup>

$$r_{hitung} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{hitung}$  = Koefisien korelasi

$\sum X_i$  = jumlah skor item

$\sum Y_i$  = jumlah skor total

Pengambilan keputusan diambil dengan membandingkan antara  $r_{hitung}$  dan  $r_{tabel}$  dengan derajat kebebasan (df N-2), df = 22-2 dan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05, diperoleh ( $r_{tabel}$ ) sebesar 0,3440. Kriteria pengujiannya yaitu:

- 1) Jika ( $r_{hitung}$ ) > ( $r_{tabel}$ ), maka item dinyatakan valid;
- 2) jika ( $r_{hitung}$ ) < ( $r_{tabel}$ ), maka item dinyatakan tidak valid.

Validitas dalam penelitian ini diberikan kepada responden dengan tingkatan kelas yang sama seperti sampel yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sampang yang tidak dijadikan sebagai sampel penelitian.

### 3. Uji reliabilitas

Reliability merupakan asal kata dari reliabilitas yang mempunyai arti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Menurut Azwar reliabilitas merupakan salah satu ciri utama dari sebuah alat ukur yang baik. Arifin juga berpendapat bahwa jika hasil yang sama selalu diberikan saat menguji kelompok yang sama pada waktu yang berbeda, pengujian tersebut

---

<sup>54</sup> Gito Supriadi, *PENELITIAN PENDIDIKAN Metod1.pdf*, 2021.

dapat diandalkan.<sup>55</sup> Dari hasil reliabilitas 0,00 - 0,199 maka tingkat reliabilitas kategori sangat rendah, jika 0,20 - 0,399 maka tingkat reliabilitas kategori rendah, jika 0,40 - 0,599 maka tingkat reliabilitas kategori sedang, jika 0,60 - 0,799 maka tingkat reliabilitas kategori kuat dan jika 0,80- 1,000 maka tingkat reliabilitas kategori sangat kuat.<sup>56</sup>

$$r_{kk} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum S_b^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

r<sub>kk</sub> = reliabilitas instrumen

k = jumlah butir angket

∑S<sub>b</sub><sup>2</sup> = jumlah varians butir

S<sub>t</sub><sup>2</sup> = varians total<sup>57</sup>

#### 4. Uji Normalitas

Uji Normalitas memiliki tujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Untuk menganalisis uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan Kolmogorov Smirnov. Uji normalitas dapat dilakukan pada uji kolmogorovsmirnov dengan nilai p 2 sisi (two-tailed) dengan kriteria yang digunakan yaitu apabila hasil perhitungan dengan nilai 2 sisi lebih besar dari 0,05 maka data terdistribusi dengan normal dan sebaliknya.<sup>58</sup>

#### 5. Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Penelitian harus disusun dengan metode yang sistematis yaitu melewati beberapa tahapan. Perumusan

---

<sup>55</sup> Zulkifli Matondang. 2009. "Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian" jurnal Tabularasa PPS Unimed Vol. 6 No. 1 hlm. 93

<sup>56</sup> Y Sepvidayanti, "Penerapan Bimbingan Pribadi Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa MAN 2 Banda Aceh," 2020 <<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/20964/>>.

<sup>57</sup> Rusydi Ananda dan Muhammad Fadhli, *Educational Statistics Theory and Practice in Education*, 2018.

<sup>58</sup> Sugiyono dan Agus Susanto. Cara Mudah Belajar SPSS dan Laurel Teori dan Aplikasi untuk Analisis Data Penelitian. (Bandung: Alfabeta) hlm. 321

hipotesis merupakan langkah ketiga dalam penelitian setelah mengemukakan kerangka berpikir dan landasan teori.<sup>59</sup>

Adapun proses - proses untuk menguji hipotesis yaitu, diawali dengan menentukan hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternative ( $H_a$ ), menentukan tes statistik dan perhitungannya, mengaplikasikan tingkat signifikansi, dan penentuan kriteria pengujian.<sup>60</sup>

Pengujian hipotesis menggunakan tingkat signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan yaitu:

- a. Jika  $\text{Sig. (2-tailed)} < \alpha = 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima
- b. Jika  $\text{Sig. (2-tailed)} > \alpha = 0,05$ , maka  $H_0$  diterima atau  $H_a$  ditolak.

## 6. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data diambil dari populasi yang memiliki varians yang sama.<sup>61</sup> Dasar pengambilan keputusan pada penelitian ini yaitu jika nilai signifikansi  $= 0,05$  maka variansi data homogen, jika nilai signifikansi  $\neq 0,05$  maka variansi data tidak homogen atau beda. Uji homogenitas penelitian ini menggunakan uji Levene dengan bantuan program SPSS 25.0.

---

<sup>59</sup> Bayu Hendro Priyono, Nurul Qomariah, dan Pawestri Winahyu, "Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Motivasi Guru Dan Lingkungan Kerja Fisik Terhadap Kinerja Guru Sman 1 Tanggul Jember," *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Indonesia*, 4.2 (2018), 144 <<https://doi.org/10.32528/jmbi.v4i2.1758>>.

<sup>60</sup> Husnul Hadi, "Pengaruh Kualitas Produk, Harga, Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Produk Pt Matahari Department Store Di Arion Mall," 2021.

<sup>61</sup> Rektor Sianturi, "Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis," *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8.1 (2022), 386–97 <<https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>>.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Proses Kegiatan Bimbingan Klasikal Dengan Metode Permainan

Populasi penelitian ini berasal dari seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sampang yang berjumlah 192 siswa. Sampel di ambil menggunakan teknik random sampling dan menghasilkan kelas VIII D sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII C sebagai kelompok kontrol. Jumlah sampel sebanyak 58 siswa dibagi menjadi 29 siswa kelompok eksperimen dan 29 siswa kelompok kontrol.

Pertemuan selama proses pengambilan data dilakukan selama lima kali pertemuan dengan durasi untuk *pre-test* dan *post-test* 40 menit dan bimbingan kelompok dengan teknik permainan masing-masing pertemuan 100 menit.



**Gambar 4.1 Pengisian Angket *Pretest***

Gambar 4.1 diatas menunjukkan pengisian angket *pre-test* kepercayaan diri yang merupakan pertemuan pertama sebagai pertemuan pembuka. Diawali perkenalan dari peneliti, kemudian memaparkan maksud dan tujuan kedatangannya kepada siswa yang akan dijadikan sebagai responden penelitian. Responden penelitian terdiri dari 58 siswa masing-masing 29 siswa untuk kelompok eksperimen dan kontrol. Responden diberi angket *pre-test* kepercayaan diri untuk diisi. Tujuan pemberian angket *pre-test* yaitu untuk mengetahui kepercayaan diri responden baik kelompok eksperimen

sebelum diberi *treatment* maupun kelompok kontrol yang tidak diberi *treatment*. Peneliti juga mencoba melakukan pendekatan kepada responden dan sedikit menjelaskan terkait bimbingan klasikal yang akan dilakukan pada hari berikutnya.



**Gambar 4. 2 Permainan *Truth or Dare***

Gambar 4.2 di atas menunjukkan permainan *Truth or dare* yang dilaksanakan pada pertemuan kedua. Pertemuan kedua yaitu pelaksanaan bimbingan klasikal dengan metode permainan “*Truth or dare*”. Anggota bimbingan klasikal yaitu siswa kelompok eksperimen yang berjumlah 29 (dua puluh sembilan) siswa.

- 1) Tahap pembentukan. Awalnya, peneliti bersama guru BK membuka kegiatan dengan mengucapkan salam, terima kasih, menanyakan kabar, dan do'a yang dipimpin salah satu anggota. Peneliti melakukan perkenalan dan ice breaking yaitu tepuk clap, boom, dan pen untuk mengakrabkan diri dengan anggota dan mencairkan suasana. Peneliti menjelaskan terkait bimbingan klasikal yaitu pengertian, tujuannya, asas-asasnya yang meliputi asas kerahasiaan, keterbukaan, kesukarelaan, dan kenormatifan, serta menjelaskan aturan dalam bimbingan klasikal, kemudian kesepakatan waktu bersama kelompok.
- 2) Tahap peralihan. Peneliti memaparkan terkait kegiatan yang dilaksanakan pada tahap kegiatan yaitu *truth or dare* dengan topik kepercayaan diri. Tujuan dari permainan *truth or dare* yaitu untuk melatih anggota untuk berani jujur dan siap menerima tantangan di



masa yang akan datang dalam kelompok. Alat yang digunakan dalam permainan *truth or dare* yaitu potongan kardus sebagai koin untuk menentukan dapat *truth* atau *dare*. Pemimpin kelompok menjelaskan langkah dalam permainan *truth or dare* yaitu membagi peserta menjadi dua kelompok; tiap kelompok melakukan gerakan lempar koin kardus sampai mendapatkan pilihan *truth* atau *dare*, jika mendapatkan *truth* maka mengambil kartu *truth* yang isinya pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur dan pretestasikan didepan kelas dan ketika ada yang mendapatkan *dare* maka anggota kelompok harus menerima tantangan yang telah didapatkan sesuai isi kartu *dare* yang sudah disediakan oleh peneliti dan guru BK; Peneliti juga menanyakan kesiapan anggota melakukan tahap kegiatan dan kesempatan bertanya terkait hal yang belum dimengerti.

- 3) Tahap ketiga, yaitu tahap kegiatan. Peneliti memberi kesempatan anggota untuk menyampaikan argumen terkait materi kepercayaan diri dalam kelompok sebelum peneliti menjelaskan materi. Kegiatan dilanjutkan dengan peneliti menyampaikan materi terkait kepercayaan diri. Setelah berdiskusi terkait kepercayaan diri, peneliti memandu anggota untuk melakukan permainan dan permainan pun dilaksanakan sesuai dengan aturan yang telah dibahas pada Kegiatan dilanjutkan dengan peneliti menyampaikan materi terkait kepercayaan diri. Setelah berdiskusi terkait kepercayaan diri, peneliti memandu anggota untuk melakukan permainan dan permainan pun dilaksanakan sesuai dengan aturan yang telah dibahas pada tahap peralihan. Setelah permainan terlaksana dan pemenang permainan telah diketahui, peneliti memberikan kesempatan kepada anggota untuk melakukan refleksi terhadap permainan *truth or dare*.
- 4) Tahap pengakhiran. Peneliti menyatakan kegiatan akan segera diakhiri. Peneliti meminta anggota menyampaikan hal yang didapat

sewaktu kegiatan, kesimpulan, perasaan setelah mengikuti kegiatan, dan tindakan yang akan dikerjakan terkait kepercayaan diri. Kegiatan diakhiri dengan peneliti menyampaikan terima kasih, berdo'a, dan salam pada anggota. Beberapa pendapat terkait dengan tahap pengakhiran sebagai berikut.



**Gambar 4. 3 Permainan *Walking Object***

Gambar 4.3 di atas menunjukkan permainan *Walking object* yang dilaksanakan pada pertemuan kedua. Pertemuan kedua yaitu pelaksanaan bimbingan klasikal dengan teknik permainan “*Walking object*”. Anggota bimbingan klasikal yaitu siswa kelompok eksperimen yang berjumlah 29 (dua puluh sembilan) siswa.

- 1) Tahap pembentukan. Awalnya, peneliti bersama guru BK membuka kegiatan dengan mengucapkan salam, terima kasih, menanyakan kabar, dan do'a yang dipimpin salah satu anggota. Peneliti melakukan perkenalan dan ice breaking yaitu tepuk clap, boom, dan pen untuk mengakrabkan diri dengan anggota dan mencairkan suasana. Peneliti menjelaskan terkait bimbingan klasikal yaitu pengertian, tujuannya, asas-asasnya yang meliputi asas kerahasiaan, keterbukaan, kesukarelaan, dan kenormatifan, serta menjelaskan aturan dalam bimbingan klasikal, kemudian kesepakatan waktu bersama kelompok.
- 2) Tahap peralihan. Peneliti memaparkan terkait kegiatan yang dilaksanakan pada tahap kegiatan yaitu *Walking object* dengan

topik mengembangkan kepercayaan diri. Tujuan dari permainan *Walking object* yaitu untuk melatih anggota untuk berani menerima tantangan. Alat yang digunakan dalam permainan *Walking object* yaitu spidol untuk dijalankan, kertas yang menjadi kartu yang berisikan tantangan. Pemimpin kelompok menjelaskan langkah dalam permainan *Walking object* yaitu membagi peserta menjadi dua kelompok; tiap kelompok bernyanyi balonku ada lima dan spidol diserahkan kepada anggota kelompok yang ada disebelahnya, jika spidol berhenti maka mengambil kartu yang sudah disediakan dan mendapatkan tantangan sesuai isi kartu yang sudah disediakan oleh peneliti dan guru BK; peserta harus selalu menginjak padding supaya tidak terseret arus, apabila terdapat peserta yang tidak menginjak padding, padding akan diambil oleh peneliti.. Peneliti juga menanyakan kesiapan anggota melakukan tahap kegiatan dan kesempatan bertanya terkait hal yang belum dimengerti.

- 3) Tahap kegiatan. Peneliti memberi kesempatan anggota untuk menyampaikan argumen terkait materi kepercayaan diri dalam kelompok sebelum peneliti menjelaskan materi. Kegiatan dilanjutkan dengan peneliti menyampaikan materi terkait kepercayaan diri mengenai karir. Setelah berdiskusi terkait percaya diri tentang karir, peneliti memandu anggota untuk melakukan permainan dan permainan pun dilaksanakan sesuai dengan aturan yang telah dibahas pada tahap peralihan. Setelah permainan terlaksana dan yang mendapatkan kartu, peneliti memberikan kesempatan kepada anggota untuk melakukan refleksi terhadap permainan *Walking object*. Berikut beberapa pendapat yang muncul terkait permainan.
- 4) Tahap pengakhiran. Peneliti menyatakan kegiatan akan segera diakhiri. Peneliti meminta anggota menyampaikan hal yang didapat sewaktu kegiatan, kesimpulan, perasaan setelah mengikuti kegiatan, dan tindakan yang akan dikerjakan terkait percaya diri

karir. Kegiatan diakhiri dengan peneliti menyampaikan terima kasih, berdo'a, dan salam pada anggota. Beberapa pendapat terkait dengan tahap pengakhiran sebagai berikut.



**Gambar 4. 4 Permainan *Round or Truth or Dare***

Gambar 4.4 di atas menunjukkan permainan *Round or Truth or Dare* yang dilaksanakan pada pertemuan kedua. Pertemuan kedua yaitu pelaksanaan bimbingan klasikal dengan teknik role playing "*Round or Truth or Dare*". Anggota bimbingan klasikal yaitu siswa kelompok eksperimen yang berjumlah 29 (dua puluh sembilan) siswa.

- 1) Tahap pembentukan. Awalnya, peneliti bersama guru BK membuka kegiatan dengan mengucapkan salam, terima kasih, menanyakan kabar, dan do'a yang dipimpin salah satu anggota. Peneliti melakukan perkenalan dan ice breaking yaitu tepuk clap, boom, dan pen untuk mengakrabkan diri dengan anggota dan mencairkan suasana. Peneliti menjelaskan terkait bimbingan klasikal yaitu pengertian, tujuannya, asas-asasnya yang meliputi asas kerahasiaan, keterbukaan, kesukarelaan, dan kenormatifan, serta menjelaskan aturan dalam bimbingan klasikal, kemudian kesepakatan waktu bersama kelompok.
- 2) Tahap peralihan. Peneliti memaparkan terkait kegiatan yang dilaksanakan pada tahap kegiatan yaitu *Round or Truth or Dare* dengan topik meningkatkan kepercayaan diri dan memberi motivasi. Tujuan dari permainan *Round or Truth or Dare* yaitu untuk melatih anggota untuk percaya diri terhadap dirinya dimasa

yang akan datang. Alat yang digunakan dalam permainan *Round or Truth or Dare* yaitu handphone untuk menentukan anggota mendapatkan *Round* atau *Truth* atau *Dare*, kertas yang menjadi kartu yang berisikan *Round* atau *Truth* atau *Dare*. Pemimpin kelompok menjelaskan langkah dalam permainan *Round or Truth or Dare* yaitu membagi peserta menjadi dua kelompok; tiap kelompok menekan spin yang ada di handphone, jika spin berhenti di salah satu tangangan atau pertanyaan atau motivasi, maka mengambil kartu yang sudah disediakan dan mendapatkan tantangan sesuai isi kartu yang sudah disediakan oleh peneliti dan guru BK; Peneliti juga menanyakan kesiapan anggota melakukan tahap kegiatan dan kesempatan bertanya terkait hal yang belum dimengerti.

- 3) Tahap kegiatan. Peneliti memberi kesempatan anggota untuk menyampaikan argumen terkait materi motivasi sebelum peneliti menjelaskan materi. Kegiatan dilanjutkan dengan peneliti menyampaikan materi terkait motivasi. Setelah berdiskusi terkait motivasi, peneliti memandu anggota untuk melakukan permainan dan permainan pun dilaksanakan sesuai dengan aturan yang telah dibahas pada tahap peralihan. Setelah permainan terlaksana dan yang mendapatkan kartu, peneliti memberikan kesempatan kepada anggota untuk melakukan refleksi terhadap permainan *Round or Truth or Dare*. Berikut beberapa pendapat yang muncul terkait permainan.
- 4) Tahap pengakhiran. Peneliti menyatakan kegiatan akan segera diakhiri. Peneliti meminta anggota menyampaikan hal yang didapat sewaktu kegiatan, kesimpulan, perasaan setelah mengikuti kegiatan, dan tindakan yang akan dikerjakan terkait percaya diri. Kegiatan diakhiri dengan peneliti menyampaikan terima kasih, berdo'a, dan salam pada anggota.



**Gambar 4. 5 Pengisian *Posttest***

Gambar 4. 5 di atas menunjukkan pengisian angket *posttest* Kepercayaan Diri. Pertemuan keenam merupakan pertemuan penutup. Peneliti memberikan angket *posttest* kepercayaan diri kepada responden kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk diisi. Tujuan angket *posttest* kepercayaan diri yaitu untuk mengetahui kepercayaan diri pada kelompok eksperimen setelah diberi *treatment* dan kelompok kontrol yang tidak diberi *treatment*.

## **B. Pengujian Instrumen**

### **1. Uji Validitas**

Uji validitas penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Sampang dengan responden adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 32 siswa yang tidak dijadikan sebagai responden penelitian. Berdasarkan uji validitas menggunakan SPSS 25.0 dapat dilihat hasilnya pada tabel 4. 1 di bawah ini.

**Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas**

<b>Soal No</b>	<b><i>r</i> tabel (n = 31)</b>	<b><i>r</i> hitung</b>	<b>Kategori</b>
1	0,344	0,368	VALID
2	0,344	0,566	VALID
3	0,344	0,102	TIDAK VALID
4	0,344	0,535	VALID

5	0,344	0,433	VALID
6	0,344	0,033	TIDAK VALID
7	0,344	0,053	TIDAK VALID
8	0,344	0,348	VALID
9	0,344	0,247	TIDAK VALID
10	0,344	0,101	TIDAK VALID
11	0,344	0,391	VALID
12	0,344	0,481	VALID
13	0,344	0,508	VALID
14	0,344	0,561	VALID
15	0,344	0,367	VALID
16	0,344	0,421	VALID
17	0,344	0,588	VALID
18	0,344	0,459	VALID
19	0,344	0,282	TIDAK VALID
20	0,344	0,402	VALID
21	0,344	0,496	VALID
22	0,344	0,587	VALID
23	0,344	0,551	VALID
24	0,344	0,656	VALID
25	0,344	0,466	VALID

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji validitas angket Kepercayaan Diri menggunakan SPSS 25.0 disimpulkan bahwa terdapat 19 item pernyataan yang valid dan 6 item pernyataan yang tidak valid. Pernyataan yang tidak valid pada tabel di atas dikarenakan nilai pada ( $r_{hitung}$ ) lebih kecil dari nilai pada ( $r_{tabel}$ ). Jadi, terdapat 19 item pernyataan yang dapat lanjut ke tahap uji reliabilitas data.

Pernyataan item valid yang berjumlah 19 dimasukkan ke dalam *blueprint* pada tabel 4. 2 di bawah ini.

**Tabel 4. 2 *Blueprint* Akhir Skala Kepercayaan Diri**

Aspek	Indikator	Nomor Item	Jumlah
Percaya diri Sikap positif	Kemampuan individu mengerti apa yang dilakukan dirinya sendiri	1,2,4,5	4
Optimisme.	Kemampuan individu berfikir positif antar individu	8	1
Objektif	Kemampuan individu dalam meyakinkan dirinya sendiri	11,12,13,14,15	5
Bertanggung Jawab	Kesediaan individu terhadap sesuatu Dan Siap menerima konsekuensi.	16,17,18,20	4
Keyakinan Rasional	Menganalisis masalah, hal, dan peristiwa berdasarkan kredibilitas pendapat orang lain.	21,22,23,24,25	5

## 2. Uji Reliabilitas

Berdasarkan uji reliabilitas yang dihitung menggunakan SPSS 25.0 dapat dilihat hasilnya pada tabel di bawah ini. Tabel 4. 3 :

**Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.765	19

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji reliabilitas angket kepercayaan diri menggunakan SPSS 25.0 menunjukkan semua item



pernyataan dengan jumlah 19 pernyataan dinyatakan reliabel karena Cronbach's Alpha pada hasil perhitungan yaitu 0,765 lebih besar dari 0,70. Sejumlah 19 item pernyataan dapat digunakan dalam penelitian ini.

### 3. Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitas yang telah dihitung menggunakan SPSS 25.0 dapat dilihat hasilnya pada tabel di bawah ini. Tabel 4.4:

**Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest eksperimen	.113	29	.200 <sup>*</sup>	.963	29	.398
posttest eksperimen	.144	29	.131	.911	29	.018
pretst kontrol	.109	29	.200 <sup>*</sup>	.964	29	.417
posttest kontrol	.169	29	.033	.956	29	.255

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji normalitas pada nilai Sig Shapiro-Wilk yaitu 0,398 pada *pre-test* dan 0,018 pada *post-test* kelompok eksperimen, serta 0,417 pada *pre-test* dan 0,255 pada *post-test* kelompok kontrol, angka-angka tersebut menunjukkan nilai Sig. >  $\alpha = 0,05$ , maka hasil uji normalitas pada *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disimpulkan berdistribusi normal.

### 4. Uji Homogenitas

Berdasarkan rdasarkan uji homogenitas yang telah dihitung menggunakan SPSS 25.0 dapat dilihat hasilnya pada tabel di bawah ini. Tabel 4. 5 :

**Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
▶ Bimbingan Kalsikal	Based on Mean	2.474	1	56	.121
	Based on Median	2.270	1	56	.138
	Based on Median and with adjusted df	2.270	1	42.098	.139
	Based on trimmed mean	2.345	1	56	.131

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai Sig. yaitu 0,121 lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian sama atau homogen.

### C. Hasil Pengujian Pada Eksperimen

#### 1. *Pretest* Angket Kepercayaan Diri Kelompok Eksperimen

Hasil *pre-test* kelompok eksperimen sebelum diberikan treatment bimbingan klasikal dengan metode permainan dapat dilihat pada tabel 4.6 di bawah ini.

**Tabel 4. 6 Skor *Pretest* Kelompok Eksperimen**

<b>Responden</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b>Kategori</b>
<b>AFA</b>	49	Cukup
<b>AFS</b>	51	Cukup
<b>AAP</b>	41	Cukup
<b>AFN</b>	46	Cukup
<b>APA</b>	48	Cukup
<b>AP</b>	46	Cukup
<b>BSP</b>	48	Cukup
<b>BWP</b>	47	Cukup
<b>DAP</b>	45	Cukup
<b>FUO</b>	45	Cukup
<b>FFR</b>	49	Cukup

<b>F</b>	49	Cukup
<b>HR</b>	48	Cukup
<b>IZA</b>	50	Cukup
<b>KAFZ</b>	49	Cukup
<b>KNS</b>	52	Cukup
<b>KHN</b>	49	Cukup
<b>LRW</b>	36	Rendah
<b>LDA</b>	43	Cukup
<b>MA</b>	44	Cukup
<b>MK</b>	45	Cukup
<b>MNJ</b>	44	Cukup
<b>NI</b>	50	Cukup
<b>NJA</b>	48	Cukup
<b>NIH</b>	56	Cukup
<b>SNH</b>	46	Cukup
<b>S</b>	41	Cukup
<b>WIP</b>	44	Cukup
<b>ZNK</b>	46	Cukup
<b>Skor Terendah</b>	<b>36</b>	
<b>Skor Tertinggi</b>	<b>56</b>	
<b>Total</b>	<b>1355</b>	
<b>Mean</b>	<b>47</b>	

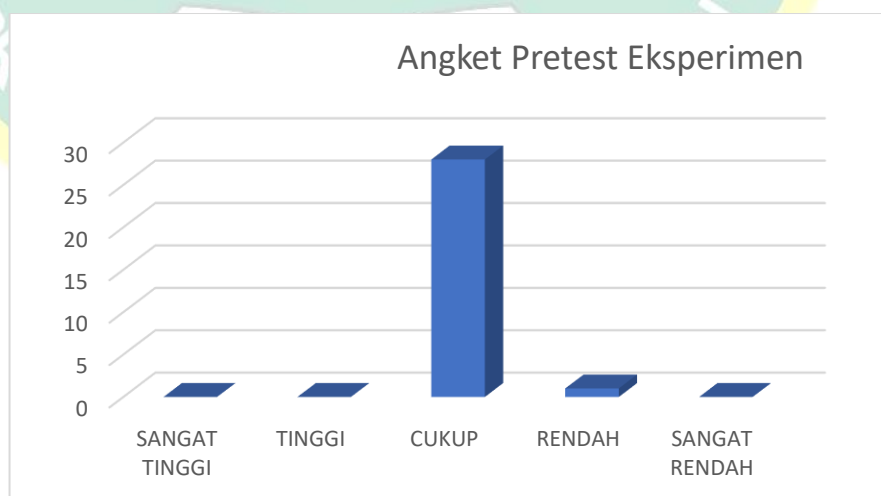
Berdasarkan tabel di atas menunjukkan skor *pre-test* pada kelompok eksperimen sebelum diberikan *treatment*, yaitu skor terendah sebesar 36, skor tertinggi sebesar 56, skor total sebesar 1355 dan skor mean sebesar 47.

Berdasarkan hasil *pre-test* kelompok eksperimen, maka diperoleh frekuensi dan presentase hasil *pre-test* kelompok eksperimen pada tabel 4.7 di bawah ini.

**Tabel 4. 7 Frekuensi dan Persentase Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen**

NO	INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI	PRESENTASE
1	76 < 95	Sangat Tinggi	0	0%
2	57 < 76	Tinggi	0	0%
3	38 < 57	Cukup	28	96%
4	19 < 38	Rendah	1	4%
5	< 19	Sangat Rendah	0	
<b>JUMLAH</b>			<b>29</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.7 di atas menunjukkan hasil *pre-test* kepercayaan diri siswa kelas eksperimen kategori rendah sebanyak 1 siswa dengan presentase 4%, kategori cukup sebanyak 28 siswa presentase 96%, dan kategori sangat rendah, tinggi serta sangat tinggi dengan presentase 0%. Hasil *pre-test* kelompok eksperimen tersebut menunjukkan siswa memiliki kepercayaan diri yang masih kurang karena sebagian besar yaitu 96% kepercayaan dirinya kategori cukup, bahkan 4% masih rendah. Data hasil *pre-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar 4. 6 di bawah ini.



**Gambar 4. 6 Angket Pretest Kelompok Eksperimen**

## 2. *Posttest* Angket Kepercayaan Diri Kelompok Eksperimen

Hasil *post-test* kelompok eksperimen sebelum diberikan treatment bimbingan klasikal dengan metode permainan dapat dilihat pada tabel 4. 8 di bawah ini.

**Tabel 4. 8 Skor Post-test Kelompok Eksperimen**

<b>Responden</b>	<b><i>Posttest</i></b>	<b>Kategori</b>
<b>AFA</b>	72	Tinggi
<b>AFS</b>	72	Tinggi
<b>AAP</b>	77	Sangat Tinggi
<b>AFN</b>	86	Sangat Tinggi
<b>APA</b>	70	Tinggi
<b>AP</b>	68	Tinggi
<b>BSP</b>	76	Tinggi
<b>BWP</b>	72	Tinggi
<b>DAP</b>	74	Tinggi
<b>FUO</b>	70	Tinggi
<b>FFR</b>	80	Sangat Tinggi
<b>F</b>	76	Tinggi
<b>HR</b>	75	Tinggi
<b>IZA</b>	70	Tinggi
<b>KAFZ</b>	81	Sangat Tinggi
<b>KNS</b>	84	Sangat Tinggi
<b>KHN</b>	74	Tinggi
<b>LRW</b>	76	Sangat Tinggi
<b>LDA</b>	78	Sangat Tinggi

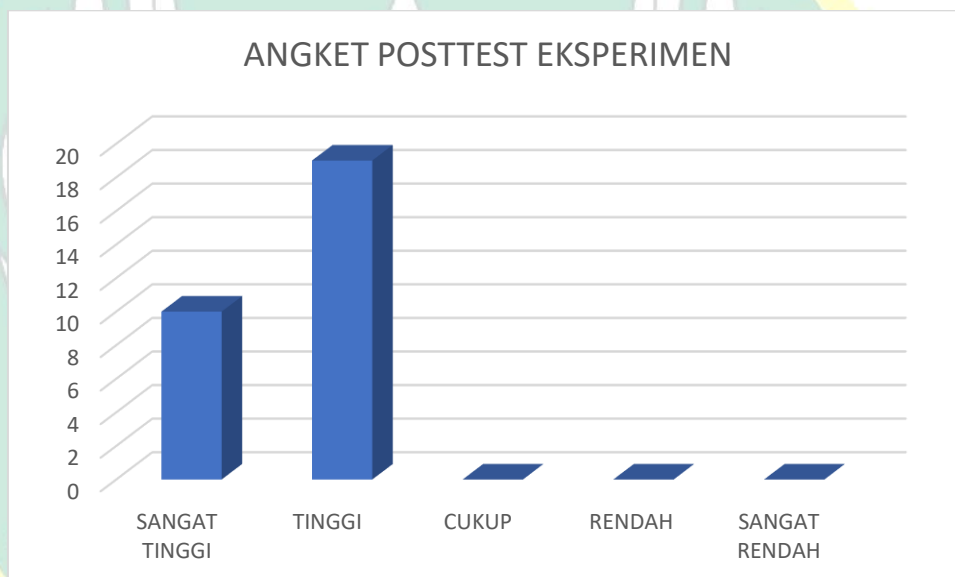
<b>MA</b>	72	Tinggi
<b>MK</b>	79	Sangat Tinggi
<b>MNJ</b>	76	Sangat Tinggi
<b>NI</b>	74	Tinggi
<b>NJA</b>	74	Tinggi
<b>NIH</b>	95	Sangat Tinggi
<b>SNH</b>	69	Tinggi
<b>S</b>	68	Tinggi
<b>WIP</b>	81	Sangat Tinggi
<b>ZNK</b>	80	Sangat Tinggi
<b>Skor Terendah</b>	<b>68</b>	
<b>Skor Tertinggi</b>	<b>95</b>	
<b>Total</b>	<b>2199</b>	
<b>Mean</b>	<b>72</b>	

Berdasarkan tabel 4.8 di atas menunjukkan skor *post-test* pada kelompok eksperimen setelah diberikan *treatment*, yaitu skor terendah sebesar 68, skor tertinggi sebesar 95, skor total sebesar 2199, dan skor mean sebesar 72.

Berdasarkan hasil *post-test* kelompok eksperimen, maka diperoleh frekuensi dan presentase hasil *post-test* kelompok eksperimen pada tabel 4. 9 di bawah ini.

**Tabel 4. 9 Frekuensi dan Persentase Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen**

NO	INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI	PRESENTASE
1	76 < 95	Sangat Tinggi	10	34%
2	57 < 76	Tinggi	19	66%
3	38 < 57	Cukup	0	0%
4	19 < 38	Rendah	0	0%
5	< 19	Sangat Rendah	0	0%
<b>JUMLAH</b>			<b>29</b>	<b>100%</b>



**Gambar 4. 7 Angket *Posttest* Kelompok Eksperimen**

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen pada tabel 4.6 dan 4.8, setelah diberikan *treatment* menunjukkan terdapat peningkatan skor terendah dari 36 menjadi 95, skor tertinggi dari 56 menjadi 68, skor total dari 1347 menjadi 2199 dan skor mean dari 47 menjadi 72. Berdasarkan tabel 4.7 dan 4.9 juga menunjukkan peningkatan kategori kepercayaan diri siswa dari yang awalnya sebagian besar memiliki kepercayaan diri rendah menjadi tinggi, yaitu dari 4% kategori rendah dan 96% kategori cukup menjadi 66% kategori

tinggi dan 34% kategori sangat tinggi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri siswa kelompok eksperimen setelah diberikan bimbingan klasikal dengan metode permainan mengalami peningkatan, hal ini secara keseluruhan dapat dilihat dari peningkatan skor mean sebesar 25 yaitu dari 47 menjadi 72.

## 5. Uji Paired Sample T-Test Kelompok Eksprimen

Berdasarkan uji paired sample t-test pada kelompok eksperimen yang telah dihitung menggunakan SPSS 25.0 dapat dilihat hasilnya pada tabel 4. 10 di bawah ini.

**Tabel 4. 10 Hasil Uji Paired Sample T-Test Kelompok Eksperimen**

		Paired Samples Test							
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower				Upper
Pair 1	Pretest_eksperimen - Posttest_eksperimen	-29.103	5.924	1.100	-31.357	-26.850	-26.455	28	.000

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test pada tabel di atas menggunakan SPSS 25.0 menunjukkan bahwa nilai t adalah -26.455 sedangkan nilai mean adalah -29.103 Confidence Interval of the Difference (lower= -31.357 dan upper= -26,850. nilai Sig.(2-tailed) = 0.000 yang berarti lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0.05$ . pengambilan keputusan yaitu jika Sig. (2-tailed) < 0.05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal ini menunjukkan perbedaan mean kepercayaan diri antara sebelum diberikan *treatment* dan setelah diberikan *treatment*. Dapat disimpulkan bahwa bimbingan klasikal dengan metode permainan efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

## D. Hasil Pengujian Pada Kelompok Kontrol

### 1. Pretest Angket Kepercayaan Diri Kelompok Kontrol



Hasil *pre-test* kelompok eksperimen sebelum diberikan *treatment* bimbingan klasikal dengan teknik permainan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4. 11 Skor *Pretest* Kelompok Eksperimen**

<b>Responden</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b>Kategori</b>
<b>APF</b>	37	Rendah
<b>DA</b>	41	Cukup
<b>AARI</b>	32	Rendah
<b>AS</b>	27	Rendah
<b>APN</b>	37	Rendah
<b>ANH</b>	41	Cukup
<b>BP</b>	32	Rendah
<b>DN</b>	32	Rendah
<b>DNS</b>	35	Rendah
<b>EP</b>	43	Cukup
<b>FA</b>	42	Cukup
<b>FAG</b>	30	Rendah
<b>FAS</b>	44	Cukup
<b>FAA</b>	34	Rendah
<b>FS</b>	40	Cukup
<b>I</b>	38	Rendah
<b>IP</b>	43	Cukup
<b>LMA</b>	38	Cukup
<b>LAN</b>	39	Cukup
<b>MMD</b>	39	Cukup
<b>F</b>	45	Cukup
<b>RPS</b>	39	Cukup
<b>RS</b>	36	Rendah
<b>RUF</b>	37	Rendah
<b>SA</b>	44	Cukup

<b>SDR</b>	34	Rendah
<b>W</b>	40	Cukup
<b>WMB</b>	38	Cukup
<b>ZK</b>	43	Cukup
<b>Skor Terendah</b>	<b>27</b>	
<b>Skor Tertinggi</b>	<b>45</b>	
<b>Total</b>	<b>1100</b>	
<b>Mean</b>	<b>38</b>	

Berdasarkan tabel 4. 11 di atas menunjukkan skor *pre-test* pada kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment*, yaitu skor terendah sebesar 27, skor tertinggi sebesar 47, skor total sebesar 1.1147, dan skor mean sebesar 67,3.

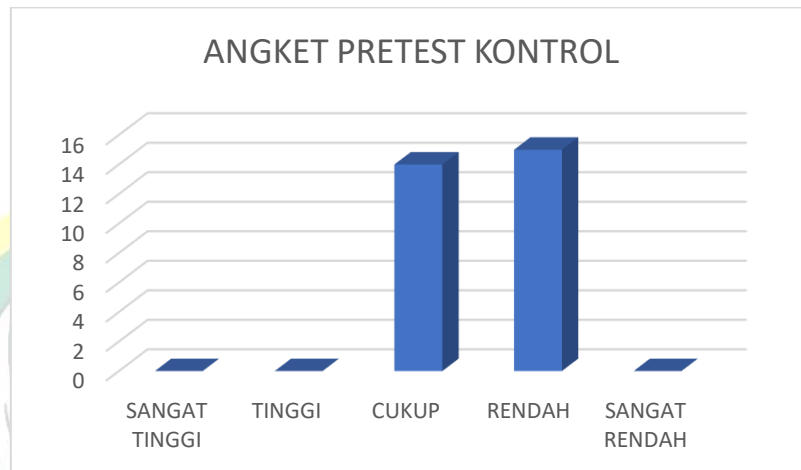
Berdasarkan hasil *pre-test* kelompok kontrol, maka diperoleh frekuensi dan presentase hasil *pre-test* kelompok kontrol pada tabel 4.12 di bawah ini.

**Tabel 4. 12 Frekuensi dan Persentase Hasil *Pretest* Kelompok Kontrol**

<b>NO</b>	<b>INTERVAL</b>	<b>KATEGORI</b>	<b>FREKUENSI</b>	<b>PRESENTASE</b>
1	76 < 95	Sangat Tinggi	0	0%
2	57 < 76	Tinggi	0	0%
3	38 < 57	Cukup	14	48%
4	19 < 38	Rendah	15	52%
5	<19	Sangat Rendah	0	0%
<b>JUMLAH</b>			<b>29</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4. 12 di atas menunjukkan hasil *pre-test* kepercayaan diri siswa kelas kontrol kategori cukup sebanyak 14 siswa dengan presentase 48%, kategori rendah sebanyak 15 siswa presentase 52%, dan kategori sangat rendah, tinggi serta sangat tinggi dengan presentase 0%. Hasil *pre-test* kelompok Kontrol tersebut menunjukkan

siswa memiliki kepercayaan diri yang masih rendah karena sebagian besar yaitu 48% kepercayaan dirinya kategori cukup, bahkan 52% masih rendah. Data hasil *pre-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar 4. 8 di bawah ini.



**Gambar 4. 8 Angket Pretest Kelompok Kontrol**

## 2. *Posttest* Angket Kepercayaan Diri Kelompok Kontrol

Hasil *post-test* kelompok eksperimen sebelum diberikan treatment bimbingan klasikal dengan metode permainan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4. 13 Skor Post-test Kelompok Kontrol**

Responden	Post test	Kategori
APF	69	Tinggi
DA	73	Tinggi
AARI	74	Tinggi
AS	69	Tinggi
APN	65	Tinggi
ANH	68	Tinggi
BP	69	Tinggi
DN	72	Tinggi
DNS	71	Tinggi
EP	66	Tinggi

<b>FA</b>	69	Tinggi
<b>FAG</b>	68	Tinggi
<b>FAS</b>	69	Tinggi
<b>FAA</b>	69	Tinggi
<b>FS</b>	72	Tinggi
<b>I</b>	68	Tinggi
<b>IP</b>	67	Tinggi
<b>LMA</b>	81	Sangat Tinggi
<b>LAN</b>	74	Tinggi
<b>MMD</b>	75	Sangat Tinggi
<b>F</b>	74	Tinggi
<b>RPS</b>	66	Tinggi
<b>RS</b>	72	Tinggi
<b>RUF</b>	73	Tinggi
<b>SA</b>	72	Tinggi
<b>SDR</b>	77	Sangat tinggi
<b>W</b>	65	Tinggi
<b>WMB</b>	70	Tinggi
<b>ZK</b>	75	Tinggi
<b>Skor Terendah</b>	<b>65</b>	
<b>Skor Tertinggi</b>	<b>81</b>	
<b>Total</b>	<b>2052</b>	
<b>Mean</b>	<b>71</b>	

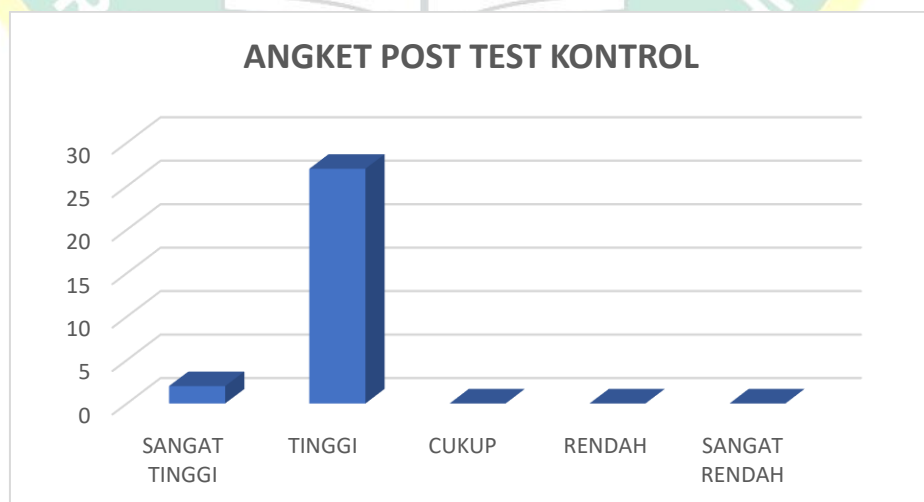
Berdasarkan tabel 4.13 di atas menunjukkan skor *post-test* pada kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment*, yaitu skor terendah sebesar 65, skor tertinggi sebesar 81, skor total sebesar 2052, dan skor mean sebesar 71.

Berdasarkan hasil *post-test* kelompok kontrol, maka diperoleh frekuensi dan presentase hasil *post-test* kelompok kontrol pada tabel 4.14 di bawah ini.

**Tabel 4. 14 Frekuensi dan Presentase Hasil Post-test Kelompok Kontrol**

NO	INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI	PRESENTASE
1	76 < 95	Sangat Tinggi	2	7%
2	57 < 76	Tinggi	27	93%
3	38 < 57	Cukup	0	0%
4	19 < 38	Rendah	0	0%
5	< 19	Sangat Rendah	0	%0
<b>JUMLAH</b>			<b>29</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.14 di atas menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa kelompok kontrol yaitu kategori tinggi sebanyak 27 siswa presentase 93%, kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa presentase 7%. Hasil *post-test* kelompok kontrol tersebut menunjukkan bahwa 2 siswa mengalami peningkatan dari kategori tinggi menjadi sangat tinggi. Data hasil *post-test* kelompok kontrol dapat dilihat pada gambar 4. 9 di bawah ini.



**Gambar 4. 9 Angket Post test Kelompok Kontrol**

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol pada tabel 4.11 dan 4.13 menunjukkan terdapat peningkatan skor terendah dari 27 menjadi 65, skor tertinggi dari 45 menjadi 81, skor total dari 1100 menjadi 2052, dan skor mean dari 38 menjadi 71. Berdasarkan tabel 4.12 dan 4.14 juga menunjukkan peningkatan kategori kepercayaan diri dari yang awalnya 48% rendah dan 52% cukup menjadi 7% sangat tinggi, dan 93% dan tinggi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri siswa kelompok kontrol mengalami peningkatan meskipun tidak diberikan *treatment*, hal ini secara keseluruhan dapat dilihat dari peningkatan skor mean sebesar 33 dari 38 menjadi 71.

### 3. Uji Paired Sample T-Test Kelompok Kontrol

Berdasarkan uji paired sample t-test pada kelompok kontrol yang telah dihitung menggunakan SPSS 25.0 dapat dilihat hasilnya pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4. 15 Hasil Uji Paired Sample T-Test Kelompok Kontrol**

		Paired Samples Test							
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower				Upper
Pair 1	Pretest_Kontrol - Posttest_Kontrol	-32.82759	5.95260	1.10537	-35.09184	-30.56334	-29.698	28	.000

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test menggunakan SPSS 25.0 pada tabel 4. 15 di atas menunjukkan nilai t sebesar -29.698, sedangkan nilai mean -32.82759 Confidence Interval of the Difference (lower=-35.09184 dan upper=-30.56334), nilai Sig.(2-tailed) = 0.000 yang berarti lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0.05$ .

Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika Sig. (2-tailed) < 0.05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal ini menunjukkan perbedaan mean kepercayaan diri

antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment* bimbingan klasikal dengan metode permainan.

### E. Efektivitas Bimbingan Klasikal Dengan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri

Efektivitas Bimbingan Klasikal Dengan Metode Permainan dapat dilihat melalui perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada tabel 4.16 di bawah ini.

#### Kepercayaan Diri Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

**Tabel 4. 16 Perbandingan Skor *Pretest* dan *Post-test* Angket**

Responden	Pre test	Post test	Responden	Pre test	Post test
AFA	49	72	APF	37	69
AFS	51	72	DA	41	73
AAP	41	77	AARI	32	74
AFN	46	86	AS	27	69
APA	48	70	APN	37	65
AP	46	68	ANH	41	68
BSP	48	76	BP	32	69
BWP	47	72	DN	32	72
DAP	45	74	DNS	35	71
FUO	45	70	EP	43	66
FFR	49	80	FA	42	69
F	49	76	FAG	30	68
HR	48	75	FAS	44	69
IZA	50	70	FAA	34	69
KAFZ	49	81	FS	40	72
KNS	52	84	I	38	68
KHN	49	74	IP	43	67
LRW	36	76	LMA	38	81
LDA	43	78	LAN	39	74
MA	44	72	MMD	39	75
MK	45	79	F	45	74

<b>MNJ</b>	44	76	<b>RPS</b>	39	66
<b>NI</b>	50	74	<b>RS</b>	36	72
<b>NJA</b>	48	74	<b>RUF</b>	37	73
<b>NIH</b>	56	95	<b>SA</b>	44	72
<b>SNH</b>	46	69	<b>SDR</b>	34	77
<b>S</b>	41	68	<b>W</b>	40	65
<b>SHM</b>	44	81	<b>WMB</b>	38	70
<b>WIP</b>	46	80	<b>ZK</b>	43	75
<b>Skor Terendah</b>	<b>36</b>	<b>95</b>	<b>Skor Terendah</b>	<b>27</b>	<b>65</b>
<b>Skor Tertinggi</b>	<b>56</b>	<b>68</b>	<b>Skor Tertinggi</b>	<b>45</b>	<b>81</b>
<b>Total</b>	<b>1347</b>	<b>2199</b>	<b>Total</b>	<b>1100</b>	<b>2052</b>
<b>Mean</b>	<b>47</b>	<b>72</b>	<b>Mean</b>	<b>38</b>	<b>71</b>

Berdasarkan tabel 4.16 di atas menunjukkan hasil perhitungan *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen yaitu 47 dan 72 sedangkan pada kelompok kontrol yaitu 38 dan 71. Berdasarkan skor rata-rata tersebut, kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan dari *pre-test* ke *post-test* yaitu sebesar 25 pada kelompok eksperimen dan 33 pada kelompok kontrol. Peningkatan rata-rata kelompok eksperimen yang diberi *treatment* lebih besar dibanding kelompok kontrol yang tidak diberi *treatment*. Berdasarkan peningkatan skor rata-rata pada kedua kelompok, maka bimbingan klasikal dengan metode permainan efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan peningkatan skor rata-rata yang signifikan pada kelompok eksperimen yang diberi *treatment*.

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara kelompok eksperimen yang mendapatkan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan metode permainan berkenaan dengan bimbingan dan konseling, yang diberikan sebanyak 3 kali pertemuan, dan kelompok kontrol



yang tidak diberikan perlakuan sebanyak 1 kali pertemuan. Hasil penelitian layanan bimbingan klasikal berkenaan dengan layanan bimbingan dan konseling dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelompok eksperimen setelah mendapatkan perlakuan meningkat dibandingkan sebelum mendapatkan layanan bimbingan klasikal.

Tujuan dalam penelitian ini adalah membantu peserta didik meningkatkan kepercayaan diri. Layanan bimbingan yang dilakukan dalam suasana kelompok dapat dijadikan media penyampaian informasi, berbagi pengalaman dan bertukar ide/pemikiran serta membantu peserta didik melakukan perilaku yang dapat meningkatkan kepercayaan diri, serta dapat membantu peserta didik membuat keputusan yang tepat sehingga diharapkan akan berdampak positif bagi peserta didik dalam meningkatkan kepercayaan diri.

Tercapainya suatu layanan konseling yang dilakukan oleh peneliti yaitu bimbingan klasikal dengan metode Permainan membuat peserta didik berubah menjadi lebih baik dari sebelumnya, dan juga kepercayaan diri dapat membantu keberhasilan peserta didik dalam proses belajar sehingga hasil belajar dapat berubah menjadi lebih baik. Dalam pelaksanaan konseling pun peserta didik yang terlibat antusias dalam pelaksanaan yang dilakukan. Sehingga dalam waktu yang cukup singkat peserta didik dapat mengubah kepercayaan dirinya menjadi meningkat.

Pembahasan hasil penelitian diawali dengan profil kepercayaan diri, dilanjutkan dengan menganalisis layanan yang tepat. Adapun pembahasan keefektifan layanan bimbingan klasikal dengan teknik Permainan dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Pembahasan Pembahasan Profil/Gambaran Umum Disiplin Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Sampang Tahun Pelajaran 2024/2025.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kepercayaan diri peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Sampang Tahun Pelajaran 2024/2025 terdapat peserta didik yang berada pada kategori

rendah. Apabila kepercayaan diri peserta didik yang rendah dibiarkan maka akan dapat menghambat proses belajar bagi peserta didik tersebut, serta dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Hal ini berarti kesempatan siswa untuk percaya diri makin banyak dan optimal jika peserta didik tersebut menunjukkan kepercayaan dirinya dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi dalam belajar.

## 2. Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Teknik Modeling dalam Meningkatkan Disiplin Belajar Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 2 Sampang Tahun Pelajaran 2024/2025

Uji efektivitas layanan bimbingan klasikal diperoleh dengan membandingkan perilaku kepercayaan diri peserta didik sebelum dilakukan layanan bimbingan klasikal metode Permainan dan setelah dilakukan layanan bimbingan klasikal metode Permainan yang menunjukkan adanya pengaruh bimbingan klasikal metode Permainan terhadap kepercayaan diri peserta didik

### **F. Keterbatasan Penelitian**

Meskipun penelitian ini telah dilaksanakan dengan sebaik mungkin, namun peneliti menyadari betul bahwa masih banyak kekurangannya. Peneliti sebagai pemimpin kelompok dalam kegiatan layanan bimbingan klasikal mengalami beberapa hambatan. Pada awal pertemuan, pemimpin kelompok mengalami kesulitan dalam membangun keaktifan kelompok. Hal itu dikarenakan anggota kelompok masih terlihat ragu-ragu dan malu, namun hal tersebut dapat diatasi oleh pemimpin kelompok dengan cara perkenalan dan permainan/*ice breaking*. Selain itu, keterbatasan ini berkaitan dengan waktu pelaksanaan proses dalam layanan bimbingan klasikal yang dilakukan. Layanan bimbingan klasikal dilakukan pada saat jam-jam tertentu. Meskipun demikian, proses bimbingan klasikal berjalan dengan lancar selama lebih kurang 100 menit dalam setiap pertemuan.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya mengenai efektivitas bimbingan klasikal dengan metode permainan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Kepercayaan diri kelompok eksperimen mengalami peningkatan dari yang rata-rata memiliki kategori kepercayaan diri sedang menjadi kategori tinggi setelah diberikan *treatment*. Peningkatan kepercayaan diri didukung juga dengan perbedaan rata-rata skor *pre-test* dan *post test*, yaitu dari 25 yaitu dari 47 menjadi 72. Dari nilai 72 di kategorikan tinggi. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *paired samples t-test* menghasilkan  $\text{Sig. (2-tailed)} = 0.000 < \alpha = 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga terdapat perbedaan rata-rata kepercayaan diri kelompok eksperimen antara sebelum diberikan *treatment* dan setelah diberikan *treatment* bimbingan klasikal dengan metode permainan.
2. Kepercayaan diri kelompok kontrol mengalami peningkatan kategori karena antara *pre-test* dan *post-test* memiliki rata-rata kategori kepercayaan diri yang meningkat, yaitu kategori sedang. Meskipun tidak terjadi peningkatan kategori karena tidak diberikan *treatment*, namun rata rata keterampilan sosial antara skor *pre-test* dan skor *post-test* mengalami peningkatan skor mean sebesar 33 dari 38 menjadi 71. Dari nilai 71 di kategorikan tinggi. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *paired samples t-test* menghasilkan  $\text{Sig. (2-tailed)} = 0.000 < \alpha = 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga terdapat perbedaan rata-rata kepercayaan diri antara *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol.
3. Bimbingan klasikal dengan metode permainan, efektif dan signifikan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Dibuktikan dengan skor

rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen yang mengalami peningkatan skor rata-rata sebesar 72 di kategorikan tinggi setelah diberikan bimbingan klasikal dengan metode Permainan.

Perubahan sikap yang dimiliki oleh siswa juga menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri. Mulai dari interaksi siswa dengan teman sekelasnya, keaktifan selama pembelajaran di kelas, dan mengendalikan diri ketika mendapat kritikan dari orang lain. Perubahan sikap siswa dapat dilihat dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada siswa kelompok eksperimen, siswa kelompok kontrol, dan guru BK. Efektivitas bimbingan klasikal dengan metode Permainan paling efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian terdapat beberapa saran kepada pihak-pihak terkait untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa, diantaranya:

1. Kepada siswa, diharapkan setelah diberikannya layanan bimbingan klasikal dapat meningkatkan kepercayaan diri yang dimiliki dan lebih bersemangat lagi untuk mengikuti layanan bimbingan klasikal yang diberikan oleh guru BK di kelas.
2. Kepada guru BK, diharapkan dapat memberikan layanan bimbingan klasikal secara teratur untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dan menggunakan teknik bimbingan kelompok lain yang lebih menarik bagi siswa agar siswa tidak bosan untuk mengikuti layanan bimbingan klasikal dan menyampaikan kepada siswa bahwa BK tidak hanya menangani siswa yang mempunyai kasus.
3. Kepada pihak sekolah, diharapkan dapat menambah kesadaran pentingnya kepercayaan diri sebagai hal dasar yang harus dimiliki oleh siswa dan memberikan fasilitas tambahan yang mendukung layanan bimbingan klasikal dan bimbingan konseling yang lain.

4. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penggunaan metode Permainan dalam masalah yang relevan dan dapat menggunakan teknik yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kepercayaan diri.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rusydi, dan Muhammad Fadhli, *Educational Statistics Theory and Practice in Education*, 2018
- Andriati, Novi, “Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri,” *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4.1 (2015), 36–42  
<<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/article/view/6873/4939>>
- Bowen, Shannon A., “Metode Penelitian,” *An Integrated Approach to Communication Theory and Research, Third Edition*, 2019, 27–35
- Dapodikdasmen, “Data Peserta Didik Nasional - Dapodikdasmen,” *Dapodikdasmen*, 2024, hal. 1–2 <<https://dapo.kemdikbud.go.id/pd>>
- Fatimah, Dewi Nur, “Layanan Bimbingan Klasikal Dalam Meningkatkan Self Control Siswa Smp Negeri 5 Yogyakarta,” *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, 14.1 (2017), 25–37  
<<https://doi.org/10.14421/hisbah.2017.141-03>>
- Fiorentika, Kasa, Djoko Santoso, dan Irene Simon, “Keefektifan Teknik Self-Instruction Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Smp,” *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1.3 (2016), 104–11  
<<https://doi.org/10.17977/um001v1i32016p104>>
- Frozin, Muh, “Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Motivasi Belajar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2017
- Fuad, Anik Hermawati, Moch Nur Salim, Retno Tri Hariastuti, dan Universitas Negeri Surabaya, “Experiential Learning Sebagai Teknik Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Pemahaman Karier Siswa,” *Jurnal Nusantara Of Research*, 9.3 (2022), 250–63 <<http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor>>
- Gori, Yuwinda, Sesilianus Fau, dan Bestari Laia, “Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas IX di SMP Negeri 2 Toma Tahun Pelajaran 2022/2023,” *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 2.1 (2023), 123–33  
<<https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/faguru/article/view/652>>

- Hadi, Husnul, "Pengaruh Kualitas Produk, Harga, Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Produk Pt Matahari Department Store Di Arion Mall," 2021
- Ifdil, Ifdil, Amanda Unzila Denich, dan Amidir Ilyas, "Hubungan Body Image Dengan Kepercayaan Diri Putri, Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling," *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2.3 (2017), 107–13
- Indah Lestari, Dewi, dan Siti Fitriana, "Penerapan Teknik Permainan Truth Or Dare Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Berpikir Positif Siswa," November, 2023, 1058–63
- Irawan, Edy, Ainur Rosidah, dan Sofwan Adiputra, "Pengembangan Teknik Permainan Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa," *Jurnal Fokus Konseling*, 1.1 (2015), 13–22
- Kadek Suhardita, "Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa," *Edisi Khusus*, 1, 2011, 127–38 <[http://jurnal.upi.edu/abmas/view/641/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](http://jurnal.upi.edu/abmas/view/641/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)>
- Melisa, Zani, "Pengaruh Bimbingan Sosial dalam Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Panti Asuhan Putri Aisyiyah Cabang Kuok Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar," *Skripsi*, 5264, 2022
- Novtiar, Chandra, dan Usman Aripin, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Kepercayaan Diri Siswa Smp Melalui Pendekatan Open Ended," *Prisma*, 6.2 (2017), 119–31 <<https://doi.org/10.35194/jp.v6i2.122>>
- Pendahuluan, A, "Qamus at-Tarbiyah," 1983, 1–17
- Priyono, Bayu Hendro, Nurul Qomariah, dan Pawestri Winahyu, "Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Motivasi Guru Dan Lingkungan Kerja Fisik Terhadap Kinerja Guru Sman 1 Tanggul Jember," *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Indonesia*, 4.2 (2018), 144 <<https://doi.org/10.32528/jmbi.v4i2.1758>>
- Qonitaturrohmah, A, K G Hanauli, dan ..., "Pandangan Siswa Kelas X terhadap Penerapan Media Permainan BK" Round Of Truth Or Dare" di SMK PGRI

- Turen,” *Prosiding*, 2023, 1900–1909  
<<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3982%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/3982/2803>>
- Rahayuningdyah, Endah, “Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Konseling Kelompok pada Siswa Kelas VIII D di SMP Negeri 3 Ngrambe,” *Jurnal JIPE*, 1.2 (2016), 1–14
- Ramli, M., Nur Hidayah, Ella Faridati Zen, Elia Flurentin, Blasius Boli Lasan, dan Imam Hambali, “Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Mata Pelajaran/Paket Keahlian Bimbingan dan Konseling Bab III Bimbingan Klasikal dan Kelompok,” *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan*, 2017, 1–20
- Rinding Krisnawati, “10 Negara Dengan Penduduk Terbanyak di Dunia 2022-2023,” *DetikEdu*, Juni, 2023, 1–1
- Riwinoto, dan Arif Muspita, “Penerapan multiplayer pada aplikasi permainan android (studi kasus aplikasi permainan "bisa jadi),” *Seminar Nasional*, November, 2017, 1–5
- Rosidah, Ainur, “Layanan Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa Underachiver,” *Jurnal Fokus Konseling*, 3.2 (2017), 154  
<<https://doi.org/10.26638/jfk.53.2099>>
- Sepvidayanti, Y, “Penerapan Bimbingan Pribadi Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa MAN 2 Banda Aceh,” 2020 <<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/20964/>>
- Setiawan, Yogi, Ardo Okilanda, Yuyun Bewelli Fahmi, Eva Faridah, Ardi Nusri, Baharuddin Hasan, et al., “Analysis of Basic Movement Abilities: Survey study in children,” *Retos*, 54.2020 (2024), 728–35  
<<https://doi.org/10.47197/RETOS.V54.102539>>
- Sianturi, Rektor, “Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis,” *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8.1 (2022), 386–97  
<<https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>>
- Sugiyono, “Implementasi Program Diklat Berjenjang Tingkat Dasar Dalam



- Jaringan Untuk Meningkatkan Kompetensi pendidik PAUD Universitas Pendidikan Indonesia,” / *Repository.Upi.Edu* / *Perpustakaan.Upi.Edu*, 2019, 23
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2009)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Sukatin, Agatha Dianovi, Damayanti Siregar, Indi Mawaddah, dan Suryaningsih, “Bimbingan dan Konseling Dalam Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan Anak Bunarraqa*, 8.2 (2022), 1–12
- Supriadi, Gito, *Penelitian Pendidikan Metod1.pdf*, 2021
- Tanjung, Zulfriadi, dan Sinta Amelia, “Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa,” *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2.2 (2017), 2–6 <<https://doi.org/10.29210/3003205000>>
- Utami Dian, *Analisis Bimbingan Klasikal Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Xi Di Sma Negeri 8 Bandar Lampung*, 2022
- Utomo, Evriyen Tri, Yusmansyah, dan Ratna Widiastuti, “Penggunaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Regulasi Emosi Siswa,” *Konseling*, 6.3 (2018)
- Vandini, Intan, “Peran Kepercayaan Diri terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa,” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5.3 (2016), 210–19 <<https://doi.org/10.30998/formatif.v5i3.646>>
- Wicaksono, Galih, dan Najlatun Naqiyah, “Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK Ikip Surabaya,” *Journal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 1.1 (2013), 68–69
- Yulianto, Agus, Dian Nopitasari, Ihlasiyani Permata Qolbi, dan Rini Aprilia, “Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP,” *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3.1 (2020), 97–102 <<https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>>
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

Deriyanto, D., & Qorib, F. (2019). Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tunggaladewi Malang Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (JISIP)*, 7(2)

Suharsimi Arikunto,( 2013), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* (Rineka Cipta)

Setiawati, E. (2018). *Pengaruh Perhatian Orangtua Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi PAI Siswa SMPN 5 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018 (Doctoral dissertation, IAIN Metro).*

Zulkifli Matondang. 2009. "Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian" *jurnal Tabularasa PPS Unimed Vol. 6 No. 1 hlm. 93*

Prof. Dr. Sugiyono dan Agus Susanto, S.Pd. *Cara Mudah Belajar SPSS dan Laurel Teori dan Aplikasi untuk Analisis Data Penelitian.* (Bandung: Alfabeta) hlm. 321

Zulkifli Matondang. 2009. "Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian" *jurnal Tabularasa PPS Unimed Vol. 6 No. 1 hlm. 89*

Pratiwi Septiana. 2018." *Pengaruh Prestasi Belajar Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Mlati*"

Yusrah Debby. 2022."Pengaruh kepercayaan diri terhadap hasil belajar pendidikan agama islam peserta didik di SMP Negeri 3 Parepare".

Sugiyono,(2011),"metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan r&d," (bandung: alfabeta)



**LAMPPIRAN-LAMPPIRAN**

PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

## Lampiran RPL

### RPL

Penelitian ini dilakukan dengan menyusun rencana pelaksanaan layanan (RPL) sebelum melakukan kegiatan bimbingan klasikal metode Permainan. Adapun Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) bimbingan klasikal dijabarkan sebagai berikut.

#### Rencana Pertemuan Pertama

- a. Tujuan : Membagikan angket *Pretest* kepada responden penelitian
- b. Sasaran : 29 siswa
- c. Hari, Tanggal : Rabu, 21 Agustus 2024
- d. Alokasi Waktu : 40 menit
- e. Tempat : Ruang kelas 8D SMP Negeri 2 Sampang
- f. Langkah-langkah
  - 1) Memperkenalkan diri dan maksud serta tujuan;
  - 2) Membagikan angket *Pretest* kepada responden penelitian;
  - 3) Menjelaskan terkait bimbingan kelompok untuk pertemuan selanjutnya.

#### Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)

##### Bimbingan Klasikal Metode Permainan "TRUTH OR DARE"

- a. Komponen Layanan : Layanan Dasar
- b. Bidang Layanan : Sosial
- c. Topik Layanan : Meningkatkan kepercayaan diri melalui metode Permainan "TRUTH OR DARE"
- d. Fungsi Layanan : Pemahaman dan Pengembangan
- e. Tujuan Layanan
  - 1) Umum  
Siswa dapat memahami dan meningkatkan Kepercayaan diri dalam dirinya.
  - 2) Khusus
    - a) Siswa dapat memahami terkait urgensi kepercayaan diri.
    - b) Siswa dapat memahami aspek-aspek dari kepercayaan diri.
    - c) Siswa dapat menerapkan kepercayaan diri yang tinggi.
- f. Sasaran : 29 siswa (Kelompok eksperimen)
- g. Hari, Tanggal : Kamis, 22 Agustus 2024
- h. Alokasi Waktu : 100 menit
- i. Tempat : Ruang kelas 8D SMP Negeri 2 Sampang
- j. Materi Layanan :
  - 1) Pengertian Kepercayaan Diri
  - 2) Cara meningkatkan kepercayaan diri dalam kelompok
- k. Sumber : Jurnal ilmiah terkait materi layanan

l. Metode dan alat/media

1) Metode : Permainan

2) Alat/Media : Padding (potongan kardus)

m. Langkah-langkah Layanan Bimbingan Klasikal

Langkah-langkah rencana pelaksanaan bimbingan klasikal dengan metode Permainan “*Truth or dare*” dapat dilihat pada tabel 4.1 di bawah ini.

**Tabel 4. 1: Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Metode Permainan “*Truth or dare*”**

Tahap	Uraian Kegiatan	Waktu
Pembentukan	1) Pemimpin kelompok mengucapkan salam, mengucapkan terima kasih, menanyakan kabar, serta mengajak anggota berdo'a untuk memulai kegiatan  2) Pemimpin kelompok melakukan perkenalan, membina hubungan yang baik, dan melakukan ice breaking untuk membangun keakraban dengan anggota.  3) Memaparkan pengertian, tujuan, asas-asas, dan aturan bimbingan klasikal.	20 menit
Peralihan	1) Pemimpin kelompok memaparkan kegiatan pada tahap berikutnya yaitu permainan “ <i>Truth or dare</i> ”, terkait langkah-langkah permainan, pembagian kelompok, dan tugas tiap anggota.  2) Pemimpin kelompok mengamati dan menanyakan kesiapan melaksanakan tahap kegiatan.  3) Pemimpin mempersilakan anggota bertanya hal yang belum jelas.	20 menit
Kegiatan	1) Pemimpin kelompok menanyakan pemahaman terkait percaya diri  2) Pemimpin kelompok menjelaskan materi terkait meningkatkan kepercayaan diri dalam dirinya	40 Menit

	<p>3) Pemimpin kelompok memfasilitasi anggota untuk melaksanakan Permainan “<i>Truth or dare</i>”</p> <p>4) Pemimpin kelompok memfasilitasi anggota untuk melakukan refleksi permainan</p> <p>5) Pemimpin kelompok memberi umpan balik positif terhadap anggota terkait Permainan “<i>Truth or dare</i>”</p>	
Pengakhiran	<p>1) Pemimpin menyampaikan kegiatan segera berakhir</p> <p>2) Pemimpin meminta anggota untuk menyampaikan hal apa yang didapat selama kegiatan, menyimpulkan, menyampaikan kesan pesannya selama kegiatan, dan tindakan yang akan dilakukan setelahnya</p> <p>3) Pemimpin kelompok mengakhiri kegiatan dengan terima kasih, berdo’a dan salam.</p>	20 menit

### **Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)**

#### **Bimbingan Klasikal Metode Permainan “*Walking object*”**

- a. Komponen Layanan : Layanan Dasar
- b. Bidang Layanan : Sosial
- c. Topik Layanan : Meningkatkan kepercayaan diri melalui permainan “*Walking object*”
- d. Fungsi Layanan : Pemahaman dan Pengembangan
- e. Tujuan Layanan
  - 1) Umum  
Siswa dapat memahami dan meningkatkan Kepercayaan diri dalam dirinya.
  - 2) Khusus
    - a. Siswa dapat memahami terkait urgensi kepercayaan diri.
    - b. Siswa dapat memahami aspek-aspek dari kepercayaan diri.
    - c. Siswa dapat menerapkan kepercayaan diri yang tinggi.
    - d. Siswa dapat memahami karirnya yang akan dicapai
- f. Sasaran : 29 siswa (Kelompok eksperimen)
- g. Hari, Tanggal : Rabu, 28 Agustus 2024

- h. Alokasi Waktu : 100 menit
- i. Tempat : Ruang kelas 8D SMP Negeri 2 Sampang
- j. Materi Layanan :
  - 1) Pengertian Keberanian
  - 2) Cara menumbuhkan keberanian dalam kelompok
- k. Sumber : Jurnal ilmiah terkait materi layanan
- l. Metode dan alat/media
  - 1) Metode : Permainan
  - 2) Alat/Media : Spidol dan kertas
- m. Langkah-langkah Layanan Bimbingan Kelompok
 

Langkah-langkah rencana pelaksanaan bimbingan klasikal dengan metode Permainan "*Walking object*" dapat dilihat pada 4. 2 di bawah ini.

**Tabel 4. 2: Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) Bimbingan Klasikal Metode Permainan "*Walking object*"**

Tahap	Uraian Kegiatan	Waktu
Pembentukan	1) Pemimpin kelompok mengucapkan salam, mengucapkan terima kasih, menanya kabar, serta mengajak anggota berdo'a untuk memulai kegiatan  2) Pemimpin kelompok melakukan perkenalan, membina hubungan yang baik, dan melakukan <i>ice breaking</i> untuk membangun keakraban dengan anggota.  3) Pemimpin kelompok memaparkan pengertian, tujuan, asas-asas, dan aturan bimbingan klasikal.	20 menit
Peralihan	1) Pemimpin kelompok memaparkan kegiatan pada tahap berikutnya yaitu permainan " <i>Walking object</i> ", terkait langkah-langkah permainan, pembagian kelompok, dan tugas tiap anggota kelompok.  2) Pemimpin mengamati dan menanyai kesiapan melaksanakan tahap kegiatan.  3) Pemimpin kelompok mempersilakan anggota bertanya hal yang belum jelas.	20 menit

Kegiatan	1) Pemimpin kelompok menanyakan pemahaman terkait percaya diri 2) Pemimpin kelompok menjelaskan materi terkait mengembangkan percaya diri dalam kelompok 3) Pemimpin kelompok memfasilitasi anggota untuk melaksanakan Permainan “ <i>Walking object</i> ” 4) Pemimpin kelompok memfasilitasi anggota melakukan refleksi permainan 5) Pemimpin kelompok memberi umpan balik positif terkait metode Permainan “ <i>Walking object</i> ”	40 menit
Pengakhiran	1) Pemimpin mengungkapkan kegiatan segera berakhir 2) Pemimpin kelompok meminta anggota untuk menyampaikan hal apa yang didapat selama kegiatan, menyimpulkan, menyampikan kesan pesannya selama kegiatan, dan tindakan yang akan dilakukan setelahnya 3) Pemimpin kelompok mengakhiri kegiatan dengan terima kasih, berdo’a, dan salam.	20 menit

### Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)

#### Bimbingan Klasikal Melalui Metode Permainan “*Round or Truth or Dare*”

- a. Komponen Layanan : Layanan Dasar
- b. Bidang Layanan : Sosial
- c. Topik Layanan : Meningkatkan kepercayaan diri melalui Permainan “*Round or Truth or Dare*”
- d. Fungsi Layanan : Pemahaman dan Pengembangan
- e. Tujuan Layanan
  - 1) Umum  
Siswa dapat memahami dan meningkatkan Kepercayaan diri dalam dirinya.
  - 2) Khusus



- a. Siswa dapat memahami terkait urgensi kepercayaan diri.
  - b. Siswa dapat memahami aspek-aspek dari kepercayaan diri.
  - c. Siswa dapat menerapkan kepercayaan diri yang tinggi.
  - d. Siswa mendapatkan motivasi untuk masa depannya.
- f. Sasaran : 29 siswa (Kelompok eksperimen)
  - g. Hari, Tanggal : Rabu, 3 September 2024
  - h. Alokasi Waktu : 100 menit
  - i. Tempat : Ruang kelas 8D SMP Negeri 2 Sampang
  - j. Materi Layanan :
    - 1) Pengertian Motivasi
    - 2) Cara meningkatkan kepercayaan diri dengan motivasi
  - k. Sumber : Jurnal ilmiah terkait materi layanan
  - l. Metode dan alat/media
    - 1) Metode : Permainan
    - 2) Alat/Media : Kertas dan Handphone Untuk Spin
  - m. Langkah-langkah Layanan Bimbingan Kelompok
 

Langkah-langkah rencana pelaksanaan bimbingan klasikal dengan metode Permainan “*Round or Truth or Dare*” dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini.

**Tabel 4.3: Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Bimbingan Klasikal Melalui Metode Permainan “*Round or Truth or Dare*”**

Tahap	Uraian Kegiatan	Waktu
Pembentukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemimpin kelompok mengucapkan salam, mengucapkan terima kasih, menanyakan kabar, serta mengajak anggota berdo'a untuk memulai kegiatan</li> <li>2) Pemimpin kelompok melakukan perkenalan, membina hubungan yang baik, dan melakukan ice breaking untuk membangun keakraban dengan anggota.</li> <li>3) Pemimpin kelompok memaparkan pengertian, tujuan, asas, dan aturan bimbingan kelompok.</li> </ol>	20 menit
Peralihan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemimpin kelompok memaparkan kegiatan pada tahap berikutnya yaitu permainan “<i>Round or Truth or Dare</i>”, terkait langkah-langkah permainan, pembagian kelompok, dan tugas tiap anggota kelompok.</li> </ol>	20 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2) Pemimpin mengamati dan menanyai kesiapan melaksanakan tahap kegiatan.</li> <li>3) Pemimpin kelompok memberi kesempatan pada anggota bertanya hal yang belum jelas.</li> </ol>	
Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemimpin kelompok menanyakan pemahaman anggota terkait keberanian</li> <li>2) Pemimpin kelompok menjelaskan materi terkait menumbuhkan keberanian dalam kelompok</li> <li>3) Pemimpin kelompok memfasilitasi anggota untuk melaksanakan permainan "<i>Round or Truth or Dare</i>"</li> <li>4) Pemimpin kelompok memfasilitasi anggota melakukan refleksi permainan "<i>Round or Truth or Dare</i>" yang telah dilaksanakan</li> <li>5) Pemimpin kelompok memberi umpan balik positif terhadap anggota terkait permainan "<i>Round or Truth or Dare</i>".</li> </ol>	40 menit
Pengakhiran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemimpin mengungkapkan kegiatan segera berakhir.</li> <li>2) Pemimpin kelompok meminta anggota untuk menyampaikan hal apa yang didapat selama kegiatan, menyimpulkan, menyampikan kesan pesannya selama kegiatan, dan tindakan yang akan dilakukan setelahnya</li> <li>3) Pemimpin kelompok mengakhiri kegiatan dengan terima kasih, berdo'a, dan salam.</li> </ol>	20 menit

### **Rencana Pertemuan Kelima**

- a. Tujuan : Membagikan angket *Posttest* kepada responden penelitian
- b. Sasaran : 29 siswa
- c. Hari, Tanggal : Rabu, 11 September 2024
- d. Alokasi Waktu : 40 menit
- e. Tempat : Ruang kelas 8F SMP Negeri 2 Sampang
- b. Langkah-langkah
  - 1) Membagikan angket *Posttest* kepada responden penelitian;
  - 2) Menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir;
  - 3) Menutup kegiatan dan berpamitan kepada responden penelitian.



*Lampiran angket uji coba*

**ANGKET  
KEPERCAYAAN DIRI SISWA**

Identitas Diri

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengerjakan, bacalah semua pertanyaan dengan teliti terlebih dahulu.
2. Jawablah semua pertanyaan dengan teliti.
3. Angket ini tidak ada jawaban yang benar dan yang salah, maka jawablah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Angket ini bukan untuk dipublikasikan, hanya digunakan sebagai data untuk penelitian. Peneliti akan menjaga kerahasiaan setiap jawaban yang telah diberikan.
5. Berilah tanda Check List (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan saudara. Pilihan jawaban dalam angket ini adalah:

**SS : Sangat setuju**

**S : Setuju**

**R : Ragu ragu**

**TS: Tidak Setuju**

**STS: Sangat tidak Setuju**

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya percaya bahwa saya mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dengan baik					
2.	Saya yakin bahwa dengan usaha dan latihan yang konsisten, saya bisa memahami materi pelajaran yang sulit					
3.	Saya memiliki sikap positif terhadap kesalahan, karena saya melihatnya sebagai peluang untuk belajar dan berkembang					

4.	Saya percaya bahwa saya bisa mencapai hasil yang baik dalam pelajaran jika saya terus berusaha					
5.	Saya percaya bahwa kemampuan belajar saya akan terus meningkat seiring dengan waktu dan usaha yang saya lakukan					
6.	Saya merasa optimis bahwa usaha belajar saya akan membuahkan hasil yang baik					
7.	Saya percaya bahwa saya mencapai target belajar yang telah saya tetapkan					
8.	Saya optimis bahwa saya akan mampu menguasai materi baru dengan cepat					
9.	Saya optimis bahwa saya bisa memanfaatkan waktu belajar dengan efektif					
10	Saya merasa optimis bahwa hasil ujian saya sesuai dengan harapan saya					
11	Saya percaya diri bahwa saya mampu memahami materi pelajaran dengan baik					
12	Saya percaya diri bahwa saya bisa meminta bantuan kepada teman atau guru jika mengalami kesulitan dalam belajar					
13	Saya percaya diri bahwa saya mampu memanfaatkan sumber belajar tambahan seperti buku, video, atau internet untuk meningkatkan pemahaman saya					
14	Saya percaya diri bahwa saya bisa beradaptasi dengan perubahan metode belajar atau materi yang lebih sulit					
15	Saya percaya diri bahwa saya mampu menjaga fokus saya dalam belajar meskipun sedang menghadapi tantangan atau gangguan					

16	Saya merasa bertanggung jawab atas hasil belajar saya sendiri					
17	Saya merasa bertanggung jawab untuk terus meningkatkan pemahaman saya terhadap materi pelajaran					
18	Saya yakin bahwa sikap tanggung jawab saya akan membantu saya mencapai tujuan belajar yang sudah ditetapkan					
19	Saya merasa bertanggung jawab atas hasil belajar saya, baik itu sukses maupun kegagalan					
20	Saya yakin bahwa saya dapat mempertanggungjawabkan keputusan yang saya ambil dalam proses belajar					
21	Saya percaya bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar dan saya dapat belajar dari kesalahan tersebut					
22	Saya percaya bahwa saya dapat menguasai materi baru jika saya mengatur waktu yang cukup untuk mempelajarinya					
23	Saya yakin bahwa dengan bantuan dan bimbingan yang tepat saya dapat meningkatkan kemampuan belajar saya					
24	Saya percaya bahwa pemahaman saya tentang suatu materi akan meningkat dengan latihan dan pengulangan					
25	Saya percaya bahwa saya dapat meningkatkan kemampuan belajar saya dengan memanfaatkan sumber daya yang ada					



**Tabel *r* Hitung**

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392



## Angket Penelitian

### KEPERCAYAAN DIRI SISWA

#### Identitas Diri

Nama :

Kelas :

No Absen :

#### Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengerjakan, bacalah semua pertanyaan dengan teliti terlebih dahulu.
2. Jawablah semua pertanyaan dengan teliti.
3. Angket ini tidak ada jawaban yang benar dan yang salah, maka jawablah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Angket ini bukan untuk dipublikasikan, hanya digunakan sebagai data untuk penelitian. Peneliti akan menjaga kerahasiaan setiap jawaban yang telah diberikan.
5. Berilah tanda Check List (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan saudara. Pilihan jawaban dalam angket ini adalah:

**SS : Sangat setuju**

**S : Setuju**

**R : Ragu ragu**

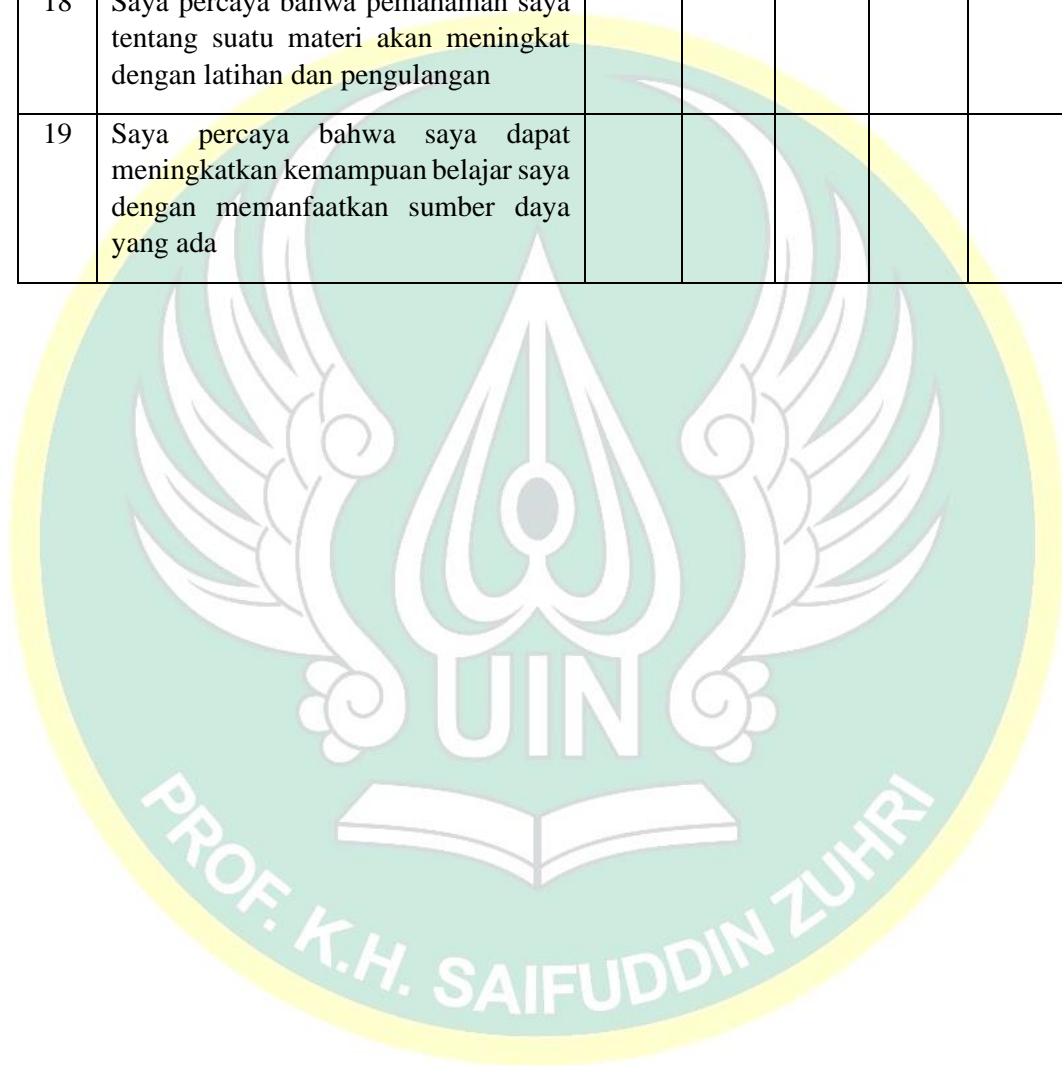
**TS: Tidak Setuju**

**STS: Sangat tidak Setuju**

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya percaya bahwa saya mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dengan baik					
2	Saya yakin bahwa dengan usaha dan latihan yang konsisten, saya bisa memahami materi pelajaran yang sulit					
3	Saya percaya bahwa saya bisa mencapai hasil yang baik dalam pelajaran jika saya terus berusaha					
4	Saya percaya bahwa kemampuan belajar saya akan terus meningkat					

	seiring dengan waktu dan usaha yang saya lakukan					
5	Saya optimis bahwa saya akan mampu menguasai materi baru dengan cepat					
6	Saya percaya diri bahwa saya mampu memahami materi pelajaran dengan baik					
7	Saya percaya diri bahwa saya bisa meminta bantuan kepada teman atau guru jika mengalami kesulitan dalam belajar					
8	Saya percaya diri bahwa saya mampu memanfaatkan sumber belajar tambahan seperti buku, video, atau internet untuk meningkatkan pemahaman saya					
9	Saya percaya diri bahwa saya bisa beradaptasi dengan perubahan metode belajar atau materi yang lebih sulit					
10	Saya percaya diri bahwa saya mampu menjaga fokus saya dalam belajar meskipun sedang menghadapi tantangan atau gangguan					
11	Saya merasa bertanggung jawab atas hasil belajar saya sendiri					
12	Saya merasa bertanggung jawab untuk terus meningkatkan pemahaman saya terhadap materi pelajaran					
13	Saya yakin bahwa sikap tanggung jawab saya akan membantu saya mencapai tujuan belajar yang sudah ditetapkan					
14	Saya yakin bahwa saya dapat mempertanggungjawabkan keputusan yang saya ambil dalam proses belajar					
15	Saya percaya bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar dan saya dapat belajar dari kesalahan tersebut					

16	Saya percaya bahwa saya dapat menguasai materi baru jika saya mengatur waktu yang cukup untuk mempelajarinya					
17	Saya yakin bahwa dengan bantuan dan bimbingan yang tepat saya dapat meningkatkan kemampuan belajar saya					
18	Saya percaya bahwa pemahaman saya tentang suatu materi akan meningkat dengan latihan dan pengulangan					
19	Saya percaya bahwa saya dapat meningkatkan kemampuan belajar saya dengan memanfaatkan sumber daya yang ada					



Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen

**HASIL PRETEST KELOMPOK EKSPERIMEN**

No Responden	No Item																			Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	4	4	2	4	3	1	2	2	3	1	1	3	2	1	2	3	4	3	4	49
2	4	4	2	4	3	2	2	1	2	2	1	4	2	3	2	3	4	2	4	51
3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	3	4	2	1	2	2	4	2	2	41
4	4	2	2	2	3	4	1	3	3	4	2	3	2	3	1	1	2	2	2	46
5	3	4	3	4	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	1	3	1	2	3	48
6	3	4	2	4	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	1	1	2	3	46
7	4	4	2	4	2	4	1	4	3	3	1	3	2	2	2	2	1	2	2	48
8	2	3	3	2	3	5	1	2	4	2	2	2	2	4	2	4	1	1	2	47
9	4	2	3	2	3	3	1	2	3	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	45
10	2	3	3	3	3	3	1	1	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	45
11	4	4	2	4	2	4	1	1	3	3	4	2	2	2	4	2	2	1	1	49
12	2	4	2	4	2	4	2	2	2	3	2	2	3	4	2	3	1	3	2	49
13	2	2	2	4	3	3	2	4	2	2	2	4	3	3	2	3	1	2	2	48
14	2	3	2	4	3	3	2	3	2	2	4	4	2	3	2	1	2	3	3	50
15	3	4	4	4	3	4	2	3	2	1	2	1	1	3	2	3	2	3	2	49
16	4	4	3	2	1	3	3	4	2	4	3	4	1	2	3	2	3	3	1	52
17	4	2	4	2	3	3	4	2	3	3	2	3	1	2	4	2	2	1	2	49
18	3	2	2	2	1	4	2	2	4	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	36
19	2	4	4	2	4	2	2	2	2	3	1	1	1	1	2	2	4	2	2	43
20	4	2	4	4	2	2	4	2	2	3	1	1	1	1	4	1	4	1	1	44
21	2	2	2	2	3	2	4	2	3	2	1	2	4	2	2	2	4	2	2	45
22	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	4	1	3	4	1	2	1	44
23	4	4	2	4	2	4	4	2	4	2	1	2	2	2	2	1	4	2	2	50
24	2	2	2	4	1	4	4	1	3	4	1	2	3	2	4	3	2	2	2	48
25	3	4	4	4	2	4	4	1	4	2	4	3	3	2	3	3	3	1	2	56
26	4	2	2	2	4	2	3	1	2	2	4	2	2	4	2	4	2	1	1	46
27	3	2	2	3	3	3	3	2	1	1	1	3	1	3	1	3	2	1	3	41
28	2	3	2	2	1	3	2	3	2	3	4	1	4	1	1	4	2	2	2	44
29	2	2	2	2	3	1	3	3	2	1	2	3	3	4	4	3	2	3	1	46
Jumlah	87	86	74	88	70	85	71	60	76	69	62	70	62	67	67	73	66	54	59	1355

Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen

**HASIL POST TEST KELOMPOK EKSPERIMEN**

No Responden	No Item																			Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	72
2	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
3	4	3	5	5	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	5	5	5	4	5	77
4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	86
5	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	5	3	4	4	4	70
6	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	68
7	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	76
8	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
9	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	74
10	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	5	3	4	4	4	70
11	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	80
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
13	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	75
14	4	3	4	4	5	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	70
15	3	4	4	4	5	5	5	4	3	3	5	4	5	4	4	5	5	5	4	81
16	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	84
17	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	5	4	5	5	3	4	4	4	74
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
19	4	5	4	5	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	78
20	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
21	4	3	5	3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	3	5	5	3	79
22	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	5	76
23	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	74
24	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	5	4	4	5	74
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
26	3	4	3	5	3	3	4	4	3	3	4	4	5	3	4	3	3	3	5	69
27	3	4	3	5	3	3	4	4	3	3	4	4	5	3	4	3	3	3	4	68
28	5	4	5	5	3	5	3	5	3	4	4	5	3	4	5	4	5	5	4	81
29	5	4	5	5	3	5	3	5	3	4	4	5	3	4	5	4	5	5	3	80
Jumlah	109	116	120	120	104	115	118	121	105	108	120	115	118	113	125	115	120	120	117	2199

Hasil *Pretest* Kelompok Kontrol

**HASIL PRE TEST KELOMPOK KONTROL**

No Responden	No Item																			Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	3	3	3	1	1	1	1	1	2	2	1	3	2	2	4	1	3	2	1	37
2	2	3	4	1	3	1	1	1	3	1	1	3	2	3	2	3	4	1	2	41
3	2	1	3	1	1	2	1	2	2	1	3	1	2	1	2	2	2	1	2	32
4	1	1	2	3	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	27
5	2	2	1	3	1	3	1	2	1	2	1	3	3	1	2	3	2	1	3	37
6	3	2	3	2	1	2	3	2	1	2	1	4	3	1	2	2	2	2	3	41
7	2	1	2	2	2	2	1	1	1	3	1	1	2	2	1	2	1	3	2	32
8	1	1	3	2	2	4	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	32
9	1	2	2	2	3	3	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	3	2	3	35
10	2	3	2	3	2	3	2	1	3	1	3	3	2	2	4	2	2	2	1	43
11	2	2	3	2	1	4	3	1	4	1	1	2	2	2	1	2	3	2	4	42
12	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	3	2	2	30
13	2	2	2	2	3	1	2	2	3	1	1	2	3	3	4	2	4	2	3	44
14	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	3	2	34
15	2	2	2	2	1	4	2	4	1	2	2	2	2	2	5	1	1	1	2	40
16	1	2	3	1	4	3	3	1	1	2	2	1	1	1	3	2	3	3	1	38
17	2	2	2	3	3	3	3	1	3	2	2	1	2	1	2	2	2	3	4	43
18	3	3	2	1	2	4	1	1	4	2	2	3	1	1	1	2	2	2	1	38
19	3	1	3	1	3	1	2	1	2	3	2	4	1	2	1	4	2	2	1	39
20	4	1	3	2	3	3	2	1	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	1	39
21	2	3	1	4	3	4	2	1	2	1	2	1	4	2	1	2	2	4	4	45
22	2	2	1	2	1	3	3	3	2	1	3	2	2	1	2	2	3	1	3	39
23	2	3	1	2	1	1	4	3	1	1	2	3	2	1	2	2	2	2	1	36
24	3	1	2	3	1	1	2	3	1	2	2	1	2	1	2	3	2	1	4	37
25	2	2	4	1	2	1	2	3	1	4	2	3	3	1	3	3	3	3	1	44
26	3	1	1	1	2	3	3	2	1	1	2	1	1	1	4	1	2	3	3	34
27	1	3	3	1	3	3	3	2	2	1	2	3	1	3	1	3	2	1	2	40
28	3	2	4	1	2	2	3	2	2	1	3	3	1	3	1	1	1	1	2	38
29	4	3	4	1	1	3	1	2	2	1	4	4	1	3	3	1	1	2	2	43
Jumlah	66	58	74	55	58	72	61	53	55	50	56	67	59	52	60	63	66	59	63	1147

Hasil *Posttest* Kelompok Kontrol

**HASIL POST TEST KELOMPOK KONTROL**

No Responden	No Item																			Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	69
2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	73
3	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	74
4	2	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	5	5	4	5	69
5	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	65
6	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	68
7	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	5	4	4	3	4	69
8	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	72
9	3	2	4	4	3	3	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	3	71
10	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	2	4	4	2	66
11	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	69
12	2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	68
13	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	69
14	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	69
15	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	2	4	5	3	5	4	4	72
16	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	1	68
17	4	5	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	67
18	3	3	4	5	4	4	5	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	4	5	81
19	3	4	3	4	3	5	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	74
20	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	75
21	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	2	4	4	4	74
22	2	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	5	3	66
23	4	3	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	72
24	3	5	5	3	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	4	3	2	5	4	73
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	3	3	3	4	72
26	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	77
27	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	5	4	5	3	2	5	3	65
28	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	70
29	4	3	4	4	4	3	5	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	75
Jumlah	97	103	112	111	105	106	112	110	107	107	102	106	111	109	123	99	112	113	107	2052

**DOKUMENTASI PROSES PENGAMBILAN DATA DAN PEMBERIAN  
*TREATMENT***









UIN  
PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

*Curriculum Vitae*

**CURRICULUM VITAE**

**B. Identitas Diri**

1. Nama : Umi Karomah
2. NIM : 2017101130
3. Tempat, Tanggal Lahir : Cilacap, 9 April 2002
4. Alamat : Jln. Merdeka RT 2 RW 5 Paketingan Kecamatan  
Sampang Kabupaten Cilacap
5. Nama Ayah : H. Sadim Muhammad Solihun
6. Nama Ibu : Suharni

**C. Riwayat Pendidikan**

1. SD Negeri Paketingan 03
2. SMP Negeri 2 Sampang
3. SMA Negeri 1 Sampang
4. UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

**D. Pengalaman Organisasi**

1. Anggota Dewan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Dakwah Periode Tahun 2021/2022
2. Anggota Senat Mahasiswa Fakultas Dakwah Periode Tahun 2022/2023
3. Anggota Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia

