

## **Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Monopoli**

**Ismi Fatimah<sup>1\*</sup>, Alis Nihlatin Nisa<sup>2</sup>, Wiwik Kusdaryani<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Program Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Semarang, 50122

<sup>2</sup>Bimbingan dan Konseling, SMK Negeri 2 Semarang, Semarang, 50122

<sup>3</sup>Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Semarang, Semarang, 50122

Email: ppg.ismifatimah71@program.belajar.id

### **ABSTRAK**

Berdasarkan Angket Kebutuhan Peserta Didik menunjukkan bahwa siswa kelas X ULP 1 memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan percaya diri siswa menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi permainan monopoli pada siswa kelas X ULP 1 di SMK Negeri 2 Semarang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Bimbingan dan Konseling, dengan subjek penelitian siswa kelas X ULP 1 SMK Negeri 2 Semarang, yang berjumlah 36 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus. Data dikumpulkan dengan teknik observasi dan skala kepercayaan diri. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kepercayaan diri siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi permainan monopoli, persentase peningkatan yaitu dari tingkat kepercayaan diri pada 57,42% ketika pra tindakan menjadi 69% pada siklus I, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 83,9%. Dengan demikian, terdapat peningkatan kepercayaan diri siswa kelas X ULP 1 SMK Negeri 2 Semarang antar siklus pra tindakan, siklus I dan siklus II.

**Kata kunci:** Percaya diri, Bimbingan Kelompok, Teknik Simulasi Permainan.

### **ABSTRACT**

*Based on the Student Needs Questionnaire, it shows that grade X ULP 1 students have a low level of confidence. Therefore, this study aims to increase students' confidence using group guidance services with monopoly game simulation techniques in grade X ULP 1 students at SMK Negeri 2 Semarang. This type of research is Guidance and Counseling Class Action Research, with the research subject of grade X ULP 1 students of SMK Negeri 2 Semarang, totaling 36 students. This study was carried out in two cycles. Data were collected by observation techniques and confidence scales. Data analysis techniques use quantitative and qualitative descriptive. The results showed an increase in student confidence after participating in group guidance services with monopoly game simulation techniques, the percentage increase was from the level of confidence at 57.42% when pre-action to 69% in cycle I, then in cycle II increased to 83.9%. Thus, there is an increase in the confidence of grade X ULP 1 students of SMK Negeri 2 Semarang between the pre-action cycle, cycle I and cycle II.*

**Keywords:** *Self-confidence, group guidance, game simulation techniques.*

### **1. PENDAHULUAN**

Bimbingan merupakan suatu upaya dalam membantu individu (siswa) agar memperoleh pemahaman dan pengarahan diri yang diperlukan untuk menyesuaikan dirinya. Salah satu aspek dari konseli atau siswa yang perlu diperhatikan adalah percaya diri (self-confidence). Kepercayaan diri juga sangat penting bagi seseorang untuk dapat mengembangkan potensinya. Jika seseorang memiliki bekal percaya diri yang baik, maka individu tersebut akan

dapat mengembangkan potensinya dengan mantap (Aristiani, 2016).

Percaya diri adalah sikap yakin akan kemampuan diri sendiri untuk memenuhi setiap keinginan dan harapan. Tanpa adanya rasa percaya diri yang tertanam dengan kuat di dalam jiwa anak (siswa), pesimisme dan rasa rendah diri akan dapat menguasainya dengan mudah (Rohayati, 2011).

Namun siswa masih memiliki permasalahan kepercayaan diri seperti,

belum berani untuk mengemukakan pendapat didepan kelas, merasakan takut dan cemas dalam menghadapi penolakan, belum bisa menyesuaikan diri dengan teman kelasnya, serta masih terdapat siswa yang memandang rendah kemampuan diri sendiri yang mereka miliki, dan belum bisa menerima keadaan diri sendiri (Desriana, 2019). Menurut Setiawan (Ari Laili Rochmah, 2018) orang yang memiliki kepercayaan diri rendah berakibat memiliki perasaan negatif terhadap dirinya dan memiliki kenyakinan lemah terhadap kemampuan dirinya. Maka dari itu percaya diri sangat penting dalam kehidupan siswa.

Melalui observasi secara langsung dan didukung pada hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) menunjukkan bahwa siswa kelas X ULP 1 memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah. Kecenderungan ini didasari dengan masih banyaknya siswa di kelas yang malu untuk menyampaikan gagasan atau ide-idenya. Mayoritas siswa pada kelas tersebut masih enggan untuk menyampaikan gagasannya tanpa harus diminta oleh gurunya. Selain hasil analisis AKPD, peneliti melakukan observasi didapati bahwa dalam kegiatan layanan BK siswa ada yang belum berani untuk mengemukakan pendapat didepan kelas, merasakan takut dan cemas, belum bisa menyesuaikan diri dengan teman kelasnya, serta masih terdapat siswa yang memandang rendah kemampuan diri sendiri yang mereka miliki, dan belum bisa menerima keadaan diri sendiri.

Semua permasalahan di atas dapat di atasi dengan menggunakan pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara langsung. Untuk mengembangkan dan meningkatkan kepercayaan diri siswa diperlukan salah satu layanan bimbingan konseling yaitu layanan bimbingan kelompok (Desriana, 2019).

Layanan bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu melalui kegiatan kelompok (Hartanti., 2022). Layanan bimbingan kelompok adalah layanan BK yang memanfaatkan dinamika kelompok untuk mengembangkan rasa percaya diri. Dinamika kelompok ialah suasana yang

hidup, yang berdenyut, yang bergerak, yang ditandai dengan adanya interaksi antar sesama anggota kelompok (Hartanti., 2022).

Ada beberapa teknik yang dapat diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok. Salah satu teknik layanan yang digunakan untuk meningkatkan percaya diri siswa adalah teknik simulasi permainan (Mardhatillah, F. N., & Wahyudi, 2022). Permainan simulasi adalah sebuah permainan yang mereflesikan situasi yang terdapat dalam kehidupan nyata dan situasi tersebut selalu dimodifikasikan. Dalam hal ini permainan dalam situasi dimodifikasi dengan tujuan agar tidak terlalu kompleks dan tidak terlalu sederhana (Desriana, 2019).

Dalam layanan bimbingan kelompok ini menggunakan permainan monopoli. Monopoli merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan mengetahui nama-nama negara atau kota Indonesia (Permata et al., 2023). Monopoli merupakan permainan yang memberikan kebebasan bagi setiap pemain untuk menggunakan strategi. Permainan monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan lebih menarik (Eka, 2020).

Dalam permainan monopoli dapat dikembangkan untuk mengukur peningkatan percaya diri siswa dengan cara memodifikasi aturan dalam kartu materi, sanksi, dan pesan menjadi berkaitan dengan kepercayaan diri (Permata et al., 2023). Melalui layanan bimbingan kelompok permainan simulasi berbasis monopoli untuk meningkatkan percaya diri, peneliti berharap siswa kelas X ULP 1 mampu meningkatkan kepercayaan diri.

Dengan data asesmen dikelas X ULP 1 yang masih memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah maka peneliti tertarik melakukan penelitian “Upaya Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi Monopoli Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas X ULP 1 di SMK Negeri 2 Semarang”.

Dari latar belakang yang disajikan, rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi monopoli dapat meningkatkan

kepercayaan diri siswa kelas X ULP 1 di SMK Negeri 2 Semarang?”. Selanjutnya tujuan dilakukan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi monopoli dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas X ULP 1 di SMK Negeri 2 Semarang.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

### **A. Jenis penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas Bimbingan dan Konseling (PTBK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru BK di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru BK.

### **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan September 2023 sampai dengan bulan Oktober 2023. Penelitian tindakan kelas Bimbingan Konseling (PTBK) ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Semarang, Kota Semarang.

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X ULP 1 SMK Negeri 2 Semarang, yang berjumlah 36 siswa. Siswa tersebut terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 33 siswa perempuan.

### **D. Prosedur/Siklus Penelitian**

Secara garis besar terdapat empat tahapan yang harus dilalui untuk melakukan penelitian dengan metode penelitian tindakan kelas yaitu, (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi.

#### **(1) Perencanaan**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan meliputi, membuat prosedur pelaksanaan penelitian tindakan bimbingan serta membuat pedoman observasi untuk melihat aktivitas siswa waktu mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan monopoli.

#### **(2) Pelaksanaan**

Pada tahap ini dimulai dengan memilih 8 siswa yang dijadikan penelitian; mencari tempat dilingkungan Sekolah yang nyaman dijadikan tempat bimbingan

kelompok; Pemimpin kelompok menjelaskan kepada anggota kelompok mengenai peraturan dalam permainan; Mengajak siswa untuk melakukan permainan; Membagi siswa kedalam 2 kelompok; serta semua anggota kelompok diminta aktif dalam proses kegiatan ini.

#### **(3) Pengamatan**

Pengamatan atau observasi dilaksanakan oleh konselor peneliti. Adapun pelaksanaannya meliputi: Kolaborator mengamati pelaksanaan simulasi yang dilakukan oleh konselor peneliti; Konselor pembimbing peneliti dan kolaborator mengamati siswa sewaktu atau selama mereka mengikuti simulasi; serta konselor peneliti dan kolaborator mengamati siswa pada saat berinteraksi dan mengerjakan tugas yang diberikan konselor pada kegiatan layanan bimbingan kelompok.

#### **(4) Refleksi**

Hasil observasi yang dilakukan konselor peneliti bersama kolaborator dianalisis oleh peneliti dan kolaborator dengan cara sharing dan berdiskusi serta berkoordinasi agar hasil yang diperoleh tidak subyektif. Hasil diskusi dengan kolaborator digunakan untuk mengetahui apa yang sudah dapat dilaksanakan dan dicapai dalam pelaksanaan tindakan layanan bimbingan kelompok melalui metode simulasi permainan, dan sekaligus merupakan cara untuk mengetahui kekurangan dan ketidak berhasilan tindakan simulasi permainan yang telah dilaksanakan.

### **E. Instrument dan Teknik Pengumpulan Data**

Data Instrumen yang digunakan yaitu observasi dan skala Kepercayaan diri. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan skala kepercayaan diri. Observasi digunakan untuk mendapatkan informasi dengan cara mengamati objek secara cermat dan terencana, sedangkan skala digunakan untuk menguji subjek agar mendapatkan data dari hasil tindakan.

### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Dalam hal ini peneliti menggunakan rumus dari analisis statistic untuk menentukan presentase terhadap hasil observasi yang telah dilaksanakan. Untuk mencari rerata terkait kepercayaan diri siswa, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum}{n}$$

eterangan:

X = Mean/rerata

$\sum x$  =Jumlah nilai keseluruhan

N = Jumlah anggota kelompok

Sedangkan untuk mencari nilai presentase, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum}{\sum} \frac{1}{x} / 100\%$$

terangan:

P = Presentase

n = Jumlah skor

N= Jumlah skor maksimal

Data kuantitatif adalah data berupa angka yang nantinya akan diuraikan dengan data kualitatif/deskriptif kualitatif. Sedangkan data kualitatif adalah data yang berbentuk uraian/kalimat atau deskriptisi yang dalam hal ini untuk mengetahui tingkat mandiri baik setelah maupun sebelum dilakukan.

Keberhasilan dalam penelitian ini yaitu apabila terdapat adanya perubahan atau peningkatan kearah yang lebih baik. Berikut pengkategorian pada setiap indikator:

**Tabel 1.** Kategori Skor Kepercayaan diri

N	Kategori	Skor
1	Sangat rendah	24 – 38
2	Rendah	39 – 53
3	Sedang	54 – 68
4	Tinggi	69 – 83
5	Sangat Tinggi	84 - 96

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Berdasarkan analisis AKPD, didapati bahwa siswa kelas X ULP 1 memiliki tingkat

kepercayaan diri yang rendah, dalam layanan klasikal dengan teknik permainan simulasi ini banyak ditemukan siswa yang menunjukkan sikap percaya diri yang kurang, seperti malu ketika berbicara di depan kelas, berbicara pelan saat berada di depan kelas, merasa tidak mampu mengerjakan tugas yang diterima.

Berikut gambaran kepercayaan diri siswa kelas X ULP 1 SMKN 2 Semarang:

**Tabel 2.** Gambaran Kepercayaan diri siswa Kelas X ULP 1

N	Kategori	$\sum$	%
1	Sangat rendah	2	6%
2	Rendah	2	6%
3	Sedang	16	46%
4	Tinggi	15	44%
5	Sangat Tinggi	0	0%
<b>Rata-rata</b>		<b>65,</b>	<b>Sedang</b>
		<b>5</b>	

Berdasarkan evaluasi hasil layanan bimbingan klasikal tema kepercayaan diri, dilakukan tindak lanjut berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan monopoli. Layanan tersebut diikuti oleh 8 siswa. peneliti memilih anggota kelompok secara heterogen yaitu meliputi siswa yang ada di kategori sangat rendah, rendah, sedang, hingga kategori tinggi.

Penelitian tahap awal, yang dilakukan dalam siklus pertama adalah merencanakan layanan, melaksanakan layanan, mengamati kegiatan layanan, dan melakukan refleksi. Untuk tahap merencanakan, peneliti memilih anggota kelompok untuk layanan bimbingan kelompok serta mempersiapkan media permainan monopoli yang telah

dimodifikasi. Berikut media permainan monopoli:



**Gambar 1.** Media Monopoli Dalam Layanan Bimbingan Kelompok

Selanjutnya tahap melaksanakan layanan bimbingan kelompok serta mengamati jalannya layanan bimbingan kelompok. Hasil pengamatan sebagian besar siswa belum pernah melakukan bimbingan kelompok sehingga ini merupakan hal pertama yang mereka lakukan, pada tahap pendahuluan siswa memulai kegiatan dengan tampak agak khawatir terlihat dari gerak-gerik dan wajah mereka, sebab mereka belum pernah melakukan bimbingan kelompok, untuk itu

pelaksanaan bimbingan kelompok di tahap pendahuluan diberikan ice breaking agar suasana menjadi tidak tegang.

Peneliti melakukan evaluasi terhadap kepercayaan diri peserta didik, mencakup 4 indikator kepercayaan diri pada pra siklus, siklus I maupun siklus II, hasil dari skala kepercayaan diri dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok didapati mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Berikut hasilnya:

**Tabel 3.** Perbandingan Skor Skala Kepercayaan diri siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Nama	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Σ	Kategori	Σ	Kategori	Σ	Kategori
A M	78	Tinggi	85	Sangat Tinggi	90	Sangat Tinggi
A A	37	Sangat Rendah	51	Rendah	64	Sedang
A QJ	44	Rendah	56	Sedang	78	Tinggi
CDA	38	Sangat Rendah	51	Rendah	70	Tinggi
LJM	56	Sedang	61	Sedang	87	Sangat Tinggi
MZ	61	Sedang	71	Tinggi	84	Sangat Tinggi
MaH	67	Sedang	84	Sangat Tinggi	86	Sangat Tinggi
Sal	60	Sedang	71	Tinggi	85	Sangat Tinggi
<b>Rata-rata</b>	<b>55.12</b>	<b>Sedang</b>	<b>66.25</b>	<b>Sedang</b>	<b>80.5</b>	<b>Tinggi</b>

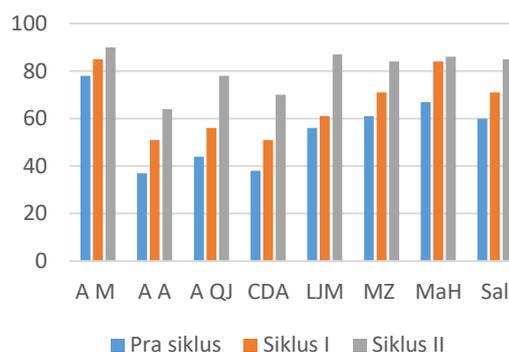
Dari hasil tabel tersebut didapati bahwa terdapat perubahan skor rata-rata kepercayaan diri siswa. Skor kepercayaan diri siswa hampir sebagian besar mengalami peningkatan. Data pra siklus menunjukkan terdapat siswa yang memiliki

kategori kepercayaan diri sangat rendah terdapat 2 siswa, sedangkan pada siklus I, tidak ada siswa yang memiliki kategori kepercayaan diri yang sangat rendah, namun masih terdapat siswa dengan kategori kepercayaan diri yang rendah.

Selanjutnya sebagai hasil refleksi peneliti pada siklus I, untuk siklus berikutnya peneliti mencoba untuk memberikan *reward* bagi pemenang dalam permainan monopoli tersebut. Pemberian *reward* berdampak pada siklus II, dimana kepercayaan diri siswa tidak ada yang berada pada kategori rendah, serta terjadi perubahan rata-rata skor dari kategori sedang ke kategori tinggi.

Perolehan kenaikan skor tertinggi di dapat oleh "AQJ" dengan kenaikan sebesar 34 point, dari nilai 44 pada pra siklus, meningkat menjadi 78 pada siklus II. Sedangkan untuk peningkatan terendah didapat oleh "AM" dengan kenaikan skor sebesar 12, dari 78 pada prasiklus, menjadi 90 pada siklus II. Serta rata-rata skor pada pra siklus menuju ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 25,37 yang mana pada pra siklus ada pada kategori sedang dengan skor 55,12 menjadi ada pada kategori tinggi dengan skor 80,5.

Selanjutnya peneliti menunjukkan grafik yang menggambarkan peningkatan skor kepercayaan diri siswa pada pra siklus, siklus I dan Siklus II.



**Gambar 2.** Perbandingan hasil Skala Kepercayaan diri siswa pada Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Grafik tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil skor skala kepercayaan diri pada setiap siswa selama mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi permainan monopoli.

Selanjutnya tabel hasil observasi pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dalam upaya meningkatkan kepercayaan diri siswa pada siklus II sebagai berikut:

**Tabel 4.** Perbandingan Hasil Observasi Kepercayaan diri siswa Siklus I dan Siklus II

Nama	Siklus I		Siklus II	
	Σ	Kategori	Σ	Kategori
A M	19	Sangat Tinggi	20	Sangat Tinggi
A A	12	Sedang	16	Tinggi
A QJ	12	Sedang	16	Tinggi
CDA	13	Sedang	16	Tinggi
LJM	14	Tinggi	18	Sangat Tinggi
MZ	17	Sangat Tinggi	19	Sangat Tinggi
MaH	18	Sangat Tinggi	19	Sangat Tinggi
Sal	15	Tinggi	17	Sangat Tinggi
<b>Rata-rata</b>	<b>14.8</b>	<b>Tinggi</b>	<b>17.6</b>	<b>Sangat Tinggi</b>
	<b>9</b>		<b>7</b>	

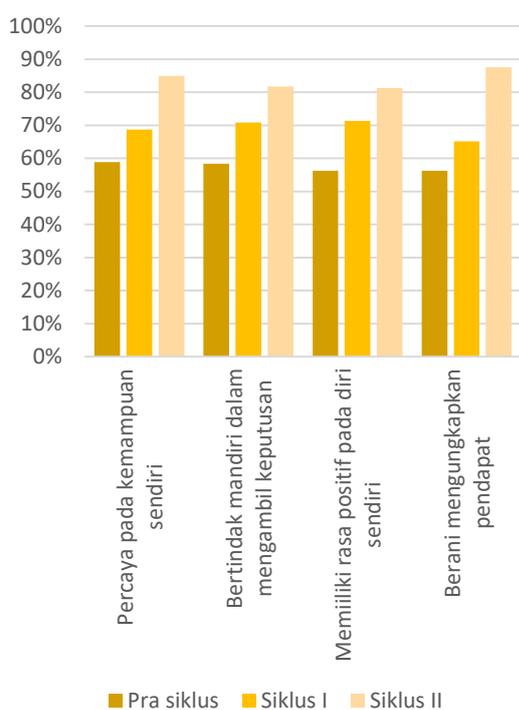
Dari hasil tabel observasi pelaksanaan bimbingan kelompok pada siklus I dan II, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan kepercayaan diri siswa dilihat dari rata-rata kategori hasil observasi yang meningkat dari kategori tinggi menjadi kategori sangat tinggi. Nilai skor rata-rata kepercayaan diri siswa juga mengalami peningkatan sebesar 2,78 dari rata-rata

skor 14,89 pada siklus I menjadi 17,67 pada siklus II.

Selanjutnya peningkatan kepercayaan diri berdasarkan hasil observasi dapat dilihat per individu yaitu pada siklus I terdapat 3 siswa dengan kategori rendah, sedangkan pada siklus II tidak ada siswa dengan kategori rendah, pada siklus II persebaran kepercayaan diri

siswa hanya ada pada kategori tinggi dan sangat tinggi.

Dalam penelitian ini peneliti akan memaparkan hasil penelitian dalam bentuk perindikator dalam setiap siklus. indikator kepercayaan diri pada penilaian ini ada 4 yaitu percaya pada kemampuan sendiri, bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, memiliki rasa positif pada diri sendiri, serta berani mengungkapkan pendapat. Berikut ini adalah grafik perolehan hasil peningkatan indikator kepercayaan diri siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II pada setiap indikatornya.



**Gambar 3.** Hasil Skor Indikator Kepercayaan diri pada Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan grafik tersebut didapati bahwa setiap indikator kepercayaan diri mengalami persentase kenaikan yang signifikan pada setiap siklusnya. Indikator tertinggi yang mengalami kenaikan adalah indikator berani mengungkapkan pendapat, sedangkan pada siklus II indikator yang terendah adalah indikator memiliki rasa positif pada diri sendiri. Namun secara garis besar layanan bimbingan kelompok

dengan teknik simulasi permainan monopoli ini mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa pada setiap indikatornya.

### Pembahasan

Berdasarkan analisis AKPD, didapati bahwa siswa kelas X ULP 1 memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah, sehingga penulis memberikan layanan klasikal dengan teknik simulasi permainan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Permainan simulasi merupakan intervensi yang aplikatif dalam mengatasi masalah-masalah yang terdapat dalam rasa percaya diri (Maulana & Prasetiawan, 2022).

Namun dalam pelaksanaan layanan klasikal tersebut siswa masih menunjukkan sikap percaya diri yang kurang, seperti malu ketika berbicara di depan kelas, berbicara pelan saat berada di depan kelas, merasa tidak mampu mengerjakan tugas yang diterima. Menurut Widoyoko, sikap yang tidak sesuai dengan ciri-ciri seseorang yang memiliki rasa percaya diri adalah (1) munculnya sikap kurang tenang dan cenderung cemas ketika siswa hendak memulai menyampaikan sesuatu, (2) kurangnya rasa percaya pada kemampuan sendiri dan mudah terpegaruh oleh orang lain, (3) Kurangnya keberanian untuk mengungkapkan pendapat, dan (4) Kurangnya sikap berani dalam bertindak dan mengambil setiap kesempatan yang dihadapi (Widoyoko, 2019). Berdasarkan hal tersebut siswa kelas X ULP 1 masih menunjukkan ciri-ciri sikap kurang percaya diri, sehingga untuk menindak lanjuti hal tersebut peneliti melakukan layanan bimbingan kelompok.

Menurut Aqib Layanan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu dan atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari dan atau untuk perkembangan dirinya dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan atau tindakan tertentu (Silvia et al., 2022). Sehingga layanan

bimbingan kelompok dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kepercayaan diri melalui dinamika yang terbangun dalam layanan bimbingan kelompok.

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa implementasi model layanan bimbingan kelompok teknik simulasi permainan monopoli pada siswa kelas X ULP 1 di SMK Negeri 2 Semarang memberikan dampak yang positif bagi peningkatan kepercayaan diri pada siswa. Menurut Marsela media permainan monopoli *truth and dare* ini dibuat berlandaskan pendekatan behavioral, dimana salah satu tokoh yang mencetuskan pendekatan behavioral adalah B.F Skinner dengan *teori operant conditioning*, Media tersebut dirancang berupa produk yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kepercayaan diri (Marsela et al., 2023).

Dari total keseluruhan hasil pre-test skala kepercayaan diri siswa kelas X ULP 1 SMK N 2 Semarang maka diambil sampel sebanyak 8 siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Prayitno (2004:4-13) yang menjelaskan bahwa anggota kelompok yang akan mengikuti layanan bimbingan kelompok itu terdiri atas 8-15 orang.

Untuk pemilihan anggota kelompok, peneliti memilih anggota kelompok secara heterogen, sebab menurut Hartanti dinamika kelompok yang kaya dan bersemangat memerlukan kondisi kelompok yang relatif heterogen sehingga terjadi proses saling merangsang dan merespon dengan materi yang bervariasi (Hartanti., 2022). Kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan peserta didik, atau jenis kelamin (Marampa & Novalina, 2022).

Dalam penelitian ini kelompok heterogen yang dimaksud adalah anggota kelompok yang terdiri dari siswa yang ada di kategori sangat rendah, rendah, sedang, hingga kategori tinggi. Sedangkan untuk pengambilan sampel dalam kategori peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* untuk selanjutnya diberikan treatment berupa layanan bimbingan kelompok. *Purposive sampling* adalah mengambil populasi berdasarkan subjek stratanya, random, dan memiliki tujuan tertentu (Mardhatillah, F. N., & Wahyudi,

2022). Sehingga diperoleh anggota kelompok yaitu 2 siswa dengan kategori sangat rendah, 1 siswa dengan kategori rendah, 3 siswa dengan kategori sedang, dan 2 siswa dengan kategori tinggi.

Menurut Hendriana indikator kepercayaan diri adalah sebagai berikut: a) Percaya kepada kemampuan sendiri; b) Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan; c) Memiliki konsep diri yang positif; d) Berani mengungkapkan pendapat (Hendriana, 2011). Jika dilihat dari indikator tersebut menunjukkan bahwa terjadi kenaikan sebesar 16,15% pada indikator Percaya kepada kemampuan sendiri, peningkatan persentase sebesar 23,96% pada indikator Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, peningkatan persentase sebesar 25,00% pada indikator Memiliki konsep diri yang positif, dan yang terakhir indikator Berani mengungkapkan pendapat yang meningkat sebesar 29,3%.

Adapun persentase rata-rata tingkat kepercayaan diri dari hasil post-test setelah melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi permainan adalah 83,90%, hasil tersebut meningkat dari sebelumnya pada saat pre-test sebesar 69,00%. Jumlah tersebut mengalami persentase peningkatan rata-rata sebesar 14,90%.

Tentunya hal ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi permainan. Hasil penelitian (Asmara, 2018) menyebutkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dapat meningkatkan kepercayaan diri berbicara di depan umum. Hal ini diperjelas bahwa permainan simulasi monopoli efektif untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas X Kuliner di SMK Negeri 3 Blitar (Permata et al., 2023). Program intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan percaya diri siswa kelas XI SMA Laboratorium UPI Bandung terbukti bahwa pada setiap aspek percaya diri yang diteliti baik aspek percaya diri dalam bertingkah laku, percaya diri dalam mengekspresikan emosi, dan percaya diri dalam spiritual mengalami peningkatan prosentase yang signifikan setelah

diberikan intervensi penggunaan teknik permainan dalam meningkatkan percaya diri siswa (Kadek Suhardita, 2011).

Berdasarkan pada hasil siklus I pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan monopoli, terlihat peningkatan kepercayaan diri siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan monopoli. dengan menggunakan media dinamika kelompok dengan tujuan memiliki kesempatan untuk berbagi pemikiran mereka tentang ide atau gagasan mereka, menambah keterampilan komunikasi dan interaksi yang sangat baik, tergantung pada kemampuan individu untuk membentuk dan memelihara interaksi yang berkualitas sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri (Meutia et al., 2022).

Dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi permainan monopoli ini berjalan dengan lancar, siswa tampak menunjukkan peningkatan rasa percaya dirinya. Dinamika yang terbangun dalam kelompok berperan penting dalam meningkatnya rasa percaya diri siswa. Dinamika kelompok dalam suasana interaksi antara anggota kelompok yang bebas, terbuka, dan demokratis, konstruktif, saling mendukung dan meringankan beban, menjelaskan, memberikan pencerahan, memberikan rasa nyaman, menggembirakan, dan membahagiakan, serta mencapai tujuan bersama kelompok (Sulastri, 2021).

Dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, saran dan sebagainya (Sulastri, 2021). Interaksi yang terbangun membuat siswa memiliki kepercayaan diri dalam berbicara, selanjutnya sikap demokratis dan saling mendukung dalam kelompok membuat siswa mengembangkan sikap berani dan mandiri dalam mengambil keputusan. Selain itu yang terbangun dalam dinamika kelompok seperti menggembirakan, memberi rasa nyaman, menyenangkan dan saling mendukung menjadi suatu dukungan sosial yang mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Menurut Ningsih semakin tinggi tingkat dukungan sosial siswa maka semakin tinggi pula tingkat kepercayaan diri siswa (Ningsih & Awalya, 2020). Dukungan sosial diartikan sebagai kesenangan atau bantuan yang diterima seseorang melalui hubungan formal dan informal dengan yang lain atau kelompok. Dukungan sosial mengacu pada bantuan emosional, instrumental, dan finansial yang diperoleh dari jaringan sosial seseorang seperti dukungan emosional, mendorong adanya ungkapan perasaan, pemberian nasihat atau informasi, pemberian bantuan material (Ningsih & Awalya, 2020).

Dukungan sosial, menurut Rini (Pratitis et al., 2021) dapat membuat individu merasa memperoleh perhatian, sehingga individu memiliki kemandirian diri yang baik serta memiliki sikap yang dapat menerima kenyataan, dapat mengembangkan kesadaran diri, berfikir positif, memiliki kemandirian, dan mempunyai kemampuan untuk memiliki serta mencapai segala sesuatu yang diinginkan.

Dilihat dari penjelasan tersebut siswa yang memperoleh dukungan sosial memiliki perasaan yang positif pada dirinya sehingga mampu membangun konsep diri yang positif. Penelitian putra menunjukkan adanya pengaruh hubungan sosial dengan konsep diri seseorang, Dukungan sosial akan menghasilkan kesadaran bagi individu akan keberadaan orang lain di sekitarnya yang memberikan cinta, penghargaan, perhatian, perlindungan, hal tersebut dapat membangun penilaian diri yang positif (Putra et al., 2020).

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok pada siklus I dan II memiliki perbedaan yaitu siklus II ada reward yang diberikan agar anggota kelompok lebih dapat meningkatkan kepercayaan dirinya. Reward di rasa sangat berpengaruh pada kepercayaan diri peserta didik karena reward dapat membuat peserta didik dapat lebih bersemangat dalam mengikuti aktivitas pembelajaran (Hamdani, 2023). Reward adalah pemberian hadiah yang diberlakukan untuk memberikan sebuah rangsangan yang berupa dorongan dari

pribadi seorang siswa agar termotivasi untuk menyelesaikan tugas yang dibebankan dalam rangka pembentukan pribadi siswa (Iskandar et al., 2021). Reward diberikan kepada siswa yang aktif dalam proses layanan dan biasanya jika ada salah satu siswa yang sering aktif, siswa yang lain akan termotivasi untuk aktif dan memenangkan permainan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian upaya meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi permainan monopoli pada siswa kelas X ULP 1 SMK N 2 Semarang diperoleh kesimpulan bahwa Tingkat kepercayaan diri sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok pada siswa kelas X ULP 1 SMK N 2 Semarang tergolong dalam kriteria sedang (57.42%). Sedangkan tingkat kepercayaan diri sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok pada siswa kelas X ULP 1 SMK N 2 Semarang tergolong dalam kriteria tinggi (83.9%).

Berkenaan dengan hal tersebut guru BK diharapkan dapat membantu siswa mengatasi rasa kurang percaya diri dengan layanan bimbingan kelompok. Serta guru BK sebaiknya memberikan layanan bimbingan kelompok kepada siswa agar siswa lebih dapat mengenal layanan bimbingan kelompok karena dilihat dari proses penelitian siswa antusias dalam mengikuti layanan tersebut.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih peneliti ucapkan kepada pihak-pihak terkait dalam penelitian ini terutama Siswa Kelas X ULP 1, Guru BK, serta Keluarga besar SMK Negeri 2 Semarang yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

Ari Laili Rochmah. (2018). Pengaruh Penguatan Positif Dan Konsep Diri Terhadap Percaya Diri Siswa Kelas Iv Sd Negeri Se-Kecamatan Confidence of Fourt Grade Students of State Elementary Schools in. *Edisi 36 Tahun Ke 7*.  
Aristiani, R. (2016). Meningkatkan Percaya

Diri Siswa Melalui Layanan Informasi Berbantuan Audiovisual. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2), 182–189. <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i2.717>  
Asmara, T. (2018). Peningkatan Kepercayaan Diri Berbicara Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 7(1), 2–7. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk%0APeningkatan>  
Desriana, B. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Terhadap Kepercayaan Diri. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 386. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22689>  
Eka, D. (2020). Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Monopede Untuk Meningkatkan Percaya Diri Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Brebes. *JCOSE Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(02), 19–27. <https://doi.org/10.24905/jcose.v2i02.56>  
Hamdani, M. A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Reward Terhadap Kepercayaan Diri Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Jelbuk*.  
Hartanti., J. (2022). Bimbingan Kelompok. In *UD DUTA SABLON*.  
Hendriana, H. (2011). Pendekatan Metaphorical Thinking Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Dan Kepercayaan Diri Siswa Smp. *Pasundan Journal of Mathematics Educations*, 1(1), 18–22.  
Iskandar, K., Khusniyah, E., & Anam, S. (2021). Relevansi Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Education and Religious Studies*, 1(02), 70–75. <https://doi.org/10.57060/jers.v1i02.27>  
Kadek Suhardita. (2011). Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Edisi Khusus*, 1, 127–138.

- [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)
- Marampa, E. R., & Novalina, M. (2022). Cooperative Learning dengan Metode STAD: Sebuah Alternatif dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Kuliah Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Shanan*, 6(2), 297–312. <https://doi.org/10.33541/shanan.v6i2.3699>
- Mardhatillah, F. N., & Wahyudi, A. (2022). Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kepercayaan diri dengan teknik Simulasi games. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan* (Vol. 2).
- Marsela, F., Wahdani, N., Bahri, S., Rosita, D., & Kuala, U. S. (2023). Efektivitas Media Permainan Monopoli Dalam Terapi. 14(1), 1–13.
- Maulana, R., & Prasetiawan, H. (2022). Upaya Meningkatkan Percaya Diri melalui Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Siswa Kelas X IPS 1 SMAN 7 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 298–305.
- Meutia, T., Harefa, J. A., Wijayanti, S., & Saragi, M. P. D. (2022). Efektifitas Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri dalam Kemampuan Public Speaking Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 2215–2219.
- Ningsih, F. R., & Awalya, A. (2020). Hubungan antara Harga Diri dan Dukungan Sosial dengan Kepercayaan Diri Siswa SMK Nusa Bhakti Semarang. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 198. <https://doi.org/10.22373/je.v6i2.691>
- 5
- Permata, D. G., Laily, F. N., Febriana, S., & Probowati, D. (2023). Keefektifan Permainan Simulasi Monopoli Untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas X Kuliner Smkn 3 Blitar. 1840–1847.
- Pratitit, N. T., Suroso, S., Cahyanti, R. O., & Sa'idah, F. L. S. (2021). Self Regulated Learning dan Dukungan Sosial dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa di Masa Pandemi. *KELUWIH: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.24123/soshum.v2i1.3953>
- Putra, P., Harefa, P., Rozali, Y. A., Psikologi, F., Esa, U., & Jeruk, K. (2020). PENGARUH DUKUNGAN SOSIAL TERHADAP KONSEP DIRI PADA. 1, 1–8.
- Rohayati, I. (2011). Program bimbingan teman sebaya untuk meningkatkan percaya diri siswa. *Pendidikan, Edisi Khus(2)*, 154–163. [http://jurnal.upi.edu/file/36-ICEU\\_ROHAYATI.pdf](http://jurnal.upi.edu/file/36-ICEU_ROHAYATI.pdf)
- Silvia, T., Yandri, H., & Juliawati, D. (2022). Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Berbicara di Depan Kelas Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(2), 9. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v8i2.5540>
- Sulastri, E. (2021). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa kelas IX8 SMP Negeri 3 Batang Hari 2018. *Jurnal Education of Batanghari*, 3(01), 100–113.
- Widoyoko, R. D. T. (2019). FAKTOR PERCAYA DIRI DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA. *Prakerta (Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran Bahasa Indonesia)*, 1(2), 210–217.