ARTIKEL

KEEFEKTIFAN TEKNIK SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA KELAS XI DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NGUNUT

Oleh:
YENI WINDYA MASRUROH
13.1.01.01.0202

Dibimbing oleh :

1. Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
2. Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd.

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2018

SURAT PERNYATAAN

ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Yeni Windya Masruroh
NPM	: 13.1.01.01.0202
Telepun/HP	: 085790356408
Alamat Surel (Email)	: yeniwindya@yahoo.com
Judul Artikel	: Keefektifan Teknik Simulasi Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas XI Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Ngunut
Fakultas – Program Studi	: FKIP – Bimbingan dan Konseling
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kediri, Jawa Timur 64112

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 01 Maret 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd. NIDN. 0716046202	Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd. NIDN. 0708068904	Yeni Windya Masruroh NPM: 13.1.01.01.0202

Artikel Skripsi
Universitas Nusantara PGRI Kediri

KEEFEKTIFAN TEKNIK SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA KELAS XI DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NGUNUT

YENI WINDYA MASRUROH

13.1.01.01.0202

FKIP – Bimbingan dan Konseling

Email: yeniwindya@yahoo.com

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd dan Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan peneliti, yang didasarkan dari hasil wawancara dengan guru BK di SMK Ngunut bahwa masih banyak siswa yang memiliki percaya diri rendah seperti siswa terlihat ragu-ragu saat berbicara didepan kelas, siswa beranggapan bahwa sekolah di SMK nanti tidak akan langsung bekerja kalau tidak melanjutkan ke perguruan tinggi, siswa kurang yakin dengan kemampuan yang dimiliki selama sekolah di SMK. Maka rumusan masalah penelitian ini adalah apakah teknik simulasi efektif untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas XI di SMK Ngunut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan teknik simulasi untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Ngunut. Teknik simulasi adalah suatu permainan yang didalamnya terdapat situasi tiruan yang diperankan dan didiskusikan. Percaya diri merupakan perasaan yakin atas kemampuan diri yang membuat seseorang bebas dalam melakukan hal-hal yang disukainya serta dapat bertanggung jawab dengan perbuatannya, memiliki interaksi yang baik dengan orang lain, memiliki motivasi untuk berprestasi, dan mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan teknik *Pre-Experimental Design* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh kelas XI di SMK Ngunut tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri dari 5 kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini dipilih 10 siswa yang memiliki percaya diri rendah. Pengambilan data menggunakan skala percaya diri. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan teknik uji *Paired Sample t-Test* diperoleh hasil nilai t hitung > t tabel, yaitu 32,846 > 1,833 dan nilai signifikansi 0,05 maka H0 ditolak, Ha diterima yang berarti hipotesis yang berbunyi teknik simulasi efektif untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Ngunut diterima.Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif teknik untuk melakukan layanan bimbingan konseling disekolah. Selain itu guru BK juga diharapkan mampu menciptakan kondisi dan suasana yang membuat siswa berperan aktif dan memiliki kepercayaan diri.

Kata kunci: teknik simulasi, percaya diri

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UUD No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1)**.**

Peraturan pemerintah dan Undang-Undang Negara Indonesia telah menjelaskan bahwa pendidikan di SMK menyiapkan siswa menjadi manusia produktif dan memiliki keahlian sehingga siswa siap menjalani dunia kerja dan mampu bersaing di dunia kerja. Hal tersebut tentunya membuat siswa yang bersekolah di SMK merasa percaya diri karena dengan sekolah di SMK maka dicetak sebagai siswa yang memiliki keahlian untuk siap memasuki dunia kerja. Namun pada kenyataannya, siswa SMK Ngunut kurang memiliki kepercayaan diri.

Siswa SMK merasa kurang yakin atau tidak percaya diri dengan keahlian yang diprolehnya dari sekolah, siswa SMK merasa ilmu yang diperoleh dari sekolah kurang mendukungnya dalam dunia kerja, setelah lulus dari SMK siswa merasa masih perlu belajar dan menambah pengetahuannya tentang dunia kerja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK di SMK Ngunut juga diperoleh data adalah sebagai berikut: 1) siswa terlihat ragu-ragu saat berbicara didepan kelas, 2) siswa yang membolos juga beralasan bahwa sekolah di Swasta nanti tidak akan langsung bekerja kalau tidak melanjutkan ke perguruan tinggi, karena keahlian yang diperoleh dari sekolah di SMK dirasa kurang mumpuni, jadi sekolah hanya dijadikan sebagai formalitas saja, 3) ketika alumni dari SMK Ngunut ada yang berhasil bekerja disuatu perusahaan di Kalimantan, alumni tersebut memberikan informasi bahwa perusahaannya membuka lowongan pekerjaan dan akan mengadakan tes, namun siswa SMK Ngunut tidak ada yang mau mencobanya dengan alasan tidak yakin untuk lolos mengikuti tes tersebut.

Permasalahan tersebut menunjukkan ciri-ciri percaya diri rendah seperti yang dikemukakan Lauster (dalam Irawati, 2014), yakni rendahnya kepercayaan diri seseorang menyebabkan orang menjadi ragu-ragu, kurang tanggung jawab, dan cemas dalam mengungkapkan pendapat/gagasan. Berdasarkan masalah diatas maka perlu dilakukan upaya-upaya bimbingan dan konseling dalam rangka memperbaiki perilaku siswa agar mampu mengembangkan percaya diri yang ada pada diri siswa.

Sebab jika tidak dilakukan upaya-upaya maka masalah yang dihadapi tidak bisa terselesaikan dan bisa mengakibatkan

kebimbangan dalam menentukan karir, mudah terpengaruh oleh lingkungan.

Melihat kondisi tersebut peneliti ingin meningkatkan rasa percaya diri siswa SMK Ngunut dengan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik simulasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan teknik simulasi untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Ngunut.

Menurut Thantaway (dalam Safitri 2014: 7) percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan sesuatu tindakan. Orang yang tidak percaya diri memiliki konsep diri negative, kurang percaya pada kemampuannya, karena itu sering menutup diri.

Menurut Lauster (dalam Irawati, 2014: 19) kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri.

Berdasarkan pemaparan para ahli dapat disimpulkan bahwa Percaya diri merupakan suatu perasaan yakin atas kemampuan diri yang membuat seseorang bebas dalam melakukan hal-hal yang disukainya serta dapat bertanggung jawab dengan perbuatannya, memiliki interaksi yang baik dengan orang lain, memiliki motivasi untuk berprestasi dan mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri

Karakteristik individu yang memiliki percaya diri menurut Lautser (dalam Irawati, 2014: 20) diantaranya: 1) percaya pada kemampuan sendiri, 2) bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, 3) memiliki konsep diri yang positif, 4) berani mengungkapkan pendapat.

Menurut Lauster (dalam Widyaningtyas & Farid, 2014) ciri-ciri individu yang memiliki kepercayaaan diri yang rendah adalah sebagai berikut: 1) individu merasa bahwa tindakan yang dilakukan tidak kuat, 2) individu merasa tidak diterima oleh kelompoknya atau orang lai, 3) individu tidak percaya terhadap dirinya dan mudah gugup.

Menurut Lauster (dalam Widyaningtyas & Farid, 2014) aspek-aspek yang terkandung dalam kepercayaan diri antara lain: 1) ambisi, 2) mandiri, 3) optimis, 4) peduli, 5) toleransi.

Percaya diri dapat ditingkatkan dengan memiliki keyakinan bahwa kemampuan yang dimilikinya akan membuatnya berhasil, selalu merasakan kebebasan dalam melakukan setiap hal yang ingin dilakukan tanpa memiliki rasa takut dengan orang lain, selalu berpikir positif, bersemangat untuk berprestasi, berinteraksi dengan baik kepada

orang lain tanpa merasa malu, menumbuhkan rasa bertanggung jawab dan mengenali kelebihan dan kelemahan yang dimiliki.

Menurut Adams (dalam Romlah, 2006:118) permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya. Menurut Romlah (2006: 118) Permainan simulasi dapat dikatakan merupakan gabungan antara teknik bermain peran dengan teknik diskusi.

Berdasarkan hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa teknik simulasi adalah suatu permainan yang didalamnya terdapat situasi tiruan yang akan diperankan dan didiskusikan.

Situasi tiruan yang digambarkan dalam penelitian adalah hasil pola pikir dari siswa yang memiliki percaya diri tinggi. Hasil pola pikir dari siswa yang berperan sebagai siswa percaya diri tinggi tersebut kemudian didiskusikan.

Peneliti menggunakan permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "ular" atau "tangga" yang menghubungkannya dengan kotak lain Wikipedia (dalam Rizqi, 2015: 52).

Menurut M. Husna (2009: 145) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Papan ularnya sendiri berupa gambar kotak-kotak serta bergambar ular dan tangga.

Berdasarkan uraian diatas peneliti memilih menggunakan permainan ular tangga dengan memodifikasi jumlah petak yang terdapat dalam beberan. Peneliti menyimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan beberan yang berisi 30 petak yang terdapat gambar ular dan tangga. Masing-masing petak berisi nomor urut 1-30. Didalam beberannya terdapat 3 gambar ular dan 3 gambar tangga. Gambar ular berfungsi jika pemain berada pada petak yang terdapat gambar ekor ular maka pemain turun menuju ke kotak yang terdapat kepala ular tersebut, sedangkan gambar tangga berfungsi jika pemain berada pada petak yang terdapat gambar tangga maka pemain naik menuju petak yang sesuai dengan gambar tangga tersebut.

M. Husna (2009: 145) mengemukakan cara bermain ular tangga diantaranya:

1) Para pemain diundi untuk menentukan siapa yang jalan pertama kali
2) Pemain pertama mengocok dan melempar dadu, lalu melangkah pada kotak sesuai jumlah titik pada dadu.
3) Jika dadu menunjukkan angka 6 maka pemain tersebut mendapat kesempatan

untuk menjalankan bidak sebanyak 6 langkah dan mengocok dadu kembali

4) Bidak yang berhenti di ekor ular harus turun kekotak yang terdapat kepala ularnya.
5) Jika bidak berhenti dibawah tangga maka pemain dapat langsung naik kekotak tempat ujung tangga berakhir.
6) Pemain yang tiba digaris finish adalah pemenangnya.

Langkah permainan ular tangga dalam penelitian ini sama dengan cara bermain yang dipaparkan oleh M.Husna, namun dalam permainannya peneliti tidak menggunakan bidak untuk menjalankan permainan, tetapi yang berjalan diatas beberan adalah siswa yang berperan sebagai pemain agar permainan lebih menarik. Permainan ular tangga dalam penelitian ini terdapat kartu pesan disetiap nomor petak, kartu pesan tersebut dibacakan oleh pemain yang kemudian akan dijawab oleh pemegang peran dan pendapat dari pemegang peran akan didiskusikan oleh seluruh peserta permainan.

Para peserta permainan bebas dalam mengemukakan pendapat. Jika pemain berada pada kartu hiburan maka pemain tersebut yang akan menjalankan intruksi sesuai isi kartu pesan. Pemain yang pertama kali tiba digaris finish adalah sebagai pemenang dan berhak memberikan hukuman kepada pemain yang kalah.

Nurkhasanah (2016: 90-91) mengemukakan beberapa kelebihan dengan menggunakan simulasi sebagai metode mengajar diantaranya:

1) Simulasi dapat dijadikan bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak.
2) Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan perannya sesuai topic yang disimulasikan.
3) Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.
4) Simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran

Berdasarkan hal diatas kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu siswa yang awalnya memiliki percaya diri rendah diberikan teknik simulasi untuk meningkatkan percaya diri siswa. Pemilihan teknik simulasi untuk meningkatkan percaya diri siswa karena pada penerapannya teknik simulasi bisa diartikan sebagai permainan yang didalamnya terdapat situasi tiruan yang akan diperankan dan didiskusikan. Dalam hal ini situasi tiruan yang digambarkan adalah hasil pola pikir dari siswa yang memiliki percaya diri tinggi. Hasil pola pikir dari siswa yang berperan sebagai siswa percaya diri tinggi tersebut kemudian didiskusikan. Dalam hal ini siswa harus memiliki pola pikir dan berperilaku sebagai siswa yang percaya diri, sehingga jika siswa

dapat berpikir sesuai yang diinginkan maka siswa sudah merubah perilaku menjadi percaya diri. Dari simulasi siswa belajar mengungkapkan pendapat sehingga melatih siswa untuk berani mengutarakan pendapatnya dan membuat siswa menjadi percaya diri.

II. METODE

1. Teknik dan Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian dimana data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistic (Sugiyono, 2015:7). Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Pre-Experimental Design* dengan bentuk desain *One-Group Pretest-Posttest* yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan, kemudian setelah diberi perlakuan terdapat *posttest* untuk mengetahui tingkat keberhasilan perlakuan yang diberikan.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

O_1	X	O_2

(Sugiyono, 2015: 74)

Keterangan:

O_1 : Pengukuran pertama (sebelum diberikan perlakuan

X : Pelaksanaan teknik simulasi

O_2 : Pengukuran kedua (sesudah diberikan perlakuan)

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI tahun pelajaran 2017/2018 di SMK Ngunut. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Sampling Purposive*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015: 85). Berdasarkan teknik *sampling purposive* tersebut pertimbangan yang dilakukan peneliti yaitu pemilihan siswa SMK yang memiliki percaya diri rendah yang diambil dari populasi siswa kelas XI SMK Ngunut.

Peneliti melakukan pemilihan sampel dengan memberikan skala percaya diri kepada seluruh kelas XI, kemudian dari hasil nilai skala yang nilainya rendah akan dijadikan sampel untuk penelitian. Sampel dalam penelitian ini dipilih 10 siswa.

3. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa skala psikologi untuk mengetahui tingkat percaya diri siswa. Sedangkan skor yang digunakan mengadopsi dari skala *Likert.*

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *Paired sample t-Test*. Sebelum melakukan analisis data, dilakukan uji normalitas terlebih dahulu menggunakan uji *Kolmogorof Smirnov* dengan bantuan

program *SPSS 23.0 for windows* dan dihasilkan data berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji homogenitas diperoleh hasil bahwa data mempunyai varian yang sama.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

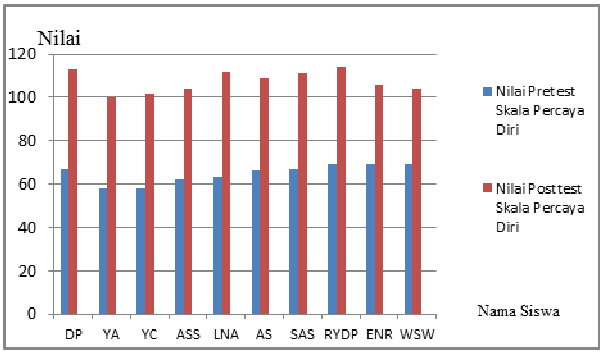
1. Hasil

Hasil dari penelitian ini diperoleh data nilai *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama Siswa	*Pretest*	Kategori	*Posttest*	Kategori
1	DP	67	Rendah	113	Tinggi
2	YA	58	Rendah	100	Sedang
3	YC	58	Rendah	102	Sedang
4	ASS	62	Rendah	104	Sedang
5	LNA	63	Rendah	112	Tinggi
6	AS	66	Rendah	109	Tinggi
7	SAS	67	Rendah	111	Tinggi
8	RYD	69	Rendah	114	Tinggi
9	ENR	69	Rendah	106	Tinggi
10	WSW	69	Rendah	104	Sedang

Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa *pretest* siswa tergolong dalam kategori rendah dengan nilai rata-rata 64,8. Kemudian hasil nilai *posttest* percaya diri siswa diperoleh nilai rata-rata 107,5 maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata percaya diri siswa berada pada kategori tinggi. Adapun gambar diagram perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* percaya diri siswa sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Skala Percaya Diri

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat perubahan hasil nilai *pretest* dan *posttest.* Hasil *pretest* menunjukkan percaya diri siswa pada kategori rendah, kemudian hasil *posttest* menunjukkan percaya diri siswa pada kategori sedang dan tinggi.

Penelitian ini memperoleh hasil analisis data yaitu t hitung sebesar 32,846 dan nilai signifikan (sig) adalah sebesar 0,000 dengan Taraf signifikan 0,05. Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis jika nilai t hitung yaitu 32,846 > t tabel yaitu 1,833 dan nilai signifikansi < 0,05 maka H0 ditolak, Ha diterima yang berarti bahwa teknik simulasi efektif untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Ngunut.

Penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Ngunut. Peneliti melakukan teknik simulasi dengan media ular tangga dengan lima materi pertemuan yang dilakukan dengan 10 siswa sebagai sampel penelitian. Sebelum peneliti memperoleh 10

siswa untuk dijadikan sampel, peneliti menyebarkan skala percaya diri kepada kelas XI SMK Ngunut, kemudian dari hasil nilai skala percaya diri tersebut diperoleh data siswa yang termasuk dalam kategori percaya diri rendah dan diambil 10 siswa sebagai sampel penelitian.

Proses penelitian yang dilakukan peneliti memperoleh antusias yang baik dari siswa. Siswa tertarik mengikuti kegiatan meskipun awalnya siswa masih pasif dalam proses kegiatan berlangsung, namun setelah beberapa kali pertemuan siswa menunjukkan keaktifan dalam melakukan kegiatan. Kegiatan berjalan dengan lancar dan menyenangkan karena media permainan ular tangga membuat siswa secara tidak langsung telah melakukan permainan sekaligus memperoleh suatu pelajaran.dalam permainan ular tangga siswa mengikuti instruksi dengan baik, siswa juga mampu menjawab dan mendiskusikan situasi yang terdapat dalam kartu pesan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa percaya diri siswa setelah dilakukan teknik simulasi dengan media ular tangga mengalami peningkatan. Peningkatan percaya diri siswa dapat diketahui dari hasil *pretest* dan *posttest*. Perhitungan nilai 10 siswa berdasar hasil *pretest* dan *posttest* dapat diketahui nilai *pretest* 648 dengan rata-rata 64,80 sedangkan nilai *posstest* 1.075 dengan rata-rata 107,50. Sehingga dapat disimpulkan bahwa percaya diri siswa kelas XI di SMK Ngunut pada kategori tinggi Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis jika nilai t hitung yaitu 32,846 > t tabel yaitu 1,833 dan nilai signifikansi < 0,05 maka H0 ditolak, Ha diterima, berarti bahwa teknik simulasi efektif untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Ngunut.

Penelitian ini didukung oleh teori Nurkhasanah (2016: 90-91) bahwa terdapat beberapa kelebihan dengan menggunakan simulasi sebagai metode mengajar diantaranya: 1) simulasi dapat dijadikan bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, 2) simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan perannya sesuai topic yang disimulasikan, 3) simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa dan 4) simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sabaraningsih (2013) telah berhasil menunjukkan perubahan yang sudah mencapai indikator keberhasilan layanan, sehingga layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik tahun pelajaran 2012/2013. Berdasarkan hasil yang diuraikan oleh Sabaraningsih (2013 :6) Peserta didik yang pendiam dan pemalu

dilatih untuk memiliki keberanian dan rasa percaya diri melalui permainan simulasi yang dimainkannya. Peserta didik yang semula pemalu dapat belajar berbicara dan tampil di depan kelas dan di hadapan temannya. Peserta didik yang semula kurang berani mengemukakan pendapat dapat belajar berpendapat dan memberi masukan kepada temannya. Penelitian ini juga mengembangkan penelitian milik Putri dan Ramli (2016) tentang Pengembangan Media Permainan Simulasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa SMP, dimana tanggung jawab termasuk dalam indikator percaya diri.

2. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dengan *paired t-test* diperoleh t hitung 32.846, dan t tabel dengan taraf signifikansi 5% dengan df 9 dari N=10 diperoleh 1,833. Dengan demikian t hitung 32.846 > t tabel 1,833 maka hipotesis yang berbunyi "teknik simulasi efektif untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Ngunut" diterima. Analisis data dapat disimpulkan bahwa teknik simulasi efektif untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Ngunut.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Husna M, A. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Irawati. 2014. *Peran Pemberian Layanan Bimbingan Pribadi Dalam Meningkatkan Percaya Diri Siswa Dari Papua Kelas X-7 SMA Negeri 3 Kediri Tahu Pelajaran 2013/2014*. Skripsi. Tidak Dipublikasikan. Kediri: UNP Kediri.

Nurhasanah, Ana. 2016. Penggunaan Metode Simulasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Literasi Informasi IPS Bagi Mahasiswa PGSD. *JPS.* (online), 3 (01), tersedia: www.jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/670. Diunduh 6 Oktober 2017.

Putri dan Ramli. 2016. *Pengembangan Media Permainan Simulasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa SMP*. Jurnal kajian Bimbingan dan Konseling. (online) 1 (1): 40-46, tersedia: http://journal.um.ac.id/index.php/bk, diunduh 20 November 2017.

Rizqi, Lailatur. 2015. *Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. UIN Mulana Malik Ibrahim, (online), tersedia: ethese.uin-malang.ac.id. diunduh 12 Desember 2016.

Romlah, Tatiek. 2016. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Sabaraningsih, Sarah. 2013. *Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik.* Skripsi. Tidak dipublikasikan. Surakarta: Universitas

Sebelas Maret. (online), tersedia: https://eprints.uns.uns.ac.id.

Safitri, Nevi Ayu. 2013. *Hubungan Antara Percaya Diri dengan Komunikasi Interpersonal Pada Siswa Kelas XI Semester 1 Di SMAN 1 Grogol Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi. Tidak Dipublikasikan. Kediri. UNP Kediri.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D).* Bandung: Alfabeta.

Widyaningtyas, D. & Farid. 2014. *Pengaruh Experiential Learning Terhadap Kepercayaan Diri Dan Kerjasama Tim Remaja*. *Jurnal Psikologi Indonesia,* (online), 3 (03): 237-246, tersedia: jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/persona/article/download/413/377, diunduh 25 Oktober 2016.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bidang DIKBUD KBRI Tokyo. (online), tersedia: http://www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas.pdf, diunduh 28 November 2016.