

ARTIKEL

EFEKTIVITAS MENGGUNAKAN TEKNIK *SIMULATION GAME* BERBASIS PERMAINAN RODA BERPUTAR UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA KELAS XI IPS 2 DI SMA NEGERI 1 GROGOL TAHUN 2017/2018



Oleh:

RAMA WAHYU RUSIANTO
NPM. 14.1.01.01.0125

Dibimbing oleh :

1. Galang Surya Gumilang, M.Pd.
2. Restu Dwi Ariyanto, M.Pd.

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2019

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

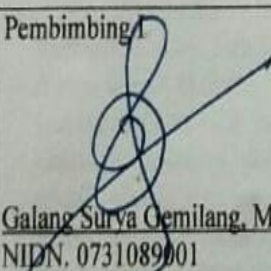
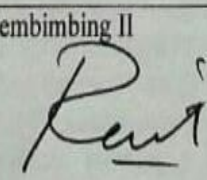
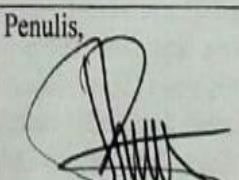
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rama Wahyu Rusianto
NPM : 14.1.01.01.0125
Telepon/HP : 082348842862
Alamat Surel (Email) : ramawahyu@gmail.com
Judul Artikel : Efektivitas Teknik *Simulation Game* Berbasis Permainan Roda Berputar Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Grogol Tahun 2017/2018
Fakultas – Program Studi : FKIP- Bimbingan Konseling
Nama Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi : Kampus 1 Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- 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, 06 FEBRUARI 2019
 Galang Surya Cemilang, M.Pd. NIDN. 0731089001	 Restu Dwi Ariyanto, M.Pd. NIDN. 0711039102	 Rama Wahyu Rusianto, NPM. 14.1.01.01.0125

EFEKTIVITAS MENGGUNAKAN TEKNIK *SIMULATION GAME* BERBASIS PERMAINAN RODA BERPUTAR UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA KELAS XI IPS 2 DI SMA NEGERI 1 GROGOL TAHUN 2017/2018

RAMA WAHYU RUSIANTO
14.1.01.01.0125
FKIP – Prodi Bimbingan & Konseling
Email : ramawahyu@gmail.com
Galang Surya Gemilang, M.Pd dan Restu Dwi Ariyanto, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil pengamatan dan pengalaman peneliti saat melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL), bahwa adanya permasalahan yang timbul salah satunya ialah kurangnya kepercayaan diri siswa pada saat tampil di depan kelas. Siswa yang memiliki rasa percaya diri yang kurang cenderung pendiam, jarang berkomunikasi, dan cenderung lebih tertutup. Kurang percaya diri bukan timbul dari lingkungan baru akan tetapi hal itu merupakan sebuah perasaan dimana seseorang tidak nyaman, dari rasa ketidaknyamanan timbul rasa malu dan takut untuk melakukan sesuatu terkadang juga merasa minder dan iri dengan orang yang lebih percaya diri. Permasalahan penelitian ini adalah apakah teknik *Simulation Game* Berbasis Permainan Roda Berputar efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa khususnya pada kelas XI IPS 2 SMAN 1 Grogol tahun ajaran 2018/2019?. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif deskriptif dengan teknik *one grub pretest* dan *posttest design* Kemudian data dikumpulkan menggunakan skala kepercayaan diri yang berjumlah 32 item. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 3 tahapan, menggunakan instrumen pretest, perlakuan penelitian, menggunakan instrument posttest. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 36 siswa, dan sampel yan di ambil sebanyak 9 siswa. Selanjutnya mengelolah hasil skala kepercayaan diri yang berasal dari skor setiap sampel. Dari hasil perhitungan thitung diperoleh nilai -4,935 kemudian dibandingkan dengan angka ttabel sebesar 1,688 yang diperoleh dari $df = N-1$ dengan taraf signifikansi 0,05, hasilnya $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} yaitu $-4,935 > 1,589$ hal ini dapat diartikan bahwa ada perbedaan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} sehingga hasil yang diperoleh signifikan. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh hasil t_{hitung} -4,935 dan t_{tabel} 1,688 sehingga $-4,935 > 1,589$ pada taraf signifikansi 0,05 H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa teknik simulation game berbasis roda berputar efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Berdasarkan hasil penelitian, direkomendasikan (1) tujuan *simulation games* merupakan salah satu cara yang baik untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa agar siswa berani tampil di depan kelas maupun di depan umum di lingkungan sosialnya. (2) Guru perlu memperhatikan sifat yang dimiliki siswa karena dengan memperhatikan sifat siswa melalui tindakan langsung dengan menggunakan bimbingan konseling kelompok menggunakan teknik simulation games berbasis permainan roda berputar dengan demikian siswa bisa berproses untuk meningkatkan kepercayaan diri agar berani tampil di depan kelas dan tampil secara umum dengan lingkungan sosial.

KATA KUNCI : *Simulation Game* , Kepercayaan Diri

I. LATAR BELAKANG

Pada dasarnya manusia memiliki kepribadian yang unik. Akan tetapi tidak sedikit manusia yang tidak menyadari akan potensi yang dimiliki. Diantara potensi-potensi yang dimiliki oleh setiap manusia salah satunya yaitu kepercayaan diri. Menurut Ghufron, Nur & Risnawita (2016 : 33) Kepercayaan diri adalah salah satu aspek kepribadian yang penting pada seseorang. Tanpa adanya kepercayaan diri akan banyak menimbulkan masalah pada diri seseorang. Kepercayaan diri merupakan atribut yang paling berharga pada diri seseorang dalam bermasyarakat.

Menurut Lauster (dalam Ghufron, Nur & Risnawita, 2016 : 34) mendefinisikan kepercayaan diri diperoleh dari pengalaman hidup. Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang berupa keyakinan akan kemampuan diri seseorang sehingga tidak terpengaruh oleh orang lain dan dapat bertindak sesuai kehendak, gembira, optimis, cukup toleran, dan bertanggung jawab.

Akan tetapi dalam kenyataan di lapangan tidak setiap orang memiliki rasa percaya diri. Dalam kehidupan sehari-hari ada seseorang yang tidak memiliki rasa percaya diri yang baik atau bahkan cenderung bersifat

introvert. Dimana sikap *introvert* adalah sikap dimana seseorang tersebut menutup diri kepada orang lain. Sikap *introvert* adalah sikap orang yang tidak mau berkomunikasi dengan orang lain, pendiam dan merasa kurang percaya diri dengan orang lain.

Di ruang lingkup sekolah, beberapa siswa memiliki rasa percaya diri yang baik, mampu berinteraksi dengan masyarakat di sekolah dengan baik, unik baik dihadapan teman-temannya dan juga guru guru di lingkungan sekolah. Akan tetapi memiliki rasa percaya diri yang lebih juga akan menimbulkan efek negatif seperti untuk kepentingan pribadi dan juga rasa ingin dikagumi di lingkungan sekolah. Selain siswa yang memiliki rasa percaya diri yang baik, ada juga siswa yang memiliki rasa percaya diri yang kurang di sekolah. Siswa yang memiliki rasa percaya diri yang kurang cenderung pendiam, jarang berkomunikasi, dan cenderung lebih tertutup. Kurang percaya diri bukan timbul dari lingkungan baru akan tetapi hal itu merupakan sebuah perasaan dimana seseorang tidak nyaman, dari rasa ketidak nyamanan timbul rasa malu dan takut untuk melakukan sesuatu terkadang juga merasa minder dan iri dengan orang yang lebih percaya diri.

Berdasarkan pengamatan sehari-hari di SMAN 1 Grogol fenomena yang muncul terdapat beberapa siswa yang mengalami rasa kurang percaya diri ketika tampil di depan kelas. Mereka berani berbicara ketika bersama teman-teman terdekat atau teman sebangku. Akan tetapi ketika diberi kesempatan untuk berbicara di depan kelas, mereka cenderung grogi, malu, dan tidak berani untuk berbicara atau mengungkapkan.

Fakta lain yang ditemukan dalam media masa terkait rasa percaya diri yang terjadi di rentang siswa SMA. Menurut Budi Astjarjo, wakil kepala sekolah SMAMDA dalam artian jawa pos mengemukakan bahwa pihak seolah berterima kasih kepada pihak Yamaha dan Radar Surabaya yang telah menggelar talent battle di sekolahannya. Acara ini dapat memberikan kepercayaan diri kepada anak-anak untuk berani di depan umum, sehingga mereka dapat menunjukkan bakat terbaiknya nanti ketika terjun ke masyarakat. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri sangatlah penting bagi siswa dan berani untuk tampil di depan umum, baik di depan kelas maupun di depan umum nanti ketika terjun ke masyarakat.

Dalam hal ini, Bimbingan dan Konseling merupakan proses upaya

bantuan terhadap individu untuk membantu mengoptimalkan perkembangan dalam kehidupan serta membimbing individu dalam memecahkan masalah dalam dirinya terutama tentang rasa percaya diri. Dalam upaya mengoptimalkan dan membimbing individu dalam memecahkan masalah dalam dirinya terutama tentang rasa percaya diri, maka bimbingan dan konseling akan menggunakan teknik atau metode pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran

Dalam layanan Bimbingan dan Konseling terdapat sembilan jenis layanan yaitu Layanan Orientasi, Layanan Informasi, Layanan Penempatan dan Penyaluran, Layanan Penguasaan Konten, Layanan Konseling Individual, Layanan Bimbingan Kelompok, Layanan Konseling Kelompok, Layanan Mediasi, dan Layanan Konsultasi. Kesembilan jenis layanan Bimbingan dan Konseling, konselor dapat menggunakan salah satu jenis layanan dalam memberikan layanan konseling agar layanan konseling dapat berjalan sesuai dengan tujuan.

Permainan simulasi dalam bimbingan dan konseling sebagai sebuah

teknik yang berguna untuk mediasi dalam memberikan materi kepada siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dengan permainan membuat suasana kelas tidak monoton. Dengan mengamati proses permainan, konselor akan mendapatkan gambaran terhadap diri siswa mengenai ekspresi dari sejumlah proses kognisi, afeksi, proses interpersonal dan pemecahan masalah. Teknik ini membutuhkan persiapan yang matang seperti analisis kebutuhan siswa, merumuskan tujuan permainan, memilih situasi dalam kehidupan yang berkaitan dengan lingkungan siswa, membuat skenario, mengidentifikasi siapa saja pemerannya, membuat alat-alat permainan, menentukan peserta yang tergabung dalam permainan simulasi dan keahlian konselor dalam penguasaan teknik permainan simulasi. Meskipun terkesan bermain, namun sebenarnya mempunyai *learning point* dalam pembelajaran. Dalam fungsi pelayanan dan bantuan, Bimbingan dan Konseling dilakukan secara tidak langsung dengan bantuan teknologi informasi. Dengan memanfaatkan metode *simulation game* siswa dapat menambah dan meningkatkan rasa percaya diri dalam diri siswa untuk tampil di depan kelas.

Menurut Ramli (dalam Irawan, Rosidah & Adiputra 2015 : 17) dari

hasil penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Model konseling melalui permainan simulasi untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa kelas X di SMA di Kota Malang” menunjukkan bahwa model konseling melalui permainan simulasi sangat efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa secara optimal yang dilakukan melalui aktivitas menyenangkan dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata atas pembinaan hubungan baik, orientasi permainan simulasi, kegiatan permainan simulasi, refleksi permainan simulasi dengan mencakup dua aspek dalam meningkatkan kemampuan pemahaman emosi juga mampu meningkatkan pengelolaan emosi siswa.

Menurut Lindenfield (dalam Fatchurahman & Praktiko, 2012: 82) seseorang yang mampu mengendalikan dan mengontrol emosinya dengan baik, cenderung percaya diri karena tidak khawatir akan lepas kendali saat menghadapi tantangan atau resiko. Sebab orang yang percaya diri bias mengatasi rasa khawatir, takut dan cemas serta mampu mengatasi konfrontasi secara efektif dan konstruktif. Dengan menyadari hal tersebut maka penulis mengambil judul “Efektivitas Menggunakan Teknik *Simulation Game*

Berbasis Permainan Roda Berputar Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas XI IPS 2 Di SMA Negeri 1 Grogol Tahun 2017/2018 “.

II. METODE

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Simulation Game* dan variabel terikatnya adalah Kepercayaan diri. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimental. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian adalah *pre-eksperimental design*. Pola eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pretest and Posttest design*, menggunakan satu kelompok yang sebelumnya diberikan pre-test dan diberikan perlakuan serta diberi post-test pada akhir penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X sebanyak 354 siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu teknik *probability sampling* dan teknik *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling* yaitu sebanyak 9 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu instrumen angket dan observasi. Analisis data yang digunakan adalah uji beda.

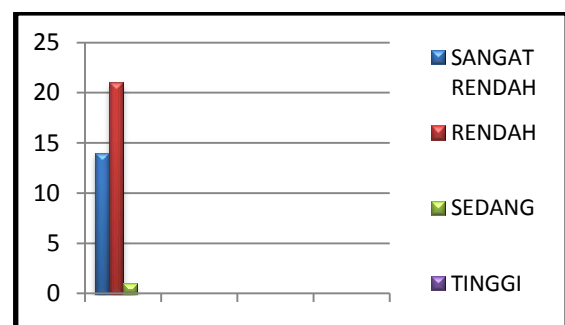
III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, ditemukan kondisi sebagaimana tabel berikut ini :

Tabel 1 Data (Penjaringan) Pretetst Populasi Mahasiswa Bimbingan dan Konseling

Kategori	Jumlah Mahasiswa
Sangat Rendah	14
Rendah	21
Sedang	1
Tinggi	0

Jika digambarkan, sebagaimana dalam gambar di bawah ini:



Gambar 1.

Data pretetst populasi siswa 1

Berdasarkan tabel 1 dan gambar 1 14 siswa dengan kategori sangat rendah, kemudian peneliti melakukan kegiatan posttest kepada 14 siswa yang memiliki nilai kepercayaan diri yang rendah.

Tabel 2 Hasil Data Kemampuan Kepercayaan Diri Siswa Sebelum *Treatment Simulation Game* berbasis permainan roda berputar

Kategori	Interval	Kepercayaan Diri Siswa			
		Pretest		Posttest	
		Fk	(%)	Fk	(%)
Sangat Rendah	32 – 56	9	100%	-	-
Rendah	57 – 80	-	-	3	33,30%
Sedang	81 – 104	-	-	6	66,70%
Tinggi	105 – 128	-	-	3	-

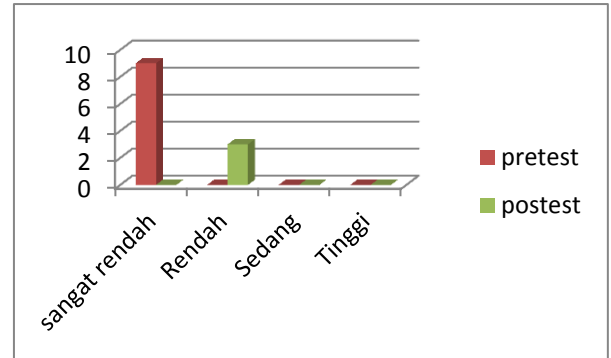
Berdasarkan tabel diatas diperoleh 9 siswa yang memiliki kepercayaan diri kategori sangat rendah rendah, 21 siswa kategori rendah dan 1 siswa kategori sedang dan 0 siswa kategori tinggi dengan keseluruhan 36 siswa kelas XI-IIS 2 tahun ajaran 2018/2019.

Perbandingan kemampuan meningkatkan kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment simulation game* berbasis roda berputar dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini :

Tabel 3 Perbandingan kemampuan meningkatkan kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment simulation game* berbasis permainan roda berputar

Skoring	Kategori	Pretest	Posttest
29-51	Sangat rendah	9	0
52-73	Rendah	0	3
74-95	Sedang	0	6
96-118	Tinggi	0	0

Berdasarkan tabel diatas dilihat bahwa kepercayaan diri pada siswa kelas XI IPS 2 sebelum dan setelah mendapatkan *treatment simulation game* berbasis permainan roda berputar yakni pada kategori sangat rendah mengalami kenaikan dari 9 siswa menjadi 6 siswa yang memiliki kategori menjadi sedang. Kategori rendah menjadi 3 siswa. Kemudian dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut :



Gambar 2
Perbandingan Kemampuan kepercayaan diri siswa Setelah treatment simulation game berbasis permainan roda berputar

Statistik *inferensial* meliputi statistik *parametris* dan *nonparametris*. Analisis data diawali dengan melakukan uji normalitas dan dilanjutkan dengan uji hipotesis.

Tabel 4 Hasil Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretets	.205	9	.200*	.912	9	.327
protest	.304	9	.016	.856	9	.087

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari data hasil pengujian normalitas yang telah dilakukan diketahui bahwa nilai *Sig. pretest* dan *posttest* masing-masing sebesar .327 dan .087. Berdasarkan ketentuan apabila nilai *sig.* > 0,05 maka dapat diartikan bahwa data berdistribusi normal

**Tabel 4 Hasil Uji Beda
Paired Samples Test**

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
pretests - protest	-28.0000	17.02204	5.67401	-41.08430	-14.91570	-4.935	8	.001

ions/162835-ID-pengembangan-teknik-permainan-dalam-laya.pdf. Diunduh 7 januari2018

Dari hasil uji *paired sample t-test* diatas menunjukkan nilai sig. (2-tailed) 0,000 dan nilai t_{hitung} sebesar -4.935. Dari hasil perhitungan t_{hitung} diperoleh nilai -4,935 kemudian dibandingkan dengan angka t_{tabel} sebesar 1,688 yang diperoleh dari $df = N-1$ dengan taraf signifikansi 0,05, hasilnya $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} yaitu $-4,935 > 1,589$ hal ini dapat diartikan bahwa ada perbedaan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} sehingga hasil yang diperoleh signifikan.

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Faturahman, M & herlan praktiko, jurnal psikologi Indonesia September 2012. Kepercayaan diri, kematangan emosi, pola asuh orang tua demokratis dan kenakalan remaja. Jurnal psikologi Indonesia, (online), vol. 1, no 2, hal 77-87, tersedia: <http://jurnal.untagsby.ac.id/index.php/persona/article/download/27/33>, diunduh 6 Desember 2017.
- Ghufron, M. Nur, & Rini Risnawita S. 2016. Teori-Teori Psikologi. AR-RUZZ MEDIA
- Irawan Edi, Ainur Rosidah, & Sofwan Adiputra. Pengembangan Teknik Permainan Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa. Jurnal fokus konseling, (online), vol. 1, no 1, hal 13-22. <https://media.neliti.com/media/publicat>