

Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Media Games Terhadap Tingkat Kepercayaan Diri Siswa Kelas X IPS 5 Di MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019

Anugrah Prindhinia Rihhadatul Rifda¹
Hera Heru Sri Suryanti²

Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Slamet Riyadi^{1,2}

Abstrak :Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Media Games Terhadap Tingkat KepercayaanDiri Siswa Kelas X IPS 5 di MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS 5 MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 36 siswa, sampel penelitian menggunakan teknik sampling purposive. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Metode angket dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang kepercayaan diri, sedangkan metode dokumentasi dipergunakan untuk memperoleh data diri dan data-data lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian. Teknik analisis data menggunakan t-tes. Hasil analis data secara statistik tentang pengaruh konseling kelompokdengan media games terhadap tingkatkepercayaandiri siswa kelas X IPS di MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019 diperoleh t_{hitung} sebesar $\pm 3,367$ dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan $db = (N-1) = (36-1) = 35$ dalam taraf signifikansi 5% = 2,030 dan 1% = 2,724. Jadi dapat disimpulkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $2,030 < \pm 3,459 > 2,724$. Berdasarkan hasil analisis data di atas, maka hipotesis yang menyatakan “ada pengaruh konseling kelompokdengan media games terhadap kepercayaan diri siswa kelas X IPS 5 di MAN 1 surakarta tahun pelajaran 2018/2019” terbukti kebenarannya pada taraf signifikan 5%.

Kata Kunci : konseling kelompok, kepercayaan diri media games.

PENDAHULUAN

Percaya diri merupakan aspek penting di dalam kehidupan. Kepercayaan diri sangat diperlukan dalam segala situasi. Kepercayaan diri juga dapat menentukan kesuksesan seseorang. Pada hakekatnya setiap orang sudah memiliki rasa percaya diri di dalam diri masing-masing, akan tetapi kadar rasa percaya diri itu yang berbeda. ada orang yang kepercayaan dirinya tinggi ada juga yang memiliki rasa percaya diri yang rendah.

Kepercayaan diri dapat diartikan sebagai suatu keyakinan yang ada dalam diri seseorang terhadap kemampuan, keterampilan, dan potensi yang dimilikinya sehingga dapat berperilaku sesuai dengan harapan dan keinginannya. Seseorang yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi, akan selalu berfikiran positif tentang dirinya dan tentang segala sesuatu yang menyangkut dirinya.

MenurutLiputan6.com(<https://m.liputan6.com/health/read/3462397/kepercayaan-diri-anak-perempuan-indonesia-rendah-apa-sebabnya/diunduh> pada Kamis, 24 Januari 2018, pukul 22.30) Tingkat kepercayaan diri anak Indonesia tergolong rendah. Berdasarkan hasil kajian yang pernah didapat oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan

Perlindungan Anak (KPPPA) Republik Indonesia, 56 persen anak-anak Indonesia yang didominasi anak perempuan mengalami krisis kepercayaan diri. Hal ini disampaikan Asisten Deputi Pemenuhan Hak Anak atas Pendidikan, Kreativitas dan Budaya KPPPA, Elvi Hendrani, kepada Health Liputan6.com di SMA Negeri 74 Jakarta Selatan, Senin 16 April 2018. Elvi mengatakan ada banyak hal yang membuat mereka jadi tidak percaya diri, “budaya di Indonesia yang masih melihat anak perempuan sebagai sosok yang tidak boleh banyak melakukan aktivitas di luar rumah.” Belum lagi, system pendidikan di Indonesia yang masih banyak menggunakan cara kekerasan dalam mendisiplinkan murid-muridnya. Hal ini yang paling mengkhawatirkan dan harus segera di putus mata rantainya ada di daerah Timur Indonesia. “ di sana masih menerapkan system kekerasan, sehingga kekerasan menjadi suatu hal yang harus di putus mata rantainya, karena sangat menurunkan tingkat kepercayaan diri anak-anak.”

Berdasarkan hasil observasi pada saat kegiatan PPL atau MAGANG 1 Dan 2 (bulan September 2018 sampai Desember 2018) di sekolah MAN 1 Surakarta dapat disimpulkan bahwa dari 10 siswa yang diobservasi terdapat siswa yang memiliki rasa percaya diri yang rendah. Hal tersebut ditandai dengan perilaku 8 siswa yang grogi saat disuruh maju kedepan, 6 siswa yang masih malu-malu saat ditanya oleh gurunya, 7 siswa mengeluarkan suara yang kecil, 8 siswa yang masih gugup saat persentasi di depan kelas, dan 10 siswa yang masih mencontek saat ada ujian karena tidak yakin dengan kemampuan yang dimilikinya.

Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya kerjasama antara komponen sekolah, yaitu kepala sekolah, guru wali kelas, guru mata pelajaran, maupun guru bimbingan dan konseling. Di dalam bimbingan dan konseling terdapat beberapa layanan, media dan teknik-teknik yang dapat digunakan dalam menangani masalah dan meningkatkan rasa kepercayaan diri. Salah satu layanan yang dapat digunakan adalah layanan konseling kelompok dengan menggunakan media permainan Itu artinya perlu dilakukan layanan konseling kelompok dalam mengatasi masalah siswa. Konseling kelompok dipilih dalam mengatasi masalah karena siswa yang mengalami kepercayaan diri yang rendah akan menyelesaikan masalahnya bersama-sama dengan teman yang lain dengan menggunakan layanan konseling kelompok, dengan begitu siswa yang malu saat berbicara sendiri atau saat berpendapat di depan umum dapat mengungkapkan pendapatnya dan dengan menggunakan media games siswa akan merasa lebih rileks dan tenang karena siswa merasa ini sedang dalam suasana bermain.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu diteliti tentang “Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Media Games Terhadap Tingkat Kepercayaan Diri Siswa Kelas X IPS 5 Di MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019”

Identifikasi Masalah

Memperhatikan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. 8 Siswa merasa kurang percaya diri
2. 6 Siswa merasa grogi saat persentasi
3. 7 Siswa merasa takut saat berbicara di depan kelas
4. Guru BK yang sangat jarang menggunakan layanan konseling kelompok

Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini masalahnya terbatas pada Pengaruh Konseling Kelompok dengan Media Games terhadap Tingkat Kepercayaan Diri Siswa kelas X IPS 5 di MAN 1 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019.

Perumusan Masalah

Apakah Ada Pengaruh Konseling Kelompok dengan Media Games terhadap Tingkat Kepercayaan Diri Siswa kelas X IPS 5 di MAN 1 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Konseling Kelompok dengan Media Games terhadap Tingkat Kepercayaan Diri Siswa kelas X IPS 5 di MAN 1 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019.

Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan bermanfaat khususnya bagi peneliti umumnya bagi dunia pendidikan. Kemudian hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan teori dalam bidang bimbingan dan konseling khususnya mengenai pengaruh layanan konseling kelompok dengan media games terhadap tingkat kepercayaan diri siswa, serta memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dan bahan referensi untuk penelitian lain dalam kajian yang sama pada ruang lingkup yang berbeda.

2. Secara Praktis

- a. Untuk siswa diharapkan dapat menyadari pentingnya menumbuhkan rasa percaya diri sehingga siswa dapat menentukan langkah-langkah untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan diharapkan nantinya akan mampu hidup ditengah-tengah masyarakat dengan modal awal kepercayaan diri yang baik.

- b. Untuk Guru BK diharapkan dapat menjadi pilihan oleh guru bimbingan dan konseling dalam menerapkan layanan konseling kelompok dengan media games yang berguna untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa secara kelompok khususnya tingkat kepercayaan diri.

- c. Untuk Sekolah diharapkan dapat memberikan gambaran bagi sekolah yaitu MAN 1 Surakarta untuk dapat memahami lebih mendalam tentang layanan konseling kelompok dengan media games.

METODE PENELITIAN

Tempat Dan Waktu Penelitian

Pemilihan lokasi penelitian ini adalah di MAN 1 Surakarta.. Sedangkan waktu penelitian di MAN 1 Surakarta dilaksanakan dalam rentan waktu Desember 2018 sampai dengan Mei 2019.

Bentuk Dan Strategi Penelitian

Bentuk penelitian adalah eksperimen dengan jenis *one-grup pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono (2015:74) Penelitian *one-grup pretest-posttest design* adalah pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2015:7). Penelitian ini bersifat kuantitatif karena nanti data yang diperoleh dan diolah menghasilkan angka-angka dan untuk analisis datanya menggunakan statistik.

Populasi dan sampling

1. Populasi

Sugiyono (2015:80) menyatakan populasi adalah wilayah generasi yang terjadi atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu

yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan dua pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas X IPS 5 di MAN 1 Surakarta yang dijadikan sebagai sumber data dan penelitian.

2. Sampel

Sugiyono (2015:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Mengacu pada pendapat diatas maka sampel dalam penelitian ini diambil sebanyak 10 siswa yang berada di kelas X IPS 5, hal ini dilakukan karena jumlah populasi yang terlalu banyak.

3. Sampling

Sugiyono (2015:81) teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Adapun teknik sampling yang digunakan yaitu teknik sampling Purposive yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan pengertian diatas maka teknik sampling yaitu penarikan sampel dengan pertimbangan tertentu yang akan di pilih.

Variabel penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut (Sugiyono,2015:38).

Menurut Kerlinger (Sugiyono,2015:38) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk atau sifat yang akan dipelajari. Dibagian lain Kerlinger menyatakan bahwa variabel dapat dikatakan sebagai suatu sifat yang diambil dari suatu nilai yang berbeda, dengan demikian variabel itu merupakan suatu yang bervariasi.

Dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu:

1. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono,2015:39). Yaitu konseling kelompok dengan media games.
2. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono,2015:39). Yaitu Kepercayaan diri siswa.

Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :'

1. Teknik Kuesioner (Angket)

Menurut Sudaryono (2018:207) Angket atau kuesioner merupakan teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (Peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Dalam penelitian ini digunakan angket tertutup, dimana responden hanya dapat memilih jawaban yang telah disediakan atas pertanyaan atau pernyataan dari angket tersebut.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film documenter, data yang relevan penelitian. Sudaryono (2018:219). Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk

memperoleh data-data siswa kelas X IPS 5. Dokumentasi yang diperlukan berupa : Daftar nama siswa, foto kegiatan dan lain-lain.

Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

(Suharsimi Arikunto,2016:65) Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah alat ukur yang telah dirancang dapat mengukur apa yang ingin di ukur. Tingkat ketepatan atau validitas instrumen dalam penelitian sangat penting untuk mengungkap data sesuai dengan masalah yang hendak diungkapkan. Pengujian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah instrumen dalam pengukuran variabel dapat digunakan untuk mengukur secara cermat mengenai topik yang dibahas. Setelah kuesioner disebarkan oleh peneliti dan dijawab oleh responden maka hasilnya dianalisis untuk menguji validitas butir soal tersebut.

Untuk menguji validitas instrumen dalam penelitian ini digunakan rumus *Product Moment* Angka Kasar sebagai berikut :

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

(Suharsimi Arikunto, 2016:87)

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

X = Nilai total atribut

Y = Nilai dari variabel

2. Uji reabilitas

Menurut (Suharsimi Arikunto, 2016:100) Reliabilitas adalah sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Untuk menguji reliabilitas dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* Angka Kasar yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2016:87) sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

X = Nilai total atribut

Y = Nilai dari variabel

Kemudian dimasukkan ke dalam rumus *Spearman-Brown* sebagai berikut

:

$$r_{11} = \frac{2r_{1/2,1/2}}{1 + r_{1/2,1/2}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2016:107)

Dimana :

r_{11} = koefisiensi reliabilitas yang sudah disesuaikan
 $r_{1/2/2}$ = korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

Untuk mengetahui kriteria reliabilitas soal, maka hasil perhitungan r_{11} diatas kemudian dikonsultasikan dengan tabel interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel Interpretasi Koefisien Korelasi

Besarnya Nilai	Interpretasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,000	Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Cukup
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Agak Rendah
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai dengan 0,200	Sangat Rendah

(SuharsimiArikunto, 2013:319)

Teknik analisis data

Dalam penelitian kuantitatif analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Setelah data-data yang diperlukan terkumpul maka dilakukan analisis data. Sugiyono (2015:243).

Dalam penelitian ini analisis data menggunakan analisis dengan rumus statistic t-tes sebagai berikut :

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2013:349)

Keterangan :

t = t-tes

MD = *mean differences* atau perbedaan dua mean

$\sum d$ = deviasi individual dari MD

N = Jumlah subyek

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Try Out / Uji Coba Validitas dan Reliabilitas Angket Kepercayaan Diri

Pelaksanaan try out angket kepercayaan diri diadakan pada tanggal 15 April 2019, butir item pernyataan pada angket terdiri dari 40 butir item pernyataan dan disebarkan di kelas X IPS 4 MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa 36 orang. Kemudian hasil try out tersebut dianalisis menggunakan rumus korelasi product moment dengan angka kasar (lampiran 6). Dari hasil analisis try out angket tersebut terdapat 30 butir item pernyataan yang valid, yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 12, 13,14,15,16,17,18, 20, 22, 24, 26, 27, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40 (lampiran 7). Butir item pernyataan yang valid selanjutnya akan digunakan untuk melaksanakan pre-test dan post-test.

Sedangkan hasil uji reliabilitas try out angket kepercayaan diri yang dianalisis menggunakan rumus korelasi product moment dengan angka kasar dan rumus Spearman Brown diperoleh nilai 0,84. Nilai uji reliabilitas angket kepercayaan diri tersebut termasuk dalam kategori antara 0,80-1,00 atau mempunyai reliabilitas yang sangat tinggi (lampian 8).

Deskripsi Hasil Angket Tentang Kepercayaan diri Siswa Sebelum Pemberian Layanan Konseling Kelompok dengan Media Games

Berdasarkan hasil tabulasi data dari angket kepercayaan diri siswa sebelum pemberian layanan konseling kelompok dengan media games di Kelas X IPS 5 di MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019, diperoleh hasil tabulasi data angket kepercayaan diri siswa sebelum pemberian layanan konseling kelompok dengan media games dengan nilai sebagai berikut, nilai tertinggi 91 dan nilai terendah 59, dengan nilai mean =80,31; median =79,125; modus =76,76; dan standart deviasi =7,51

Deskripsi Pemberian Layanan Konseling Kelompok dengan Media Games

- a. Pelaksanaan awal sebelum dilakukannya treatment yaitu kontrak pembentukan anggota kelompok yang dilakukan pada hari Sabtu tanggal 20 April 2019 pukul 12.30-13.15.
- b. Pelaksanaan *treatment* atau pemberian layanan konseling kelompok dengan media games yang pertama di lakukan hari Senin 22 April 2019 pukul 12.30-13.15. Dalam pemberian *treatment* pertama peneliti menjelaskan apa itu layanan konseling kelompok, dan kenapa diberikanya layanan konseling kelompok. Disampaikan dengan ceramah yang dilakukan oleh peneliti.
- c. Pelaksanaan *treatment* atau pemberian layanan konseling kelompok yang kedua di laksanakan pada hari Senin 29 April 2019 pukul 12.30-13.15. Dalam pertemuan kedua ini peneliti melakukan diskusi mengenai permasalahan kepercayaan diri siswa dan bersama-sama membantu menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi.
- d. Pelaksanaan *treatment* atau pemberian layanan yang ketiga di laksanakan pada hari Jumat, 3 Mei 2019 pukul 07.00-07.45. Dalam pelaksanaan *treatment* yang ketiga ini peneliti melakukan konseling kelompok disertai dengan permainan mengiklankan diri, dan siswa diminta menyebutkan kelebihan, kekurangan, dan potensi yang ada dalam diri siswa.
- e. Setelah pemberian *treatment* dilakukan evaluasi mengenai pelaksanaan konseling kelompok pada sabtu, 4 Mei 2019 pukul 07.00-07.30. Siswa yang sebelumnya mengalami kurang percaya diri, setelah diberikannya *treatment* siswa mengalami perubahan secara bertahap, di buktikan dengan siswa yang mulai berani menungkapkan pendapat dengan suara yang jelas dan dapat dimengerti, siswa juga sudah tidak malu-malu saat disuruh maju ke depan kelas dan siswa yang mulai berani menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Deskripsi Hasil Angket Tentang Kepercayaan Diri Siswa Sesudah Pemberian Layanan Konseling Kelompok dengan Media Games

Berdasarkan hasil tabulasi data dari angket kepercayaan diri siswa sesudah pemberian layanan konseling kelompok di Kelas X IPS 5 di MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019 ,diperoleh hasil tabulasi data angket kepercayaan diri siswa sesudah pemberian layanan konseling kelompok dengan media games dengan nilai sebagai berikut, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 74, dengan nilai mean =84,05; median =83,72; modus =83,066; dan standart deviasi =231,33

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan dari hasil perhitungan analisis data yang dilakukan menggunakan t_{tes} diperoleh hasil nilai t sebesar 3,459 (Lampiran 14). Selanjutnya t_{hitung} nilai tersebut di konsultasikan dengan dengan $d.f = (N-1) = (36-1) = 35$ pada taraf signifikansi 5% = 2,030 dan 1% = 2,724. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil $t_{hitung} = 3,459$ lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 2,030 dan 1% = 2,724.

Berdasarkan hasil analisis data di atas, maka hipotesis H_0 atau nihil (H_0) yang menyatakan “Tidak Ada Pengaruh Layanan Konseling Kelompok dengan Media Games Terhadap Tingkat Kepercayaan Diri Siswa Kelas X IPS 5 di MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019” ditolak dan Hipotesis kerja atau alternative (H_a) yang diajukan menyatakan “Ada Pengaruh Layanan Konseling Kelompok dengan Media Games Terhadap Tingkat Kepercayaan Diri Siswa Kelas X IPS 5 di MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019” diterima kebenarannya baik pada taraf signifikansi 5% maupun 1%.

PEMBAHASAN HASIL ANALISIS DATA

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas dapat dinyatakan “Ada Pengaruh Layanan Konseling Kelompok dengan Media Games Terhadap Tingkat Kepercayaan Diri Siswa Kelas X IPS 5 di MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019” terbukti kebenarannya, pada taraf signifikansi 5% maupun 1%. Hasil penelitian ini dapat dijelaskan bahwa layanan konseling kelompok dengan media games dapat membantu menyelesaikan permasalahan kepercayaan diri siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap siswa kelas X IPS 5, ada cara yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa yaitu dengan layanan konseling kelompok dengan media games. Layanan konseling kelompok dengan media games sangat tepat dalam mengatasi masalah percaya diri yang rendah. Layanan konseling kelompok sendiri adalah proses pemberian bantuan yang diberikan konselor kepada individu dalam bentuk dinamika kelompok yang bertujuan untuk mencegah dan mengatasi masalah yang sedang dihadapi. Sedangkan media games adalah media yang digunakan untuk membuat siswa jauh lebih rileks dan membuat konseling kelompok menjadi lebih santai dan nyaman karena siswa merasa sedang bermain bukan sedang menyelesaikan masalah, oleh karena itu perlunya mendapatkan layanan konseling kelompok dengan media games kepada siswa-siswi. Selain itu, tingkat kepercayaan diri siswa dapat di tingkatkan secara bertahap apabila diberikan penanganan yang sesuai kebutuhan dan treatment yang berkelanjutan. Salah satunya guru Bimbingan dan Konseling yaitu melalui pemberian layanan konseling kelompok dengan media games. Melalui layanan konseling kelompok dengan media games siswa dapat:

1. Mengatasi masalah kepercayaan diri yang rendah
2. Melatih dirinya sendiri dalam mengemukakan pendapat dalam ruang lingkup kelompok
3. Membantu memecahkan masalah yang di hadapi individu lain.

Keterbatasan Penelitian

Dalam penenelitian ini, masih ada beberapa kekurangan, antara lain :

1. Adanya keterbatasan selama proses penelitian yang berkaitan dengan waktu yang sering terbentur dengan kegiatan sekolah, waktu penelitian yang sering benturan dengan kegiatan lain di sekolah, dan pengetahuan mengenai referensi dan pemilihan kosa kata yang baik dan benar dalam penelitian ini.

2. Ada jawaban yang tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dari peserta didik, hal ini dikarenakan merasa takut dalam menjawab angket. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut peneliti memberikan penjelasan dan pemahaman tentang tata cara pengisian angket yang jelas dan runtut sertadalam pengisian angket tersebut tidak mempengaruhi nilai peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan *t*-tes diperoleh hasil nilai t_{tabel} sebesar 3,459. Selanjutnya nilai t_{hitung} tersebut dikonsultasikan. Dengan t_{tabel} dengan $db = (N-1) = (36-1) = 35$ pada taraf signifikansi 5% = 2,030 dan 1 % = 2,724. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil $t_{hitung} = 3,459$.

Berdasarkan hasil analisis data di atas, maka hiptesis 0 atau nihil (H_0) yang menyatakan “Tidak Ada Pengaruh Layanan Konseling Kelompok dengan Media Games Terhadap Tingkat Kepercayaan Diri Siswa Kelas X IPS 5 di MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019” ditolak dan Hipotesis kerja atau alternative (H_a) yang diajukan menyatakan “Ada Pengaruh Layanan Konseling Kelompok dengan Media Games Terhadap Tingkat Kepercayaan Diri Siswa Kelas X IPS 5 di MAN 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019” diterima kebenarannya baik pada taraf signifikansi 5% maupun 1%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat diajukan saran sebagai berikut :

1. Kepada Kepala Sekolah hendaknya sekolah dapat memberikan perhatian atau memaksimalkan pelaksanaan layanan konseling kelompok dengan media games yang dilaksanakan guru pembimbing dan kiranya dapat memberikan ruang atau pun waktu khusus terhadap pengembangan potensi yang dimiliki peserta didik atau konseli khususnya dalam menciptakan penerus bangsa yang memiliki rasa percaya diri yang baik.
2. Kepada Guru Bimbingan dan Konseling hendaknya guru bimbingan dan konseling memberikan layanan konseling kelompok dengan media games yang menyenangkan sehingga siswa dapat mengatasi masalahnya.
3. Kepada Siswa hendaknya siswa lebih memahami kelemahan, kelebihan, dan potensi yang ada pada dirinya sendiri agar kepercayaan diri siswa dapat di tingkatkan dan diberikan pendampingan yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

<https://m.liputan6.com/health/read/3462397/kepercayaan-diri-anak-perempuan-indonesia-rendah-apa-sebabnya>;diunduh Kamis 24 Januari 2018

Sudaryono. 2017.*Metodologi Penelitian*.Depok:PT Rajagrafindo Persada.

Sugiyono. 2015.*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.Bandung:Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2013.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.Jakarta : PT Rineka Cipta

_____Arikunto. 2016.*Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*.Jakarta : Bumi Aksara.