

**EFFORTS TO IMPROVE THE SELF CONFIDENCE OF STUDENTS  
WITH TRADISIONAL GAME *BAHASINAN* IN THE SERVICE  
GUIDANCE GROUP TO STUDENTS X GRADE MIPA 2 SMA NEGERI 7  
BANJARMASIN**

**Fauzi**

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Universitas Lambung Mangkurat

Kalimantan Selatan

Indonesia

[Fauziiskandar366@gmail.com](mailto:Fauziiskandar366@gmail.com)

**ABSTRACT**

The confidence an attitude sure will his ability, optimist and responsible in the field students still unsure with his ability, pessimist, think with a view myself, not responsible, don't accept. This study aims to increas the confidence of students. That sure will be the ability of self, optimistic, thinking and is objective, responsible and be rational. By using the action research guidance and counseling (PTBK) with four cycle (the planning, implementation, observation, and reflection). Subject research six students class X MIPA 2 SMAN 7 Banjarmasin. The results of the activity of the researchers to get a score 87 with very good category. Activity students get score of 82 with the category vaey active. Increased self-confidence to get a score of log with a very high category. So the traditional game bahasinan in the service of group guidance can improve the confidence of students. Expected to the school in order to use the traditional game other in carrying out the service to improve self-confidence and other problems.

**Keywords:** *Self Confidence, Guidance Group, Traditional Game Bahasinan*

**UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA DENGAN  
PERMAINAN TRADISIONAL *BAHASINAN* DALAM LAYANAN  
BIMBINGAN KELOMPOK PADA SISWA KELAS X MIPA 2 SMA  
NEGERI 7 BANJARMASIN**

**ABSTRAK**

Kepercayaan diri merupakan sikap yakin akan kemampuannya, optimis dan bertanggung jawab, siswa masih tidak yakin dengan kemampuannya, pesimis, berpikir dengan pandangan sendiri, tidak bertanggung jawab, tidak menerima kenyataan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa yaitu yakin akan kemampuan diri, berpikir optimis dan objektif, bertanggung jawab, serta bersikap rasional dengan menggunakan Penelitian Tindakan Bimbingan konseling (PTBK) dengan 4 siklus (perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi). Subyek penelitian 6 siswa kelas X MIPA 2 SMAN 7 Banjarmasin. Hasil aktivitas peneliti mendapatkan skor 87 kategori sangat baik. Aktivitas siswa mendapatkan 82 kategori sangat aktif. Peningkatan kepercayaan diri mendapatkan skor 104 kategori sangat tinggi. Jadi permainan tradisional *bahasinan* dalam layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Diharapkan kepada pihak sekolah agar menggunakan permainan tradisional lainnya dalam melaksanakan layanan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan masalah lainnya.

**Kata Kunci:** *Kepercayaan diri, Bimbingan Kelompok, Permainan Tradisional bahasinan*

**PENDAHULUAN**

Karakteristik siswa dengan kepercayaan diri yang tinggi yaitu yakin akan kemampuan dirinya, optimis, objektif, bertanggung jawab dan rasional serta realitas (Putri, 2014: 20-21). Seseorang dengan kepercayaan diri yang baik, akan menjadi perhatian dan paling dominan oleh teman-temannya, karena siswa yang kepercayaan dirinya tinggi tidak merasa malu untuk menunjukkan kemampuan dirinya, dan cenderung ingin menjadi orang yang diperhatikan.

Secara umum remaja yang memiliki kepercayaan diri tinggi mampu membuat pernyataan yang baik mengenai dirinya, sangat menghargai dirinya sendiri, kemudian mereka terlihat tenang dalam menghadapi segala kondisi, mampu mengendalikan diri, serta tidak terpengaruh atau ikut-ikutan oleh lingkungan sekitar (Kartono, 1996: 4).

Sisi positif siswa yang kepercayaan dirinya tinggi yaitu mempunyai masa depan yang baik karena mampu mengembangkan

kemampuannya di dunia kerja, bisa menempatkan diri dimasyarakat, sesuai dengan salah satu tujuan pendidikan untuk membentuk siswa yang yakin dengan kemampuannya. Percaya diri dibangun dengan membentuk kepribadian yang sesuai perkembangan dirinya yang memahami kelebihan dan kekurangannya, siswa akan mengerti bagaimana memanfaatkan kelebihan yang dimiliki, dan mengembangkan kelemahan sebagai kekuatan untuk mendorong meningkatkan dirinya.

Di SMA Negeri 7 Banjarmasin saat melakukan observasi untuk pengambilan data pada tanggal 26 April 2018 di kelas X MIPA 2, dari hasil observasi peneliti melihat beberapa siswa yang mempunyai kepercayaan diri yang rendah, di antaranya meremehkan kemampuannya, saat ditanya mereka terlihat menutup diri, terlihat tidak percaya diri, menunjuk teman yang lain ketika disuruh, tidak yakin akan kemampuan yang dimilikinya, sehingga sering minder dengan teman yang lain, orang yang kepercayaan dirinya rendah memiliki indikator tidak yakin dengan kemampuan yang dimilikinya, pesimis dalam menghadapi segala hal, tidak menerima kenyataan yang terjadi, lari dari tanggung jawab, dan memandang suatu masalah dari pandangan dirinya sendiri. Untuk menghilangkan kepercayaan diri yang dianggap kurang yaitu dengan memadukan pembelajaran menggunakan permainan sehingga lebih santai.

Permainan ini sangat menarik apabila dipadukan dalam sebuah pembelajaran dan permainan ini juga bagus karena mempunyai nilai-nilai budaya banjar dan pendidikan. Bimbingan kelompok berupa penyampaian informasi dan pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial (Nurihsan, 2010: 23). Peneliti menggunakan layanan ini sesuai dengan tujuannya yaitu untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah yang dibahas dalam kelompok kemampuan berkomunikasi. Pada saat individu berada dalam konteks kelompok, ia tidak bisa terus mengandalkan hanya pada dirinya sendiri untuk melihat dirinya sendiri, Untuk itu peneliti menggunakan permainan tradisional *bahasinan* dalam layanan bimbingan kelompok agar terciptanya dinamika kelompok yang bagus dan siswa bisa meningkatkan ke percayaannya, dengan membagi kelompok tersebut dalam beberapa orang untuk ikut dalam permainan tradisional tersebut. Dengan ini diharapkan permainan tradisional *bahasinan* dalam layanan bimbingan kelompok mampu meningkatkan kepercayaan diri pada siswa kelas X

MIPA 2 SMA Negeri 7 Banjarmasin. Maka peneliti melakukan penelitian dengan judul ” **Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa dengan Permainan Tradisional *Bahasinan* dalam layanan Bimbingan kelompok pada Siswa Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 7 Banjarmasin**”.

### TUJUAN-PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, dengan menggunakan permainan tradisional *bahasinan* sebagai teknik yang digunakan dalam bimbingan kelompok. adapun uraiannya sebagai berikut:

### METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian menggunakan *mixed methods* (metode gabungan). Sementara jenis penelitian pada penelitian ini adalah penelitian tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) karena pelaksanaannya diruangan BK atau di luar. Stephen Kemmis telah mengembangkan model sederhana hakikat siklus proses penelitian tindakan seperti terlihat dalam beberapa siklus. Setiap siklus mempunyai empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Dilaksanakan di SMA Negeri 7 Banjarmasin. Penelitian ini untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

#### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 7 Banjarmasin. yang

Beralamat di Jl. Dharma Praja V No. 47, Pemurus Luar, Kec, Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin, kalimantan Selatan 70249.

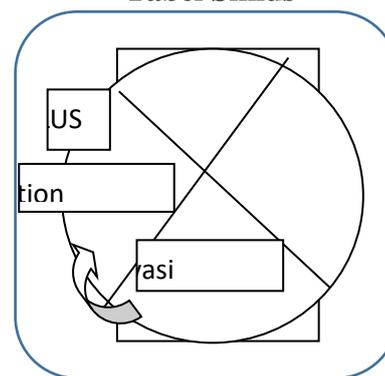
#### 2. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini sumber dimana data dapat diperoleh. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 7 Banjarmasin.

#### 3. Objek Penelitian

kepercayaan diri siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 7 Banjarmasin.

**Tabel Siklus**



### PEMBAHASAN

Pada penelitian tindakan bimbingan dan konseling ini, peneliti bertindak sebagai konselor sedangkan yang bertindak sebagai observer adalah guru BK SMAN 7 Banjarmasin.

Permainan tradisional *bahasinan* merupakan permainan yang berasal dari suku banjar yang peneliti pakai sebagai teknik dalam pelaksanaan layanan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, karena permainan ini mengandung kearifan lokal orang banjar pada umumnya, yang terkandung dalam nilai permainan

ini sendiri salah satunya adalah menjalin hubungan sosial yang baik dengan teman, menjaga pertemanan dan saling menghormati satu sama lain, selain itu juga untuk tetap mengenalkan permainan ini kepada siswa-siswa di SMAN 7 Banjarmasin agar tidak dilupakan dan terkikis oleh majunya permainan moderen yang sedikit banyak menghambat perkembangan anak.

#### 1. Aktivitas Peneliti

Pelaksanaan tindakan dengan langkah teknik diatas dilihat pada hasil penilaian observasi, dari kategori cukup berhasil hingga mencapai sangat berhasil. Pada siklus I kegiatan peneliti mendapatkan skor 51 dengan kategori cukup baik dikarenakan peneliti masih terlihat canggung, gugup karena berhadapan orang yang baru, sering salah kata dalam memberikan arahan kepada masing-masing siswa saat pelaksanaan terutama pada penyebutan huruf ejaan A, I, E, O, yang membuat siswa menahan tertawa ketika mendengarnya. Sementara siswa baru pertama kali melaksanakan bimbingan kelompok sehingga membuat siswa sering cepat merasa bosan, walaupun untuk permainan tradisional *bahasinan* ada beberapa yang tahu meskipun terdapat perbedaan nama dan aturan main.

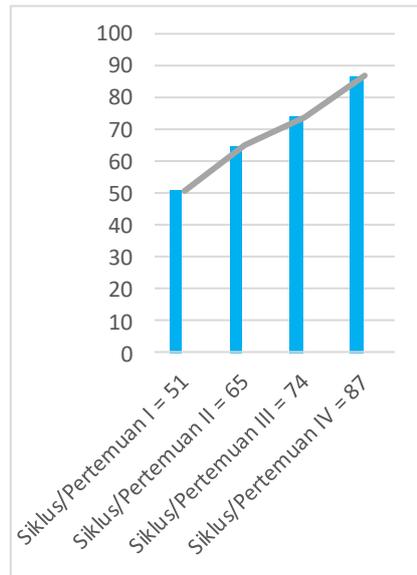
Melihat banyaknya kurang maksimal dan masih belum mencapai keberhasilan maka perlu dilakukan penelitian kembali dengan mengadakan siklus II agar aktivitas peneliti lebih baik. Pelaksanaan siklus II

mendapatkan skor 65 dengan kategori baik, skor yang diperoleh peneliti mengalami peningkatan karena peneliti mulai bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan kelompok serta dalam memberikan arahan dalam pelaksanaan teknik sudah lebih baik. Hal tersebut juga masih belum memuaskan karena belum mencapai indikator keberhasilan dengan sangat baik. Maka dengan adanya hal tersebut peneliti kembali mengadakan siklus III dengan memperoleh skor 74 dengan kategori baik.

Skor yang diperoleh peneliti mengalami peningkatan lagi hal itu terlihat dari penilaian konselor sekolah yang mengatakan peneliti sudah mulai bisa membangun hubungan baik dengan siswa sehingga siswa merasa tidak canggung dalam melaksanakan tindakan, akan tetapi peneliti juga masih belum mencapai indikator keberhasilan dengan kategori sangat baik maka diadakan lagi siklus IV dengan memperoleh nilai skor 87 dengan kategori sangat baik. Hasil yang diperoleh dikarenakan usaha peneliti untuk selalu meningkatkan kekurangan-kekurangan pada pertemuan selanjutnya. Skor yang dicapai sudah sangat memuaskan hal itu terbukti juga dengan adanya hubungan peneliti dengan siswa sudah mulai akrab, tidak canggung, bahkan saling bercanda sehingga tidak ada kendala dalam melaksanakan pelaksanaan permainan tradisional *bahasinan* dalam bimbingan

kelompok pada siswa kelas X MIPA 2 SMAN 7 Banjarmasin.

**Diagram Perbedaan Hasil aktivitas Peneliti dari Siklus I, II, III Dan IV**



## 2. Aktivitas Siswa

Hasil peningkatan aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan skor 38 dengan indikator cukup aktif, siklus II 51 dengan indikator cukup Aktif, siklus III 66 dengan indikator aktif dan siklus IV 82 dengan indikator sangat aktif.

Indikator keberhasilan sangat aktif disini berupa berani dalam bertanya tanpa ditunjuk, berlari dengan semangat untuk sampai ketempat lawan dengann yakin, siswa juga terlihat gembira, tertawa lepas tanpa terbebani masalahnya, serta siswa tidak menyalahkan satu sama lain ketika kalah dalam permainan.

## 3. Aktivitas Hasil Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa

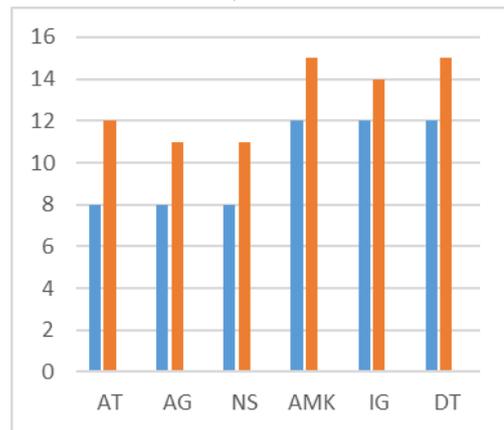
Pada peningkatan kepercayaan diri siswa melalui permainan tradisional *bahasinan* dalam layanan bimbingan kelompok di siklus I mendapatkan skor 43 dengan kategori kurang tinggi, kemudian di siklus II mendapatkan skor 71 dengan kategori cukup tinggi, pada siklus III mendapatkan skor 92 dengan kategori tinggi dan terakhir pada siklus IV mendapatkan skor 104 dengan indikator sangat tinggi.

Sehingga secara umum pelaksanaan layanan sangat berhasil hal tersebut bisa dilihat dari uraian pada siklus I diperoleh hasil ke 6 siswa cukup tinggi.

Hampir seluruh siswa secara signifikan dapat meningkatkan aspek keberhasilan dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Hal tersebut kerana melalu permianan tradisional *bahasinan* dalam layanan bimbingan kelompok, siswa bisa meningkatkan kepercayaan dirinya dengan indkator keberhasilan yang sudah ditetapkan dan sudah dirancang untuk dicapai disetiap pertemuan oleh peneliti. Hingga akhirnya bisa menampilkan perilaku yaitu yakin akan kemampuan diri sendiri. Dalam permainan tradisional *bahasinan* ini siswa yang menjaga pemain lawan terlihat merasa mampu, yakin bahwa dia bisa menghadang pemain agar tidak melewati dan bisa menyentuhnya hingga pemain lawan tersebut terdiskualifikasi dari permainan. Kemudian juga dari siswa

yang bermain, merasa yakin, mampu dan bisa melewati penjagaan dari pemain lawan. *Kedua* Optimis. Dalam permainan tradisional *bahasinan* ini siswa yang bermain terlihat optimis bahwa dia akan bisa memenangkan permainan ini dan bisa melewati semua rintangan, pada saat permainan siswa-siswi pantang menyerah mereka terus mencoba melewati penjagaan lawan. *Ketiga* Objektif. Dalam permainan tradisional *bahasinan* ini siswa menunjukkan sifat objektifnya pada saat permainan, siswa dengan jujur dan tidak curang dalam mengikuti aturan permainan, bukan dengan aturan yang dibuat – buatnya sendiri agar dia bisa menang. *Keempat* Bertanggung jawab. Dalam permainan tradisional ini siswa menunjukkan sikap bertanggung jawab yaitu pada saat siswa yang “jaga” atau “pasang” melaksanakan tugasnya untuk menghalau pemain lawan melewatinya. Siswa terlihat sepenuhnya melakukan tugasnya sebagai “jaga” tanpa takut kepanasan. *Kelima* Rasional dan Realitas. Siswa terlihat menunjukkan sikap rasional dan realitas dalam permainan tradisional *bahasinan* ini adalah siswa menerima kenyataan saat kalah dalam permainan atau pun menerima satu kelompok dengan teman yang tidak dikehendakinya.

**Digaram Perbandingan Hasil Pengukuran Kepercayaan Diri Siswa Melalui Permainan Tradisional *Bahasinan* Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Siklus I, dan II**



**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian untuk menjadikan siswa orang yang percaya diri

1. Aktivitas peneliti dengan empat siklus memperoleh indikator keberhasilan “sangat berhasil “ dengan perolehan skor 87 disiklus akhir.
2. Aktivitas siswa mengalami peningkatan dengan hasil yang dicapai oleh siswa adalah kategori “sangat aktif” dengan skor 82.
3. Pelaksanaan hasil tindakan mengalami peningkatan. Penggunaan permainan tradisional *bahasinan* “sangat tinggi” dengan skor 104.

Adapun kendala-kendala peneliti ketika melakukan penelitian disekolah SMA Negeri 7 Banjarmasin adalah:

1. Keterbatasan waktu dalam penelitian karena proses belajar dan mengajar dipercepat selesai sebelum bulan ramadhan.

Terbentur akan waktu UN jadi siswa sering pulang cepat yang akhirnya peneliti sangat terbatas dalam pelaksanaan penelitian maupun proses observasi perilaku siswa dalam meningkatkan kepercayaan diri.

## DAFTAR RUJUKAN

- Putri, Gardena, Tarigan, Caecilia. 2014. Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Teknik *Role Playing* pada Kelas VII di Smp Negeri 9 Banjarbaru. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin. Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. ULM.
- Syamsiar, M, Seman. 2006. *Permainan Tradisional Orang Banjar*. Banjarmasin: yayasan Pendidikan Banua Banjarmasin.
- Sugiyono. 2014. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Juntika, Nurihsan, achmad. 2010. *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: PT Refika Aditama.