

ABSTRAK

**UPAYA PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA
MELALUI LAYANAN BIMBINGAN PRIBADI SOSIAL KLASIKAL
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN TITIAN BALOK
(Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling pada Siswa Kelas III
SD Negeri Sruwohdukuh, Tahun Ajaran 2013/2014)**

Ristin Rahmawati
Universitas Sanata Dharma
2015

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa serta untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kepercayaan diri siswa melalui layanan bimbingan pribadi sosial klasikal dengan menggunakan media permainan titian balok pada siswa kelas III SD Negeri Sruwohdukuh, Tahun ajaran 2013/2014.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus dalam penelitian ini dilakukan dalam satu kali pertemuan. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Sruwohdukuh, Tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Data penelitian diperoleh melalui skala kepercayaan diri dan didukung oleh hasil observasi selama kegiatan bimbingan pribadi sosial berlangsung, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan pre-test dan post-test, dimana terdapat peningkatan skor item dan skor subjek pada setiap siklusnya. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat adanya peningkatan kepercayaan diri secara signifikan pada siswa kelas III SD Negeri Sruwohdukuh setelah mengikuti layanan bimbingan pribadi sosial klasikal dengan menggunakan media permainan titian balok. Hasil rata-rata skor subjek pada pra siklus adalah 66,42%. Pada siklus I rata-rata skor subjek meningkat menjadi 77,61%. Pada siklus II rata-rata skor subjek meningkat menjadi 88,80%. Dari hasil uji Wilcoxon juga menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan kepercayaan diri siswa kelas III SD Negeri Sruwohdukuh melalui layanan bimbingan pribadi sosial klasikal dengan menggunakan media permainan titian balok.

Kata kunci : kepercayaan diri, bimbingan pribadi sosial klasikal, permainan titian balok

ABSTRACT

**EFFORTS TO IMPROVE STUDENTS' SELF CONFIDENCE TROUGH
CLASSICAL SOCIAL PERSONAL GUIDANCE SERVICE USING
BALANCE BEAM GAME MEDIA
(Guidance and Counselling Action Research on the Third Grade Students
of SD Negeri Sruwohdukuh, Academic Year 2013/2014)**

Ristin Rahmawati
Sanata Dharma University
2015

The objective of this research to improve the students' self confidence and to identify the extent of students' self confidence through classical social personal guidance service using balance beam game media to the third grade students of SD Negeri Sruwohdukuh, academic year 2013/2014.

This research was an action research of guidance and counselling (PTBK) which had been done in two cycles. Each cycle in this research was done in one meeting. The subjects of the research were the 21 third grade students of SD Negeri Sruwohdukuh, academic year 2013/2014, which consisted of 14 male students and 7 female students. The data was obtained from the self-confidence scale sheet and was supported with the result of observation during the social personal guidance activities, interview, and documentation.

The results of the analysis indicated that there was a difference between pre-test and post-test, where there was an increase in the item score and the subject score in each cycle. It indicated that there was a significant improvement of self-confidence of the third grade students of SD Negeri Sruwohdukuh after getting the classical social personal guidance using balance beam games as the media. The mean subject score of the pre-test was 66.42%. In the first cycle, the mean of the subject score increased to 77.61 %. Meanwhile, in the second cycle, the mean of the subject score increased to 88.80%. According to Wilcoxon test, the H_0 was rejected. Thus, it can be concluded that there was a significant improvement of self-confidence among the third grade students of SD Negeri Sruwohdukuh through the classical social personal guidance using balance beam games as the media.

Keyword: self-confidence, classical social personal guidance, balance beam game