

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah merupakan tempat bagi para peserta didik untuk mendapatkan ilmu dan pendidikan yang bermanfaat serta berguna bagi kehidupan mereka di masa yang akan datang. Pendidikan formal seperti sekolah mempunyai struktur yang jelas dan memiliki kurikulum yang terstruktur dengan jelas pula. Sekolah menjadi suatu wadah yang diharapkan mampu membawa kemajuan dan perubahan ke arah yang lebih baik bagi para peserta didik di masa mendatang.

Sekolah merupakan pendidikan yang bersifat formal. Pendidikan bertujuan mendidik anak-anak bangsa di semua jenjang usia dari usia kanak-kanak sampai usia dewasa. Jenjang pendidikan yang ada di Indonesia antara lain yaitu Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Perguruan Tinggi (PT).

Dilihat dari segi usia, peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) umumnya berusia antara 12-15 tahun. Pada usia ini anak-anak bisa juga disebut sedang memasuki masa transisi yaitu antara masa kanak-kanak dan menjelang dewasa dan juga mulai mengalami masa-masa datangnya pubertas. Sejalan dengan pernyataan Santrock (2007:20) “masa remaja awal kurang lebih berlangsung dimasa sekolah menengah pertama atau sekolah menengah akhir dan perubahan pubertas terbesar terjadi di masa ini”.

Tahapan perkembangan menurut Hurlock (1980) yaitu :

“(1) Masa remaja awal (12-15 tahun) pada masa ini individu memulai meninggalkan peran sebagai individu yang unik dan tidak tergantung pada orang tua, (2) Masa remaja pertengahan (15-18 tahun) masa ini ditandai

Nining Susanti, 2014

Efektivitas teknik permainan dan teknik sosiodrama dalam meningkatkan kepercayaan peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan berkembangnya kemampuan berfikir yang baru, (3) Masa remaja akhir (19-22 tahun) masa ini ditandai oleh persiapan akhir untuk memasuki peran-peran orang dewasa”

Dapat dilihat dari pernyataan-pernyataan tersebut bahwa remaja pada umumnya berada dalam jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Remaja adalah tahap perkembangan transisi yang membawa individu dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, yang ditandai dengan perubahan fisik serta pemikiran-pemikiran dan hubungan sosial dengan teman yang luas. Menurut Santrock (2007:20) mengemukakan “masa remaja adalah periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa, yang melibatkan perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosioemosional”.

Pada umumnya seorang remaja tidak dapat dikatakan sebagai anak-anak, namun juga masih belum cukup matang untuk dapat dikatakan sebagai orang dewasa. Remaja sedang berada dalam proses mencari jalan hidup dan karakter yang paling sesuai. Remaja seringkali mencoba hal-hal yang baru yang terkadang tidak sesuai dengan pola pikir orang dewasa, sehingga menimbulkan kekhawatiran orangtuanya serta lingkungannya.

Pada masa remaja awal seseorang tidak akan terlepas dari perubahan fisik dan psikis pada setiap individu. Perubahan yang sangat jelas pada remaja awal ini adalah perubahan fisik, karena tubuhnya berkembang menjadi sangat cepat sehingga akan mencapai bentuk seperti orang dewasa. Remaja biasanya sangat memberi perhatian lebih terhadap kondisi fisiknya atau pun cara berpakaian karena remaja merasa ingin diperhatikan oleh lingkungan sekitarnya.

Ali, M, dkk (2009:10) menyebutkan bahwa “perkembangan masa remaja difokuskan pada upaya meninggalkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa”.

Nining Susanti, 2014

Efektivitas teknik permainan dan teknik sosiodrama dalam meningkatkan kepercayaan peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tugas perkembangan remaja pada masa sekolah yang berhubungan dengan kehidupan sosial menurut Hurlock (1980) adalah “mampu membina hubungan baik antara anggota kelompok yang berlainan jenis, mencapai kemandirian emosional, dan mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa”.

Untuk melaksanakan tugas perkembangan pada remaja diperlukan kepercayaan diri yang memadai. Dilihat dari sudut pandang perkembangan, pada usia remaja sangat rentan dengan rasa percaya diri yang dia miliki. Rasa percaya diri yang dimiliki remaja akan mempengaruhi pengembangan potensi yang dimilikinya apabila remaja tersebut memiliki rasa percaya diri yang rendah maka potensi yang ada didalam dirinya akan terhambat. Sebaliknya jika remaja memiliki kepercayaan diri yang tinggi maka potensi didalam diri remaja tersebut dapat tereksplorasi dengan baik.

Pada usia remaja perubahan fisik sangat berpengaruh pada kepercayaan diri. Karena usia remaja sudah menjalin pertemanan dengan lawan jenis dan sudah memikirkan penampilan. Rasa ketidakpuasan terhadap perkembangan tubuh yang dialami dalam penampilan fisik, juga dalam bidang akademik. Banyak sekali remaja di sekolah yang tidak merasa percaya diri atau malu ketika tampil di depan kelas dan takut atau ragu mengeluarkan pendapatnya. Hal ini menyebabkan remaja tidak mampu menunjukkan potensi yang dimilikinya secara optimal.

Begitu pentingnya penanganan masalah kepercayaan diri yang dihadapi remaja saat ini, maka perlu adanya upaya yang dilakukan. Upaya-upaya untuk meningkatkan kepercayaan diri ini harus menjadi tanggung jawab bersama, dari mulai remaja itu sendiri, pihak keluarga, sekolah dan masyarakat. Pihak sekolah memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan kepercayaan diri. Karena di sekolah, seorang peserta didik memiliki waktu dan kesempatan lebih banyak untuk bersosialisasi dan belajar tentang segala hal yang berkaitan dengan

Nining Susanti, 2014

Efektivitas teknik permainan dan teknik sosiodrama dalam meningkatkan kepercayaan peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kepercayaan diri agar dapat memahami dan mengamalkan dalam kehidupannya sehari-hari.

Kepercayaan diri harus dipupuk sejak dini dan harus mendapat perhatian yang tinggi, karena dengan kepercayaan diri peserta didik akan mampu meraih prestasi dengan baik khususnya di bidang akademik. Masalah kepercayaan diri yang dihadapi peserta didik menjadi masalah yang lebih serius apabila tidak ditangani dengan baik. Dengan kepercayaan diri yang rendah, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dalam lingkungan, tidak terpenuhinya tugas perkembangan dan akan sulit dalam mencapai prestasi.

Kepercayaan diri adalah perasaan yakin terhadap kemampuan diri sendiri bahwa dirinya mampu menyelesaikan atau mengatasi setiap masalah yang dihadapi serta yakin akan kemampuan dirinya dalam mencapai tujuan. Menurut Perry (2005:7), “kepercayaan diri berarti merasa positif tentang apa yang bisa Anda lakukan dan tidak mengkhawatirkan apa yang tidak bisa Anda lakukan, tapi memiliki kemauan belajar”. Kepercayaan diri adalah alat untuk memperlancar hubungan antara sosial, minat dan bakat.

Kurang sesuainya pola asuh orang tua yang terbentuk pada masa kecil menjadi faktor kurangnya percaya diri pada remaja. Bila pada masa kanak-kanak kurang menerima ekspresi kasih sayang dari orang terdekatnya terutama orang tua, jarang mendapat pujian melainkan lebih sering dikritik, mendapat celaan atau mendapat perlakuan kasar, maka ketika remaja anak tersebut akan mengalami kepercayaan diri yang rendah. Berdeda dengan anak yang semasa kecil menerima perhatian yang lebih dari orang tuanya, ketika dewasa akan memiliki kepercayaan diri yang tinggi.

Dalam diri individu kepercayaan diri perlu ditingkatkan, karena dengan percaya diri seseorang akan mengenal dirinya serta mengenal potensi yang dimilikinya. Seseorang yang tidak memiliki kepercayaan diri, ia tidak dapat

Nining Susanti, 2014

Efektivitas teknik permainan dan teknik sosiodrama dalam meningkatkan kepercayaan peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bersosialisasi dengan orang lain dan akan sulit menentukan minat serta bakat yang akan ditentukan. Kepercayaan diri yang rendah salah satunya karena individu tidak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan atau individu yang kurang memiliki kemampuan dan keterampilan dalam berinteraksi dengan orang lain, sehingga banyak sekali orang-orang yang tidak mempunyai banyak teman. Menurut Darajat (1982) bahwa

“kepercayaan diri yang rendah ini dapat mengakibatkan rasa pesimis, apatis, menarik diri dalam pergaulan, tidak berani mengemukakan ide atau perasaannya, serta tidak berani bertindak ataupun mengambil inisiatif, dengan demikian kurangnya kepercayaan diri dapat menyebabkan potensi manusia tidak dapat berkembang secara optimal”.

Dalam artikel yang dimuat dalam blog Problem Perilaku Anak (2011), “masalah kepercayaan diri adalah masalah yang paling sering mengganggu pada masa remaja”. Remaja yang mempunyai masalah kepercayaan diri mudah merasa tidak puas dengan keadaan diri mereka, dan tanpa sadar mereka terlalu peka terhadap komentar orang lain meskipun komentar tersebut tidak ditujukan kepada mereka. Masalah kepercayaan diri merupakan masalah yang wajar dialami saat melalui masa remaja, tetapi ada baiknya jika orangtua melakukan upaya-upaya untuk membantu anak mendapatkan kembali kepercayaan dirinya.

Dalam upaya meningkatkan kepercayaan diri pada remaja, perlu adanya teknik untuk mengembangkan kepercayaan diri. Ada beberapa teknik yang dapat dilakukan untuk membantu peserta didik dalam menangani permasalahan kurangnya kepercayaan diri. Teknik yang akan digunakan adalah bimbingan kelompok. Dalam teknik bimbingan kelompok ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Teknik yang dimaksud adalah melakukan teknik bimbingan kelompok dengan teknik permainan dan teknik sosiodrama.

Nining Susanti, 2014

Efektivitas teknik permainan dan teknik sosiodrama dalam meningkatkan kepercayaan peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Teknik yang dirasakan tepat untuk mengatasi permasalahan pribadi-sosial peserta didik di sekolah adalah teknik permainan. Penelitian Kurniati dilakukan tahun 2006 (Priyono, 2011) “membuktikan penggunaan permainan kelompok dalam bimbingan dapat mengembangkan kemampuan penyesuaian diri pribadi-sosial”.

Teknik permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan permainan kelompok dimana peserta atau peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk memainkan suatu permainan yang dapat meluapkan dan mengekspresikan diri para peserta. Permainan dapat diklasifikasikan menjadi beberapa macam permainan.

Rusmana (2009:14) menyebutkan bahwa ada tiga jenis permainan, yaitu:

“(1) permainan keterampilan fisik, yang di dalam nya hasil ditentukan oleh kemampuan-kemampuan gerak pemain, (2) *game* strategi yang didalamnya keterampilan kognitif menentukan pemenang, (3) *game* untung-untungan yang di dalamnya hasil permainan tersebut acak dan tidak sengaja”.

Schaefer dan Reid (Rusmana, 2009:16) mengidentifikasi empat kategori *game*:

“(1) *game* komunikasi, biasanya tidak menekankan kompetisi untuk mendorong ekspresi diri, (2) *game* pemecahan masalah, merupakan aktivitas yang sangat terstruktur yang memberi kesempatan untuk mendiskusikan permasalahan spesifik beserta solusi praktisnya, (3) *game* peningkatan ego, menantang para pemain untuk menunjukkan penampilan pada satu sama lain, (4) *game* sosialisasi, pada umumnya digunakan dalam terapi kelompok dan dicocokkan pada praktik interaksi sosial dan peningkatan sensitivitas/kepekaan pada dinamika yang melandasi wacana sosial”.

Menurut Serok & Blum (Suwarjo & Eliasa, 2011:4) “Permainan atau *Games* bersifat sosial, melibatkan proses belajar, mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri dan kontrol emosional dan adopsi peran-peran pemimpin dengan pengikut yang kesemuanya merupakan komponen penting dari

Nining Susanti, 2014

Efektivitas teknik permainan dan teknik sosiodrama dalam meningkatkan kepercayaan peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sosialisasi”. Penelitian dari Kadek Suhardita (2011) dengan judul Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Percaya Diri Peserta didik (Penelitian Quasi Eksperimen pada Sekolah Menengah Atas Laboratorium (Percontohan) UPI Bandung Tahun Ajaran 2010/2011). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan percaya diri peserta didik setelah diberikan intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok.

Berdasarkan penelitian Iis Kukuh Prasetyo (2013) Dengan Judul Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Melalui Teknik Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Peserta didik Kelas VIII Di SMP N 3 Manisrenggo. Hasil menunjukkan bahwa adanya peningkatan skala kepercayaan diri pada peserta didik setelah dilakukannya permainan *role playing* atau bermain peran tersebut.

Sosiodrama merupakan teknik yang melibatkan sekelompok peserta didik untuk memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam naskah cerita kemudian menampilkannya di depan kelas. Teknik sosiodrama ini dapat membuat peserta didik untuk menampilkan karakter apa yang mereka dapat di depan teman-temannya serta dapat melatih kepercayaan diri mereka. “Tujuan penting dari sosiodrama adalah wawasan yang lebih besar dan pemahaman tentang hubungan manusia, yang lebih lengkap dan ekspresi yang tepat dari emosi, dan eksperimen dengan perilaku atau sikap baru dalam lingkungan yang saling mendukung” (Propper, 2008).

Monica Zuretti (Kellerman, 2005:45) menceritakan kisah sosiodrama yang terjadi di Amerika:

“Bertahun-tahun yang lalu, Moreno memiliki panggung di New York di mana orang bisa datang dari jalan dan berpartisipasi dalam sesi psikodrama terbuka. Suatu malam, seorang wanita muda muncul di panggung dan disajikan kesulitannya. Dia baru saja melahirkan seorang anak yang cantik, tapi dia sangat terpukul, karena anak berkulit hitam, dan keluarganya tidak menerimanya. Dia telah jatuh cinta dengan seorang pria

Nining Susanti, 2014

Efektivitas teknik permainan dan teknik sosiodrama dalam meningkatkan kepercayaan peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kulit hitam dan mereka telah menikah. Pada saat itu, pernikahan antar-ras adalah bagian yang tidak dapat diterima dan besar masyarakat akan menolak pasangan dan anak-anak mereka juga. Ketika sesi berlangsung dan wanita tersebut berbagi keprihatinannya untuk masa depan anaknya, seorang wanita dari penonton muncul. Secara kebetulan, dia adalah saudara protagonisnya dan telah mendengar dia berteriak minta tolong. Dalam sebuah adegan bergerak, dia merangkul ibu yang terpukul itu dan meyakinkannya bahwa ia akan mendukung mereka berdua”.

“*The true subject of a sociodrama is the group*”. (Moreno, 1953:88). Felix Kellerman (2007:17) menyatakan bahwa “sosiodrama adalah pengalaman kelompok sebagai suatu prosedur untuk eksplorasi sosial dan transformasi konflik antar kelompok”. Moreno (1942) menyebutkan bahwa “*sociodrama was developed as a deep action method for dealing with intergroup relations and collective ideologies*”. Dengan demikian teknik sosiodrama tepat apabila digunakan sebagai suatu teknik untuk mengatasi masalah kepercayaan diri pada peserta didik yang diselesaikan melalui bimbingan kelompok.

Pada studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMP Langlangbuana 2 Bandung dengan judul Perbandingan Keefektivan antara Teknik Permainan dan Teknik Sosiodrama untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta didik, didapatkan informasi dari Guru Bimbingan dan Konseling mengenai anak yang memiliki rasa percaya diri rendah. Di tahun awal penerimaan peserta didik baru, hampir pada tiap kelas terdapat peserta didik yang memiliki rasa percaya diri rendah. Rata-rata tiap kelas terdapat lebih dari 20% yang memiliki kepercayaan diri rendah. Guru Bimbingan dan Konseling di SMP Langlangbuana 2 Bandung mengatakan pada umumnya anak yang memiliki kepercayaan diri rendah berada pada peserta didik tingkat awal atau pada peserta didik kelas VII, dengan alasan pada peserta didik jenjang tersebut mereka dihadapkan pada kondisi yang baru serta teman-teman yang baru pula.

Nining Susanti, 2014

Efektivitas teknik permainan dan teknik sosiodrama dalam meningkatkan kepercayaan peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Peran bimbingan dan konseling sangat penting dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan kepercayaan dirinya karena pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah bertujuan agar peserta didik dapat menemukan pribadi, mengenal lingkungan sosial, dan merencanakan karir atau masa depan. Bimbingan dan konseling sangat berperan aktif dalam membantu peserta didiknya untuk mencapai potensi yang dimilikinya secara optimal. Kurangnya percaya diri akan membuat peserta didik tidak akan berkembang secara optimal, oleh karenanya guru bimbingan dan konseling dapat membantu peserta didik mencapai perkembangan potensi yang optimal dalam pribadi-sosial untuk menerapkan perkembangan diri yang lebih baik. Proses bimbingan dan konseling di sekolah pun sangat berpengaruh pada individu karena pemberian bantuan dari guru bimbingan dan konseling ini pun mampu membuat peserta didik memahami dirinya dan mampu mengarahkan dirinya untuk bertindak wajar sesuai dengan aturan yang ada di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti merasa bahwa perlu adanya pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan kepercayaan diri pada peserta didik. Jadi, peneliti tertarik untuk mengetahui perbandingan dengan dua teknik dalam teknik bimbingan kelompok yaitu teknik permainan dan teknik sosiodrama dengan judul **“Perbandingan Keefektivan antara Teknik Permainan dan Teknik Sosiodrama dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta didik (Pra-Eksperimen Terhadap Peserta didik Kelas VII SMP Langlangbuana 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)”**.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Masalah remaja saat ini salah satunya adalah masalah kepercayaan diri. Memiliki rasa percaya diri sangatlah penting, dengan rasa percaya diri yang

Nining Susanti, 2014

Efektivitas teknik permainan dan teknik sosiodrama dalam meningkatkan kepercayaan peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tinggi, seseorang bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya secara optimal.

Kepercayaan diri yang rendah sering kali menghambat potensi yang ada dalam diri individu. Rasa percaya diri yang rendah jika tidak ditangani dapat mengakibatkan seseorang dapat menarik diri dari lingkungan, menjadi pesimis, serta tidak berani bertindak dan mengemukakan pendapatnya. Kepercayaan diri dalam bersosialisasi menjadi kurang dikarenakan adanya ketidakmampuan diri untuk dapat berinteraksi dengan orang lain secara baik. Jika seseorang mengerti bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain maka kepercayaan diri pun akan tumbuh.

Peserta didik SMP merupakan masa transisi dari masa anak ke masa dewasa. Pada masa ini setiap anak dapat dipengaruhi oleh teman sebayanya. Tidak jarang ada pula anak yang merasa minder karena kekurangan yang ada dalam dirinya. Pada masa remaja ini kepercayaan pun masih labil. Ada remaja yang terlihat memiliki kepercayaan diri sehingga dia dapat mengurangi masalah-masalah kehidupannya tanpa merasa cemas tetapi ada pula remaja yang merasa cemas dan kurang percaya diri.

Pertumbuhan yang cepat sering menimbulkan permasalahan bagi remaja, khususnya peserta didik SMP. Permasalahan yang muncul bisa disebabkan karena kondisi fisik yang tidak sesuai dengan bentuk fisik yang diinginkan. Keadaan tersebut dapat berdampak terhadap rasa tidak puas dan kurangnya percaya diri.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran tingkat kepercayaan diri peserta didik SMP Langlangbuana 2 Bandung kelas VII tahun ajaran 2013/2014?

Nining Susanti, 2014

Efektivitas teknik permainan dan teknik sosiodrama dalam meningkatkan kepercayaan peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Apakah terjadi peningkatan kepercayaan diri peserta didik dengan menggunakan teknik permainan dan teknik sosiodrama SMP Langlangbuana 2 Bandung kelas VII tahun ajaran 2013/2014?
3. Teknik mana secara empirik yang lebih efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik SMP Langlangbuana 2 Bandung kelas VII tahun ajaran 2013/2014?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Dalam penelitian ini ditetapkan tujuan secara umum dan khusus. Secara umum tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah mengembangkan permainan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

Sedangkan tujuan secara khusus dalam penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui gambaran tingkat kepercayaan diri pada peserta didik SMP Langlangbuana 2 Bandung kelas VII tahun ajaran 2013/2014.
- b. Mengetahui peningkatan kepercayaan diri peserta didik dengan menggunakan teknik permainan dan teknik sosiodrama SMP Langlangbuana 2 Bandung kelas VII tahun ajaran 2013/2014.
- c. Mengetahui keefektivan antara teknik permainan dan teknik sosiodrama dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik SMP Langlangbuana 2 Bandung kelas VII tahun ajaran 2013/2014.

2. Manfaat

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan bagi semua kalangan tentang kepercayaan diri pada peserta didik.

Nining Susanti, 2014

Efektivitas teknik permainan dan teknik sosiodrama dalam meningkatkan kepercayaan peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Konselor

Konselor diharapkan dapat mengaplikasikan hasil dari penelitian ini sebagai salah satu permainan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

2) Bagi Pihak Sekolah

Sebagai masukan sejauh mana tingkatan kepercayaan diri pada peserta didik.

3) Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh positif kepada peserta didik agar dapat mempunyai sifat percaya diri yang tinggi.

4) Bagi Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Sebagai masukan bagi pengembangan mata kuliah yang terkait dengan pribadi-sosial.

D. Asumsi

1. Kepercayaan diri yaitu suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek yang dimilikinya sehingga keyakinan tersebut membuat merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan di dalam hidupnya (Hakim, 2002:6).
2. Kepercayaan diri bilatidak ditangani sedini mungkin maka akan menjadi semakin parah dan menghambat tahapan perkembangan berikutnya, baik pada masa remaja, dewasa maupun orang tua (Hakim, 2002:46).
3. Bimbingan kelompok menggunakan situasi kelompok sebagai media untuk memberikan layanan bantuan kepada individu (Rusmana, 2009:13).

Nining Susanti, 2014

Efektivitas teknik permainan dan teknik sosiodrama dalam meningkatkan kepercayaan peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Dalam prakteknya bimbingan kelompok dapat dilakukan melalui berbagai teknik seperti diskusi, simulasi, latihan, karyawisata, *homeroom* program. (Rusmana, 2009:14).
5. *Games* bersifat sosial, melibatkan proses belajar, mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri dan kontrol emosional dan adopsi peran-peran pemimpin dengan pengikut yang kesemuanya merupakan komponen penting dari sosialisasi (Serok & Blum dalam Suwarjo & Eliasa, 2011:4).
6. Sosiodrama merupakan teknik spontan bermain dan mengeksplorasi aspek kehidupan kita melalui tindakan nyata. Tujuan penting dari sosiodrama adalah wawasan yang lebih besar dan pemahaman tentang hubungan manusia, yang lebih lengkap dan ekspresi yang tepat dari emosi, dan eksperimen dengan perilaku atau sikap baru dalam lingkungan yang saling mendukung (Propper, 2008).
7. Sosiodrama adalah pengalaman kelompok sebagai suatu prosedur untuk eksplorasi sosial dan transformasi konflik antar kelompok (Kellerman, 2007:17).

E. Sistematika Skripsi

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bab I. Pendahuluan.

Nining Susanti, 2014

Efektivitas teknik permainan dan teknik sosiodrama dalam meningkatkan kepercayaan peserta didik

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Yang terdiri dari latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, definisi operasional variabel, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

2. Bab II. Kajian Pustaka atau Kerangka Teoretis.

Yang terdiri dari teori-teori yang melandaskan penyusunan skripsi mengenai konsep remaja, kepercayaan diri dan teknik permainan serta teknik sosiodrama.

3. Bab III. Teknik Penelitian.

Yang terdiri dari pendekatan, teknik, instrumen pengumpulan data, populasi dan sampel, teknik analisis data.

4. Bab IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan.

Meliputi pemaparan mengenai hasil penelitian berdasarkan aspek dan sub aspek dalam kepercayaan diri peserta didik.

5. Bab V. Kesimpulan dan Rekomendasi.