



**EFEKTIFITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK  
PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN  
DIRI ANAK DI TK KARTIKA 1-69 MUARO SIJUNJUNG**

**TESIS**

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Magister (S-2)  
Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*

**Oleh:**

**ERNIWATI, S.Pd**  
**NIM : 1902052010**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM  
PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
BATANGHARI  
2021**

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eriwati, S.Pd  
NIM : 1902052010  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang berjudul "EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK DI TK KARTIKA 1-69 MUARO SLUNJUNG" adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Datasungkar, Agustus 2021  
Saya yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow rectangular stamp. The stamp contains the text '100000' and 'MILLI'.

Eriwati, S.Pd  
NIM. 1902052010

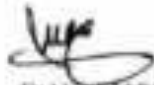
# PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing proposal tesis atas nama Eriwati, NIM: 1902052010, Judul proposal tesis EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK TK DI TK KARTIKA 1-69 MEJARD SURUNG memandangi bahwa proposal tesis yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan melakukan Monografi.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan sepenuhnya.

Pembimbing I,



Dr. M. M. M. P. K. K. K.

NIP. 196206101965031002

Harau, Agustus 2021

Pembimbing II,




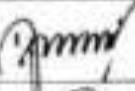
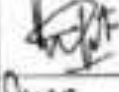
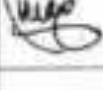

Dr. D. S. Ag. M. P.

NIP. 197502012005011007

### PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tesis atas nama Ernawati, NIM: 1902052010, Judul: **EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK DI TK KARTIKA 1-09 MUARO SJUNJUNG**, telah diuji dalam Ujian Munaqasyah Program Pascasarjana IAIN Batangkar yang dilaksanakan tanggal 14 Agustus 2021.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana.

No.	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam TIM	Tanggal Persetujuan	Tanda Tangan
1.	Dr. Silvianetri, M.Pd., Koms NIP 197112262002122003	Ketua Sidang	20/8 - 2021	
2.	Dr. Iman, S.Ag., M.Pd. NIP 197102012006041016	Penguji Utama I	20/8 - 2021	
3.	Dr. Wahidah Fitriani, S.Psi., M.A. NIP 197909162003122003	Penguji Utama II	20/8 - 2021	
4.	Dr. Masril, M.Pd., Koms NIP 196206101993031002	Pembimbing I / Penguji I	20/8 - 21	
5.	Dr. Dairil, S.Ag., M.Pd. NIP 197502012005011007	Pembimbing II / Penguji II	20/8 21	

Batangkar, Agustus 2021  
Mengetahui  
Direktur Program Pascasarjana  
IAIN Batangkar,



Dr. Suswati/Hendriani, M.Pd., M.Pd.  
NIP 196609141992052003

## ABSTRAK

**Erniwati. 2021. NIM: 1902052010, judul Tesis: “EFEKTIFITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK DI TK KARTIKA 1-69 MUARO SIJUNJUNG”.** Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Pokok permasalahan dalam tesis ini adalah “Bagaimana efektifitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan terhadap tingkat kepercayaan diri anak di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung“. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan terhadap tingkat kepercayaan diri anak di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung.

Pada penelitian ini akan menggunakan metode penelitian eksperimen, dengan menilai efektifitas dari bimbingan kelompok dengan teknik permainan terhadap tingkat kepercayaan diri anak di TK Kartika 1-69 Muaro. Metode eksperimen yang dilakukan menggunakan subjek tunggal atau *Single Subject Research (SSR)*. Subjek tunggal yang digunakan adalah tingkat kepercayaan diri anak, yang dilakukan dengan cara mengobservasi dari perubahan tingkah laku anak. Proses yang dilakukan dalam penelitian yaitu melakukan penskorng baik untuk baseline (A) maupun untuk melihat hasil setelah triatmen/intervensi (B). Kemudian data hasil skoring selanjutnya ditampilkan dalam grafik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan tehnik permainan memberikan pengaruh yang baik dalam meningkatkan kepercayaan diri anak. Hal ini dapat dilihat pada grafik kelima orang anak yang dijadikan sampel dan dilakukan observasi pada kondisi baseline (A) dan Intervensi (B), menunjukkan bahwa terjadi perubahan arah pada kedua kondisi tersebut yang menunjukkan pengaruh dari suatu intervensi yang dilakukan, sehingga dengan demikian dapat diartikan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri anak di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung.

**Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Kepercayaan Diri, Teknik Permainan**

## **ABSTRACT**

**Erniwati. 2021. NIM: 1902052010, Thesis Title: "EFFECTIVENESS OF GROUP GUIDANCE WITH GAME TECHNIQUES TO INCREASE CHILDREN'S CONFIDENCE IN TK KARTIKA 1-69 MUARO SIJUNJUNG".** Postgraduate Program of the State Islamic Institute (IAIN) Batusangkar. The main problem in this thesis is "How is the effectiveness of group guidance with game techniques on the level of self-confidence of children in TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung". The purpose of this study was to determine the effectiveness of group guidance with game techniques on the level of self-confidence of children in TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung.

*This study will use experimental research methods, by assessing the effectiveness of group guidance with game techniques on the level of self-confidence of children in TK Kartika 1-69 Muaro. The experimental method was carried out using a single subject or Single Subject Research (SSR). The single subject used is the child's level of confidence, which is done by observing the changes in the child's behavior. The process carried out in the research is to do a good scoring for the baseline (A) and to see the results after the treatment/intervention (B). Then the scoring result data is then displayed in a graph.*

*The results showed that group guidance with game techniques gave a good influence in increasing children's self-confidence. This can be seen in the graph of the five children who were sampled and observed in the baseline (A) and Intervention (B) conditions, indicating that there was a change in direction in the two conditions indicating the effect of an intervention carried out, so that it can be interpreted that group guidance with game techniques is effective in increasing children's confidence in TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung.*

**Keywords:** Group Guidance, Confidence, Game Techniques

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis telah dapat menyelesaikan tesis dengan judul **“EFEKTIFITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK DI TK KARTIKA 1-69 MUARO SIJUNJUNG”** guna meraih gelar S.2 Magister Pendidikan (M.Pd) Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI). Program Pascasarjana IAIN Batusangkar.

Shalawat beserta salam selalu tercurahkan pada junjungan umat, pelita dikala malam dan pelipur lara dikala duka, yaitu Nabi Muhammad, SAW. *Allahumma Shalli ‘Ala Muhammad, wa ‘ala Ali Muhammad* penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak, baik bantuan yang berbentuk moril maupun materil dalam menyelesaikan tesis ini.

Terimakasih banyak penulis ucapkan kepada orang tua penulis, Ibunda tercinta yang berkat kerja keras dan pengorbanan beliau penulis bisa seperti sekarang ini . Ucapan terimakasih kepada suami tercinta dan anak anak tersayang yang telah memberikan dukungan moril dan materil kepada penulis dan juga karib kerabat penulis yang selalu memberikan motivasi dan do’a kepada penulis.

Ucapan terimakasih kepada Rektor IAIN Batusangkar Bapak **Dr. Marjoni Imamora, M.Sc**, Direktur Pascasarjana ibu **Dr. Suswati Hendriani, M.Pd., M.Pd**, Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI) ibu **Dr. Wahidah Fitriani, S.Psi., M.A**, dosen pembimbing tesis Bapak **Dr.Masril,M.Pd,Kons**, dan Bapak **Dr, Dasril, S.Ag, M.Pd**, yang telah membimbing dan mengarahkan penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan tesis ini dengan baik,

Ucapan terimakasih kepada seluruh dosen IAIN Batusangkar teristimewa kepada dosen-dosen Pascasarjana yang selalu memberikan bantuan dan semangat dan telah memberikan ilmu dan membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan tesis ini, ucapan terimakasih kepada kepala pustaka dan staf yang sudah membantu penulis dalam memfasilitasi berupa buku-buku sumber untuk menyelesaikan tesis ini beserta selingkup *civitas* akademikan IAIN Batusangkar.

Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada Kepala Sekolah TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung dan guru kelas B2 bapak **Sapriadi** telah memberikan izin

kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan menyelesaikan penelitian yang penulis laksanakan.

Terimakasih juga kepada seluruh sahabat seperjuangan selama kuliah S.2 Bapak, Ibuk, anak anak ibu ,yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu. Motivasi dan do'a yang telah sahabat berikan membantu penulis untuk menyelesaikan penulisan tesis ini dengan baik. Ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu memberikan motivasi dan do'a kepada penulis selama ini hingga penulis bisa menyelesaikan pendidikan S.2.

Penulis yakin dan percaya bahwa penulisan tesis ini masih banyak kekurangan dan kejanggalan baik dari segi penulisan maupun dari segi informasi dan observasi yang penulis lakukan. Penulis sangat mengharapkan kepada semua untuk dapat memberikan kritikan dan saran yang bersifat membangun guna kesempurnaan tesis ini. Akhir kata penulis mendo'akan semoga bantuan, arahan, maupun bimbingan menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT dan dibalas dengan pahala yang berlipat ganda.

Aamin Ya Rabbal'alamin...

Batusangakar, Agustus 2021

Penulis,

**Erniwati, S.Pd**

**NIM. 1902052010**

## PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

### A. Konsonan

Huruf Arab	Huruf latin	Keterangan	Huruf Arab	Huruf latin	Keterangan
ا		tidak dilambangkan	ض	<u>d</u>	de dengan garis di bawah
ب	b	be	ط	<u>t</u>	te dengan garis di bawah
ت	t	te	ظ	<u>z</u>	zet dengan garis di bawah
ث	ts	te dan es	ع	`	Koma terbalik di atas hadap kanan
ج	j	je	غ	gh	ge dan ha
ح	<u>h</u>	h dengan garis bawah	ف	f	ef
خ	kh	ka dan ha	ق	q	ki
د	d	de	ك	k	ka
ذ	dz	de dan zet	ل	l	el
ر	r	er	م	m	em
ز	z	zet	ن	n	en
س	s	es	و	w	we
ش	sy	es dan ye	ه	h	ha
ص	<u>s</u>	es dengan garis di bawah	ء	'	Apostrof
			ي	ye	ye

### B. Vokal Panjang

Tanda vokal arab	Tanda vokal latin	keterangan
اَ	â	a dengan topi di atas
اِ	î	i dengan topi di atas
اُ	û	u dengan topi di atas

### C. Syaddah

Syaddah dilambangkan dengan kosonan ganda, dhammah, dan dalam bahasa Arab dengan ( ّ ).

### D. Kata Sandang

Kata sandang (*al*) ditulis dengan huruf kecil, seperti bacaan *al-mudarris*, kecuali jika terletak pada: 1). Permulaan kalimat, seperti: “*Al-‘Arabiyah...*”, 2). Awal nama diri, seperti: “*Al-Bayhaqi.....*”, dan 3). Judul buku, seperti: *Al-Kailany*.

### E. Ta’ Marbûtah

Setiap *ta marbûtah* ditulis dengan /h/, jika kata tersebut berdiri sendiri, seperti: *al-ma’rifah*. Hal yang sama juga berlaku jika *ta marbûtah* diikuti oleh kata sifat, seperti: *al-jumlah al-muta’addidah* dan *ta marbûtah* pada dua kata yang bacaannya terpisah, seperti: *Nazariyyah al-Wahdah*

### F. Daftar Singkatan

DLA : *Durûs al-Lughah al-‘Arabiyah*

Cet : Cetak  
Ed : *Editor*  
h. : Halaman  
t.p : Tanpa Penerbit  
t.th : Tanpa Tahun

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b>	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TESIS</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A.Latar Belakang Masalah .....	1
B.Identifikasi Masalah .....	6
C.Batasan Masalah .....	6
D.Rumusan Masalah .....	6
E.Tujuan Penelitian .....	6
F.Manfaat dan Luaran Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
A.Landasan Konsep dan Teori .....	8
1. Kepercayaan Diri .....	8
a. Pengertian Kepercayaan Diri .....	8
b. Faktor-faktor Kepercayaan Diri .....	9
c. Indikator Kepercayaan Diri.....	10
d. Meningkatkan Kepercayaan Diri .....	12
2. Bimbingan Kelompok dengan Tehnik Permainan.....	12
a. Pengertian Bimbingan Kelompok dengan teknik permainan .....	12
b. Prosedur Bimbingan Kelompok.....	14
c. Teknik Dalam Bimbingan Kelompok.....	15
d. Tujuan Bimbingan Kelompok.....	16
e. Tahapan Bimbingan Kelompok dengan tehnik permainan.....	17
f. Hubungan Teknik Permainan Dengan Kepercayaan Diri.....	20
B.Kajian Penelitian yang Relevan.....	23

C.Kerangka Berfikir .....	25
D.Hipotesis.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A.Jenis Penelitian.....	27
B.Tempat dan Waktu Penelitian .....	34
C.Populasi dan Sampel .....	35
D.Variabel Penelitian .....	36
E.Definisi Operasional .....	37
F.Teknik Pengumpulan Data.....	37
G.Pengembangan Instrumen Skala kepercayaan diri.....	39
H.Analisa data .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
A.Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	47
1. Deskripsi Data Hasil Baseline / Intervensi .....	47
2. Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Terhadap Tingkat Kepercayaan Diri Anak TK Kartika 1-69 Muaro .....	54
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>56</b>
A.Kesimpulan .....	56
B.Saran .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	25
Gambar 3.1 Prosedur dasar Desain A-B .....	32
Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian .....	49

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Gambaran Kepercayaan Diri An. AF .....	53
Grafik 4.1 Gambaran Kepercayaan Diri An. RO.....	54
Grafik 4.1 Gambaran Kepercayaan Diri An. A .....	55
Grafik 4.1 Gambaran Kepercayaan Diri An. GA.....	56
Grafik 4.1 Gambaran Kepercayaan Diri An. NS .....	57

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkat Perkembangan Bermain.....	15
Tabel 3.1 Skor Jawaban Linker .....	33
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Kepercayaan Diri.....	36
Tabel 4.1 Data Baseline Skala tingkat Kepercayaan Diri Anak TK Kartika1-69 Muaro Sijunjung .....	47
Tabel 4.2 Data Intervensi Skala tingkat Kepercayaan Diri Anak TK Kartika1-69 Muaro Sijunjung .....	53

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran 1** Pedoman Observasi Skala Tingkat Kepercayaan Diri

**Lampiran 2** Hasil Data Baseline

**Lampiran 3** Hasil Data Intervensi

**Lampiran 4** Lembar Validasi Skala Tingkat Kepercayaan Diri

**Lampiran 5** Surat Permohonan Seminar Proposal

**Lampiran 6** Daftar Perbaikan Setelah Seminar Proposal

**Lampiran 7** Surat Izin Penelitian dan Rekomendasi Penelitian

**Lampiran 8** Surat Tugas

**Lampiran 9** Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) Bimbingan Kelompok

**Lampiran 10** Dokumentasi Permainan Anak di Sekolah

**Lampiran 11** Lembar Persetujuan Dosen

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pengalaman pertama anak masuk dunia pendidikan akan mencerminkan bagaimana karir pendidikannya kelak. Anak-anak merupakan tunas muda bagi suatu bangsa, dari tunas inilah akan lahir penerus bangsa dimasa depan pembentukan karakter anak sedini mungkin akan menunjang kemajuan bangsa nanti. Berbicara tentang anak usia dini memiliki arti yang berbeda-beda bagi setiap orang. Tetapi pemahaman sekilas anak usia dini sering disebutkan sebagai replika mini dari manusia dewasa yang belum bisa mandiri dalam berbagai aspek. Pemahaman kompleks tentang konsep anak usia dini yaitu manusia yang berukuran kecil dan belum bisa mandiri, tetapi memiliki potensi yang belum berkembang (Priyanto,2014).

Masa anak usia dini atau yang tergolong kepada anak prasekolah merupakan tahapan yang penting dalam kehidupan manusia, kerana pada tahap perkembangan ini pertumbuhan dan perkembangan anak akan berlangsung dengan pesat dan singkat (Yamin & Sanan, 2013). Saking pentingnya tahap ini pemerintah mendirikan TK sebagai lembaga yang akan memfasilitasi dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Di TK itu sendiri anak akan mempelajari berbagai hal dasar guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak kearah yang lebih baik, melalui kegiatan bermain, menggambar, membentuk dan mengenal hal-hal tentang kehidupan. Namun dalam perjalanan itu semua sering ditemukan berbagai hambatan dan tantangan. Hambatan yang sering dijumpai dan bersumber dari anak itu sendiri adalah anak yang enggan bersosialisai dengan teman sekolahnya dan memiliki ketakutan yang berlebihan jika ditinggal oleh ibunya, sehingga anak tidak berani dalam memasuki lingkungan baru yang berguna untuk perkembangannya (Riana,2016).

Pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada anak sering kali tidak selalu sebanding. Jika anak mampu dan bisa melakukan tugas perkembangannya sesuai dengan tahapan perkembangannya, maka akan

memudahkannya untuk memasuki tahapan itu sendiri. Tugas perkembangan anak pada usia 0-6 tahun memiliki tugas yang komplis. Karena pada tahap ini anak akan mempelajari hal-hal dasar dalam membantu kehidupannya dalam menjalankan kehidupan seperti berjalan, makan, minum, berbicara. Pada tahap berikutnya anak akan belajar tentang toilet training atau cara buang air kecil atau besar dan belajar tentang perbedaan jenis kelamin. Pada tahap lebih lanjut anak akan belajar tentang sosial dan emosional yang lebih sederhana seperti mengenal lingkungan dan mengenal hubungan secara emosional dengan keluarga. Sehingga pada tahap akhir anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya dan mampu beradaptasi dengan lingkungan baru (Riana, 2016). Dari pemaparan diatas dapat dilihat salah satu aspek yang diperhitungkan pada tahap ini yaitu kepercayaan diri, oleh sebab itu kepercayaan diri harus dibina dalam usia yang sedini mungkin.

Kepercayaan diri merupakan sikap yang ada dalam diri setiap orang, tetapi banyak orang yang tidak dapat menunjukannya. Kepercayaan diri bagi anak adalah sikap dasar yang harus dimilikinya dalam mengoptimalkan perkembangan terutama dalam bidang sosial emosional. Anak yang memiliki kepercayaan diri sejak dini akan lebih antusias dalam mengenal sesuatu, akan belajar lebih giat dan bisa memotivasi diri sendiri sehingga pantang menyerah (Imro'atun,2017). Maka dari itu adanya kepercayaan diri akan menentukan kesuksesan anak dalam meraih cita-cita dimasa depan.

Sesuai dengan ayat dalam Al-Quran:

إِنَّ الَّذِينَ قَالُوا رَبُّنَا اللَّهُ ثُمَّ اسْتَقَامُوا تَتَنَزَّلُ عَلَيْهِمُ الْمَلَائِكَةُ أَلَّا تَخَافُوا وَلَا تَحْزَنُوا  
وَأَبْشِرُوا بِالْجَنَّةِ الَّتِي كُنتُمْ تُوعَدُونَ

Artinya: Sesungguhnya orang-orang yang mengatakan: "Tuhan kami ialah Allah"kemudian mereka meneguhkan pendirian mereka,maka malaikat akan turun kepada mereka (dengan mengatakan): Janganlah kamu merasa takut dan janganlah kamu merasa sedih; dan bergembiralah kamu dengan (memperoleh) surga yang telah dijanjikan Allah kepadamu"(Fusshilat: 30).

Dari ayat di atas nampak bahwa orang yang memiliki kepercayaan diri dalam al-Qur'an di sebut sebagai orang yang tidak takut dan sedih serta mengalami kegelisahan adalah orang-orang yang beriman dan orang-orang yang

*istiqomah*. Banyak ayat-ayat lain yang menggambarkan tentang keistimewaan kedudukan manusia dimuka bumi dan juga bahkan tentang keistimewaan umat Islam, yang menurut penulis merupakan ayat-ayat yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri.

Kepercayaan diri ialah suatu keyakinan terhadap kemampuan diri tentang hal yang diharapkan dan kemampuan yang dimiliki untuk mencapai keinginan tersebut (Jackson, 2011). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri adalah suatu sikap yang dimiliki oleh seorang anak dengan cara percaya dan yakin dengan kemampuan dari dalam diri untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Kepercayaan diri yang dimiliki oleh anak usia dini akan memberikan efek positif pada tahap perkembangannya, namun sering dijumpai pada anak TK masih banyak yang belum mempunyainya. Kondisi seperti ini ditemukan di TK Kartika1-69 Muaro Sijunjung, berdasarkan hasil pengamatan banyak peserta didik yang belum percaya dengan kemampuan diri sendiri. Ini dibuktikan dengan sikap yang ditunjukkan oleh anak ketika pembelajaran seperti anak enggan bergaul, tidak aktif dikelas, lebih suka menyendiri atau murung dan terlihat malas dalam melakukan kegiatan. Perilaku seperti ini yang menyebabkan anak sulit meningkatkan kepercayaan diri.

Kepercayaan diri pada anak memiliki beberapa faktor penyebab seperti, faktor yang timbul dari lingkungan eksternal dan internal. Faktor yang ditimbulkan dari lingkungan bersumber dari ayah, ibu, saudara, teman sepermainan dan penduduk sekitar. Adapun bersumber dari internal dan eksternal yaitu, pola asuh saat kecil dan pemikiran individu (Imro'atun,2017).

Anak yang memiliki kepercayaan diri rendah cenderung tidak aktif dikelas dan lebih sering bergantung kepada orang lain dan sulit mengemukakan pendapat sendiri dan lebih memilih diam dalam melakukan sesuatu kegiatan (Cathly & Jamesone, n.d.). Hal ini timbul karena anak tidak percaya akan kemampuan yang mereka miliki, maka cara untuk mengatasi itu semua dengan merangsang keyakinan anak kembali atas kemampuan diri mereka (Okpa,2011). Dengan merangsang sikap kepercayaan diri anak, maka akan membangun dan meningkatkan kepercayaan dirinya.

Kompetensi inti yang harus dimiliki oleh anak usia dini seperti spiritual, sosial emosional, pengetahuan dan keterampilan, yang dijadikan acuan untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Kompetensi inti merupakan penyelenggaraan operasional Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yaitu anak harus melakukan berbagai kegiatan pembelajaran yang berorientasi kepada kebutuhan anak dan memperhatikan prinsip belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar. (Permendikbud No 146 Tahun 2014), diharapkan tercapainya perkembangan anak seperti menunjukkan rasa percaya diri, memiliki sikap gigih, antusias dalam bermain, mampu memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, timbulnya sikap percaya pada orang dewasa, dan mengendalikan diri secara wajar, bermain dengan teman sebaya. Jika kepercayaan diri anak tidak terbentuk selama di TK, maka dengan sendirinya perkembangan sosial-emosional anak tidak berkembang optimal (Permendikbud No 137 Tahun 2014).

Dalam upaya peningkatan kepercayaan diri dapat dilakukan dengan berbagai metode, peneliti tertarik dengan layanan bimbingan kelompok. Karena layanan bimbingan kelompok memungkinkan anak mendapatkan kesempatan untuk mengentaskan permasalahan yang dimiliki oleh anggota kelompok (Luddin, 2010). Dalam Permendikbud No 111 tahun 2014 yang mengatur tentang Bimbingan dan Konseling Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah mengatakan bahwa bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari pendidikan dalam upaya mencapai perkembangan yang utuh dan optimal. Layanan bimbingan dan konseling adalah upaya sistematis, objektif, logis, dan berkelanjutan serta terprogram yang dilakukan oleh konselor atau guru bimbingan dan konseling untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik. Sehingga layanan ini dilakukan guna meningkatkan kepercayaan diri anak sehingga dapat menyelesaikan tantangan dan hambatan dimasa yang akan datang.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Imroatul yang berjudul Bimbingan Kelompok Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini, memperoleh kesimpulan bahwa dengan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kepercayaan diri anak (Erfantini & Mulyoto, 2019). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Imron Atun tentang Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa

yang memperoleh kesimpulan bahwa layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa (Imro'atun, 2017). Sehingga dapat dilihat dengan melakukan bimbingan dalam bentuk kelompok dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri anak lebih cepat dan tepat karena pemecahan dilakukan dengan cara bersama sehingga memperoleh penyelesaian lebih cepat.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Kadek Suhardita, dengan judul Efektifitas Penggunaan Teknik Permainan Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri didapatkan sebuah kesimpulan bahwa program intervensi penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri (Suhardita,2011). Sejalan dengan penelitian sebelumnya dalam penelitian ini peneliti akan melakukan bimbingan kelompok dengan teknik permainan, karena sesuai dengan pemaparan sebelumnya, bahwa anak usia dini adalah anak yang masih memiliki dunia bermain, sehingga untuk mencapai keefektifan dalam pemberian bimbingan maka akan dilakukan dengan teknik permainan. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sucipto, dengan judul Konseling Kelompok Dengan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri yang memperoleh hasil konseling kelompok dengan media animasi dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa (Sucipto,2016).

Dari penjelasan di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk melihat efektifitas bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri anak TK di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung. Untuk itu peneliti melakukan riset berkenaan bimbingan kelompok. Kegiatan yang dilakukan secara berkelompok dan memiliki seorang pimpinan kelompok yang bertugas memberi informasi dan berfungsi sebagai pengatur jalannya bimbingan inilah yang disebut dengan bimbingan kelompok (Mungin,2019).

Dalam penelitian ini kegiatan bimbingan kelompok dilakukan dengan teknik permainan. Teknik permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan yang menimbulkan kesenangan dan kebahagiaan yang dilakukan dengan atau tanpa media dan merangsang imajinasi anak (Khadijah, 2017). Selain itu dalam bimbingan kelompok pada anak TK dengan metode permainan dapat menjadi suatu pendekatan atau upaya dalam menggali permasalahan yang terjadi pada

anak seperti permainan ular naga (Mungin,2019). Sehingga dengan dilakukan bimbingan kelompok melalui teknik permainan mampu membangkitkan kepercayaan diri anak.

Bedasarkan pemaparan itu, peneliti melakukan kajian tentang kepercayaan diri anak. Maka dari itu peneliti mengajukan penelitian dengan judul Efektifitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak TK di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan fenomena di lapangan yang digambarkan di atas terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi yaitu sebagai, berikut:

1. Efektifitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan kepercayaan diri anak TK di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung
2. Tingkat kepercayaan diri pada anak TK
3. Kefektifan teknik permainan dalam bimbingan kelompok pada anak.

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan kepercayaan diri anak TK di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung.

## **D. Rumusan Masalah**

Bedasarkan batasan penelitian diatas, maka rumusan masalah yaitu: Apakah bimbingan kelompok dengan teknik permainan efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri anak TK di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung?

## **E. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan itu maka penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui efektifitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan terhadap tingkat kepercayaan diri anak TK di TK Kartika 1-69 Muaro.

## **F. Manfaat dan Luaran Penelitian**

Setelah dilakukan penelitian diharapkan, akan bermanfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis manfaatnya
  - a. Dapat menjadi pertimbangan dan evaluasi di sekolah
  - b. Sebagai referensi untuk penelitian berikutnya agar dapat dikembangkan lebih baik lagi
  - c. Dapat mengembangkan pengetahuan
2. Secara praktis manfaatnya
  - a. Dapat meningkatkan wawasan bagi peneliti dalam mengetahui efektifitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan terhadap tingkat kepercayaan diri anak TK
  - b. Sebagai evaluasi bagi sekolah yang dapat memotivasi sekolah untuk melakukan bimbingan kelompok berguna untuk meningkatkan kepercayaan diri anak
  - c. Bahan masukan bagi guru bahwa penting meningkatkan kepercayaan diri anak
3. Luaran Penelitian
  - a. Laporan penelitian berbentuk tesis.
  - b. Untuk diterbitkan pada jurnal ilmiah terakreditasi nasional.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Konsep dan Teori**

##### **1. Kepercayaan Diri**

###### **a. Pengertian Kepercayaan Diri**

Kepercayaan diri adalah sebuah komponen yang penting dalam menentukan kepribadian manusia yang berguna untuk mengaktualisasikan potensi diri. Untuk itu anak harus percaya dengan kemampuan yang mereka miliki maka akan mudah menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan Koentjaraningrat, kurangnya kepercayaan diri merupakan salah satu kelemahan generasi muda di Indonesia (Tina & Martiah, 1998). Kepercayaan diri dapat dilihat dari berbagai perspektif. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kesuksesan di dunia pendidikan adalah kepercayaan diri. Dengan kepercayaan diri yang tinggi dapat membantu anak dalam meningkatkan perkembangannya dimasa yang akan datang (Sheldrake, n.d., 2016). Kepercayaan diri merupakan sebuah sifat yang dimiliki oleh seseorang dikarenakan ia yakin dan percaya atas kemampuan diri mereka. Kemampuan itu berupa kepercayaan terhadap cara hidup, kepribadian dan kemampuan. Dengan adanya kepercayaan ini maka tidak akan timbul sikap bimbang di dalam hati anak dan bisa menunjukkan kemampuan mereka. Lautster menyebutkan bahwa kepercayaan diri adalah sebuah keyakinan dan sikap terhadap kemampuan yang bersumber dari dalam diri sendiri sehingga mampu melakukan berbagai kegiatan dan tidak memiliki perasaan cemas yang berlebihan dan mampu mengemukakan pendapat dan keinginan pribadi dan memiliki rasa tanggung jawab atas semua keputusan yang diambil dan bersikap sopan dalam berhubungan dengan orang disekitarnya (Lauster, 1997).

Beberapa para ahli mengemukakan pengertian dari kepercayaan diri, yaitu:

- 1) Supriyono & Ahmadi (2004), mengungkapkan kepercayaan diri merupakan rasa yang bersumber dari kebatinan seseorang, yang

menyatakan tentang kemampuannya yang mendatangkan manfaat bagi diri sendiri, keluarga, dan masyarakat untuk melatih sikap kreatif, optimis dan dinamis yang dalam konteks positif (Supriyono & Ahmadi,2004).

- 2) Wiranegara (2010), kepercayaan diri merupakan yakin pada kemampuan-kemampuan sendiri.
- 3) Mastuti (2008), kepercayaan diri perasaan mampu atau yakin atas kemampuan diri sendiri yang didasari oleh sikap positif yang ditimbulkan dari penilaian yang berorientasi positif terhadap kemampuan yang mereka punya sehingga mampu menghadapi lingkungan dengan berbagai kondisi (Mastuti, 2008).

Dari berbagai pendapat yang dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri merupakan suatu sikap yang lahir dari dalam diri sendiri atas keyakinan terhadap kemampuan diri yang berguna untuk diri sendiri dan orang yang berada disekitarnya. Anak yang memiliki kepercayaan diri akan mengetahui tentang kemampuan dan batasan dari diri mereka sendiri sehingga anak mampu mengambil keputusan dan tidak diiringi oleh perasaan bimbang atau takut.

#### **b. Faktor-faktor Kepercayaan Diri**

Berikut faktor penyebab kurangnya kepercayaan diri seperti:

- 1) Tidak mengenal diri sendiri

Mengenal diri sendiri dan mengetahui batasan dari kemampuan diri merupakan faktor penentu kepercayaan diri. Setelah mengetahui batasan dan mampu menerima dan beradaptasi dengan kekurangan yang dimiliki dan dapat bersikap positif terhadap itu semua.

- 2) Kecemasan

Orang yang memiliki kecemasan yang berlebihan terhadap sesuatu tidak akan mampu membangun sikap kepercayaan diri mereka. Bahkan dengan adanya rasa cemas dapat menimbulkan efek negative terhadap orang disekitar mereka. Rasa cemas dapat kita lawan dengan meningkatkan semangat dan minat dalam melakukan sesuatu sehingga menimbulkan sikap antusias dalam mengerjakan itu.

### 3) Tidak mempunyai wawasan

Orang yang tidak memiliki ilmu atas sesuatu hal maka mereka tidak akan mampu melakukan itu. Inilah yang disebut dengan wawasan, dengan adanya hal ini maka seseorang akan lebih percaya dengan kemampuan yang mereka miliki dan semakin memiliki kepercayaan diri dalam melakukan kegiatan. Maka dari itu orang yang tidak berwawasan akan sulit untuk bersosialisasi. (D. A. Anggraini, 2018).

Tidak berbeda jauh Lauster, mengemukakan yang menyebabkan kurangnya kepercayaan diri:

#### 1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri seperti keinginan atau tekad yang muncul dari dalam diri tanpa intervensi orang lain. Dengan adanya tekad dan keinginan dalam melakukan sebuah kegiatan maka akan memperoleh hal yang diinginkan atau dicita-citakan.

#### 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang datang dari luar diri individu bisa berupa orang atau lingkungan. Rasa kepercayaan diri yang kurang bisa bersumber dari lingkungan yang tidak mendukung seperti keluarga, sekolah dan masyarakat. Salah satu lingkungan yang dapat meningkatkan kepercayaan diri dengan cepat adalah lingkungan pertemanan atau teman sebaya (D.A. Anggraini, 2018).

### c. Indikator Kepercayaan Diri

Menurut Santrock (2003:338) indikator perilaku rasa percaya diri, seperti: 1) Mengarahkan/memerintah orang lain; 2) Menggunakan kualitas suara yang disesuaikan dengan situasi; 3) Mengekspresikan pendapat; 4) Duduk dengan orang lain dalam aktivitas sosial; 5) Bekerja secara kooperatif dalam kelompok; 6) Memandang lawan bicara ketika mengajak/diajak bicara; 7) Menjaga kontak mata selama pembicaraan berlangsung; 8) Memulai kontak yang ramah dengan orang

lain; 9) Menjaga jarak yang sesuai antara diri sendiri dengan orang lain; 10) berbicara dengan lancar, hanya mengalami sedikit keraguan.

Lindenfield (1994:5) membagi dua unsur khusus percaya diri, yaitu: 1) Percaya diri batin, seperti: a) cinta-diri; b) pemahaman diri; c) tujuan yang jelas; d) berpikir positif. 2) Percaya diri lahir, seperti: a) komunikasi; b) ketegasan; c) penampilan diri; d) pengendalian perasaan.

Sedangkan Munandar dalam Anggreni (2009:50) ciri-ciri individu yang percaya diri akan memiliki kreatifitas adalah sebagai berikut: 1) Penuh energi; 2) Mempunyai prakarsa; 3) Percaya diri; 4) Sopan; 5) Melaksanakan pekerjaan pada waktunya; 6) Sehat.

Menurut Lauster (M. Nur Ghufro dan Rini Risnawita S, 2010) ciri-ciri orang yang memiliki kepercayaan diri antar lain: (1) Yakin dengan kemampuan diri. Ia yakin dan mampu secara sungguh-sungguh akan apa yang akan dilakukannya. (2) Optimis, selalu berpandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang diri dan kemampuannya. (3) Objektif, memandang permasalahan atau sesuatu sesuai dengan kebenaran yang semestinya, bukan menurut kebenaran pribadi atau menurut dirinya sendiri. (4) Bertanggungjawab, bersedia untuk menanggung segala sesuatu yang telah menjadi konsekuensinya.

Dari pendapat para ahli di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa karakteristik/ciri-ciri rasa percaya diri yaitu: 1) Percaya akan kemampuan diri; 2) Berani menjadi diri sendiri; 3) Emosinya stabil/tenang; 4) Memiliki harapan walaupun tidak terwujud; 5) Pantang menyerah, berani tantangan; 6) Tidak terdorong sikap untuk diterima dengan kelompok lain; 7) Tidak memerlukan bantuan orang lain.

#### Jenis-Jenis Kepercayaan Diri

Terdapat tiga jenis kepercayaan diri menurut Anggelis (2005), yaitu;

- a. Kepercayaan diri tingkah laku adalah kepercayaan diri untuk dapat bertindak dan melaksanakan semua tugas-tugas yang dalam bentuk sederhana atau kompleks yang bernuansa cita-cita untuk

dapat menggapainya.

- b. Kepercayaan diri emosional adalah kepercayaan diri yang meyakini memiliki kemampuan dalam mengendalikan emosi.
- c. Kepercayaan diri spiritual adalah keyakinan yang dimiliki oleh individu dalam menjalani kehidupan untuk memperoleh tujuan yang baik agar keberadaan individu tersebut mempunyai makna.

#### **d. Meningkatkan Kepercayaan Diri**

Menurut Santrock (2007), ada empat cara untuk menggenjot kepercayaan diri yaitu:

- a. Mengidentifikasi penyebab kurangnya kepercayaan diri dan identifikasi domain-domain kompetensi yang berperan penting. Anak akan memiliki rasa kepercayaan diri yang tinggi apabila mereka berhasil dalam domain-domain penting, yaitu kompetensi dalam diri yang merupakan langkah yang penting untuk memperbaiki tingkat kepercayaan diri.
- b. Memberikan dukungan secara emosional dan penerimaan sosial. Dukungan emosional dan persetujuan sosial dalam bentuk konfirmasi dari orang lain dapat mempengaruhi kepercayaan diri pada anak, seperti guru, teman sebaya dan keluarga.
- c. Prestasi. Dengan membuat prestasi melalui tugas-tugas yang telah diberikan secara berulang-ulang.
- d. Mengatasi masalah. Menghadapi masalah dan selalu berusaha untuk mengatasinya.

## **2. Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan**

### **a. Pengertian Bimbingan Kelompok dengan teknik permainan**

Bimbingan kelompok yaitu suatu kegiatan berupa bimbingan dalam bentuk kelompok dan dipimpin oleh pimpinan kelompok sebagai penyedia informasi dan pengarah demi mencapai tujuan yang diharapkan bersama. Istilah ini sering digunakan pada program bimbingan yang melibatkan sekelompok individu (Shetzer & Stone, 1980 dalam Mungin, 2019). Sedangkan Gibson & Mitchell (2008) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok merupakan aktivitas

kelompok yang memberikan informasi atau berkenaan tentang pengalaman yang dilakukan secara berkelompok yang sudah terorganisir terlebih dahulu. Bimbingan kelompok mempunyai peranan yang hampir sama dengan konseling kelompok yaitu membantu anggota kelompok, tetapi berbeda dari persoalan masalahnya serta membangun keterampilan-keterampilan untuk membuat pilihan dan pertimbangan pada setiap tahap perkembangan hidupnya (Mungin,2019).

Bimbingan kelompok merupakan aspek dari layanan berupa bimbingan yang menyediakan kesempatan pada anak didik untuk berbagi ide dan pengalaman dengan rekan-rekan dalam pengaturan terorganisir dan dibawah arahan seorang konselor yang berkualitas. Bimbingan kelompok merupakan upaya konselor untuk membantu individu-individu normal dengan keprihatinan yang normal dalam proses perkembangan yang normal. Program umum bimbingan kelompok termasuk orang-orang pembelajaran yang akan menyebabkan peningkatan pemahaman diri, pengembangan diri yang lebih baik, kemampuan untuk menetapkan tujuan yang realistis dan mencapainya, dan pengembangan hubungan pribadi yang memuaskan (Mungin,2019).

Bimbingan kelompok adalah suatu upaya dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh perorangan atau kelompok yang dilakukan berdasarkan proses dan situasi dalam kelompok. Tujuan akhir yang diharapkan setelah dilakukan bimbingan kelompok adalah individu atau kelompok memiliki pemahaman, pengarahan dan perwujudan atas diri sendiri demi perkembangan yang optimal (Sedanayasa,2010).

Manfaat permainan dalam bimbingan kelompok menurut para ahli dalam Khadijah (2017) adalah menimbulkan kesenangan/kepuasan (Pieget) kenikmatan (Buhler dan Zigger), memperoleh pengetahuan (Docket dan Flier), mengembangkan imajinasi (Sudono) membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata dan menyalurkan perasaan-perasaan tertekan (Terjasaputra).

Layanan ini merupakan layanan yang akan membantu tidak

hanya dalam bentuk kelompok tetapi juga perorangan. Selama layanan ini berlangsung semua kegiatan harus bertujuan menyelesaikan permasalahan dalam individu tersebut. Selama layanan bimbingan kelompok, semua kegiatan harus dilakukan dengan tujuan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dalam individu tersebut. Selama bimbingan kelompok diarahkan oleh pimpinan kelompok (konselor), yang menjadi pokok bahasan dalam pelayanan ini adalah permasalahan utama yang dihadapi oleh peserta layanan yang dilakukan secara intens dan konstruktif (Tohirin, 2007).

**b. Prosedur Bimbingan Kelompok**

Dalam melaksanakan bimbingan kelompok memiliki prosedur diantaranya:

1) Perencanaan

Pada tahap ini akan ditentukan topic atau tema yang akan didiskusikan dalam bimbingan kelompok, lalu mulai membentuk kelompok, menentukan jadwal, mencari prosedur layanan yang akan digunakan, mencari fasilitas yang akan digunakan dan melengkapi administrasi.

2) Pelaksanaan

Pada tahap ini akan menghubungkan rencana, pengorganisasian layanan, dan sistem penyelenggaraan layanan yang melalui beberapa tahap yaitu pembentukan, peralihan, kegiatan dan pengakhiran.

3) Evaluasi

Pada tahap ini kita mencari kriteria dari evaluasi dan menetapkan standar dari evaluasi, lalu menciptakan instrumen yang akan menentukan evaluasi agar dapat diolah hasil tersebut.

4) Analisis hasil evaluasi

Pada tahap ini akan merumuskan norma atau standar yang akan digunakan pada analisis ini, lalu dapat memperoleh kesimpulan dari analisis yang dilakukan.

5) Tindak lanjut

Pada tahap ini akan didiskusikan tentang hasil yang diperoleh

dan bagaimana penyelesaian berikutnya dengan melibatkan berbagai pihak terkait dan melakukan tindak lanjut.

6) Laporan

Dilakukan penyusunan laporan sebagai bentuk pertanggung jawaban terhadap kegiatan yang dilakukan dan dilaporkan kepada sekolah yang bersangkutan dan mendokumentasikan hasil yang diperoleh.

**c. Teknik Dalam Bimbingan Kelompok**

Berdasarkan Tohirin (2007) dalam melakukan bimbingan kelompok dapat dilakukan dengan dua teknik sebagai, berikut:

1) Teknik Umum

Pada teknik umum akan dilakukan pengembangan secara berkelompok, yang meliputi:

- a) Komunikasi dari berbagai arah
- b) Memberikan pancingan untuk menimbulkan inisiatif
- c) Memberikan dukungan untuk merespon
- d) Menjelaskan, mendalami dan memberikan contoh
- e) Melakukan latihan untuk menghasilkan pola tingkah laku yang baru.

2) Permainan kelompok

Permainan yang dilakukan dengan cara berkelompok dapat menjadi sebuah cara dalam memberikan bimbingan kelompok. Permainan yang bagus harus memenuhi ciri-ciri berikut, ini:

- a) Menyenangkan
- b) Menimbulkan kesan rileks
- c) Menjalin keakraban dalam bentuk yang mudah dipahami atau sederhana
- d) dapat dilakukan oleh setiap anggota kelompok.

Permainan dapat dilakukan dengan sebuah media atau tangan kosong yang bertujuan untuk bertukar informasi dan menimbulkan perasaan bahagia yang mampu membangkitkan imajinasi pemainnya. Bermain pada anak usia TK merupakan nilai utama dan hakiki sehingga pantas menjadi hak asasi pada anak. Bermain merupakan salah satu komponen yang tidak bisa dilepaskan dari anak, karena dengan bermain maka tumbuh kembang anak akan optimal dan memacu peningkatan kepribadian. Melalui kegiatan bermain anak mampu untuk belajar dan mengembangkan kemampuan.

Manfaat permainan dalam bimbingan kelompok menurut para ahli dalam Khadijah (2017) adalah menimbulkan kesenangan/kepuasan (Pieget) kenikmatan (Buhler dan Zigger), memperoleh pengetahuan (Docket dan Flier), mengembangkan imajinasi (Sudono) saling menjalin hubungan dalam pertemanan, meningkatkan kosakata dan mengungkapkan perasaan yang tertekan (Terjasaputra).

#### **d. Tujuan Bimbingan Kelompok**

Dalam bimbingan kelompok penyampaian informasi memiliki peranan penting karena bertujuan untuk memancing pemahaman anak dalam memahami tentang kenyataan dan aturan dalam kehidupan serta tatacara yang dapat dilakukan dalam menyelesaikan tugas kehidupan sehingga meraih kesuksesan. Berdasarkan Tohirin (2007) dengan adanya bimbingan kelompok dapat memacu kemampuan anggota dalam bersosialisasi, terutama komunikasi dalam anggota kelompok. Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan Winkel & Hastuti (2014) bahwa dengan adanya bimbingan kelompok dapat membantu perkembangan sosial dan kepribadian dari anggotanya dalam mencapai tujuan yang mereka ingini. Sehingga secara garis besar dapat kita simpulkan bahwa bimbingan kelompok memiliki tujuan untuk mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh setiap individu dalam anggota kelompok.

Tohirin (2007) menegaskan tujuan yang diperoleh dari kegiatan bimbingan kelompok, sebagai berikut:

- 1) Secara umum dengan adanya bimbingan kelompok akan memacu anggotanya untuk saling bersosialisasi, sehingga kemampuan komunikasi anggota akan meningkat. Sehingga anggota akan dapat saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Dengan adanya kegiatan ini akan mampu menciptakan kepribadian anggota yang dilatih dalam berbagai suasana guna mencapai hasil yang optimal.
- 2) Secara khusus dengan adanya kegiatan ini akan memacu kemampuan komunikasi anggota baik berupa verbal maupun non verbal yang lebih efektif dan berguna bagi anggota.

Dari penjelasan tersebut disimpulkan ,tujuan bimbingan kelompok membantu individu untuk berani berkomunikasi, mengembangkan sikap, pikiran,pendapat dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapi oleh peserta didik untuk mencapai pengembangan diri.

**e. Tahapan Bimbingan Kelompok dengan tehnik permainan**

Ada beberapa tahapan yang dilalui guna mencapai bimbingan kelompok yang berkualitas. Menurut Prayitno, (1995) membagi dalam beberapa tahapan sebagai, berikut:

1) Tahapan Pembentukan

Tahapan ini akan melalui beberapa fase yaitu pengenalan dan pelibatan diri atau fase seseorang mulai masuk dalam kehidupan suatu kelompok. Ditahap ini anggota kelompok akan memperkenalkan diri melalui nyanyian bersama bu guru . Pada tahap awal akan diberikan pengarahan tentang bimbingan kelompok dengan tehnik permainan dan betapa pentingnya kegiatan ini, selanjutnya akan dijelaskan tentang tatacara bimbingan kelompok dengan tehnik permainan.

2) Tahap Peralihan

Tahap ini merupakan, tahapan yang menjembatani tahap satu ke tahap tiga. Pada pelaksanaannya terkadang dapat ditempuh dengan mudah, dimana peserta rela dan mau untuk masuk ketahap tiga dan pada beberapa kasus sering ditemukan kesulitan pada tahap ini

dimana anggota enggan untuk melanjutkan ketahap tiga tetapi banyak pula yang melalui tahap ini dengan mudah dan lancar. Pada dasarnya ini tergantung pada skil yang dimiliki oleh pemimpin kelompok dalam menjaga alur bimbingan. Pada tahap ini akan dilakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. Memaparkan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu bimbingan kelompok dengan tehnik permainan
- b. Memastikan setiap anggota kelompok siap untuk melakukan kegiatan tahap berikutnya
- c. Menciptakan suasana dan membahasnya
- d. Memacu keikutsertaan anggota memberikan stimulus pada anak.
- e. Bila perlu kembali kebeberapa aspek pada tahap pertama.

### 3) Tahap Kegiatan

Tahapan kegiatan adalah bagian terpenting pada kegiatan bimbingan kelompok, maka dalam pelaksanaannya perlu mendapatkan perhatian khusus oleh pimpinan kelompok. Mengatur proses kegiatan, aktif dan empati menjadi hal yang harus dimiliki oleh seorang pimpinan kelompok. Sehingga sifat sabar, terbuka dan selalu memberikan dorongan menjadi hal penunjang yang harus dimiliki.

Kegiatan ini dilaksanakan untuk menggali permasalahan yang dimiliki oleh anggota. Sehingga permasalahan dapat dibahas secara maksimal serta semua anggota kelompok dapat ikut secara aktif dalam menjalankan tahap ini.

### 4) Tahap Pengakhiran

Tahapan pengakhiran dalam bimbingan kelompok, yang menjadi perhatian utama yaitu hasil yang diperoleh oleh setiap anggota kelompok. Kegiatan kelompok yang dilakukan seharusnya dapat memacu anggota untuk mencapai tujuan bersama. Berikut adalah beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini:

- a. Menyampaikan bahwa bimbingan akan berakhir
- b. Setiap partisipan menyampaikan pesan dan kesan
- c. Merencanakan tindak lanjut

d. Menyampaikan harapan untuk kegiatan berikutnya.

Pada pengakhiran ini, semua kegiatan akan dipusatkan untuk membahas dan mencari tentang kemampuan anggota kelompok dalam menerapkan hasil bimbingan yang dilakukan dalam kehidupan nyata (Prayitno, 1995).

Para ahli sepakat untuk memberikan batasan dalam permainan dengan membagi aspek tingkah laku dalam kegiatan permainan tersebut. Sehingga terdapat 5 kriteria dalam permainan, sebagai berikut (Khadijah, 2017):

a) Motivasi intrisik

Motivasi bermain yang bersumber dari dalam diri sendiri, yang dilakukan untuk kegiatan tersebut dan bukan bersumber dari hal yang lain, yang diwujudkan dalam perilaku tingkah laku.

b) Pengaruh positif

Suatu kegiatan yang menghibur dan menimbulkan perasaan senang dilakukan dengan sepenuh hati bukan asal-asalan.

c) Cara/tujuan

Dalam melakukan sebuah permainan cara yang digunakan menjadi perhatian utama dalam permainan dan para pemain cenderung tidak memperhatikan hasil atau tujuan dari permainan tersebut.

d) Kelenturan

Dalam melakukan permainan kelenturan menjadi hal yang diperhatikan terutama permainan yang bersifat fisik. Tetapi kelenturan dalam makna berhubungan juga menjadi hal yang diperhitungkan.

Berdasarkan pendidikan psikologi, permainan adalah sebuah pekerjaan pada dunia kanak-kanak dan menjadi cerminan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak (Gordo & Browne dalam Khadijah, 2017). Melalui permainan dapat memenuhi kepuasan diri dan dapat memenuhi tentang kehidupan. Menimbulkan perasaan senang, dalam pelaksanaannya cara yang digunakan lebih diperhatikan dari pada hasil yang dilakukan (Dworcsky dalam Khadijah, 2017). Sedangkan menurut

Hidebrand (Khadijah,2017) melalui permainan, anak akan berlatih dan mengeksplor diri dalam rangka mencari imajinasi dengan hal yang dilakukan oleh orang dewasa.

Bedasarkan Frank dan Theresa Caplan (Hildebrand dalam Khadijah,2017) mengemukakan 16 nilai bermain sebagai berikut:

- a) Meningkatkan pertumbuhan anak;
- b) Tanpa paksaan;
- c) Dapat berimajinasi dalam hal yang dikuasai;
- d) Dapat memacu jiwa petualangan;
- e) Bahasa sebagai dasar dalam perkembangan;
- f) Menciptakan hubungan antar pribadi;
- g) Mampu menguasai diri secara fisik;
- h) Menimbulkan minat dan konsentrasi;
- i) Dapat menyelidiki sesuatu;
- j) Dapat berperan sebagai orang dewasa dan mempelajarinya;
- k) Dapat belajar;
- l) Dapat memacu akademis;
- m) Mempelajari tentang kekuatan hidup;
- n) Merupakan hal yang esensial dalam kehidupan;
- o) Dapat memilah sesuatu secara jernih.

Melalui pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan dengan adanya permainan dapat memacu anakdalam mencoba sesuatu, berimajinasi, menyelesaikan permasalahan dan berkomunikasi secara bebas.

#### **f. Hubungan Teknik Permainan Dengan Kepercayaan Diri**

Pendidikan yang berlangsung untuk pembelajaran pendidikan anak usia dini dilakukan dengan metode bermain melalui belajar seraya bermain yang dibimbing oleh pendidik di Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-kanak (TK). Bermain merupakan upaya bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaanserta cara anak menjelajah lingkungannya. Bermain juga membantu anak untuk menjalin hubungan sosial antar anak. Sebelum menjelaskan bagaimana guru mengelola kegiatan melalui metode bermain, dibawah ini akan ditampilkan tabel Tingkat Perkembangan Bermain Sosial

dikemukakan oleh Parten dalam Santrock (2002:273) yang menjelaskan tentang 6 tahapan perkembangan bermain anak:

Tabel 2.1. Tabel Tingkat Perkembangan Bermain Sosial

No	Nama Tahapan	Kegiatan Bermain
1	<i>Unoccupied play</i>	Tidak terlibat permainan. Bermain dengan tubuhnya, naik turun tangga, berjalan kesana kemari tanpa tujuan bila tidak ada yang menarik perhatian dirinya.
2	<i>Solitaire play</i> (bermain sendiri)	Bermain sendiri/mandiri dan tidak terlibat dengan anak lain. Bermain dengan mainannya sendiri merupakan tujuannya.
3	<i>Unlooker play</i> (penonton orang lain bermain)	Mengamati, bertanya dan berbicara dengan anak lain, tetapi tidak ikut bermain. Berdiri dari kejauhan untuk melihat dan mendengarkan anak-anak lain bermain dan bercakap-cakap.
4	<i>Paralel play</i>	Ketika anak bermain terpisah dari anak lain tetapi menggunakan mainan yang sama dengan meniru cara mereka bermain.
5	<i>Associative play</i>	Bermain dengan anak-anak lain dengan jenis permainan yang sama. Terjadi percakapan dan tanya jawab serta saling meminjam alat permainan, tetapi tidak terlibat dalam kejasama, misalnya dalam kegiatan antri, menempel, menjepit biji-bijian.
6	<i>Cooperative play</i> (Group Play)	Bermain bersama melakukan suatu proyek bersama, misalnya dalam permainan drama, permainan konstruktif membangun dengan balok sebuah kota atau melakukan permainan bersama yang ada unsur kalah-menang, bermain di bak pasir atau bermain bola kaki

		yang sederhana, petak umpet, dan lain-lain.
--	--	---

Kegiatan permainan biasanya di lembaga PAUD/TK biasanya dilakukan di dalam ruang ataupun di luar ruangan. Pemilihan tempat kegiatan dalam permainan tentu saja ditentukan oleh kompetensi apa yang ingin dicapai oleh anak. Tujuan pembelajaran ini tertuang dalam perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru. Sesuaikan dengan bidang pengembangan yang harus dicapai anak.

Kepercayaan diri tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa, tetapi anak usia dini juga memerlukannya dalam perkembangan menjadi dewasa. Salah satu kunci utama kesuksesan seseorang adalah ada tidaknya rasa percaya diri.

Kepercayaan diri, yaitu menerima dirinya sendiri atau menghargai diri dan usahanya sendiri dengan siap menerima tantangan serta mau mencoba sesuatu yang baru walaupun salah itu pasti ada. Bisa terlihat dari karakteristik/ciri-ciri rasa percaya diri yaitu: 1) Percaya akan kemampuan diri; 2) Berani menjadi diri sendiri; 3) Emosinya stabil/tenang; 4) Memiliki harapan walaupun tidak terwujud; 5) Pantang menyerah, berani tantangan; 6) Tidak terdorong sikap untuk diterima dengan kelompok lain; 7) Tidak memerlukan bantuan orang lain.

Membangun rasa percaya diri anak untuk kebahagiaan dan kesuksesan, yaitu: 1) Saat kita merasa senang atau bangga pada anak kita katakanlah pada mereka; 2) Beri pujian pada anak; 3) Jangan segan-segan memuji anak, bahkan di depan anggota keluarga, teman-teman sekolahnya; 4) Ajari anak untuk membuat perasaan yang positif tentang dirinya sendiri; 5) Hindari kritik yang bersifat mempermalukan si anak; 6) Ajari anak untuk membuat keputusan yang bijaksana.

Orang tua atau guru memegang peran utama yang menentukan perkembangan kepercayaan diri anak, dengan menghabiskan waktu sebanyak mungkin dengan anak, serta melakukan kegiatan bermain bersama sebagai sebuah keluarga. Dari sinilah timbul kemandirian yang sangat erat hubungannya dengan kepercayaan diri anak, karena anak sudah “merasa mampu” atau percaya bahwa dirinya “mampu” melakukan sesuatu.

Percaya diri tersebut meliputi kemandirian dalam melakukan interaksi sosial. Kemandirian pada seorang anak berkembang melalui sebuah proses, ketika anak mendapat banyak kesempatan untuk melakukan sesuatu dan merasa berhasil maka, kepercayaan diri akan bertambah, ada kepuasan diri dan kemandirian lebih

berkembang. Melalui permainan bisa meningkatkan dopamin dalam otak anak sehingga bisa menstimulasi anak.

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut adalah penelitian terdahulu yang relevan, sebagai berikut:

1. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Made Ayu Anggraini yang berjudul Penerapan Bermain Untuk Membangun rasa Percaya Diri anak Usia Dini. Pada penelitian ini yang menggunakan metode deskriptif melalui studi kepustakaan menyimpulkan bahwa pembelajaran anak usia dini dilakukan secara bermain sambil belajar, merupakan suatu cara membangun rasa percaya diri untuk kebahagiaan dan kesuksesan anak (Anggreimi, 2017).
2. Dalam penelitian yang dikerjakan oleh Imroatul yang berjudul Bimbingan Kelompok Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Percaya Diri Anak Usia Dini. Pada penelitian ini diterapkan metode eksperimen dengan desain pretest dan posttest, yang menggunakan 7 orang responden yang diambil dengan purposive sample. Hasil penelitian diperoleh dengan bimbingan kelompok teknik modeling dapat meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini, yang dibuktikan dengan nilai  $P=0,0018$  ( $p<0,05$ ) yang dilakukan dengan uji wilcoxon yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat percaya diri anak pada pretest dan posttest (Erfantini & Mulyoto, 2019).
3. Kajian sebelumnya yang dikerjakan oleh Kadek Suhardita, berjudul Efektifitas Penggunaan Teknik Permainan Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa. Pada penelitian ini dilakukan menggunakan metode eksperimental dengan menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Pada penelitian ini dilakukan pemeriksaan melalui uji t dua sampel independen yang didapatkan skor rata-rata kelompok eksperimen yang diberikan intervensi berupa penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok hasilnya lebih besar jika dibandingkan dengan skor rata-rata kelompok kontrol yang tidak diberikan intervensi dengan penggunaan teknik bermain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa program intervensi penggunaan teknik

permainan dalam bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa (Suhardita, 2011).

4. Kajian sebelumnya dikerjakan oleh Sucipto, berjudul *Konseling Kelompok Dengan Media Animasi Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa Sekolah Dasar*. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan konseling dengan dua siklus. Dan pada siklus kedua diperoleh peningkatan yang signifikan setelah diberikan layanan konseling kelompok dengan media animasi. Berdasarkan analisa data diperoleh hasil bahwa sebanyak 5 siswa (41,7%) dalam kategori sangat tinggi dan 7 siswa (58,3%) dalam kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan konseling kelompok dengan media animasi dapat meningkatkan penyesuaian diri siswa (Sucipto, 2016).
5. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Siti Imron Atun tentang keefektifan layanan konseling kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Penelitian ini diuji dengan melakukan Wilcoxon Signed Ranks Test, sehingga pada penelitian ini dapat menunjukkan bahwa layanan konseling kelompok dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa (Imro'atun, 2017).
6. Penelitian yang dilakukan oleh Irman yang berjudul *Pengaruh Permainan Kelompok dalam Konseling Terhadap Pembentukan Karakter Anak Mualaf*. Pada penelitian yang dilakukan dengan pre-experimen diperoleh kesimpulan berupa terdapat pengaruh signifikan permainan kelompok konseling terhadap peningkatan karakter anak dan terjadi peningkatan karakter kearah yang lebih baik. Pada penelitian ini dilihat bahwa penelitian yang dilakukan dengan cara permainan kelompok sangat efektif digunakan untuk memecahkan permasalahan anak (Irman, 2019).
7. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ardimen pada tahun 2019 yang berjudul *Model Bimbingan Kelompok Dengan Pendekatan Muhasabah*. Pada penelitian yang bertujuan untuk merumuskan suatu model bimbingan kelompok yang dilakukan dengan studi literatur, memperoleh kesimpulan bahwa dengan bimbingan kelompok dengan pendekatan muhasabah dapat memfasilitasi perkembangan individu secara optimal

dan komprehensif. Sehingga dalam penelitian ini dapat dilihat bahwa bimbingan kelompok dapat memberikan solusi dalam pemecahan masalah pada anak (Ardimen, Neviyarni, Firman, Gustina, & Karneli, 2019).

8. Pada penelitian yang dilakukan oleh Via Reski Amelia, Masril dan Irman yang berjudul Pengaruh Permainan Dalam Konseling Kelompok Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Di SMA Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh. Pada penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen dengan desain yang digunakan yaitu mengobservasi satu kelompok subjek. Diperoleh kesimpulan bahwa dari 6 indikator kepercayaan diri yang diteliti diperoleh bahwa pada aspek anti konformis dan pengendalian diri berada pada kategori sedang, sedangkan pada aspek percaya akan kemampuan diri, *internal locus of control*, cara pandang positif dan harapan realistis berada pada kategori rendah. Sehingga pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan dalam konseling kelompok dapat meningkatkan kepercayaan diri dan permainan dalam konseling kelompok dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa (Amelia, Masril, & Irman, 2017).

### C. Kerangka Berfikir

Melalui kerangka berfikir dapat melihat hubungan dari dua variabel yang dirancang sesuai dengan teori yang telah terdeskripsikan terlebih dahulu (Sugiono, 2011). Dalam penelitian ini kedua variabel tersebut adalah bimbingan kelompok dengan teknik permainan dan kepercayaan diri anak. Berikut adalah gambaran kerangka berfikir dalam penelitian ini:



**Gambar : 2.1 Kerangka Berfikir**

### **Keterangan Gambar**

Di Taman Kanak-kanak masih ditemukan anak yang rendah kepercayaan diri, upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kepercayaan diri anak yaitu dengan melakukan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Target yang diharapkan pada penelitian ini adalah meningkatnya kepercayaan diri anak.

### **D. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan dalam masalah penelitian. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat meningkatkan kepercayaan diri anak TK di TK Kartika1-69 Muaro Sijunjung. Berikut hipotesisnya:

Ho :Bimbingan kelompok dengan teknik permainan tidak efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri anak TK di TK Kartika1-69 Muaro Sijunjung.

Ha :Bimbingan kelompok dengan teknik permainan efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri anak TK di TK Kartika1-69 Muaro Sijunjung.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

##### 1. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara yang dilakukan secara ilmiah dalam upaya mendapatkan data yang bertujuan untuk kegunaan tertentu (Sugiono, 2011). Pada penelitian ini akan menggunakan metode penelitian eksperimen, dengan menilai efektifitas dari bimbingan kelompok dengan teknik permainan terhadap tingkat kepercayaan diri anak TK di TK Kartika 1-69 Muaro.

Metode eksperimen adalah suatu metode yang digunakan untuk melihat pengaruh yang ditimbulkan dari sebuah perlakuan yang dilakukan dalam kondisi yang terkendali (Sugiono, 2011). Dalam penelitian ini metode eksperimen yang dilakukan menggunakan subjek tunggal atau *Single Subject Research (SSR)*

*Single Subject Research (SSR)* merupakan suatu teknik yang dilakukan dengan menggunakan subjek tunggal dan saling ketergantungan terhadap analisis dari tingkah laku atau *behavior analisis*. Pada penelitian ini subjek tunggal yang digunakan adalah tingkat kepercayaan diri anak, yang dilakukan dengan cara mengobservasi dari perubahan tingkah laku anak. Secara umum kegunaan dari *SSR* adalah untuk melihat perubahan pada tingkah laku dari individu setelah mendapatkan suatu perlakuan atau intervensi. Pada penelitian yang menerapkan subjek tunggal maka dalam pengukuran variable terikat harus memiliki perilaku sasaran sesuai dengan yang diharapkan atau *target behavior* yang diamati secara berkelanjutan pada periode waktu tertentu (Sunanto, 2006).

##### 1) Desain Penelitian

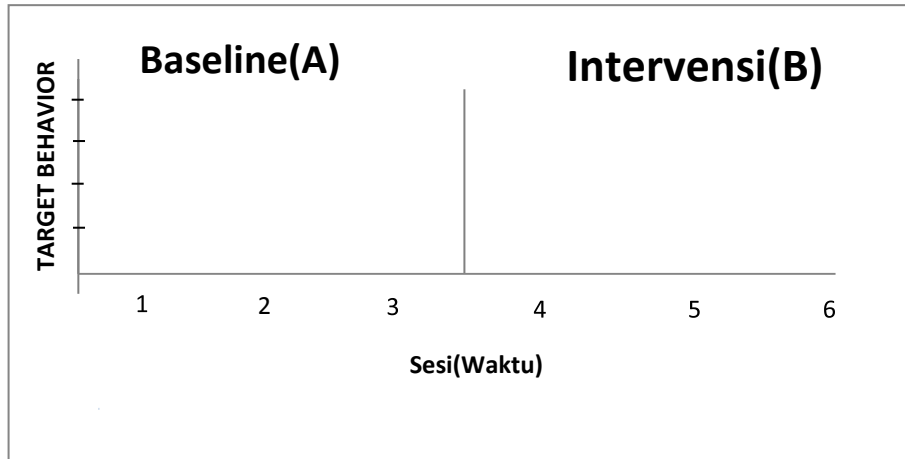
Pada penelitian ini akan menggunakan desain A-B. Pada penelitian yang menggunakan subjek tunggal desain A-B merupakan dasar pengembangan dari desain ini. Pada penelitian ini kita akan

melakukan berdasarkan logika dari baseline. Logika baseline akan memperlihatkan perubahan yang terjadi dari perilaku subjek penelitian yang dilakukan pada dua kondisi yang berbeda yaitu baseline (A) dan Intervensi(B).Maka dari itu dalam penelitian ini target behavior memiliki kontribusi yang besar dalam fase baselinie dan pada tahap intervensi minimal harus dilakukan satu fase(Sunanto,2006).

Pada saat melakukan desain A-B, tahapan utama yang dilakukan menentukan dan mengukur target dari perilaku yang diharapkan yang dilakukan pada fase baseline(A),selanjutnya data yang diperoleh stabil barulah masuk kepada fase intervensi. Pada fase intervensi(B) akan dilakukan pengamatan dan penilaian secara berkelanjutan, hingga memperoleh data yang stabil. Namun bila dalam pelaksanaannya terjadi perubahan pada target behavior pada kedua fase tersebut, peneliti dapat mengasumsikan hal tersebut sebagai dampak yang ditimbulkan dari perlakuan yang diberikan.

Maka dalam penelitian ini untuk mengetahui data awal sebagai baseline (A) peneliti melakukan hal hal sebagai berikut : Observasi pada semua anak dalam satu kelas untuk mengidentifikasi anak-anak yang memiliki permasalahan rendahnya kepercayaan diri yang ditandai dengan anak yang tidak sungguh sungguh melakukan kegiatan, menjaga jarak,tidak bergaul,menyendiri tidak berinisiatif, takut salah,cemas,tidak meletakkan sesuatu ditempatnya. Observasi dan pencatatan pengukuran dilakukan dengan menggunakan skala kepercayaan diri. Hasil dari observasi akan memperoleh data dalam bentuk angka yang dirata-ratakan pada setiap anak, hasil rata-rata dituangkan dalam bentuk grafik. Pada intervensi (B) , untuk mengetahui anak yang tergolong kategori rendah kepercayaan diri yaitu setelah dilakukan observasi sebanyak tiga kali tetapi masih memiliki hasil yang rendah. Dari hasil observasi dapat diketahui anak yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah yang selanjutnya akan menjadi target intervensi.

Secara general penelitian desain A-B dapat dipahami sebagai, berikut:



**Grafik 3.1 Desain A-B**

a. Baseline (A)

Yang peneliti lakukan pada fase Baseline (A) adalah melihat tingkat kepercayaan diri anak meliputi berani melakukan sesuatu (tidak cemas), aktif dalam berinteraksi bebas melakukan tindakan, berinisiatif tidak mudah putus asa, berpenilaian positif terhadap diri, memandang masalah apa adanya, berani mengakui kesalahan, menyelesaikan tugas dengan baik dan bisa meletakkan barang mainan pada tempatnya, dengan menggunakan lembar observasi tingkat kepercayaan diri. Sebelum dilakukan intervensi pada kelompok tersebut.

Pada baseline (A) akan dilakukan sebanyak 3 kali pengukuran/ pencatatan dengan metode observasi. Adapun durasi yang dilakukan selama 20 sampai 30 menit atau setara dengan 2 jam pembelajaran.

Kegiatan pengukuran/ pencatatan baseline (A) adalah sebagai berikut:

- 1) Pengukuran/pencatatan1: memperoleh data awal dengan

menggunakan pedoman observasi tingkat kepercayaan diri anak TK (mengambil data dalam bentuk permainan sederhana).

- 2) Pengukuran/pencatatan 2 : memperoleh data awal dengan menggunakan Pedoman observasi tingkat kepercayaan diri anak TK (mengambil data dalam bentuk permainan sederhana).
- 3) Pengukuran/ pencatatan 3 : memperoleh data awal dengan menggunakan pedoman observasi tingkat kepercayaan diri anak TK (mengambil data dalam bentuk permainan sederhana).

Hasil observasi akan memperoleh data dalam bentuk angka yang dirata ratakan pada setiap anak, semua data yang diperoleh sudah dalam keadaan stabil atau tidak terjadi selisih data melebihi 10%. Hasil rata rata dituangkan dalam bentuk grafik. Untuk mengetahui anak yang kepercayaan dirinya rendah ternyata ketika dilakukan 3 kali pengukuran hasilnya rendah seperti:tinggi-rendah-rendah ,rendah - rendah -rendah ,rendah-tinggi-rendah.

Dari hasil observasi/pengukuran tersebut dapat diketahui beberapa anak yang mempunyai tingkat kepercayaan diri rendah,yang selanjutnya akan menjadi target Intervensi.

#### b. Intervensi (B)

Pada tahap intervensi diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok yang dilakukan dengan teknik permainan untuk meningkatkan kepercayaan diri anak.Intervensi diberikan sebanyak 3 kali pengukuran. Kegiatan intervensi adalah sebagai berikut:

- 1) Pungukuran/pencatatan 1 : melakukan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dalam bentuk permainan ular naga. Yang bertujuan mendekati diri kepada subjek dan menggali permasalahan yang terjadi pada subjek.

Tahapan yang dilakukan :

a) Tahapan Pembentukan

Anak anak diajak bermain di pekarangan sekolah ,anak anak membuat lingkaran besar, bu guru berdiri diantara mereka, guru mengajak anak berkenalan melalui nyanyian .Anak anak menyebutkan namanya masing masing, tahapan pembentukan dilakukan selama 10 menit.

b) Tahapan Peralihan

Guru menyebutkan bahwa hari ini kita akan melakukan permainan ular naga,anak anak nanti berbaris berbanjar kebelakang seperti ular,yang berdiri di depan itu adalah kepala ular naga,sedangkan yang bagian paling belakang adalah ekornya yang dalam hal ini merupakan makanan yang sangat lezat,kepala naga akan mengejar makanan yaitu orang yang berdiri pada bagian belakang.Teman teman yang lain berusaha menyelamatkan temannya yang di belakang dengan berlari bersama.Begitu seterusnya.Bu Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya. Kegiatan peralihan dilakukan selama 10 menit.

c) Tahap Kegiatan

Sebelum kegiatan dimulai guru mengajak anak anak melakukan pemanasan dengan melakukan gerakan gerakan ringan yang dipimpin guru.Setelah itu guru mengajak anak membuat barisan seperti ular,guru menjelaskan cara bermainnya dan mengajak anak mengikuti bu guru bernyanyi sambil melakukan permainan.Permainan dimulai,guru menawarkan siapa yang mau jadi kepala naga,dan siapa yang mau jadi makanan naga,setelah kepala dan yang jadi makanan naga didapatkan ,guru dan anak mulai bernyanyi sambil ularnya berjalan,ketika nyanyian habis ,kepala naga mengejar makanannya pada bagian ekor naga.begitu

seterusnya. Guru tetap memberikan motivasi agar anak mau melakukan dan bersemangat. Pada tahapan kegiatan dilakukan selama 30 menit.

Setelah permainan selesai, guru bersama anak melakukan penenangan dengan mengajak anak tidur, guru bernyanyi, kemudian guru bersama anak bernyanyi bangun tidur. Permainan selesai.

#### d) Tahap Pengakhiran

Pada tahap ini guru mengajak anak diskusi tentang permainan yang mereka lakukan. Apakah anak-anak merasa senang dengan permainan ini, juga menanyakan nama permainan, kenapa kepala naga mengejar yang bagian belakang, dan selanjutnya. Pada tahapan pengakhiran dilakukan selama 10 menit.

- 2.) Pengukuran/pencatatan 2 : melakukan bimbingan kelompok dalam bentuk permainan tong tong buku. Bertujuan untuk melatih kepercayaan diri, konsentrasi dan merangsang daya kreatifitas peserta didik dan melatih cara berkomunikasi.

#### a) Tahapan pembentukan

Guru mengajak anak ke halaman, sambil mengajak anak mengenal diri dengan guru menyebut ayo anak-anak kita berdiri laki-laki sama laki-laki, anak-anak perempuan sama perempuan. Guru memperhatikan anak sambil terus memotivasi anak yang belum tau barisannya. Pada tahap pembentukan dilakukan selama 10 menit.

#### b) Tahap peralihan

Guru kembali mengajak anak berbaris dengan pola laki-laki, perempuan, laki-laki, perempuan dan seterusnya. Bu guru menjelaskan bahwa kita akan melaksanakan permainan tong tong buku, caranya dua orang anak bertindak sebagai pemimpin, mereka yang jadi pemimpin bermufakat membuat nama grup masing-masing, kemudian

disampaikan ke anggota, silakan teman-teman memilih mau masuk ke grup yang mana. Pemimpin yang berdua itu berdiri berhadapan sambil mengangkat tangan ke atas dan merapatkan ke dua tangannya di atas sehingga membuat lorong di bawah. Teman-temannya berbaris dan berjalan memasuki lorong sambil bernyanyi, setelah nyanyian habis pemimpin tadi menangkap temannya yang paling belakang, dan bertanya mau masuk kelompok yang mana, mereka bebas memilih, setelah semua teman masuk dalam kelompok, maka terdapatlah dua kelompok, kemudian kedua kelompok ini adu kekuatan, yang dapat menarik temannya kelompok itu yang menang, begitu seterusnya. Pada tahap peralihan dilakukan selama 10 menit.

#### c) Tahap Kegiatan

Setelah anak-anak mendengar penjelasan guru, kegiatan pun dimulai, anak bersama guru melakukan pemanasan dengan melakukan gerakan sederhana yang dipimpin guru, permainan dimulai, selama kegiatan guru selalu memberikan motivasi pada anak, ketika permainan berakhir guru memberikan penegasan pada anak dengan main tebak-tebakan. Pada tahapan kegiatan dilakukan selama 30 menit.

#### d) Tahap Pengakhiran

Guru main tebak-tebakan, dan diskusi dengan anak tentang kegiatan. Pada tahapan pengakhiran dilakukan selama 10 menit.

- 2) Pengukuran / pencatatan Sesi 3 : melakukan bimbingan kelompok dalam bentuk permainan orang kaya orang miskin. Permainan ini bertujuan untuk melatih kepercayaan diri, konsentrasi, merangsang daya kreatifitas, dan mengenal diri sendiri.

Tahapannya:

a) Tahapan Pembentukan

Guru mengajak anak bermain, guru meminta anak untuk menyebutkan nama teman yang di sebelahnya, sampai selesai. Pada tahapan pembentukan dilakukan selama 10 menit.

b) Tahap Peralihan

Guru menyampaikan bahwa kita akan melakukan permainan dengan nyanyian buka tutup bunga ros, caranya: satu anak berdiri di tengah lingkaran anak lainnya membuat lingkaran, anak-anak yang membentuk lingkaran bernyanyi buka tutup bunga ros, sampai pada kata kata tembak, anak yang di dalam lingkaran mengacungkan tangan seolah olah menembak temannya, bagi teman yang berpapasan langsung dengan tembakan temannya, dia yang menjaga dalam lingkaran, begitu seterusnya. Pada tahap peralihan dilakukan selama 10 menit.

c) Tahap Kegiatan

Kegiatan permainan dimulai seperti petunjuk guru. Guru selalu memotivasi anak. Setelah kegiatan selesai guru dan anak melakukan penenangan. Pada tahap kegiatan dilakukan selama 30 menit.

d) Tahap Pengakhiran

Guru dan anak diskusi tentang kegiatan. Pada tahap pengakhiran dilakukan selama 10 menit.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Yuswandi (2003) menyatakan bahwa lokasi penelitian merupakan komponen penting dalam mencapai penelitian yang sukses maka dari itu dalam memilih lokasi penelitian teknis dari operasional harus diperhatikan. Maka dalam memperoleh itu semua harus dilakukan pengkajian yang lebih mendalam dan mempelajari dari kemungkinan yang terjadi.

Maka melalui pertimbangan yang dilakukan oleh peneliti, peneliti tertarik untuk menjadikan TK Kartika 1-69 Muaro sebagai tempat penelitian.

Penelitian akan dilakukan pada bulan Juni sampai Juli 2021.

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Sebuah penelitian membutuhkan objek penelitian, oleh karena itu sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu ditetapkan objek penelitiannya atau disebut juga dengan populasi. Menurut Arikunto (2006:102) “populasi merupakan sekumpulan data yang menjadi penelitian dalam suatu ruang lingkup tertentu. Kemudian menurut Mardalis, (2004 :166) “populasi merupakan semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel atau sekumpulan kasus yang pantas memenuhi syarat yang berkaitan dengan masalah penelitian.”

Berdasarkan pendapat ahli mengenai populasi, maka dapat dipahami bahwa populasi merupakan seluruh komponen secara umum pada suatu elemen atau subjek yang akan diteliti dalam suatu penelitian yang sudah memenuhi ciri ciri yang diduga dalam permasalahan yang diteliti. Penelitian ini melibatkan peserta didik rombel B2 pada TK Kartika 1-69 sejumlah 16 orang sebagai populasi dari penelitian.

#### 2. Sampel

Sebagian dari jumlah keseluruhan populasi yang memenuhi kriteria peneliti ini lah yang disebut dengan sampel (Sugiono,2011). Sejalan dengan itu Yusuf (2014), juga mengungkapkan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang sudah dipilih menurut kriteria tertentu.

Dalam penelitian ini pemilihan sampel akan dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Menurut Kasiram (2008:210) *purposive sampling* adalah” penunjukkan sampel berdasarkan cirri cirri atau sifat tertentu yang dipandang mempunyai hubungan yang erat dengan ciri ciri atau sifat sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya ,tehnik ini digunakan untuk mencapai tujuan tujuan tertentu”.Berdasarkan uraian tersebut sampel yang akan diambil harus berkaitan erat dengan hal yang akan diteliti. Menurut Darmawan (2013:115) *purposive sampling* adalah:

Responden yang terpilih menjadi anggota sampel atas dasar pertimbangan peneliti sendiri, misalnya atas pertimbangan status ekonomi dalam rangka meneliti tingkat kemiskinan, maka sejumlah

sampel yang ditentukan adalah mereka yang taraf ekonominya menengah ke bawah, sesuai dengan namanya sampel diambil berdasarkan maksud dan tujuan tertentu. Seseorang atau sesuatu diambil karena peneliti menganggap seseorang atau sesuatu itu memiliki informasi yang diperlukan dalam penelitiannya.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, anggota yang dijadikan sampel penelitian adalah didasarkan atas pertimbangan peneliti sendiri tergantung tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian itu. Sampel yang akan diambil dari populasi ini adalah berdasarkan Baseline anak yang tingkat kepercayaan dirinya rendah.

Pada pelaksanaannya bimbingan kelompok menurut Myrick (2003) mengatakan bahwa bimbingan kelompok dapat dilakukan dengan kelompok besar sampai 15 orang.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan peserta didik kelompok B2 di TK Karika 1-69 Muaro sebagai kelompok eksperimen berdasarkan beberapa pertimbangan teknis pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan. Karena target bimbingan adalah untuk meningkatkan kepercayaan diri anak yang tingkat kepercayaan dirinya rendah.

#### **D. Variabel Penelitian**

Kerlinger (dalam Sugiyono, 2011) mengungkapkan bahwa variabel merupakan konstruk (*construct*) atau komponen yang akan dibahas. Berikut adalah variabel dalam penelitian ini:

##### a. Variabel bebas

Variabel yang menjadi penyebab atau yang mempengaruhi perubahan pada variabel terikat (Sugiyono, 2011). Bimbingan kelompok dengan teknik permainan merupakan variabel bebas yang dipilih peneliti dalam penelitian ini.

##### b. Variabel terikat

Pengaruh yang disebabkan atau ditimbulkan dari variabel bebas inilah yang disebut dengan variabel terikat (Sugiyono, 2011). Kepercayaan diri anak merupakan variabel terikat yang akan diteliti pada penelitian ini.

### **E. Definisi Operasional**

Supaya tidak terjadi kesalah pahaman mengenai judul yang peneliti lakukan maka dirasa perlu menjelaskan istilah berikut :

Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan adalah suatu kegiatan berupa bimbingan, dilakukan dengan berkelompok dan dipimpin oleh pimpinan kelompok sebagai penyedia informasi dan pengarah yang dalam hal ini dapat menimbulkan kesenangan,/kepuasan/memproleh pengetahuan,mengembangkan imajinasi,membina hubungan dengan sesama teman,menambah perbendaharaan kata dan menyalurkan perasaan perasaan tertekan,yang bertujuan agar individu atau kelompok memiliki pemahaman ,pengarahan dan perwujudan atas diri sendiri demi perkembangan yang optimal.Bimbingan kelompok dilakukan dalam kelompok besar yang berjumlah 15 atau lebih dalam satu kelompok.

Kepercayaan diri adalah sebuah komponen yang penting dalam menentukan kepribadian anak yang berguna mengaktualisasikan kemampuan diri.Anak yang memiliki kepercayaan diri yaitu anak yang berani melakukan sesuatu(tidak cemas),aktif dalam berinteraksi,bebas melakukan tidakan,berinisiatif,tidak mudah putus asa,berpenilaian baik terhadap diri,memandang masalah apa adanya,berani mengakui kesalahan,menyelesaikan tugas dengan baik dan meletakkan barang mainan pada tempatnya setelah digunakan.

### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Terdapat beberapa cara yang bisa digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data.Pada penelitian ini instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pernyataan dalam bentuk skala. Penilaian skor untuk menentukan kepercayaan diri menggunakan skala Likert. Darmawan (2013:115) menyampaikan “skala Likert digunakan untuk mengumpulkan data mengenai sikap pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial.”Desmita (2006:113) juga menjelaskan bahwa skala Likert merupakan suatu skala psikologis (sikap) yang pertama kali dikembangkan oleh Rensis Likert tahun 1932,skala Likert atau disebut juga dengan summated-ranting scale,merupakan skala pengukuran atribut atribut psikologi yang paling luas digunakan dalam penelitian saat ini.

Jawaban pada setiap item instrument yang menggunakan skala Likert mempunyai bentuk positif dan bentuk negative. Penulis memilih skala Likert dalam penelitian ini karena penulis ingin melihat tingkat kepercayaan diri anak, jawaban skala Likert ini memiliki alternative jawaban berupa selalu (SL), sering (SR) ,jarang (JR) dan tidak pernah (TP). untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel :

**tabel 3.1**  
**Skor Jawaban Skala Likert**

N o	Alternatif jawaban	Pernyataan positif	Pernyataan negatif
1	Selalu (SL)	4	1
2	Sering (SR)	3	2
3	Jarang (JR)	2	3
4	Tidak pernah (TP)	1	4

.Menurut Anggraini (2017) data yang diperoleh dalam sebuah penelitian dapat diperoleh dari hasil observasi atau dokumentasi. Pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

#### 1. Observasi/Pengamatan

Suatu kegiatan yang dilakukan dengan cara pengamatan pada suatu proses tertentu baik biologis maupun psikologis (Sugiono, 2011). Dalam kajian ini, akan dilakukan pengukuran pencatatan menggunakan pedoman observasi skala tingkat kepercayaan diri anak TK , yang dilakukan dengan cara:

- a. Pengukuran atau pencatatan sebelum tritment, atau tahap baseline dengan melihat pedoman observasi skala tingkat kepercayaan diri. Pengamatan ini dilakukan minimal 3 kali dan data hasil pengamatan yang tingkat kepercayaan diri rendah dideskripsikan dengan grafik single subjek
- b. Pengukuran / setelah treatmen dilakukan. Peneliti akan mengamati menggunakan pedoman observasi skala tingkat kepercayaan dan mencatat pada lembaran instrument skala

tingkat kepercayaan diri yang sama dengan lembar instrument skala tingkat kepercayaan diri yang digunakan untuk baseline Yang dilakukan berdasarkan skala Likert yaitu (sangat berani, cukup berani, tidak berani atau sangat aktif, cukup aktif, tidak aktif).

### **G. Pengembangan Instrumen Skala kepercayaan diri**

Untuk mendapatkan data yang diteliti terlebih dahulu peneliti harus melakukan langkah langkah dalam penyusunan instrument. Menurut Nurkencana (1993:219) langkah langkahnya yaitu: a) Menetapkan instrument b) Menyusun kisi kisi c) Merumuskan pernyataan (item) jumlah item yang dibuat d) Uji validasi

Berdasarkan kutipan di atas terdapat beberapa langkah dalam menyusun instrument,

#### **a. Menetapkan isi instrument**

Isi skala harus relevan dengan data yang hendak dikumpulkan dan dapat didasarkan pada satu teori atau mengkombinasikan beberapa teori. Isi skala dalam penelitian ini yaitu tentang kepercayaan diri. Data yang akan penulis kumpulkan tentang kepercayaan diri anak yaitu:

##### **1) Keyakinan anak tentang kemampuan dirinya**

Yaitu: anak yang berani melakukan sesuatu (tidak cemas), aktif dalam berinteraksi, bebas melakukan tindakan, dan berinisiatif.

##### **2) Optimis**

Yaitu : anak yang tidak mudah putus asa dan berpenilaian positif terhadap diri

##### **3) Objektif**

Yaitu : anak yang memandang masalah apa adanya dan berani mengakui kesalahan

#### 4) Bertanggung jawab

Yaitu : anak yang menyelesaikan tugas dengan baik, dan dapat meletakkan barang mainan di tempat semula.

#### b. Menyusun kisi kisi

Dalam menyusun kisi kisi skala terdapat beberapa hal yang dicantumkan, hal hal yang dimaksud adalah :

- 1) Variabel atau aspek yang akan diukur
- 2) Sub Variabel atau perincian terhadap aspek yang hendak diukur.
- 3) Indikator yaitu sesuatu yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan dari sub variable.
- 4) Jumlah item yang akan digunakan untuk mengukur masing masing indikator.

Supaya penulis mudah dalam menyusun instrument penelitian maka terlebih dahulu penulis merancang instrument dengan istilah kisi kisi. Suharsimi Arikunto (2006:205) menyebutkan kisi kisi bermanfaat sebagai gambaran yang jelas, lengkap dan mempermudah penulis untuk mengembangkan instrument karena kisi kisi ini bermanfaat sebagai pedoman dalam penulisan butir, tabel kisi kisi instrument penelitian.

#### A. Definisi Operasional

Kepercayaan diri adalah sebuah komponen yang penting dalam menentukan kepribadian anak yang berguna mengaktualisasikan kemampuan diri. Anak yang memiliki kepercayaan diri yaitu anak yang berani melakukan sesuatu (tidak cemas) aktif dalam berinteraksi, bebas melakukan tindakan, berinisiatif, tidak mudah putus asa, berpenilaian baik terhadap diri, memandang masalah apa adanya, berani mengakui kesalahan, menyelesaikan tugas dengan baik dan meletakkan barang mainan pada tempatnya setelah digunakan.

## B. Kisi kisi Instrumen

Tabel 3.2  
Kisi-kisi Instrumen Penelitian Skala Tingkat Kepercayaan Diri

No	Variabel	Sub Variabel	Deskriptor	Indikator	Jumlah item
.	Kepercayaan Diri	1.Yakin pada kemampuan diri	Anak yang Berani melakukan sesuatu(tidak cemas), Aktif dalam berinteraksi, Bebas melakukan tindakan dan berinisiatif	-Berani melakukan sesuatu(tidak cemas) -Aktif dalam berinteraksi -Bebas melakukan tindakan -Berinisiatif	4
2.Optimis		Anak yang Tidak mudah putus asa dan berpandangan positif terhadap diri	-Tidak mudah putus asa -Berpandangan positif terhadap diri	2	
3.Objektif		Anak yang memandang masalah apa adanya dan berani mengakui kesalahan	-Memandang masalah apa adanya -Berani mengakui kesalahan	2	

		4.Bertanggung jawab	Anak yang menyelesaikan tugas dengan baik dan meletakkan barang mainan ditempat semula	-Menyelesaikan tugas dengan baik -Meletakkan barang mainan ditempat semula	2
--	--	---------------------	--	---	---

Sumber : Lauster ( M.Nur Gufron dan Rini Risnawita .S.2010 )

#### d) Uji Validitas

Berdasarkan pendapat dari Arikunto (2006), uji validitas merupakan suatu standar ukur yang menentukan ketepatan atau kevalidan dari suatu instrumen yang digunakan dalam penelitian.

Validitas konstruk adalah sebuah gambaran yang menunjukkan sejauh mana alat ukur itu menunjukkan hasil yang sesuai dengan teori (Azwar, 2005). Proses pengujian validitas konstruk adalah menghubungkan alat ukur itu dengan alat ukur lain yang memiliki kesamaan konsep atau dengan alat ukur-alat ukur lain yang secara teoritis berkaitan dengannya (Murphy & Davidshofer, 1991).

Validitas isi adalah validitas yang focus kepada elemen-elemen apa yang ada dalam ukur (Coaley, 2010), sehingga analisis rasional adalah proses utama yang dilakukan dalam analisis validitas isi (Azwar, 2005). Secara umum definisi validitas isi adalah sejauh mana elemen-elemen instrument relevan dan mewakili konstruk alat ukur yang ditergetkan untuk tujuan tertentu (Haynes, dkk. 1995). Validitas isi adalah penjelasan tentang suatu alat ukur secara substantif atau disebut validitas substantif yang fokus kepada konseptualisasi dan sejauhmana konsep-konsep sebelumnya yang ditampilkan dalam kajian literature (Clark & Watson, 1995). Dari definisi yang dikemukakan oleh Haynes dkk (1995) dapat dijabarkan dalam berbagai istilah yang lebih luas.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa validitas konstruk yaitu meminta pendapat ahli tentang kisi kisi yang dibuat, sedangkan validitas isi yaitu Meminta pendapat ahli apakah bunyi intrumen yang di buat sesuai dengan indicator yang dirumuskan dalam kisi kisi.

## H. Analisa data

Analisa data merupakan tahapan akhir dalam sebuah penelitian pada tahap ini akan dilakukan pengolahan data untuk menarik sebuah kesimpulan. Berikut tahapannya:

### 1. Teknik pengolahan data

Dalam penelitian yang menggunakan subjek tunggal pada penelitian eksperimen, maka berikut adalah tahapan prosesnya:

- a. Melakukan penskoring baik untuk baseline (A) maupun untuk melihat hasil setelah triatmen/intervensi (B).
- b. Data hasil skoring selanjutnya ditampilkan dalam grafik.

Pada penelitian ini, hasil observasi akan dituangkan dalam bentuk sebuah grafik. Dengan menggunakan grafik akan mampu dan memudahkan dalam melakukan proses analisa dari penelitian yang menggunakan subjek tunggal (Sunanto, 2006).

### 2. Tehnik Analisa Data

Setelah mengumpulkan data dari hasil observasi pada subjek penelitian maka peneliti akan langsung melakukan analisa dari data tersebut (Sugiyono, 2011). Sejalan dengan itu Sunanto, (2006) memaparkan dalam menarik sebuah kesimpulan diperlukan analisa data yang tepat. Analisa data yang menggunakan statistik-deskriptif, maka dalam menganalisanya harus dilakukan dengan cara menggambarkan atau memaparkan hasil dari penelitian dengan apa adanya(Sugiyono, 2011). Maka dari itu dalam kajian ini peneliti akan menggunakan statistik-deskriptif dalam upaya menarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukan menggunakan subjek tunggal (Sunanto, 2006).

Dalam menganalisis rumusan masalah, peneliti menggunakan deskriptif kategori dimana subjek akan menjawab salah satu data kuantitatif yang telah disediakan. Maka dari sebab itu skala penilaian ini lebih mudah dan fleksibel (Sugiono. 2012). Berikut cara melakukan teknik analisa data skoring:

1. Menentukan skor dan pengolahan data, menentukan skor pada item koesioner dilakukan dengan cara memberikan nilai dari angka 1 sampai 4 berdasarkan norma skoring yang berlaku.
2. Membuat tabulasi data dan menghitung total jumlah skor masing-masing subjek serta jumlah skor item.

Kategori diatas kemudian diterapkan sebagai patokan dalam pengelompokan tingkat kepercayaan diri anak berdasarkan skala penilaian dengan jumlah 10 item yang diperoleh unsur perhitungan capaian skor subjek sebagai berikut:

Tabel : 3.3  
Klasifikasi kategori tingkat kepercayaan diri

No	Skor	Kategori
1.	4	Sangat tinggi
2.	3	Tinggi
3.	2	Rendah
	1	Sangat Rendah

Pada tahap berikutnya akan dilakukan analisis dengan syarat semua data sudah didapatkan. Sehingga dapat dilakukan analisis dari sebuah kondisi dengan cara perhitungan atas kondisi dan dalam kondisi. Langkah-langkah:

- a. Menetapkan subjek dalam penelitian
- b. Penelitian dilakukan dengan menggunakan subjek tunggal.

Berikut tahapannya:

1) Baseline (A)

Pada kondisi baseline (A) akan dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan yang dilakukan pada 3 pengukuran yang berbeda dengan hari yang berbeda pula atau sampai data yang diperoleh pada kondisi basilene lenih stabil atau selesai yang diperoleh tidak melebihi 10%. Berikut langkah-langkahnya:

- a) Pertama,cipatakan lingkungan yang nyaman agar anak dapat berkonsentrasi.Sehingga memungkinkan untuk dilakukan pengamatan.
- b) Kedua,melakukan observasi terhadap anak dengan lembaran

observasi kepercayaan diri pada anak.

- c) Ketiga, memulai pengamatan dengan menggunakan instrumen yang digunakan dan memilih posisi yang bagus untuk pengamatan.
- d) Setelah semua data diperoleh peneliti akan melakukan penjumlahan penilaian dan menuangkannya dalam bentuk tabel pencatatan data.

## 2) Intervensi (B)

Pada kondisi ini, dilakukan melalui bimbingan kelompok yang diimplementasikan dengan teknik permainan yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Pada kondisi intervensi akan dilakukan sebanyak 3 kali pengukuran di waktu yang berbeda. Berikut adalah tahapannya:

- a) Pengukuran pertama, peneliti mengkondisikan anak agar anak siap untuk melakukan permainan dalam bimbingan kelompok. Permainan pada sesi pertama ini adalah permainan ular naga yang dilakukan selama 1 jam sebanyak 2 sesi. Cara permainannya yaitu anak berbaris berbanjar, sambil bernyanyi anak-anak berjalan mengikuti teman yang di depan dengan memegang pinggang teman. Anak yang di depan bertindak sebagai kepala naga, sedangkan yang paling belakang adalah ekor naga. Setelah nyanyian habis anak yang menjadi kepala naga tadi akan mengejar mangsanya yaitu anak yang paling belakang, kalau sudah dapat, maka anak tersebut yang menjadi kepala naga, begitu selanjutnya. Selama melakukan permainan konselor akan melakukan pendekatan terhadap anak dan menggali untuk meningkatkan kepercayaan diri pada anak selama permainan. Setelah treatment dilakukan peneliti akan melakukan pengamatan dan pencatatan menggunakan skala tingkat kepercayaan diri.

- b) Pengukuran kedua, melakukan bimbingan kelompok dengan permainan tong tong buku dilakukan selama 1 jam sebanyak 2 sesi. Dua orang anak bertindak sebagai pimpinan dan berunding menamai kelompoknya masing-masing. Permainan ini dilakukan dengan cara anak berbaris berbanjar, dan dua anak yang menjadi pimpinan kelompok berdiri sambil mengangkat tangan dan berpegangan di atas, anak yang berbaris tadi berjalan masuk ke bawah tangan kawannya, sambil bernyanyi, setelah

nyanyian habis teman yang berdua tadi menangkap anak yang di belakang sambil bertanya mau pilih siapa, anak itu menentukan pilihan dan berdiri dibelakang temannya itu. Begitu seterusnya sampai temannya habis, kemudian kedua regu tarik menarik untuk menentukan regu mana yang menang, regu yang bisa menarik regu temannya dialah yang menang. Begitu seterusnya. Konselor akan melakukan bimbingan, setelah treatment dilakukan peneliti akan melakukan pengamatan dan pengukuran menggunakan skala tingkat kepercayaan diri.

- c) Pengukuran ketiga melakukan bimbingan kelompok dalam bentuk permainan buka tutup bunga ros dilakukan selama 1 jam sebanyak 2 sesi. Permainan ini dilakukan dengan cara anak akan membuat lingkaran besar, satu anak dalam lingkaran, anak lainnya bernyanyi sambil berjalan buka tutup lingkaran dan mengekspresikan nyanyian tersebut, anak yang dalam lingkaran setelah habis nyanyian dia akan menembak salah satu temannya, kemudian mereka gantian. Konselor akan melakukan bimbingan, setelah treatment dilakukan peneliti akan melakukan pengamatan dan pengukuran menggunakan skala tingkat kepercayaan diri.
- d) Setelah semua data terkumpulkan akan dijumlahkan dalam tabel pengolahan data. Kemudian dituangkan dalam bentuk grafik.

### 3) Kesimpulan

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk melihat pengaruh suatu variable terhadap variable lainnya dengan menggunakan subjek tunggal atau *Single Subject Researce (SSR)* menggunakan disain AB. Penelitian ini dilakukan terhadap 5 orang anak yang merupakan sampel penelitian. Pengambilan 5 orang anak tersebut menjadi sampel penelitian berdasarkan dari studi terdahulu yang dilakukan. Pengambilan sampel pada penelitian dengan cara *purposive sampling*, yaitu mengambil sampel dengan pertimbangan tertentu.

Berdasarkan tingkat kepercayaan diri anak ,maka diambil satu kelompok anak dari kelas B 2, yang nantinya akan dilakukan pengukuran tingkat kepercayaan dirinya sebelum diberikan treatmen atau disebut juga pada masa Baseline.

#### 1. Deskripsi Data Hasil Baseline / Intervensi

Penelitian yang penulis lakukan berkaitan dengan tingkat kepercayaan diri anak.Penulis menyampaikan hasil penelitian yang mengungkapkan tentang efektifitas bimbingan kelompok dengan tehnik permainan untuk meningkatkan tingkat kepercayaan diri anak TK di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung. Hal yang pertama kali dilakukan adalah melakukan pengukuran atau pencatatan pada semua anak kelompok B 2, dengan menggunakan intrumen skala tingkat kepercayaan diri anak ketika mereka melakukan permainan permainan sederhana.Pengukuran dan Pencatatan dilakukan sebanyak 3 kali.

Data hasil pengolahan skala tingkat kepercayaan diri pada masa baseline dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1  
Gambaran Hasil Pengolahan Data Baseline Skala tingkat Kepercayaan Diri Anak  
TK Kartika1-69 Muaro Sijunjung

No	Nama	Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	Tingkat kepercayaan diri
1	An. NS	1,6	1,1	1	Rendah, rendah, sangat rendah
2	An. GA	1	1	1	Sangat rendah, sangat rendah, sangat rendah
3	An. A	1,1	1,2	1,1	Rendah, rendah, rendah
4	An.Y	3,5	4	4	Tinggi, sangat tinggi, sangat tinggi

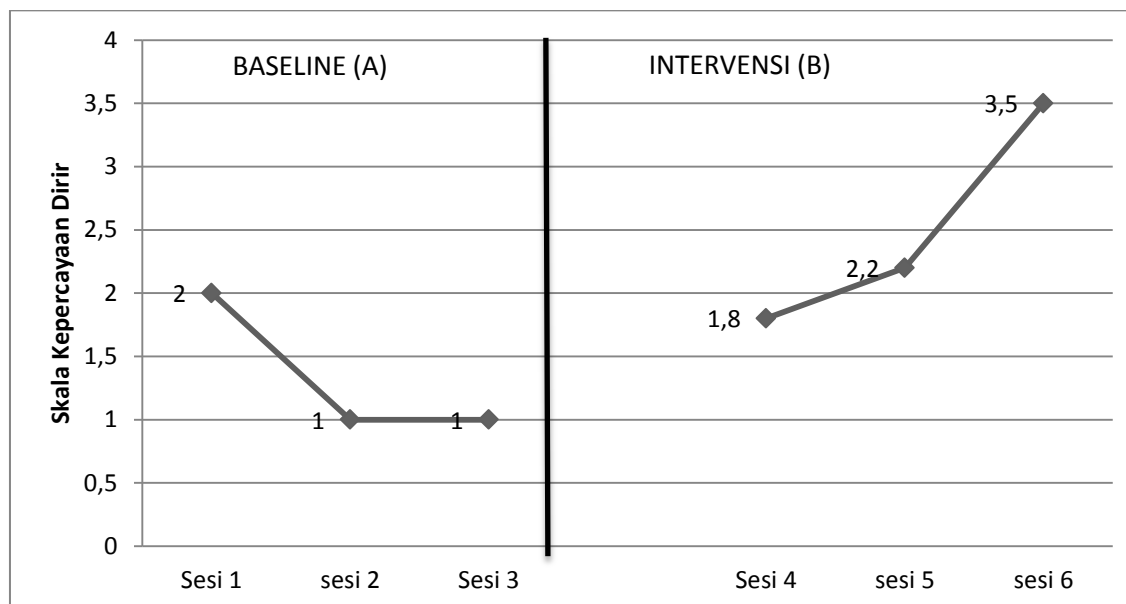
5	An. B	4	4	4	Sangat Tinggi, sangat tinggi, sangat tinggi
6	An. R	3	4	4	Tinggi, sangat tinggi, sangat tinggi
7	An. Az	4	3	4	Tinggi, rendah, sangat tinggi
8	An. L	3	2	3	Tinggi, rendah, tinggi
9	An. Rh	3	3	3	Tinggi, tinggi, tinggi
10	An. O	2	3	3,3	Rendah, tinggi, tinggi
11	An. Z	2,3	3	3,2	Rendah, tinggi, tinggi
12	An. As	2	3	3,3	Rendah, tinggi, tinggi
13	An. Au	2	3	3	Rendah, tinggi, tinggi
14	An. G	2	2,4	2,75	Rendah, tinggi, tinggi
15	An. F	2	1	1	Rendah, sangat rendah, sangat rendah
16	An. RO	1,1	1,2	1,1	Rendah, rendah, rendah

Berdasarkan tabel di atas tentang skala tingkat kepercayaan diri anak pada masa baseline terdapat 16 orang anak, yang berkategori rendah tingkat kepercayaan diri anak sebanyak 5 orang. Dikatakan rendah tingkat kepercayaan diri karena pada pengukuran pertama pada masa baseline anak memperoleh skor rendah, pada pengukuran ke dua masa baseline, juga rendah begitu juga masa baseline yang ke tiga jadi yang dikatakan berkategori rendah tingkat kepercayaan diri pada masa baseline ke tiga dilakukan tiga kali pengukuran memperoleh nilai dua kali rendah. Pada kelima anak tersebut sudah memperoleh data yang sudah stabil dimana tidak terjadi perubahan data yang signifikan tau selisih yang melebihi 10% atau 4 poin. Atas dasar itu peneliti mengambil 5 orang anak yang dijadikan sampel karena memiliki tingkat kepercayaan diri rendah. Maka kelima anak tersebut akan masuk untuk dijadikan sampel dan dilakukan intervensi dengan metode bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

Pada tahap berikutnya peneliti melakukan intervensi bimbingan kelompok dengan tehnik permainan, kemudian diperoleh data sebagai berikut:

1. Pengukuran pertama setelah intervensi pada An. F menggunakan skala tingkat kepercayaan diri ,

Pada An. F dilakukan Intervensi dengan bimbingan kelompok dengan tehnik permainan, intervensi pertama permainan ular naga, setelah itu dilakukan pengukuran menggunakan skala tingkat kepercayaan diri dengan hasil An F memperoleh skor 1,8 setelah intervensi ke dua An F memperoleh skor 2,2 dan setelah intervensi ke tiga An F memperoleh skor 3,5. Setelah memperoleh penskoran peneliti menuangkannya ke dalam grafik.

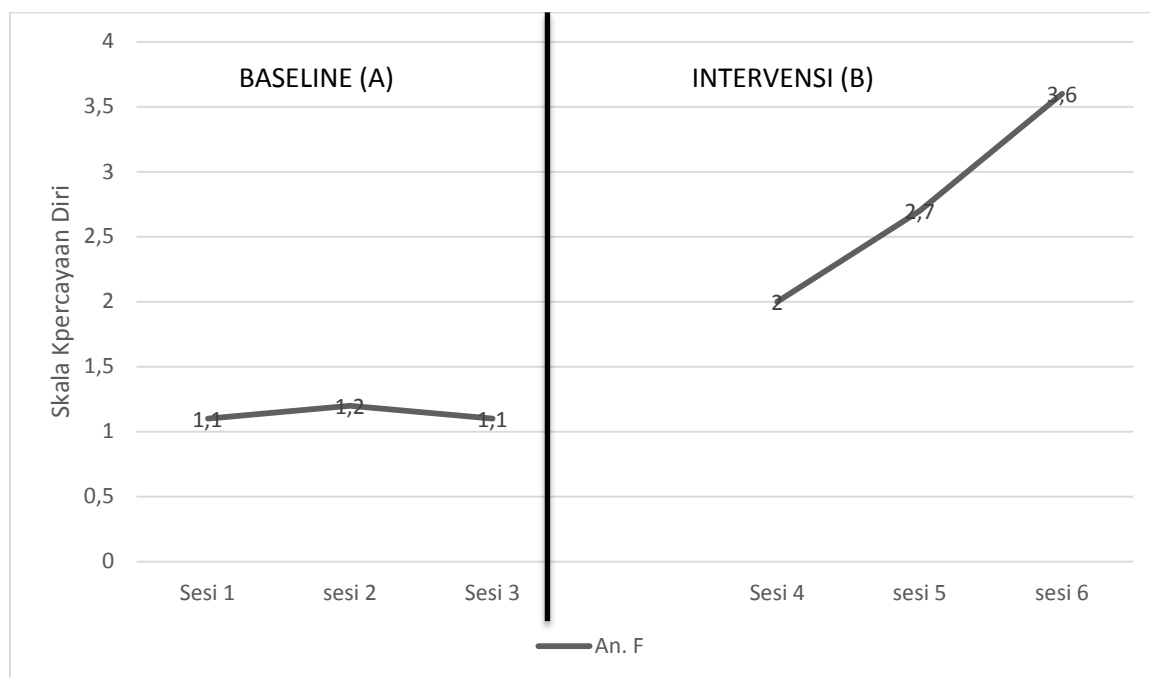


Grafik 4.1  
Gambaran Kepercayaan Diri An.F

Dari garfik 4.1 dapat kita lihat terjadinya perubahan skala kepercayaan diri pada An. F yang terus meningkat setelah diberukan intervensi .Jika kita amati bersama terdapat perubahan yang sangat signifikan pada kedua kondisi yang berbeda. Pada sesi ke empat An. F diajak untuk melakukan permainan ular naga. Kemudian dilakukan pengukuran yang memperoleh nilai skala kepercayaan diri sebesar 1,8 hal ini terlihat terjadi peningkatan sebesar 0,80% dari pada sesi sebelumnya pada kondisi baseline (A). Pada sesi ke 5 memperoleh pengukuran 2,2 naik 0,4% dibandingkan pengukuran sebelumnya, pengukuran ke 6 , menjadi 3,5 naik 1.3%. Ketika An. F berada pada kondisi intervensi dilakukan tiga tekni permainan yaitu permainan ular naga, permainan totong buku dan permainan buka tutup bunga ros. Memperoleh skor kepercaya diri yang terus meningkat, dengan nilai 1,8, 2,2, dan 3,5. Pada An F terjadi peningkatan skala kepercayaan diri yang tinggi pada sesi ke 6 sebesar 3,5 ketika dilakukan permainan buka tutup bunga ros.

## 2. Observasi Pada An. RO

Pada An. RO dilakukan Intervensi bimbingan kelompok dengan tehnik permainan, yang dilakukan selama 6 hari berturut-turut yang berjumlah tiga sesi pengukuran Kemudian peneliti melakukan pengukuran skala kepercayaan diri anak pada An.RO . kemudian dituangkan kedalam sebuah grafik untuk melihat perbandingan.



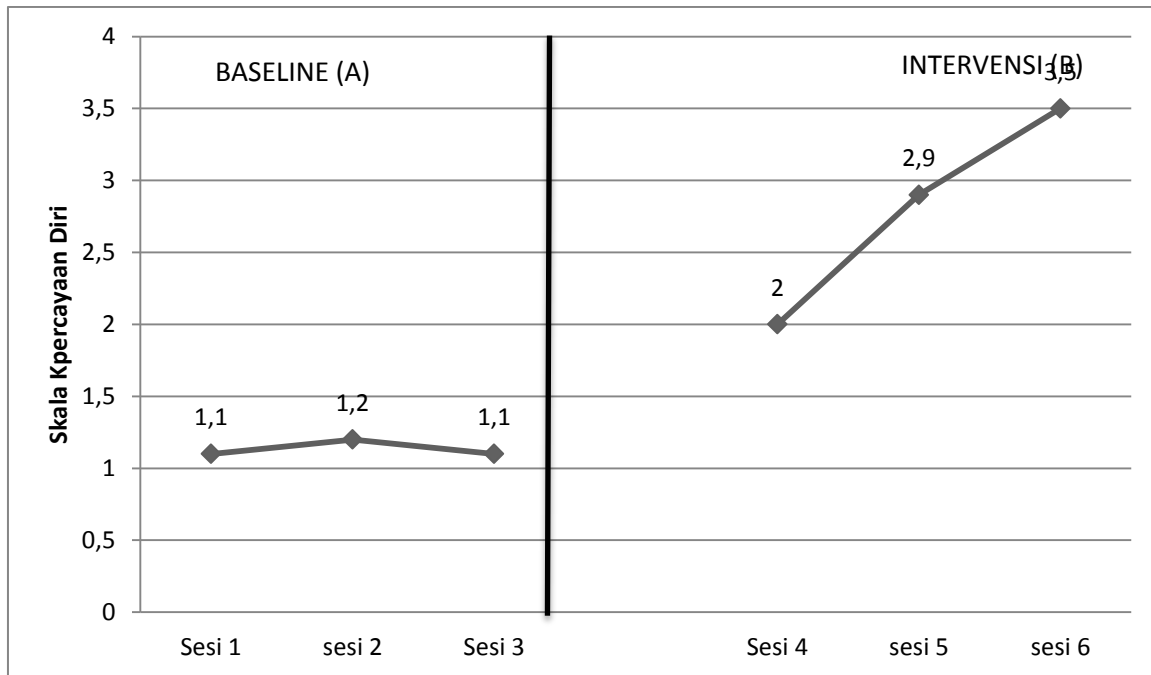
Grafik 4.2 Gambaran Kepercayaan Diri An.RO

Pada grafik 4.2 yang menggambarkan kepercayaan diri pada An. RO Pada masa baseline yang pertama An Ro sangat bagus kepercayaan dirinya ,tapi pada masa baseline yang ke dua menjadi 2,2 dan pada masa baseline pengukuran yang ke tiga menjadi 2. Kemudian diadakan intervensi ,intervensi yang pertama anak diajak main ular naga setelah diadakan permainan (intervensi) dilakukan pengukuran sesi 4 ternyata AN RO mendapat skor 2,1 naik 0,1 %,pada pengukuran sesi 5 menjadi 2,7 berarti naik 0,6 % pada pengukuran ke 6 menjadi 3,6 naik menjadi 0,9 %. Ketika dilakukan intervensi pertama pada sesi keempat terjadi peningkatan skala kepercayaan diri sebesar 0,1 %, pada sesi ini anak RO diajak untuk melakukan permainan ular naga. Kemudian pada permainan tongtong buku memperoleh skala kepercayaan diri sebesar 2,7 dan pada permainan buka tutup bunga rose sebesar 3,6. Pada grafik diatas dapat kita lihat bahwa terjadi perubahan yang besar pada kedua kondisi tersebut. Pada anak RO terjadi perubahan yang sangat signifikan pada permainan buka tutup bunga ros yaitu sebesar 0,9 %.

### 3. Observasi pada An. A

Pada An. A sebelum dilakukan intervensi pada masa baseline pengukuran pertama An A mendapat skor 1,1 pada pengukuran ke dua masa baseline AN A mendapat skor 1,2 sedangkan pada pengukuran ke tiga masa baseline mendapat skor 1,1. Kemudian dilakukan intervensi yaitu bimbingan kelompok dengan tehnik permainan, yang dilakukan

selama 3 kali pengukuran. Peneliti melakukan pengukuran menggunakan skala tingkat kepercayaan diri anak pada An.A kemudian dituangkan kedalam sebuah grafik untuk melihat perbandingan.

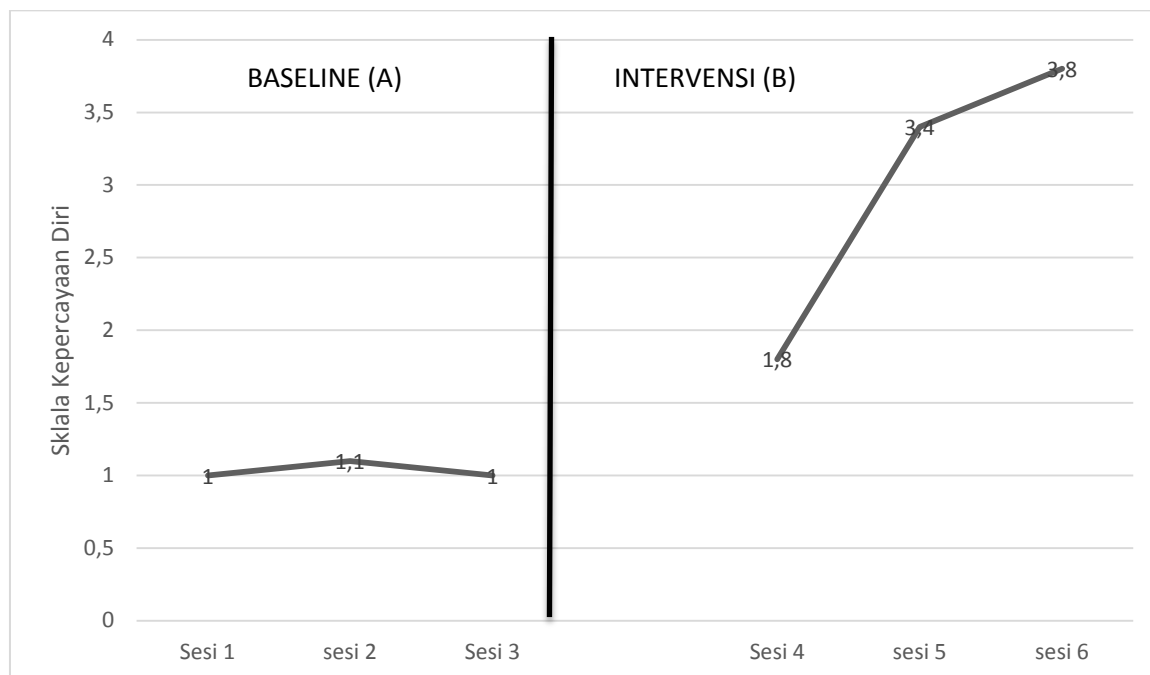


Grafik 4.3  
Gambaran Kepercayaan Diri An. A

Pada grafik 4.3 ini menggambarkan perkembangan skala kepercayaan diri pada anak A pada dua kondisi yang berbeda dapat kita lihat terjadinya perubahan yang sangat besar. Pada kondisi baseline yang dilakukan selama tiga sesi grafik kepercayaan diri anak A cenderung rendah dan lebih landai. Tetapi mengalami perubahan yang signifikan ketika masuk pada sesi keempat yaitu terjadinya peningkatan kepercayaan diri yang signifikan. Ketika setelah dilakukan intervensi yaitu melakukan permainan ular naga, pengukuran pertama A mendapat skor 2 naik 0,9 % dari pengukuran pada masa baseline. Pada pengukuran ke lima A mendapat skor 2,9, naik 0,90% dari sebelumnya, kemudian pada pengukuran ke 6, A mendapat skor 3,5, naik 0,6 % setelah permainan ular naga terjadi peningkatan sebesar 0,90 %, setelah permainan tong tong buku mengalami peningkatan sebesar 0,90 %, dan setelah permainan buka tutup bunga ros naik 0,6 %.

#### 4. Observasi Pada An. GA

Pada An. GA dilakukan Intervensi dengan teknik bimbingan kelompok dengan pendekatan permainan, yang dilakukan selama 6 hari berturut-turut yang berjumlah tiga sesi. Kemudian peneliti melakukan pengukuran skala kepercayaan diri anak pada An.GA. kemudian dituangkan kedalam sebuah grafik untuk melihat perbandingan.

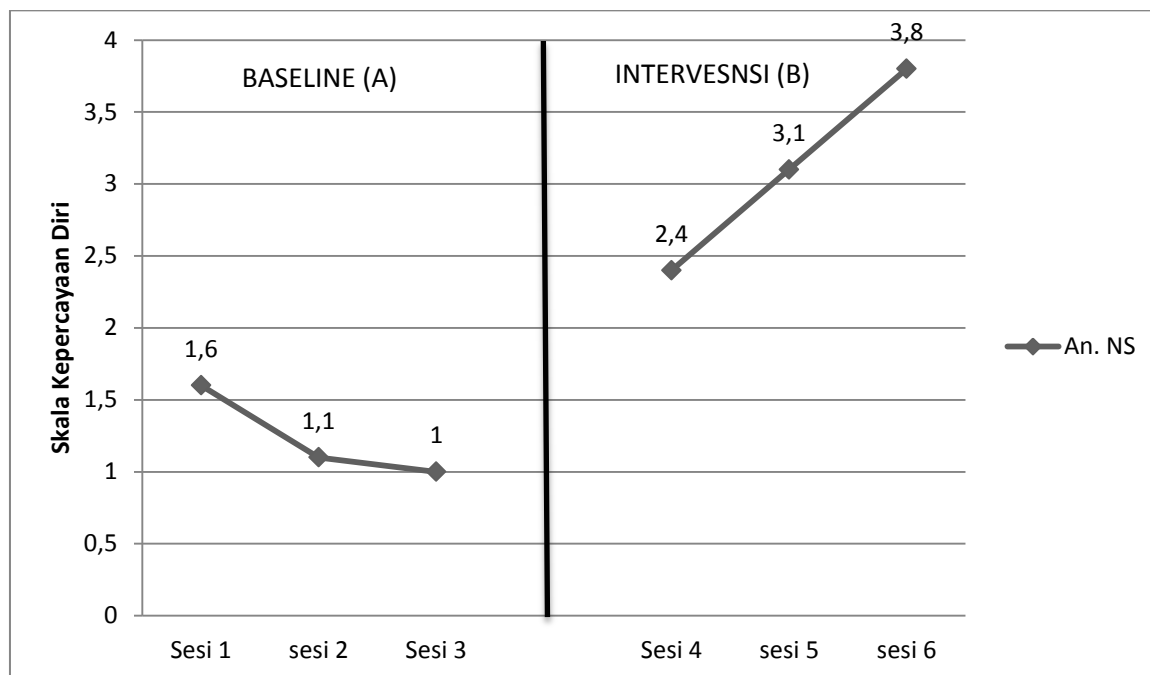


Grafik 4.4  
Gambaran Kepercayaan Diri An. GA

Pada grafik 4.4 yang menggambarkan skala kepercayaan diri dari An. GA dapat kita lihat terdapat perbedaan yang sangat mencolok pada kedua kondisi tersebut dimana pada kondisi baseline grafik cenderung melandai, berbeda dengan kondisi intervensi yang lebih cenderung linier ke atas. Pada An. GA terjadi perubahan yang signifikan ketika berada pada sesi kelima setelah dilakukan permainan tong tong buku pada pengukuran kelima GA mendapat skor 3,4 yang pada sesi sebelumnya setelah permainan ular naga hanya mendapat skor 1,8 sedangkan pada sesi setelah permainan buka tutup bunga ros anak GA mendapat skor 3,8. Setelah intervensi anak GA mengalami kenaikan pada pengukuran pertama GA mengalami peningkatan sebesar 0,8 %, intervensi ke dua 1,6 %, intervensi ke tiga naik 0,4 %.

#### 5. Observasi An. NS

Pada An. NS dilakukan Intervensi dengan teknik bimbingan kelompok dengan tehnik permainan, dilakukan dengan tiga intervensi. Kemudian peneliti melakukan pengukuran menggunakan skala tingkat kepercayaan diri anak pada An. NS, setelah diperoleh hasil dilakukan penskoran yang kemudian dituangkan kedalam sebuah grafik untuk melihat perbandingan.



Grafik 4.5  
Gambaran Kepercayaan Diri An. NS

Pada grafik 4.5 yang menggambarkan skala kepercayaan diri An. NS dapat kita lihat terjadi perubahan yang sangat signifikan pada kedua kondisi tersebut. Pada kondisi baseline tingkat kepercayaan diri An. NS cenderung rendah dan stabil, terjadi peningkatan ketika berada pada kondisi intervensi terutama pada sesi ke 5 ketika permainan tong tong buku terjadi peningkatan sebesar 0,7 % dari sesi sebelumnya. Ketika melakukan bimbingan dengan permainan ular naga skala kepercayaan diri AN. NS 0,8 %, pada permainan buka tutup bunga ros sebesar 0,7 %.

Tabel 4.2  
Gambaran Hasil Pengolahan Data Intervensi Skala tingkat Kepercayaan Diri Anak TK  
Kartika 1-69 Muaro Sijunjung

No	Nama	Sesi 1	Sesi 2	Sesi 3	Tingkat kepercayaan diri
1	An. F	1,8	2,2	3,5	Rendah, rendah, tinggi
2	An. RO	2	2,7	3,6	Rendah, rendah, tinggi
3	An. A	2	2,9	3,5	Rendah, rendah, tinggi
4	An. GA	1,8	3,4	3,8	Rendah, tinggi, tinggi
5	An. NS	2,4	3,1	3,8	Rendah, tinggi, tinggi

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan data hasil intervensi skala tingkat kepercayaan diri anak, dengan metode bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Hasil intervensi tersebut menunjukkan tingkat kepercayaan 5 orang anak dalam 3 sesi intervensi. Kepercayaan diri anak berada dalam tingkat rendah dan tinggi. Hal ini

dikarenakan rentang nilai pada tingkat kepercayaan diri anak.

## **2. Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Terhadap Tingkat Kepercayaan Diri Anak TK Kartika 1-69 Muaro**

Berdasarkan hasil analisa data yang telah diperoleh yang terlihat pada garafik 4.1-5 dapat kita lihat bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat memacu dan merangsang perkembangan kepercayaan diri pada anak. Hal ini terlihat dari perbandingan pada kedua garis, dari kedua kondisi yang berbeda. Pada kondisi baseline kepercayaan diri anak cenderung rendah dengan arah grafik yang lebih cenderung datar, yang menunjukkan tidak terjadi perubahan yang signifikan. Pada garis kedua, pada kondisi intervensi dapat kita lihat arah garafik menuju keatas yang menunjukkan terjadinya peningkatan kepercayaan diri anak. Hal ini menunjukkan bahwa pada kondisi ini, ketika diberikan suatu intervensi dan intervensi tersebut terbukti dapat meningkatkan kepercayaan diri anak.

Dari gambaran grafik dan pemaparan diatas menunjukkan bahwan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri anak TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung.

Kepercayaan diri merupakan rasa yang bersumber dari kebatinan seseorang, yang menyatakan tentang kemampuannya yang mendatangkan manfaat bagi diri sendiri, keluarga, dan masyarakat untuk melatih sikap, kreatif, optimis dan dinamis yang berada dalam konteks positif (Supriyono dan ahmadi, 2004). Rasa kepercayaan diri dapat berkembang dengan baik sesuai dengan porsi yang dimiliki, jika anak memiliki kepercayaan yang baik maka dapat melaksanakan berbagai tugas-tugas dalam tahapan perkembangan.

Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang berupa bimbingan dalam bentuk kelompok dan dipimpin oleh pimpinan kelompok sebagai penyedia informasi dan pengarah demi mencapai tujuan yang diharapkan bersama (Mungin, 2019). Bimbingan kelompok merupakan suatu aspek dari layanan bimbingan kelompok yang menyediakan kesempatan pada anak untuk berbagi ide dan pengalaman dengan rekan-rekan dalam pengarahan yang terorganisir dan dibawah arahan konselor. Metode permainan adalah suatu metode yang digunakan sebagai pendekatan yang bermanfaat dalam bimbingan kelompok untuk kesenangan/kepuasan (piaget), kenikmatan (buler dan zigger), pengetahuan (dockeet dan flier), mengembangkan imajinasi (sudono) membina hubungan dengan

sesama teman, menambahkan pembendaharaan kata dan penyaluran perasaan tertekan (terjasaputra).

Berdasarkan uraian tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa kepercayaan diri anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Karena setelah dilakukan bimbingan kelompok terjadinya peningkatan yang signifikan dari tingkat kepercayaan diri anak.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisa data yang telah peneliti dapat kan dari perhitungan observasi terhadap tingkat kepercayaan diri anak tentang efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik bermain terhadap tingkat kepercayaan diri anak TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung. Dari data tersebut bahawa dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik bermain efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri anak. Hasil penelitian yang dilakukan ini dapat terlihat pada grafik 4.1-4.5 yang menunjukkan perbedaan pada garis baseline dan intervensi.\

#### **B. Saran**

1. Bagi anak didik

Untuk anak didik yang memiliki kepercayaan diri rendah, hendaknya dapat melakukan konseling secara tepat, agar permasalahan tentang kepercayaan diri anak dapat ditingkatkan.

2. Bagi guru

Bagi guru atau pendidik untuk dapat mamapu mengidentifikasi anak didik yang memiliki kepercayaan diri rendah, agar dapat dilakukan konseling salhsatunya dengan bimbingan kelompok dengan teknik bermain.

3. Bagi peneliti

Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya dapat memberikan kontribusi baru dalam mengembangkan penelitian ini sehinggann dapat menciptakan trobosan baru untuk meningkatkan kepercayaan diri anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, M. (2009). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Amelia, V. R., Masril, & Irman. (2017). Pengaruh Permainan Dalam Konseling Kelompok Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Di SMA Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh. *Internasional Seminar on Education*.
- Angelis, B. D. (2005). *Confidence: Percaya Diri Sumber Sukses dan Kemandirian*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Anggreini, Ayu Made. 2009. Skripsi "Pengaruh Penggunaan Sentra Balok Terhadap Rasa Percaya Diri Anak Kelompok Usia 4-5 Tahun". Surabaya: UNESA
- Anggraini, D. A. (2018). *Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Self-Intervention Untuk Meningkatkan Percaya Diri*. Universitas Islam Negri Radan Intan Lampung.
- Anggraini, R. P. (2017). *Pengaruh Penerapan Psychonotic Therapy Terhadap Kemampuan Prilaku Kerjasama Anak Tunagrahita Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ardimen, A., Neviyarni, N., Firman, F., Gustina, G., & Karneli, Y. (2019). Model bimbingan kelompok dengan pendekatan muhasabah. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 278. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v8i2.2232>
- Catthy, A., & Jamesone, A. (n.d.). *An Introduction To Emotional Intelligence The Emotionally Intellegent College*.
- Drajat, Z. (1995). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Erfantini, I. H., & Mulyoto, G. P. (2019). Bimbingan Kelompok Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Percaya Diri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 43–53.
- Irman, I. (2019). Pengaruh Permainan Kelompok Dalam Konseling Terhadap Pembentukan Karakter Anak Mualaf. *Alfuad: Jurnal Sosial Keagamaan*, 3(1), 52. <https://doi.org/10.31958/jsk.v3i1.1585>
- Imro'atun, S. (2017). Keefektifan Layanan Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Kegiatan Bimbingan Dan Konseling*, 2 (2), 50–57.
- Jackson, Y. (2011). *The Pedagogy of Confidence: Inspiring Hight Intellectua lPerfromance In Urban School*. Teacher College Press.
- Khadiyah, H. D. A. (2017). Bermain dan Permainan bagi Anak Usia Dini. In *Itqan*

(Vol.7).

- Lauster, P. (1997). *Tes Kepribadian*. Yogyakarta: Kanisius.
- Lindenfield, Gael. 1997. *Mendidik Anak Agar Percaya Diri*. Jakarta: Arcan
- Luddin, A.B. (2010). *Dasar-dasar Konseling Tinjauan Teori dan Praktek*. Bandung: Cipta Pusta Media Printis.
- Mastuti, I. (2008). *50 Kiat Percaya Diri*. Jakarta: Hi-Fest Publishing.
- Mungin, E. W. (2019). *Konseling Kelompok Perkembangan* (2nd ed.). Semarang: UNNES PRESS.
- Okpa, S. (2011). *Why Students Fail and Spend Extra Years In School By Solomon Okpa*. Pittsburgh: Dorrance Publishingco.inc.
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 Tentang Bimbingan dan Konseling pendidikan dasar dan pendidikan menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Prayitno. (1995). *Layanan Bimbingan & Konseling Kelompok*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* 02,41–47.
- Redaksi, T. (2013). *Amandemen Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Sinar Grafika.
- RI, D.A. (2005). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: PT. Syamil Cipta Media.
- Riana, A. (2016). *Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Mendongeng Pada Kelompok Bermain Harapan Bangsa Candirito Temanggung*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Santrock, W. John. (2007). *Perkembangan Anak: Edisi Kesebelas: Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

- Sedanayasa, G. (2010). *Dasar-Dasar Bimbingan Konseling*. Singaraja: Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas pendidikan UNDIKSSNA.
- Sheldrake, R.(n.d.). *Student Intentions Towards Studying Sceience at Upper Secoundery School: The Differential Effects of Under-confidence and Over-Confidence*.
- Sucipto. (2016). Konseling Kelompok dengan Media Animasi Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 2(2), 133–140.
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suhardita, K. (2011). Efektifitas Penggunaan Teknik Permainan Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa. *Universitas Pendidikan Indonesia, 1(2)*, 1–12.
- Sunanto. (2006). *Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. Tsukuba: University Tsukuba.
- Supriyono, W., & Ahmadi, A.(2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwarjo, & Eliasa, E.I. (2010). *55 Permainan Dalam Bimbingan dan Konseling* (Dody Harto).Yogyakarta: Paramita Publishing.
- Tina, A., & Martiah, S.M. (1998). Kepercayaan Diri Merupakan Aspek Kepribadian Manusia yang Berfungsi Penting untuk Mengaktualisaikan Perkembangan Psikologi. *Jurnal Penelitian Psikologi*,3(6).
- Tohirin. (2007a). *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tohirin. (2007b). *Bimbinngan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Winkel, & Hastuti,S. (2014). *Bimbingan dan Konseling Di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wiranegara, C. (2010). *Total Self-Confidence*. Yogyakarta: New Diglossia
- Pers.Yamin,M., & Sanan,J.S. (2013) .*Panduan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Ciputat: Gaung Persada Press Group.
- Yusuf, T. (1993). Ilmu Praktek Mengajar (Metodik Khusus Pengajaran Agama). In3 (3rded.). Bandung: Al-Ma'arif.

**PEDOMAN OBSERVASI  
SKALA TINGKAT KEPERCAYAAN DIRI ANAK**

Nama Anak :  
 Sekolah / Kelas : TK Kartika 1-69  
 Hari / Tanggal :  
 Nama Guru : Sapriadi  
 Nama Peneliti : Erniwati

**A. Tujuan**

1. Merekam data tingkat kepercayaan diri anak

**B. Petunjuk**

1. Peneliti berada pada posisi yang tidak mengganggu kegiatan bermain tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan anak
2. Peneliti memberikan skor sesuai dengan petunjuk berikut  
 Kualitas: 4 = Selalu, 3 = Sering, 2 = Jarang, 1 = Tidak pernah.

No	Kepercayaan Diri Anak	Tingkat Kepercayaan Diri Anak			
		1	2	3	4
<b>A. Keyakinan Kemampuan Diri</b>					
1	Anak berani melakukan sesuatu (tidak cemas)				
2	Anak aktif dalam berinteraksi				
3	Anak bebas melakukan tindakan				
4	Anak berani berinisiatif				
<b>B. Optimis</b>					
5	Anak tidak mudah putus asa				
6	Anak berpandangan positif terhadap diri				
<b>C. Objektif</b>					
7	Anak memandang masalah apa adanya				
8	Anak berani mengakui kesalahan				
<b>D. Bertanggungjawab</b>					
9	Anak mampu menyelesaikan tugas dengan baik				
10	Anak mampu meletakkan barang mainan di tempat semula				
<b>Jumlah</b>					
<b>Nilai</b>					

**PEDOMAN OBSERVASI  
SKALA TINGKAT KEPERCAYAAN DIRI ANAK**

Nama Anak : *Fitri Aq*  
 Sekolah / Kelas : TK Kartika 1-69  
 Hari / Tanggal : *10 Desember 2021*  
 Nama Guru : Sapriadi  
 Nama Peneliti : Erniwati

**A. Tujuan**

1. Merekam data tingkat kepercayaan diri anak

**B. Petunjuk**

1. Peneliti berada pada posisi yang tidak mengganggu kegiatan bermain tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan anak
2. Peneliti memberikan skor sesuai dengan petunjuk berikut  
 Kualitas: 4 = Selalu; 3 = Sering; 2 = Jarang; 1 = Tidak pernah.

No	Kepercayaan Diri Anak	Tingkat Kepercayaan Diri Anak			
		1	2	3	4
<b>A. Keyakinan Kemampuan Diri</b>					
1	Anak berani melakukan sesuatu (tidak cemas)				✓
2	Anak aktif dalam berinteraksi				✓
3	Anak bebas melakukan tindakan				✓
4	Anak berani berinisiatif				✓
<b>B. Optimis</b>					
5	Anak tidak mudah putus asa				✓
6	Anak berpandangan positif terhadap diri				✓
<b>C. Objektif</b>					
7	Anak memandang masalah apa adanya				✓
8	Anak berani mengakui kesalahan				✓
<b>D. Bertanggungjawab</b>					
9	Anak mampu menyelesaikan tugas dengan baik				✓
10	Anak mampu meletakkan barang mainan di tempat semula				✓
<b>Jumlah</b>					
<b>Nilai</b>					

**PEDOMAN OBSERVASI  
SKALA TINGKAT KEPERCAYAAN DIRI ANAK**

Nama Anak : ANA  
 Sekolah / Kelas : TK Kartika 1-69  
 Hari / Tanggal : Sabtu, 12 Juli 2021  
 Nama Guru : Sapriadi  
 Nama Peneliti : Erniwati

**A. Tujuan**

1. Merekam data tingkat kepercayaan diri anak

**B. Petunjuk**

1. Peneliti berada pada posisi yang tidak mengganggu kegiatan bermain tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan anak
2. Peneliti memberikan skor sesuai dengan petunjuk berikut  
 Kualitas: 4 = Selalu; 3 = Sering; 2 = Jarang; 1 = Tidak pernah

No	Kepercayaan Diri Anak	Tingkat Kepercayaan Diri Anak			
		1	2	3	4
<b>A. Keyakinan Kemampuan Diri</b>					
1	Anak berani melakukan sesuatu (tidak cemas)	✓			
2	Anak aktif dalam berinteraksi	✓			
3	Anak bebas melakukan tindakan	✓			
4	Anak berani berinisiatif	✓			
<b>B. Optimis</b>					
5	Anak tidak mudah putus asa	✓			
6	Anak berpandangan positif terhadap diri		✓		
<b>C. Objektivitas</b>					
7	Anak memandang masalah apa adanya		✓		
8	Anak berani mengakui kesalahan		✓		
<b>D. Bertanggung Jawab</b>					
9	Anak mampu menyelesaikan tugas dengan baik		✓		
10	Anak mampu meletakkan barang mainan di tempat semula			✓	
<b>Jumlah</b>		16			
<b>Nilai</b>		16 : 10 = 1,6			

Pengukuran I  
Interoganti B.

PEDOMAN OBSERVASI  
SKALA TINGKAT KEPERCAYAAN DIRI ANAK

Nama Anak : Apipah L.A.N.F.J.  
Sekolah / Kelas : TK Kartika 1-69  
Hari / Tanggal : Sabtu / 17 Juli 2021  
Nama Guru : Sapriadi  
Nama Peneliti : Erniwati

A. Tujuan

1. Merekam data tingkat kepercayaan diri anak

B. Petunjuk

1. Peneliti berada pada posisi yang tidak mengganggu kegiatan bermain tetapi tetap dapat mengamati setiap kegiatan yang dilakukan anak
2. Peneliti memberikan skor sesuai dengan petunjuk berikut  
Kualitas: 4 = Selalu; 3 = Sering; 2 = Jarang; 1 = Tidak pernah.

No	Kepercayaan Diri Anak	Tingkat Kepercayaan Diri Anak			
		1	2	3	4
<b>A. Keyakinan Kemampuan Diri</b>					
1	Anak berani melakukan sesuatu (tidak cemas)		✓		
2	Anak aktif dalam berinteraksi	✓			
3	Anak bebas melakukan tindakan		✓		
4	Anak berani berinisiatif	✓			
<b>B. Optimis</b>					
5	Anak tidak mudah putus asa	✓			
6	Anak berpandangan positif terhadap diri	✓			
<b>C. Objektif</b>					
7	Anak memandang masalah apa adanya			✓	
8	Anak berani mengakui kesalahan		✓		
<b>D. Bertanggungjawab</b>					
9	Anak mampu menyelesaikan tugas dengan baik		✓		
10	Anak mampu meletakkan barang mainan di tempat semula			✓	
<b>Jumlah</b>		18			
<b>Nilai</b>		18 : 10 = 1,8			

**PEDOMAN OBSERVASI  
SKALA TINGKAT KEPERCAYAAN DIRI ANAK**

Nama Anak : *Ay. GA*  
 Sekolah / Kelas : *TK Kartika 1-69*  
 Hari / Tanggal : *(12.11) 13 Juli 2024*  
 Nama Guru : *Sapriadi*  
 Nama Peneliti : *Erniwati*

**A. Tujuan**

1. Merekam data tingkat kepercayaan diri anak

**B. Petunjuk**

1. Peneliti berada pada posisi yang tidak mengganggu kegiatan binbangan tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan anak
2. Peneliti memberikan skor sesuai dengan petunjuk berikut  
 Kualitas: 4 = Selalu; 3 = Sering; 2 = Jarang; 1 = Tidak pernah.

No	Kepercayaan Diri Anak	Tingkat Kepercayaan Diri Anak			
		1	2	3	4
<b>A. Keyakinan Kemampuan Diri</b>					
1	Anak berani melakukan sesuatu (tidak cemas)	✓			
2	Anak aktif dalam berinteraksi	✓			
3	Anak bebas melakukan tindakan	✓			
4	Anak berani berinisiatif	✓			
<b>B. Optimis</b>					
5	Anak tidak mudah putus asa	✓			
6	Anak berpandangan positif terhadap diri	✓			
<b>C. Objektif</b>					
7	Anak memandang masalah apa adanya	✓			
8	Anak berani mengakui kesalahan	✓			
<b>D. Bertanggungjawab</b>					
9	Anak mampu menyelesaikan tugas dengan baik	✓			
10	Anak mampu meletakkan barang mainan di tempat semula	✓			
<b>Jumlah</b>		10			
<b>Nilai</b>		10 / 10 = 1			

**PEDOMAN OBSERVASI  
SKALA TINGKAT KEPERCAYAAN DIRI ANAK**

Nama Anak : An. A  
 Sekolah / Kelas : TK Kartika 1-69  
 Hari / Tanggal : 12 Juli 2020  
 Nama Guru : Sapriadi  
 Nama Peneliti : Erniwati

**A. Tujuan**

1. Merekam data tingkat kepercayaan diri anak

**B. Petunjuk**

1. Peneliti berada pada posisi yang tidak mengganggu kegiatan bimbingan tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan anak
2. Peneliti memberikan skor sesuai dengan petunjuk berikut  
 Kualitas: 4 = Selalu; 3 = Sering; 2 = Jang; 1 = Tidak pernah.

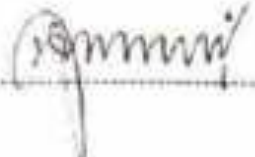

No	Kepercayaan Diri Anak	Tingkat Kepercayaan Diri Anak			
		1	2	3	4
<b>A. Keyakinan Kemampuan Diri</b>					
1	Anak berani melakukan sesuatu (tidak cemas)	-	✓		
2	Anak aktif dalam berinteraksi	✓			
3	Anak bebas melakukan tindakan	✓			
4	Anak berani berinisiatif	✓			
<b>B. Optimis</b>					
5	Anak tidak mudah putus asa	✓			
6	Anak berpandangan positif terhadap diri	✓	-		
<b>C. Objektif</b>					
7	Anak memandang masalah apa adanya	✓			
8	Anak berani mengakui kesalahan	✓			
<b>D. Bertanggungjawab</b>					
9	Anak mampu menyelesaikan tugas dengan baik	✓			
10	Anak mampu memelihara barang mainan di tempat semula	✓			
<b>Jumlah</b>		11			
<b>Nilai</b>		11 : 10 = 1,1			



**LEMBAR VALIDASI SKALA TINGKAT KEPERCAYAAN DIRI ANAK  
EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN  
UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK TK  
DI TK KARTIKA 1-69 MUARO SUDUNJUNG**

**Contoh**

1. Berikan penilaian dan saran Bapak/Ibu terhadap pedoman observasi tingkat kepercayaan diri anak TK.
2. Jika validator memberikan contoh khusus demi perbaikan, mohon ditulis pada kolom saran atau langsung pada naskah.

<p>Saran-saran khusus / pendapat validator</p> <p>1. <i>Pembantu bentuk badan</i></p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>2. _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Batasangkar Juli 2021</p> <p>Validator :</p>  <p>1. <u>Dr. Irman, S.Ag., M.Pd</u></p>
<p>1. <i>Kategori instrumen Penelitian diganti jadi Riti-riti Pedoman</i></p> <p>2. <i>Observasi skala Tingkat Kepercayaan Diri</i></p>	 <p>2. <u>Dr. Silvianetri, M.Pd, Koms</u></p>

PERMAINAN BUKA TUTUP BUNGA ROS



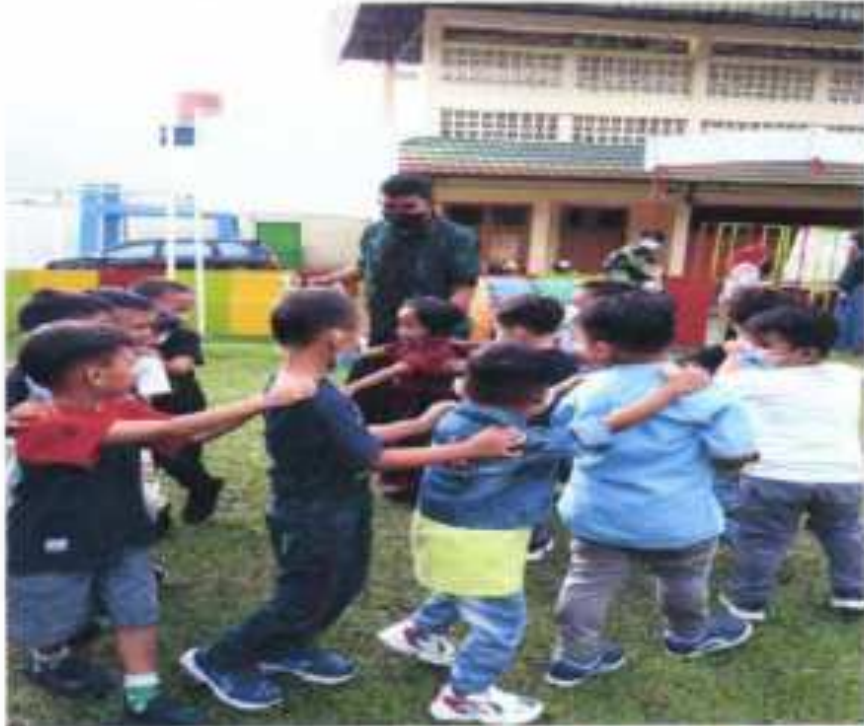


  
WhatsApp Video  
2021-08-09 at 16:16

PERMAINAN TONG TONG BUKU



PERMAINAN ULAR NAGA





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR  
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Batusangkar No. 137 Kibungsi Batusangkar 27213  
Telp. (0732) 71130, 374221, 374222 Fax (0732) 71079  
<http://www.iainbatusangkar.ac.id> e-mail: [info@iainbatusangkar.ac.id](mailto:info@iainbatusangkar.ac.id)

Nomor : B- 132.a /An.27/D/1/PP.00.9/06/2021  
Lampiran : 1 Rangkap  
Hal : Mohon Surat Pengantar Izin Penelitian

23 Juni 2021

Yth. Kepala Kantor KESBANGPOL Kabupaten Sijunjung  
di  
Tempat

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Dengan hormat,

Dengan ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa Mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini

Nama/NIM : ERNIWATI/1903052010  
Tempat/tanggal Lahir : Pacang, 02 Oktober 1987  
Kartu identitas : No. KTP 1303044210870001  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam  
Alamat : Jorong Batang Salooah, Kel. Muaro, Kec. Sijunjung

Akan melakukan pengumpulan data untuk proses penulisan Tesis Magisternya sebagai berikut

Judul : Efektifitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak TK di TK Kartika 1-82 Muaro Sijunjung  
Lokasi : TK Kartika 1-82 Sijunjung  
Waktu : Juni 2021 s/d Juli 2021

Untuk itu diharapkan kiranya Bapak/Ibu berkenan memberi izin dalam rangka pelaksanaan penelitian mahasiswa bersangkutan.

Demikian, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

An Direktur  
Wakil Direktur,  
  
Dr. H. M. Yusuf Salam, S.Ag., MA.



PEMERINTAH KABUPATEN SIJUNJUNG  
KANTOR KESATUAN BANGSA, POLITIK  
DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT

Jl. Pahl. M. Yasin, St. No. 17 tgl. (9154)2018  
MUJURO SIBUNJUNG 25111

Website: <http://www.sijunjung.go.id> email: [kesbangpol@sijunjung.go.id](mailto:kesbangpol@sijunjung.go.id)

**REKOMENDASI PENELITIAN**

Nomor : B.070/104 /KPL/VI-2021

Dasar	1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Pemberitaan Rekomendasi Penelitian; 2. Peraturan Bupati Sijunjung No 37 Tahun 2010 tentang Pedoman Tata Usaha Dinas di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Sijunjung; 3. Surat dari Wakil Direktur Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Batu Sangkar Nomor: B-132.a/In.27/D.1/PP.00.3/06/2021 tanggal 23 Juni 2021 Perihal tinjauan Penelitian.
Merasang	1. bahwa untuk mewujudkan Tata Administrasi dan Pelaksanaan Penelitian di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Sijunjung, diperlukan upaya pengendalian Penelitian; 2. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, perlu menerbitkan Rekomendasi Penelitian sebagai acuan bagi peneliti.
Diberikan kepada	
Nama Peneliti	: <b>ERNIWATI</b>
Alamat Peneliti	: Jorong Babang Salasih, Kel. Muaro, Kec. Sijunjung
Judul Penelitian	: <b>EPEKTIFITAS PEMBENTUKAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK TK DI TK KARTIKA 1-69 MUJURO SEPONANG</b>
Tujuan Penelitian	: Untuk Pembuatan Tesis memenuhi persyaratan menyelesaikan S2
Lokasi Penelitian	: Tk Kartika 1-69 Sijunjung
Waktu Penelitian	: 23 Juni s/d 23 Juli 2021
Program Studi	: S2 Pendidikan dan Konseling Pendidikan Islam
Sifat Penelitian	: Penelitian
Anggota Peneliti	: +
Asal Kelembagaan	: Institut Agama Islam Negeri Batu Sangkar

Dengan ketentuan sebagai berikut Penelitian harus sesuai dengan realitas dan tujuan yang diungkapkan.

1. Peneliti harus melapor kepada penerbitan setempat serta mematuhi Norma etik/Budaya dan Ketentuan yang berlaku.
2. Rekomendasi Penelitian berlaku 1 (satu) bulan sejak tanggal ditetapkan, selama pelaksanaannya lebih dari 1 (satu) bulan, maka studies wajib mengajukan perpanjangan rekomendasi dengan menyertakan laporan hasil penelitian sebelumnya.
3. Memberikan hasil penelitian sebanyak 1 (satu) rangkap kepada Pemerintah Kabupaten Sijunjung c.q. Kepala Kantor Kecamatan dan Urmas Kabupaten Sijunjung
4. Peningkatan terhadap ketentuan ini dapat dikenakan sanksi berupa pencabutan rekomendasi penelitian ( sesuai dengan ketentuan yang berlaku )

Diberikan rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sepenuhnya.

Muaro Sijunjung, 23 Juni 2021

s.d. BUPATI SIJUNJUNG  
KEPALA KANTOR KESBANG, POLITIK DAN LHMAS  
KABUPATEN SIJUNJUNG



**Terbusan YD:**

1. Dubesur Sambilan Cq. Kepala Badan Kesbang Pol dan LHMAS di Padang.
2. Bupati Sijunjung di Muaro Sijunjung ( Sebagai laporan )
3. Wakil Direktur Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Batu Sangkar
4. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sijunjung (Agar dilakukan pengawasan sepenuhnya)
5. Peneliti yang bersangkutan
6. Tertinggal.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR  
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Soekarno No. 137, Kabupaten Batusangkar 27111  
Telp. (0752) 71156, 374731, 374227 Fax (0752) 71479  
<http://www.iainbatusangkar.ac.id> e-mail: [info@iainbatusangkar.ac.id](mailto:info@iainbatusangkar.ac.id)

Nomor : B-132.a/In.27/D.1/PP.00.9/05/2021  
Lampiran : 1 Rangkap  
Hal : Mohon Surat Pengantar Izin Penelitian

23 Juni 2021

Yth. Kepala Kantor KESBANGPOL Kabupaten Sijunjung  
di  
Tempat

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Dengan hormat,

Dengan ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa Mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama/NIK : ERNIWATI/1902062010  
Tempat/tanggal Lahir : Padang, 02 Oktober 1997  
Kartu identitas : No. KTP 1303044210670001  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam  
Alamat : Jorong Batang Barosah, Kel. Muaro, Kec. Sijunjung

Akan melakukan pengumpulan data untuk proses penulisan Tesis Magisternya sebagai berikut:

Judul : Efektifitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak TK di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung  
Lokasi : TK Kartika 1-69 Sijunjung  
Waktu : Juni 2021 s.d. Juli 2021

Untuk itu diharapkan kiranya Bapak/Ibu berkenan memberi izin dalam rangka pelaksanaan penelitian mahasiswa bersangkutan.

Demikian, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

An Diriku  
Waktu Diriku  
  
Eg. M. Yusuf Salam, S.Ag., MA.

**PEMERINTAH KABUPATEN SIJUNJUNG**  
**TK KARTIKA 1-69**  
**KECAMATAN SIJUNJUNG**  
**KABUPATEN SIJUNJUNG**

*Jl. M. Yamin Komplek Endah 4378*

*Endah Pur : 27311*

**SURAT TELAH MENYELESAIKAN PENELITIAN**  
**NOMOR : 421.1/17/TK-K/2021**

**TENTANG**

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala TK Kartika 1-69 Kabupaten Sijunjung, menerangkan bahwa :

Nama Peneliti	ERNWATI, S.Pd
Alamat	Perumahan Salimah Indah Blok 07 Kbh. Sijunjung
Judul Penelitian	Efektifitas Beribadah Kelompok dengan Teknik Permukiman untuk Meningkatkan Kepuasan Diri Anak di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung
Tujuan Penelitian	Untuk Pembuat Tesis Peryataan Menyelesaikan Studi Program S2
Lokasi Penelitian	TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung
Waktu Penelitian	Juni s.d Juli
Asal Kebudayaan	Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu

Dengan ini menyatakan bahwa yang bersangkutan di atas telah selesai melakukan penelitian di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung dan telah mengambil data yang diperlukan.

Demikianlah surat izin ini dibuat, untuk dapat digunakan sepenuhnya.

Ditetapkan di : Muaro Sijunjung  
Pada Tanggal : 31 Juli 2021  
Kepala TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung



ERNWATI, S.Pd  
NIP. 196710021988022002

**PEMERINTAH KABUPATEN SIJUNJUNG**  
**TK KARTIKA 1-69**  
**KECAMATAN SIJUNJUNG**  
**KABUPATEN SIJUNJUNG**

*Jl. M. Yamin Komplek Kodim 0310*

*Kode Pos : 27511*

SURAT IZIN PENELITIAN  
NOMOR : 421.1/10/TK-K/2021

TENTANG

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala TK Kartika 1-69 Kabupaten Sijunjung, menerangkan bahwa :

Nama Peneliti	ERNIWATI, S.Pd
Alamat	Perumahan Salasah Indah Blok US Kab. Sijunjung
Judul Penelitian	Efektifitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permulaan untuk Meningkatkan Kemandirian Diri Anak di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung
Tujuan Penelitian	Untuk Pembuat Tesis Penguasaan Menyelesaikan Studi Program S2
Lokasi Penelitian	TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung
Waktu Penelitian	Juni s.d Juli
Asal Kelembagaan	Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batuankuar

Dengan ini memberikan izin kepada yang bersangkutan di atas untuk melakukan penelitian di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung dan mengambil data yang diperlukan.

Demikianlah surat izin ini dibuat, untuk dapat digunakan sepenuhnya.

Ditandatangani di Muaro Sijunjung  
Pada Tanggal : 22 Juni 2021  
Kepala TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung



ERNIWATI, S.Pd  
NIP. 196710021988022002