

***INCREASING SELF CONFIDENCE USING THE GROUP GUIDANCE
SERVICE WITH SIMULATION GAME TECHNIQUE AT THE 8TH
GRADE IN SMP 2 MENGGALA ACADEMIC YEAR 2019/2020***

ABSTRACT

By

Vista Ambar Wulan

The problem with this research is the low of student's self-confidence. The purpose of this research is to find out how to increase self-confidence with simulation game techniques in group counseling services of the student grade VIII in SMP 2 Menggala academic year 2019/2020. This research method is experiment. The research sub-subjects were 20 students who were divided into two groups, namely the control group and the experimental group. Data collection techniques using a scale of confidence. The results showed a change in student confidence after being given simulation game techniques in group counseling services This is indicated by an average increase of 8.04% and the results of data analysis using the Wilcoxon matched pairs test, obtained $z_{count} = -2.803 < z_{table} = 1.645$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. The conclusion of the study is the simulation game techniques in group counseling services can be used to increase self-confidence in VIII graders of SMPN 2 Menggala in the academic year 2019/2020

Keywords: *guidance and counseling, self-confidence, simulation game techniques.*

**PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI MENGGUNAKAN LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN SIMULASI PADA
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 MENGGALA
TAHUN AJARAN 2019/2020**

ABSTRAK

Oleh

Vista Ambar Wulan

Masalah penelitian ini kepercayaan diri siswa yang rendah. Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan kepercayaan diri dengan layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi pada siswa kelas VIII SMPN 2 Menggala tahun pelajaran 2019/2020. Metode penelitian ini adalah *Eksperiment*. Subjek penelitian sebanyak 20 orang siswa yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan Skala Kepercayaan Diri. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan kepercayaan diri siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rata – rata 8,04% serta hasil analisis data menggunakan uji *Wilcoxon Matched Pairs Test*, diperoleh $z_{hitung} = -2.803 < z_{tabel} = 1.645$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan penelitian adalah bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada siswa kelas delapan SMPN 2 Menggala Tahun ajaran 2019/2020.

Kata Kunci: bimbingan dan konseling, kepercayaan diri, teknik permainan simulasi