



Vol. 41 No. 2 (2024)

PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL UNTUK MENUMBUHKAN KEPERCAYAAN DIRI MELALUI INTERAKSI DENGAN TEMAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN *CROSSWORD PUZZLE*

Agnesya Salsa Sabella

Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Email: ppg.agnesyasabella09@program.belajar.id

Sapta Meiningsih

Bimbingan dan Konseling, SMP Negeri 21 Surabaya, Indonesia

Email: saptameiningsih@gmail.com

Elisabeth Christiana

Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Email: elisabethchristiana@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui interaksi dengan teman menggunakan media permainan *crossword puzzle* dalam layanan bimbingan klasikal. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian tindakan bimbingan konseling (PTBK). Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus penerapan layanan dengan tahap pembukaan, inti, dan penutup yang terstruktur. Pengambilan data menggunakan angket DCM (Daftar Cek Masalah) yang mendapatkan hasil subjek sebanyak 24 siswa dari kelas IX D SMP Negeri 21 Surabaya. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa hasil presentasi meningkatnya kepercayaan diri siswa dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan sebanyak 33%, sehingga dapat dinyatakan bahwa penerapan layanan bimbingan klasikal melalui interaksi dengan teman menggunakan media permainan *crossword puzzle* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Kata Kunci: *Kepercayaan diri, Interaksi Teman, Layanan Bimbingan Klasikal, Crossword Puzzle*

Abstract

This research aims to increase students' self-confidence through interaction with friends using the crossword puzzle game media in classical guidance services. The method applied in this research is the counseling guidance action research approach. This research was conducted with two service implementation cycles with structured opening, core and closing stages. Data collection used a questionnaire Problem Checklist which obtained subject results from 24 students from class IX D of state junior high school 21 Surabaya. The results of this research

stated that the results of the presentation increased student self-confidence from pre-cycle, cycle I, and cycle II increased by 33%, so it can be stated that the application of classical guidance services through interaction with friends using the crossword puzzle game media can increase self-confidence student.

Keywords: *Self-Confidence, Peer Interaction, Classical Guidance Counseling, Crossword Puzzle Games*

PENDAHULUAN

Percaya diri merupakan kemampuan mengenal diri dan keyakinan terhadap kemampuan diri dalam mencapai tujuan (Ulfah & Winata, 2021). Percaya diri merupakan penilaian yang positif terhadap kemampuan yang dimiliki dan mampu menunjukkannya. Ketika seseorang percaya diri, mereka memiliki keyakinan yang kuat dalam diri mereka sendiri, dan ini tercermin dalam sikap, perilaku, dan tindakan mereka. Kepercayaan diri bukanlah kesombongan namun sikap percaya mampu mencapai tujuan dengan kemampuan yang dimilikinya (Ulfah & Winata, 2021).

Pentingnya percaya diri tidak hanya terbatas pada kesuksesan pribadi, tetapi juga berdampak pada hubungan sosial, karir, kesejahteraan emosional, dan kesehatan mental secara keseluruhan. Percaya diri menjadi unsur yang penting dalam mencapai tujuan hidup. Banyak orang yang percaya diri cenderung lebih bahagia, lebih produktif, lebih siap untuk menghadapi tantangan hidup dan mencapai kesuksesan (Rais, 2022).

Bagi remaja rasa percaya diri ini menjadi sangat penting untuk proses berkembangnya. Beberapa hal yang terlihat apabila individu tidak percaya diri adalah merasa kelemahan dirinya mengganggu dan menghambat dirinya untuk maju. Beberapa faktor yang menyebabkan individu merasa kurang percaya diri antara lain pola asuh, trauma, *bullying*, dan lain sebagainya (Fitri et al., 2018).

Percaya diri adalah nilai yang diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, di mana hal tersebut dianggap sebagai salah satu elemen penting dari kepribadian manusia. Siswa yang memiliki kepercayaan diri cenderung percaya pada kemampuan mereka dan memiliki pola pikir yang positif. Mereka tidak akan melakukan tindakan yang dianggap melanggar aturan sekolah atau masyarakat. Kepercayaan diri siswa dapat dilihat dari keberanian, hubungan sosial, dan tanggung jawab mereka, seperti berani menyuarakan pendapat di depan umum, mudah bersosialisasi dengan siapapun, dan menyelesaikan tugas tepat waktu (Febrianti et al., 2024).

Percaya diri adalah aspek yang seringkali muncul dalam kehidupan remaja. Terkadang, remaja mengalami kebingungan dalam keyakinan diri saat mereka mempertimbangkan tindakan yang akan diterima oleh lingkungan mereka. Percaya diri dapat dijelaskan sebagai keyakinan dalam kemampuan seseorang, baik tinggi maupun rendah. Individu dengan tingkat percaya diri yang tinggi memiliki keyakinan kuat dalam kemampuannya dan memiliki pemahaman yang jelas tentang apa yang dapat mereka lakukan. Sebaliknya, rendahnya tingkat percaya diri atau kehilangan percaya diri memiliki dampak negatif, dengan individu merasa kurang yakin akan kemampuan mereka dan memiliki persepsi yang tidak akurat tentang potensi yang dimiliki.

Menurut Neill dalam (Karningsih & Syawaluddin, 2024), kepercayaan diri seseorang memiliki dua aspek utama. Pertama, kepercayaan diri mencerminkan tekad seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Individu dengan tingkat kepercayaan diri yang tinggi cenderung yakin bahwa mereka bisa menemukan solusi atas masalah yang dihadapi. Sebaliknya, mereka yang merasa rendah harga diri cenderung merasa tidak mampu menyelesaikan masalah mereka sendiri. Sikap optimis memungkinkan seseorang untuk menghadapi ketakutan, terus bekerja keras, dan mempertimbangkan masa depan dengan lebih luas. Dengan demikian, remaja yang memiliki kepercayaan diri adalah remaja yang optimis dalam segala hal yang mereka lakukan. Mereka memiliki tujuan yang realistis, yang memungkinkan mereka membuat rencana untuk masa depan dan percaya bahwa mereka mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Banyak remaja, terutama siswa SMP, mengalami rasa minder atau kurang percaya diri terhadap apa yang mereka lakukan. Kepercayaan diri adalah faktor kunci yang dapat mempengaruhi keberhasilan seseorang. Orang yang memiliki kepercayaan diri yang kuat cenderung memiliki ekspektasi yang realistis terhadap diri mereka sendiri. Mereka memiliki pola pikir yang positif, menerima diri mereka apa adanya, dan bersedia mengambil risiko dalam mencapai tujuan mereka. Sebaliknya, individu yang kurang memiliki kepercayaan diri sering kali enggan mengambil risiko karena takut akan kegagalan. Dengan demikian, kepercayaan diri dapat menjadi landasan yang kokoh untuk menghadapi tantangan dan mencapai kesuksesan dalam kehidupan (Novarianing Asri et al., 2023).

Secara umum, tingkat kepercayaan diri seseorang sering kali dipengaruhi oleh lingkungan di sekitarnya, termasuk lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Sekolah sebagai institusi pendidikan formal, memiliki peran penting dalam pembentukan kepercayaan

diri anak-anak. Selain memberikan pengetahuan akademik, sekolah juga bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dan moral yang baik agar anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang berakhlak mulia. Namun, tidak jarang lingkungan sekolah juga dapat memengaruhi tingkat kepercayaan diri siswa. Oleh karena itu, sekolah memiliki peran yang penting dalam memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa agar mereka dapat mengembangkan keterampilan, belajar mandiri, memiliki kepribadian yang berkualitas, dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri, keluarga, serta masyarakat. Dalam konteks ini, lingkungan sekolah memiliki beragam peran dalam membentuk kepribadian siswa, termasuk juga tingkat kepercayaan diri mereka (A. D. Putri et al., 2024). Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh sekolah dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa adalah menciptakan wadah agar siswa dapat memperkuat kepercayaan dirinya melalui interaksi sosial. Karena interaksi sosial memiliki dampak yang besar pada tingkat kepercayaan diri siswa (A. N. Putri et al., 2020)

Salah satu strategi dalam menciptakan wadah agar siswa dapat berinteraksi untuk meningkatkan kepercayaan dirinya adalah dengan menerapkan sebuah layanan bimbingan konseling yaitu bimbingan klasikal. Meningkatkan kepercayaan diri siswa bisa dilakukan melalui layanan bimbingan dan konseling, seperti bimbingan klasikal (Nurchasna et al., 2023). Bimbingan klasikal adalah salah satu bentuk layanan yang termasuk dalam bidang bimbingan konseling, yang diberikan kepada siswa di dalam ruang kelas dengan cara memberikan panduan, penjelasan, atau bimbingan kepada sejumlah besar siswa secara bersama-sama (Fridaram et al., 2020). Layanan dasar bimbingan dan konseling merupakan kegiatan pemberian layanan untuk memfasilitasi siswa mencapai perkembangan optimal (Fara, 2017). Pemberian layanan dasar dapat diberikan melalui kegiatan didalam kelas atau klasikal maupun di luar kelas. Salah satu layanan dasar yang umum digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling adalah bimbingan klasikal. Sesuai dengan namanya, bimbingan klasikal merupakan bimbingan yang dilakukan di kelas sebagai fasilitas layanan yang akan diberikan kepada siswa untuk mencapai perkembangan yang optimal (Nuranisa & Wiyono, 2018).

Bimbingan klasikal merupakan jenis layanan bimbingan dan konseling yang mengintegrasikan berbagai pendekatan untuk mencegah, meminimalkan masalah, memelihara hal-hal positif yang dimiliki individu atau kelompok, serta mengembangkan potensi yang ada (Wahyuni et al., 2021). Dalam konteks ini, bimbingan klasikal dianggap sebagai pendekatan yang efektif dalam memberikan informasi kepada siswa dalam satu kelompok kelas. Dengan melaksanakan bimbingan klasikal dapat menjadikan kegiatan lebih cepat dan efisien untuk

mencakup banyak siswa. Salah satu aspek yang menjadikan layanan efektif adalah membuat layanan yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu metode pemberian layanan yang interaktif dan menyenangkan adalah *game based learning*. *Game Based Learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan dengan permainan sebagai media untuk membantu siswa memahami materi dan menjadikan suasana belajar yang aktif (Rosarian & Dirgantoro, 2020). Melalui penggunaan media permainan yang menarik dan menantang, siswa cenderung lebih terlibat dan bersemangat dalam menjelajahi konsep-konsep pembelajaran. Selain itu, umpan balik yang cepat dan spesifik yang diberikan oleh permainan memungkinkan siswa untuk memperbaiki kesalahan mereka dengan cepat dan memikirkan cara lain yang tepat untuk menyelesaikan permainan yang diberikan (Wihanry & Chyan, 2015).

Salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media layanan adalah *crossworld puzzle*. Dalam penerapan layanan bimbingan klasikal dapat memanfaatkan media permainan *crossword puzzle* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa (Oktafiani, 2016). Dalam bahasa indonesia *crossworld puzzle* adalah teka teki silang. Permainan *crossworld puzzle* merupakan permainan menebak kotak dengan kata tersembunyi sesuai dengan instruksi atau pertanyaan yang sudah disiapkan (Nur Afifah et al., 2018). Untuk mendukung agar tujuan dari layanan bimbingan klasikal tercapai dengan efektif maka penerapan media permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok yang ditentukan secara acak, agar siswa dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan teman lainnya sehingga dapat membantu untuk meningkatkan kepercayaan dirinya. Pada kegiatan ini, semua siswa dalam kelompok memberikan pendapatnya terkait jawaban kata dalam kotak kosong. Semakin kompak siswa dalam bekerjasama dan berdiskusi, maka kelompok akan menjadi yang tercepat.

Hal yang diuraikan diatas sejalan dengan studi pendahuluan yang dilakukan pada siswa kelas IX D di SMPN 21 Surabaya dengan menyebarkan angket DCM (Daftar Cek Masalah) melalui google form. Melalui angket yang diberikan kepada siswa tersebut maka banyak yang memilih aspek kepercayaan diri sebagai permasalahan yang sering dialami. Adapun pernyataan yang paling banyak dipilih berkaitan dengan kepercayaan diri adalah kurang percaya diri (67.3%) dan merasa rendah diri (69.1%). Dari hal-hal tersebut menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa cukup rendah. Dari penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya dan fenomena yang diamati di lapangan, penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi terkait bagaimana penerapan layanan bimbingan klasikal untuk menumbuhkan kepercayaan diri

melalui interaksi dengan teman menggunakan media permainan *crossword puzzle* dengan harapan siswa mampu meningkatkan kepercayaan dirinya.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas menurut (Subyantoro, 2019) merupakan penelitian yang bersifat reflektif dalam melakukan tindakan tertentu pada proses pembelajaran di kelas agar dapat diperbaiki dan ditingkatkan secara profesional. Penelitian ini dilakukan oleh guru yang mengajar di kelas dengan melakukan peningkatan pada setiap proses pembelajaran. Adapun karena jenis materi yang akan diberikan adalah materi pada layanan bimbingan dan konseling maka penelitian ini dapat disebut juga dengan penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK). Tujuan dari penelitian tindakan bimbingan dan konseling adalah untuk memperbaiki standar pelayanan bimbingan dan konseling dengan menganalisis, merefleksikan, dan menawarkan solusi terhadap masalah yang timbul (Sumadayo, 2013).

Penelitian tindakan kelas (PTK/PTBK) ini menggunakan prosedur kerja yang terbagi dalam empat tahapan yang saling berhubungan. Empat tahapan ini saling berhubungan yang disebut dengan suatu siklus (Murniasih, 2021). Menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam (Anggraheni et al., 2024) empat tahapan ini adalah (1) perumusan masalah dan perencanaan tindakan penelitian, (2) pelaksanaan tindakan sesuai rencana, (3) pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan, dan (4) refleksi terkait hasil penelitian sebagai bahan untuk rencana tindak lanjut. Penelitian ini dirancang dalam dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri atas satu kali pertemuan. Permasalahan yang muncul pada siklus I akan dikaji untuk kemudian diselesaikan atau diperbaiki pada siklus II. Selanjutnya pada siklus II akan dimulai sesuai dengan tahap yang sama seperti pada siklus I.

Subjek pada penelitian ini adalah 24 siswa kelas IX D semester genap di SMPN 21 Surabaya tahun ajaran 2023/2024. Subjek tersebut dipilih berdasarkan kelas yang paling sesuai dengan permasalahan yang ditemukan pada saat observasi di sekolah dan didukung dengan menyebarkan angket DCM (Daftar Cek Masalah) yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah atau kesulitan yang dialami oleh. Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah angket tentang kepercayaan diri untuk mendapatkan informasi mengenai tingkat kepercayaan diri siswa. Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis perbandingan skor presentase perolehan data dari siklus I dan siklus II.

Indikator keberhasilan dari kegiatan layanan bimbingan klasikal dengan media *crossword puzzle* ini adalah apabila hasil refleksi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kepercayaan dirinya, karena tujuan dari penerapan layanan ini adalah untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa melalui interaksi dengan teman menggunakan media permainan *crossword puzzle*. Apabila terjadi peningkatan pada kepercayaan diri siswa setelah dilakukan layanan bimbingan klasikal dengan media permainan *crossword puzzle* yang dilakukan secara berkelompok, maka penelitian dapat dinyatakan berhasil. Peningkatan kepercayaan diri siswa dari tingkat rendah, sedang, maupun tinggi dari siklus I ke siklus II yang akan dilakukan maka dapat dikatakan jika kegiatan bimbingan klasikal dengan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus dari penelitian ini adalah untuk menumbuhkan rasa kepercayaan diri siswa dengan cara berinteraksi dengan teman. Interaksi sosial memiliki dampak yang besar pada tingkat kepercayaan diri siswa (A. N. Putri et al., 2020). Pada penelitian terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan, seperti kurang percaya diri untuk mengungkapkan pendapat maupun bergaul dengan teman lainnya. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berupaya meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui penerapan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media permainan *crossword puzzle* yang akan dimainkan dengan cara berkelompok secara acak.

Sebelum menerapkan layanan peneliti menyebarkan instrument angket kepercayaan diri pada siswa kelas IX D untuk melakukan tahap pra-siklus serta mengetahui tingkat kepercayaan diri siswa. Instrument angket kepercayaan diri ini menggunakan skala likert yang dimulai dari angka 1 hingga 4 dengan mencakup 9 item pertanyaan. Dari instrument angket tersebut, diperoleh hasil bahwa kelas IX D memiliki kepercayaan diri yang rendah. Dapat dipaparkan persentase hasil pra siklus sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Tingkat Kepercayaan Diri Siswa Sebelum Pemberian Layanan

Siklus	Persentase Tingkat Kepercayaan Diri Siswa			Keterangan
	Rendah	Sedang	Tinggi	
Pra-siklus	38%	46%	17%	Belum Berhasil

Siklus 1

Kegiatan siklus 1 dalam penerapan layanan bimbingan klasikal melalui media permainan *crossword puzzle* untuk menumbuhkan kepercayaan diri dengan berinteraksi dengan teman terdapat beberapa tahapan dalam penerapannya, yaitu sebagai berikut:

Tahap pembuka:

Pada tahap ini yang pertama dilakukan ialah membuka kegiatan dengan menanyakan kabar siswa. Setelah itu, siswa diberikan beberapa pertanyaan pemantik terkait pemahaman mengenai kepercayaan diri. Untuk membuat siswa dapat berkontribusi secara aktif, beberapa siswa ditunjuk untuk bisa menjelaskan pemahamannya mengenai kepercayaan diri. Dalam tahap ini, siswa juga diberi penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan.

Tahap inti:

Pada tahap ini siswa diperkenalkan serta dijelaskan mengenai tujuan penerapan media permainan *crossword puzzle*. Sebelum memulai permainan siswa dijelaskan mengenai instruksi dan membuat aturan permainan *crossword puzzle*. Kemudian, siswa diminta untuk berhitung secara berurutan untuk melakukan pembagian kelompok secara acak. Setelah anggota kelompok berkumpul dengan kelompok masing-masing, siswa dapat menyelesaikan 2 misi permainan secara berkelompok. Pada tahap ini, siswa memiliki kesempatan untuk berlatih berinteraksi dengan teman sebaya sambil membangun kepercayaan diri mereka dalam menyampaikan pendapat dan berpartisipasi dalam kelompok.

Tahap penutup:

Pada tahap ini, dilakukan diskusi reflektif tentang apa yang telah dipelajari siswa selama bermain *crossword puzzle*, hambatan apa yang mungkin dihadapi, dan bagaimana kegiatan tersebut telah membantu meningkatkan kepercayaan diri mereka. Selain itu, pada tahap ini siswa diberi umpan balik positif terhadap upaya siswa dan memberikan penguatan terhadap kolaborasi yang terjadi selama kegiatan berlangsung.

Setelah melakukan kegiatan siklus 1 dalam penerapan layanan bimbingan klasikal melalui media permainan *crossword puzzle* untuk menumbuhkan kepercayaan diri dengan berinteraksi dengan teman, siswa diminta untuk melakukan refleksi dengan mengisi instrument angket siklus 1 yang telah disediakan. Refleksi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diterapkannya layanan. Berikut hasil persentase siklus 1:

Tabel 2. Persentase Tingkat Kepercayaan diri siswa Siklus 1

Siklus	Persentase Tingkat Kepercayaan Diri Siswa			Keterangan
	Rendah	Sedang	Tinggi	
Pra-siklus	38%	46%	17%	Belum Berhasil
Siklus 1	17%	58%	25%	Belum Berhasil

Dari pemaparan tabel diatas, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pada tingkat tinggi dan sedang, serta terjadi penurunan pada tingkat rendah. Pada tingkat tinggi meningkat sebanyak 8%. Pada tingkat sedang juga mengalami peningkatan sebanyak 12%. Sedangkan pada tingkat rendah mengalami penurunan sebanyak 21%. Namun penerapan layanan ini dapat dikatakan belum berhasil, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus 2.

Siklus 2

Pada siklus ke 2 penerapan layanan sama dengan siklus 1, yakni menggunakan layanan bimbingan klasikal dengan memanfaatkan media permainan *crossword puzzle* untuk menumbuhkan kepercayaan diri dengan berinteraksi dengan teman. Namun ada sedikit perbaikan dalam tahap penerapannya, dijelaskan sebagai berikut:

Tahap pembuka:

Tahap pembuka pada siklus 2 sama dengan tahap pembuka pada siklus 1. Hanya saja dilakukan perbaikan dalam penyampaian materi kepercayaan diri. Pada siklus 1 hanya difokuskan pada pemahaman saja, sedangkan di siklus 2 dilakukan perbaikan dengan melibatkan hal maupun pengalaman nyata mengenai kepercayaan diri, sehingga siswa lebih memahami dan bisa menentukan strategi untuk bisa meningkatkan kepercayaan dirinya.

Tahap inti:

Di tahap inti siklus 2 sama dengan tahap inti siklus 1. Tetapi, ada perbaikan dalam penerapan penerapan media permainan *crossword puzzle*. Pada siklus 1 siswa menyelesaikan permainan dengan cara mereka sendiri, sehingga ada beberapa anggota yang mungkin kurang bisa mengutarakan pendapatnya dan kurang berkontribusi dalam penyelesaian misi permainan. Pada siklus 2 diperbaiki yakni dengan melakukan pembagian tugas untuk setiap anggotanya. Dalam permainan *crossword puzzle* ini terdapat 2 misi yang harus diselesaikan. Setiap kelompok diharuskan untuk membagi tugas anggota kelompok masing-masing agar seluruh anggota kelompok dapat berkontribusi secara aktif dalam penyelesaian permainan. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan pengamatan terhadap interaksi siswa agar tujuan penerapan layanan dapat tercapai.

Tahap penutup:

Tahap penutup siklus 2 sama dengan tahap penutup di siklus 1, yakni melakukan diskusi reflektif tentang apa yang telah dipelajari siswa selama bermain *crossword puzzle*, hambatan apa yang mungkin dihadapi, bagaimana kegiatan tersebut telah membantu meningkatkan kepercayaan diri mereka, dan memberikan umpan baik yang positif kepada siswa.

Setelah melakukan kegiatan dan perbaikan di siklus 2 dalam penerapan layanan bimbingan klasikal melalui media permainan *crossword puzzle* untuk menumbuhkan kepercayaan diri dengan berinteraksi dengan teman, siswa diminta untuk melakukan refleksi dengan mengisi instrument angket siklus 2 yang telah disediakan. Refleksi ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan tingkat kepercayaan diri pada siklus 1 dan siklus 2. Perbandingan hasil persentase dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Persentase Tingkat Kepercayaan diri siswa Siklus 2

Siklus	Persentase Tingkat Kepercayaan Diri Siswa			Keterangan
	Rendah	Sedang	Tinggi	
Pra-siklus	38%	46%	17%	Belum Berhasil
Siklus 1	17%	58%	25%	Belum Berhasil
Siklus 2	13%	38%	50%	Berhasil

Dari pemaparan tabel diatas, dapat diketahui bahwa setelah dilakukan perbaikan dalam penerapan layanan bimbingan klasikal melalui media permainan *crossword puzzle* di siklus 2, terdapat peningkatan pada tingkat tinggi, serta terjadi penurunan pada tingkat sedang dan rendah. Pada tingkat tinggi meningkat sebanyak 25%. Pada tingkat sedang mengalami penurunan sebanyak 20%. Dan tingkat rendah juga mengalami penurunan sebanyak 4%.

Dari hasil tersebut penerapan layanan bimbingan klasikal melalui media permainan *crossword puzzle* untuk menumbuhkan kepercayaan diri dengan berinteraksi dengan teman dikatakan berhasil karena terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari siklus 1 sampai ke siklus 2. Sehingga penelitian ini hanya dilakukan sebanyak 2 siklus.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan layanan bimbingan klasikal melalui media permainan *crossword puzzle* untuk menumbuhkan kepercayaan diri siswa dengan cara berinteraksi dengan teman, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini dapat

meningkatkan tingkat kepercayaan diri siswa. Dari hasil penelitian, terlihat bahwa sebelum penerapan layanan, tingkat kepercayaan diri siswa berada pada tingkat rendah yakni 38%, sedangkan tingkat tinggi hanya 17%. Namun, setelah dilakukan dua siklus penerapan layanan, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada kepercayaan diri di tingkat tinggi yang meningkat menjadi 50% sedangkan tingkat rendah menurun menjadi 13%. Total peningkatan yang diperoleh setelah menerapkan layanan bimbingan klasikal melalui interaksi dengan teman menggunakan media permainan *crossword puzzle* yakni meningkat sebanyak 33%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa penerapan layanan bimbingan klasikal melalui interaksi dengan teman menggunakan media permainan *crossword puzzle* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, L., Purnama Adi, F., FKIP Universitas Sebelas Maret, P., & Slamet Riyadi, J. (2018). Penerapan Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Uang pada Siswa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 57–62.
- Anggraheni, M., Zuhri, M. S., & Sumarmiyati, S. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Papan Waktu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Satuan Waktu. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 253–264. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.353>
- Fara, E. L. (2017). *Bimbingan Klasikal yang Aktif dan Menyenangkan Dalam Layanan & Bimbingan Konseling*. CV. Rasi Terbit.
- Febrianti, Y., Fakultas, S., Dan, T., Keguruan, I., Islam, U., Sjech, N., Djamil, M., Bukittinggi, D., Intan, I., & Sari, P. (2024). Efektivitas Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas X E 5 di MAN 2 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 136–143.
- Fitri, E., Zola, N., & Ildil, I. (2018). Profil Kepercayaan Diri Remaja serta Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.29210/02017182>
- Fridaram, O., Isthari, E., Cicilia, P. G. C., Nuryani, A., & Wibowo, D. H. (2020). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik dengan Bimbingan Klasikal Metode Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 01(Desember), 161–170.
- Karningsih, E., & Syawaluddin. (2024). Keefektifan Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Pada Remaja di Panti Asuhan Pasar Bawah. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 177–188.
- Murniasih, S. (2021). Bimbingan Teman Sebaya dalam Layanan Bimbingan Konseling Untuk Memotivasi Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Berbasis Whatsapp Grup. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 184–191.
- Novarianing Asri, D., Kartika Dewi, N., Pramudia Trisnani, R., Kadafi, A., PGRI Madiun, U., & Studi Bimbingan dan Konseling, P. (2023). Implementasi Lesson Study for Learning Community (LSLC) Pada Layanan Bimbingan Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(1), 117–127. <https://doi.org/10.46306/jabb.v4i1>

- Nuranisa, N., & Wiyono, B. D. (2018). Studi Implementasi Strategi Bimbingan Klasikal Di SMP Negeri 13 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 8(2), 380–387.
- Nurchasna, A., Fitriana, S., & Wahyu Nirmala, A. (2023). Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Bimbingan Klasikal Teknik Permainan Simulasi pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 1037–1043.
- Oktafiani, D. (2016). *Upaya Meningkatkan Sikap Percaya Diri dan Prestasi Belajar IPS Melalui Permainan Crossword Puzzle dengan Media Video di Kelas IV SDN Karanglo*.
- Putri, A. D., Sugianto, A., & Makaria, E. C. (2024). Hubungan Kepercayaan Diri Dan Harga Diri Dengan Kerja Keras Dalam Wasaka Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(2), 619–626. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i2.4903>
- Putri, A. N., Nurhasanah, A., & Hakim, Z. R. (2020). Proses Interaksi Sosial Untuk Meningkatkan Karakter Percaya Diri Siswa Kelas 1 SDN Tangerang 19. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 157–169. <https://doi.org/10.21009/JPD.011.17>
- Rais, M. R. (2022). Kepercayaan Diri (Self Confidence) dan Perkembangannya Pada Remaja. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 12(1), 40. <https://doi.org/10.30829/alirsyad.v12i1.11935>
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Efforts in Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146–163. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Subyantoro. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas: Metode, Kaidah Penulisan, dan Publikasi*. Raja Grafindo Persada.
- Sumadayo, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Graha Ilmu.
- Ulfah, M. M., & Winata, W. (2021). Pengaruh Verbal Abuse Terhadap Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Instruksional*, 2(2), 123–127.
- Wahyuni, S., Fajjin, & Sarbudin. (2021). Implementasi Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Self Control Pada Peserta Didik. *Guiding World: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 1–10.
- Wihanry, I., & Chyan, P. (2015). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Lontara dengan Metode Game Based Learning. *Jurnal Penelitian Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(1), 1–8.