



**PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK
FUN GAME UNTUK MENGATASI KURANGNYA PERCAYA DIRI
UNTUK MENYAMPAIKAN PENDAPAT PADA SISWA KELAS X PBS 1
SMK TAMANSISWA KUDUS**

Oleh

RISKI PUTRANTO

NIM 2014 31 043

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**


2021

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul : "Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Fun Game* untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat pada Siswa Kelas X PBS 1 SMA Taman Siswa Kudus". Oleh Riski Putranto (NIM. 2014 31 043). Program Studi Bimbingan dan Konseling telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Februari 2021


Pembimbing I


Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd., Kons.
NIDN. 0019065601

Pembimbing II


Drs. Arista Kiswanto, M.Pd.,
NIDN. 0611116401

Mengetahui,
Ka. Prodi Bimbingan dan Konseling


Drs. Arista Kiswanto, M.Pd.,
NIDN. 0611116401

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Riski Putranto NIM. 201431043 ini telah dipertahankan di
depan Tim Penguji pada tanggal 26 Februari 2021 sebagai syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Bimbingan dan Konseling.

Kudus, Maret 2021

Tim Penguji



Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd, Kons
NIDN : 0019065601

, Ketua



Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd
NIDN: 0611116401

, Anggota



Indah Lestari, S.Pd., M.Pd, Kons
NIDN : 0610118701

, Anggota




Dr. Santoso, M.Pd
NIDN : 0629086201

, Anggota



Mengetahui
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Slamet Utomo, M.Pd
NIDN. 0019126201

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan/diperbuatnya” (Ali Bin Abi Thalib)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT, yang selalu memberikan kemampuan, kekuatan, dan kesabaran hingga terselesainya skripsi ini.
2. Ayah, Ibu, dan Kakak tercinta yang selalu mendoa'kan serta Saudaraku dan Sahabat yang senantiasa berbagi dan memberikan support.
3. Seluruh Dosen FKIP khususnya Progdil Bimbingan dan Konseling Universitas Muria Kudus.
4. Dosen Pembimbing yang selalu sabar dalam membimbing.
5. Almater program studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muria Kudus.

PRAKATA

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya proposal skripsi yang berjudul “Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Fun Game* untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat pada Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA Kudus” dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya proposal skripsi ini tidak lepas karena bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu :

1. Dr. Slamet Utomo, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Susilo Rahardjo., M.Pd. Kons Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan inspirasi dan bimbingan dari awal hingga akhir penulisan proposal skripsi ini.
3. Drs. Arista Kiswantoro., M.Pd Dosen Pembimbing II yang telah sabar dalam memberikan bimbingan dan motivasi mulai dari awal hingga terselesaikannya penulisan proposal skripsi ini.
4. Kepala Sekolah SMK TAMANSISWA yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan proposal skripsi ini.

Semoga amal kebaikan semua pihak tersebut mendapatkan imbalan dari Allah SWT. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan proposal skripsi ini. Semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan kita semua. Amin.

Kudus, Februari 2021

Penulis

Riski Putranto

ABSTRAK

Putranto. Riski Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Fun Game* untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat pada Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA Kudus. Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd. Kons (2) Drs. Arista Kiswanto, M.Pd., Kons

Kata kunci: Percaya Diri, *Fun Game*, Bimbingan Kelompok

Penelitian ini bertujuan untuk: 1. Mendiskripsikan percaya diri dalam menyampaikan pendapat dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Fun Game* pada siswa kelas X. 2. Mendiskripsikan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Fun Game* dalam mengatasi kurangnya percaya diri untuk menyampaikan pendapat pada siswa kelas X PBS 1.

Kurangnya percaya diri untuk menyampaikan pendapat memang sering dialami seorang siswa didalam kelas. Siswa kadang kurang berani dalam menyampaikan pendapat, entah masalah dalam kemampuan individu, atau takut salah. Dalam penelitian ini, melalui layanan bimbingan kelompok teknik fun game bertujuan untuk mengatasi kurangnya percaya diri untuk menyampaikan pendapat pada siswa kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA Kudus.

Kegiatan Bimbingan kelompok teknik *fun game* peneliti melaksanakan sesuai dengan prosedur tahapan, dengan kegiatan tahapan langkah-langkah teknik *fun game* sebagai berikut: a. Menyediakan alat permainan beserta kelengkapannya, b. Fasilitator menjelaskan tujuan permainan dan yang menjadi fasilitator yaitu guru, konselor dan wakil kelas, c. Menentukan permainan memegang peran dan penulis, d. Menjelaskan aturan dalam melaksanakan *fun game*, e. bermain dan diskusi, f. Menyimpulkan hasil diskusi, g. menutup kegiatan.

Dalam penelitian ini, kegiatan teknik *fun game* diberikan saat tahap kegiatan dalam layanan bimbingan kelompok. Hipotesis dikemukakan bahwa: 1) Percaya diri untuk menyampaikan pendapat dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *fun game* pada siswa kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA Kudus 2) Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *fun game* pada siswa kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA Kudus dapat meningkatkan kurangnya percaya diri untuk menyampaikan pendapat.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang ditempuh dalam dua siklus. peneliti menentukan hasil purposive sampling berdasarkan pertimbangan dari hasil observasi dan wawancara untuk menentukan subyek penelitian. Tahapan dalam analisis data dapat dijelaskan sebagai berikut: Reduksi data, Paparan data dan Penyimpulan.

ABSTRACT

Putranto, Riski. Application of Group Guidance Services with Fun Game Techniques to Overcome Lack of Confidence to Express Opinions to Class X IPS 1 Students of SMK Taman Siswa Kudus. Guidance and Counseling, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd. Kons (2) Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd., Kons

Keywords: Confidence, Fun Game, Group Guidance

This study aims to: 1. Describe self-confidence in expressing opinions that can be improved through group guidance services with the Fun Game technique for class X students. 2. Describe the implementation of group guidance services using the Fun Game technique in overcoming the lack of confidence to express opinions to class students X PBS 1.

Lack of confidence to express opinions is often experienced by a student in class. Students sometimes lack courage in expressing opinions, whether it is a problem in individual ability, or they are afraid of being wrong. In this study, through the fun game technique group guidance service aims to overcome the lack of confidence to convey opinions to class X PBS 1 students of SMK Taman Siswa Kudus.

Guidance activities for the fun game technique group, the researcher carried out in accordance with the stage procedure, with the activities of the stages of the fun game technique steps as follows: a. Provide game tools and their accessories, b. The facilitator explains the objectives of the game and becomes the facilitator, namely the teacher, counselor and class representatives, c. Determine the role playing games and authors, d. Explain the rules for implementing fun games, e. play and discussion, f. Concluding the results of the discussion, g. closed activities.

In this study, fun game technical activities were given during the activity stage in group guidance services. The hypothesis is stated that: 1) Confidence in expressing opinions can be improved through group guidance services with fun game techniques for class X PBS 1 SMK Taman Siswa Kudus 2) Implementation of group guidance services with fun game techniques for class X IPS 1 students at SMK Taman Siswa Holy can increase the lack of confidence to express an opinion.

This research uses Guidance and Counseling Action Research (PTBK) which is taken in two cycles. Researchers determine the results of purposive sampling based on consideration of the results of observations and interviews to determine research subjects. The stages in data analysis can be explained as follows: Data reduction, data exposure and conclusion.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK... ..	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xix
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	1
1.1Latar Belakang Masalah	1
1.2Rumusan Masalah.....	7
1.3Tujuan Penelitian	7
1.4Manfaat Penenlitian	8
1.4.1Manfaat Teoritis.....	8
1.4.2Manfaat Praktis	8
1.5Ruang Lingkup Penelitian.....	9
1.6Definisi Operasional	9
1.6.1Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat	9
1.6.2Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Fun Game</i>	10
<u>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN</u>	12
2.1 Kajian Pustaka	12
2.1.1Kurangnya Percaya Diri.....	12
2.1.1.1Pengertian Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat	12

2.1.1.2	Kriteria Kurangnya Percaya Diri	14
2.1.1.3	Faktor yang Mempengaruhi Kurangnya Percaya Diri	15
2.1.1.4	Manfaat Kepercayaan Diri	17
2.1.2	Bimbingan Kelompok dengan Teknik Fun Game	18
2.1.2.1	Pengertian Bimbingan Kelompok	18
2.1.2.2	Tujuan Bimbingan Kelompok.....	20
2.1.2.3	Asas-asas Bimbingan Kelompok	21
2.1.2.4	Jenis-jenis Bimbingan Kelompok	24
2.1.2.5	Komponen Layanan Bimbingan Kelompok.....	26
2.1.2.6	Materi Bimbingan Kelompok	28
2.1.2.7	Tahap-Tahap Bimbingan Kelompok.....	29
2.1.2.8	Teknik-teknik Bimbingan Kelompok	32
2.1.3	Teknik <i>Fun Game</i>	34
2.1.3.1	Pengertian Teknik Fun Game	34
2.2Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik <i>Fun Game</i> Untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat.....	35
2.1.4	Kajian Penelitian yang Relevan	37
2.1.5	Kerangka Berfikir	38
2.2	Hipotesis Penelitian	41
BAB III	METODE PENELITIAN	41
3.1	Rancangan Penelitian dan Karakteristik Subjec Penelitian	41
3.1.1	Rancangan Penelitian.....	41
3.1.2	Karakteristik Subjek Penelitian.....	42
3.1.3	Jenis Penelitian.....	43
3.2	Variabel Penelitian.....	43
3.3	Rancangan Penelitian.....	44

3.3.1.1Perencanaan Tindakan (<i>Planning</i>)	45
3.3.1.2Tindakan	46
3.3.1.3Observasi.....	46
3.3.1.4Refleksi	47
3.3.2Siklus II.....	47
3.3.2.1Perencanaan	48
3.3.2.2 Tindakan	48
3.3.2.3 Observasi.....	49
3.4Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.4.1Observasi.....	50
3.4.2Wawancara.....	63
3.4.3Dokumentasi	67
3.6Analisis Data.....	68
3.7Indikator Keberhasilan.....	70
BAB IV	<u>74</u>
4.1 Hasil Penelitian	75
4.1.1 Pra Siklus	75
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus I.....	81
4.1.2.1Tahap Perencanaan	81
4.1.2.2Tindakan/Pelaksanaan	82
4.1.2.2.1 Siklus I Pertemuan Pertama	82
4.1.2.2.2 Siklus I Pertemuan Kedua.....	86
4.1.2.2.3Siklus I Pertemuan Ketiga.....	91
4.2.2Observasi/Pengamatan	97
4.2.3Refleksi Siklus I.....	101
4.3 Siklus II.....	104

4.3.1Perencanaan	104
4.3.1.1Siklus II Pertemuan Pertama.....	105
4.3.1.2Siklus II PertemuanKedua	109
4.3.1.3Siklus II Pertemuan Ketiga	113
4.3.3Refleksi	122
4.4Hasil Akhir Penelitian.....	129
4.5Simpulan penelitian	129
4.6Uji Hipnotis Tindakan.....	131
4.7 Pembahasan Hasil Penelitian.....	132
4.7.1 Pembahasan Hasil Siklus I.....	133
1.7.1Pembahasan Hasil Siklus II.....	138
4.7.2.3 Perbandingan Hasil Penelitian Dalam Perolehan Skor Pada Siklus I dan Siklus II...145	
<u>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</u>	146
5.1 Simpulan	146
5.2 Saran	147
DAFTAR PUSTAKA	149

DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

Tabel 2.1 Rencana Materi Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat Dengan Teknik <i>Fun Game</i> Pada Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA.....	28
Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Fun Game</i> Untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat pada Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA Kudus.....	42
Tabel 3.2 KISI-KISI INSTRUMEN SKALA PENILAIAN MENGATASI KURANGNYA PERCAYA DIRIUNTUK MENYAMPAIKAN PENDAPAT..	52
Tabel 3.3 Pedoman Observasi Kolaboratorborator Terhadap Peneliti dalam Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Fun Game</i> Untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat Siswa kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA Siklus I dan II.....	58
Tabel 3.4 Pedoman Observasi Peneliti Terhadap Anggota Kelompok Untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik <i>Fun Game</i> Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA.....	60
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara Untuk Menentukan Subjek Penelitian Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Fun Game</i> Untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat	65
Tabel 3.6 Pedoman Wawancara Sebelum dan Sesudah Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Fun Game</i> Untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat	66
Tabel 4.1 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Kondisi Awal Siswa Sebelum Memperoleh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik <i>Fun Game</i> Untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA KUDUS	76
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Peneliti Terhadap Guru BK Pada Pra Siklus Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Fun Game</i> Untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan PendapatSiswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA KUDUS.....	79
Tabel 4.3 Hasil Wawancara Peneliti Terhadap Delapan Siswa Pada Pra Siklus Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Fun Game</i> Pada Siswa Kelas X PBS 1 SMK	

TAMANSISWA KUDUS Untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat.	80
Tabel 4.4 Hasil Penelitian dengan Instrumen Skala Penilaian Anggota Kelompok Terhadap Aspek Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA KUDUS Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Fun Game</i> Siklus I.....	96
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Fun Game</i> Siklus I.....	98
Table 4.6 Hasil Refleksi Terhadap Peneliti dan Anggota Kelompok Selama Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Fun Game</i> Untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA KUDUS Siklus I.....	101
Tabel 4.7 Hasil Penelitian Dengan Instrumen Skala Penilaian Anggota Kelompok Terhadap Aspek Mengatasi kurangnya percaya diri untuk menyampaikan pendapat Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA KUDUS Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Siklus II.....	117
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Aktivitas Peneliti dalam Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Fun Game</i> Untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA KUDUS Siklus II.....	119
Tabel 4.9 Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Siklus I dan Siklus II Dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Fun Game</i> Untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA KUDUS.....	122
Tabel 4.10 Peningkatan Hasil Penelitian Dengan Instrumen Skala Penilaian Aspek Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA KUDUS Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Fun Game</i> dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	125
Tabel 4.11 Hasil Wawancara Peneliti Terhadap Guru BK Setelah Diberikan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Fun Game</i> Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA KUDUS.....	127
Tabel 4.12 Hasil Wawancara Peneliti Terhadap Delapan Siswa Setelah Diberikan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Fun Game</i> Untuk Mengatasi kurangnya percaya diri untuk menyampaikan pendapat Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA KUDUS.....	128

Tabel 4.13 Hasil Akhir Penelitian Tindakan Bimbingan Kelompok Teknik *Fun Game* Untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA KUDUS..... 130



DAFTAR GAMBAR

Gambar

Halaman

Gambar 2.2 Kerangka Berfikir Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Fun Game* Untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat Pada Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA... **40**



DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 4.1 Hasil Instrumen Skala Penilaian Pra Sikus Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik <i>Fun Game</i> Untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA KUDUS	77
Grafik 4.2 Hasil Penelitian Dengan Instrumen Skala Penilaian Anggota Kelompok Terhadap Aspek Mengatasi kurangnya percaya diri untuk menyampaikan pendapat Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA KUDUS Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Fun Game</i> Siklus I.....	97
Grafik 4.3 Rekapitulasi Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Aktivitas Peneliti Pada Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Fun Game</i> Untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA KUDUS Siklus I.....	100
Grafik 4.4 Hasil Penelitian Dengan Instrumen Skala Penilaian Anggota Kelompok Terhadap Aspek Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA KUDUS Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Fun Game</i> Siklus II.....	118
Grafik 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Aktivitas Peneliti Pada Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>fun game</i> Untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA KUDUS Siklus II	121
Grafik 4.6 Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Siklus I dan Siklus II Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Fun Game</i> Untuk Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA KUDUS	124
Grafik 4.7 Peningkatan Hasil Penelitian Dengan Instrumen Skala Penilaian Aspek Mengatasi Kurangnya Percaya Diri Untuk Menyampaikan Pendapat Siswa Kelas X PBS 1 SMK TAMANSISWA KUDUS Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Fun Game</i> Dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	126