

## EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM TERAPI BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PADA SISWA

Fitra Marsela<sup>1</sup>, Nurul Wahdani<sup>2</sup>, Nurhasanah<sup>3</sup>, Syaiful Bahri<sup>4</sup>, Dara Rosita<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Bimbingan dan Konseling, Universitas Syiah Kuala, Indonesia

\* Corresponding Author: [fitramarsela.fm@usk.ac.id](mailto:fitramarsela.fm@usk.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : May 20, 2023

Revised : July 15, 2023

Accepted : July 25, 2023

Available online : July 31, 2023

#### Kata Kunci:

Kepercayaan Diri, Permainan Monopol, Terapi Bermain

#### Keywords:

Self-confidence, Monopoly Game Play Therapy.

### ABSTRAK

Kepercayaan diri adalah suatu perasaan yakin terhadap kemampuan diri sendiri untuk dapat meraih kesuksesan. Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang penting dan merupakan atribut yang sangat berharga bagi seseorang dalam kehidupannya, tanpa adanya kepercayaan diri akan menimbulkan banyak masalah seperti terhambatnya proses belajar dan menurunnya hasil prestasi belajar sehingga kepercayaan diri merupakan sesuatu hal yang harus dimiliki setiap individu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat uji validitas kelayakan media dan untuk mengetahui gambaran kepercayaan diri peserta didik sebelum dan sesudah diberikan media permainan monopoli. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode

kuasi eksperimen dan teknik pengumpulan data dilakukan dengan membagikan skala kepercayaan diri dan lembar validasi ahli materi dan media untuk mengetahui validitas kelayakan media. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif persentase dan uji Wilcoxon. Hasil analisis yang diperoleh berdasarkan pelaksanaan media permainan monopoli dalam terapi bermain untuk meningkatkan kepercayaan diri yaitu telah valid dan dapat diimplementasikan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa di SMP Negeri 14 Banda Aceh. Sedangkan hasil analisis yang diperoleh berdasarkan pelaksanaan uji coba media yaitu terdapat 87,51% peserta didik berada pada kategori sedang dan terdapat 12,5% peserta didik berada pada kategori tinggi. Hal itu menyatakan adanya perubahan kepercayaan diri peserta didik sebelum diberikan media dan sesudah di berikan media yaitu terbukti dengan berkurangnya siswa dalam kategori rendah. Penggunaan media permainan monopoli dalam terapi bermain efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri pada siswa. Saran penelitian ini untuk guru bimbingan dan konseling sudah bisa diterapkan pada saat pemberian layanan bimbingan dan konseling dan untuk peneliti selanjutnya agar lebih mendalami penggunaan media permainan monopoli dalam layanan bimbingan dan konseling.

### ABSTRACT

*The background of the research is the importance of self-confidence. Self-confidence is a feeling of confidence in one's own ability to achieve success. Self-confidence is one of the important aspects of personality and is a very valuable attribute for a person in his life, without self-confidence it will cause many problems such as hindering the learning process and decreasing learning achievement results so that self-confidence is something that every individual must have. The purpose of this study was to determine the level of validity test of media feasibility and to determine the description*

*of students' self-confidence before and after being given monopoly game media. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and data collection techniques were carried out by distributing self-confidence scales and material and media expert validation sheets to determine the validity of media feasibility. The data analysis technique used is descriptive percentage data analysis technique and Wilcoxon test. The results of the analysis obtained based on the implementation of monopoly game media in play therapy to increase self-confidence are valid and can be implemented to increase student self-confidence at SMP Negeri 14 Banda Aceh. While the results of the analysis obtained based on the implementation of media trials, namely there are 87.51% of students in the medium category and there are 12.5% of students in the high category. This states that there is a change in students' self-confidence before being given the media and after being given the media, which is evidenced by the reduction of students in the low category. Effective use of monopoly game media in play therapy to increase self-confidence in students. This research suggestion for guidance and counselling, teachers can be applied when providing guidance and counselling services and for further researchers to further explore the use of monopoly game media in guidance and counselling services.*

---

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempera



## PENDAHULUAN

Hakikat pendidikan adalah membiarkan peserta didik mengembangkan kecerdasan dan bakat terpendamnya secara optimal (Supardi, 2015). Menurut Muga (Nisa, 2023) Pendidikan juga proses mengembangkan pengetahuan atau kecerdasan, keterampilan yang diwariskan dari suatu generasi ke generasi berikutnya. Mengembangkan kecerdasan juga harus sejalan dengan perkembangan perilaku belajar yang positif sebagai hal yang mendorong siswa mengenali potensi dalam dirinya (Basri, 2021). Salah satu kunci untuk dapat memaksimalkan potensi yang ada pada diri siswa adalah rasa percaya diri (Syam & Amri, 2017). Rasa percaya diri sangat penting bagi setiap manusia karena rasa percaya diri inilah yang membuat individu menjadi optimis dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya (dalam NISA, 2011).

Kepercayaan diri dapat berkembang melalui interaksi yang dilakukan oleh individu dengan lingkungannya. Oleh karena itu untuk menjadi seseorang yang memiliki kepercayaan diri yang kuat itu memerlukan proses dan suasana yang mendukung. Namun kenyataannya tidak semua orang memiliki kepercayaan diri yang tinggi, bahkan ada beberapa banyak dijumpai orang-orang yang memiliki kepercayaan diri yang rendah. Bagi mereka yang seperti itu, akan merasa sulit untuk beradaptasi dengan lingkungan terutama lingkungan baru.

Kepercayaan diri yang rendah masih menjadi masalah yang cukup memprihatinkan di kalangan remaja perempuan Indonesia. Dove Girl Beauty Confidence Report

menunjukkan bahwa 54% remaja perempuan di dunia tidak memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Bahkan, 7 dari 10 remaja di Indonesia menarik diri dari aktivitas penting karena merasa tidak percaya diri dengan penampilan. Bahkan mereka enggan melakukan aktivitas yang dapat membantu mereka meraih potensi terbaiknya. Keadaan tersebut semakin diperparah dengan kemudahan mengakses media sosial yang memungkinkan remaja menjadi tidak percaya diri terhadap komentar yang diberikan oleh teman media sosialnya. Terlebih lagi, usia remaja merupakan masa di mana seseorang sangat terpengaruh dengan pendapat dari luar.

Menurut Asisten Deputi Bidang Pemenuhan Hak Anak Atas Pendidikan, Kreativitas, dan Kebudayaan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Elvi Hendrani saat menjadi narasumber Dove Self-Esteem Project School Workshop di SMAN 74, Jakarta, Senin (16/4/2018), menyebutkan bahwa pola asuh yang tidak tepat dari orangtua dapat menjadi pengaruh besar dalam menurunkan kepercayaan diri anak. Diambil dari harian yang bertajuk Pengembangan media dagdusi dancer(dadu gambar dua dimensi dan cermin) untuk menaikkan kepercayaan diri peserta didik karya (Rizka, dkk. 2018) yang diterbitkan oleh Harian Suloh jurusan bimbingan dan konseling, FKIP, USK. Mengatakan bahwa peserta didik di SMAN 1 Darul Imarah, Aceh Besar, sebesar 31 peserta didik kurang percaya diri. Pada riset lain, mengatakan kalau sebanyak 18 peserta didik ataupun dekat 36 Persen dari keseluruhan ilustrasi yang didapat ialah 50 peserta didik, mempunyai tingkatan kepercayaan diri yang kecil pada komunikasi interpersonal( Ruhmiyani, dkk. 2019).

Sebaliknya bersumber pada hasil observasi guru BK serta beberapa wali kelas di SMP Negeri 14 Banda Aceh dapat disimpulkan bahwa masih banyak kasus kurang kepercayaan diri siswa di sekolah itu. Ada pula hambatan yang ditunjukkan oleh siswa yang mempunyai sikap kurang percaya diri di sekolah ialah rasa malu, rendah diri, serta khawatir sehingga menyebabkan siswa tidak yakin dengan kemampuannya sendiri sehingga hasil belajarnya menjadi rendah, hal tersebut merupakan hambatan yang cukup besar untuk perkembangan pembelajaran siswa.

Bersumber pada kasus di atas ialah rendahnya kepercayaan diri, sehingga salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik adalah dengan memberikan layanan bimbingan dan konseling. Dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling perlu adanya variasi. Jika yang biasa dilakukan dengan cara berkonsultasi atau dilakukan secara klasikal yaitu dengan cara mempresentasikan

namun dalam penelitian ini, peneliti ingin memanfaatkan media permainan sebagai alat terapi dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling.

Salah satu terapi yang dapat membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri melalui terapi bermain. Terapi bermain adalah usaha untuk mengubah tingkah laku bermasalah yang dilakukan secara sistematis untuk membantu siswa secara optimal melalui aktivitas menyenangkan berupa permainan sebagai medianya. Media yang peneliti tawarkan dalam terapi bermain adalah media yang berbentuk permainan. Karena permainan merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, walau demikian selain untuk bermain media permainan ini juga dapat menjadi alat pendidikan yang bersifat mendidik.

Banyaknya media permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran sangat mendukung pembelajaran di masa kini (Ananda, 2020) terlebih lagi dalam layanan bimbingan dan konseling media permainan bisa sebagai alat pendukung dalam terapi bermain untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling, peneliti memilih mengembangkan media permainan monopoli menjadi media permainan monopoli *truth and dare* yang ditujukan untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Media permainan monopoli *truth and dare* ini dibuat berlandaskan pendekatan *behavioral*, dimana salah satu tokoh yang mencetuskan pendekatan behavioral adalah B.F Skinner dengan teori *operant conditioning*. Teori ini berpandangan bahwa tingkah laku dapat diubah atau dikontrol dengan cara mengubah *antecedent*, *behavior* atau kedua-duanya, Corey (2009). Tujuan Penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui tingkat uji validitas kelayakan media permainan monopoli untuk diterapkan pada peserta didik di SMP Negeri 14 Banda Aceh; (2) untuk mengetahui gambaran kepercayaan diri peserta didik SMP Negeri 14 Banda Aceh sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain media permainan monopoli.

Berdasarkan uraian di atas penulis menyatakan perlu adanya pengembangan media untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Media yang dirancang berupa produk yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kepercayaan diri. Tentunya media ini akan disusun sedemikian rupa agar berdaya guna bagi peserta didik. Berdasarkan latar belakang masalah maka penulis tertarik untuk meneliti " Efektivitas Media Permainan Monopoli dalam Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Siswa di SMP Negeri 14 Banda Aceh "

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, dengan memanfaatkan metode eksperimen (Sugiyono, 2016). Konsep dasar rancangan eksperimental ialah membandingkan dua kelompok, yaitu kelompok yang diberikan perlakuan disebut kelompok eksperimental dan kelompok yang tidak menerima perlakuan yang disebut kelompok control.

Metode eksperimen memiliki tujuan menunjukkan hubungan sebab akibat yang tegas, akurat antara beberapa faktor penyebab dengan permasalahan. Konsep dasar rancangan eksperimental ialah membandingkan dua kelompok, yaitu kelompok yang diberikan perlakuan yang disebut kelompok *eksperimental* dan kelompok yang tidak menerima perlakuan yang disebut kelompok kontrol. Populasi penelitian ini ialah siswa kelas 2 SMP Negeri 14 Banda Aceh sejumlah 39 siswa. Sampel diambil dengan memanfaatkan *Non Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*, penelitian dilaksanakan dengan melakukan *Pre test* dan *Post test*.

Teknik pengumpulan data digunakan dengan membagikan skala kepercayaan diri dan lembar validasi para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Teknik analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah analisis deskriptif persentase, kemudian untuk mencari perbedaan mencari perbedaan mean pretest dan posttest menggunakan uji statistik uji Wilcoxon.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Temuan**

#### **Tingkat uji validitas media permainan monopoli**

Sebelum media permainan digunakan di lapangan, sangat penting dilakukan terlebih dahulu validasi ahli. Hal ini bertujuan untuk melihat dan mempertimbangkan kelayakan media permainan yang Tingkat uji validitas terdiri dari dua aspek yaitu aspek materi dan aspek media. Validasi dilakukan oleh ahli yang disebut validator yang berkompeten di bidangnya, memiliki kriteria tertentu dan memenuhi standar kualifikasi sebagai validator yang layak untuk menilai media permainan. Validasi yang dilakukan oleh ahli bertujuan untuk mengevaluasi dan menilai kualitas dari media baik dari segi aspek materi maupun aspek media yang telah dirancang. Validator yang terlibat di dalam validasi media permainan ini adalah ahli materi, ahli media dan guru bimbingan dan konseling. Berikut merupakan hasil penilaian media permainan yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan guru BK yaitu:

## Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini terdapat dua ahli. Dari penilaian kedua ahli materi secara keseluruhan terhadap media permainan untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam aspek kelayakan isi materi, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1.** Hasil rata-rata penilaian dari seluruh ahli materi

No	Ahli Materi	Nilai	Kategori
1	Ahli materi I	77	Layak
2	Ahli materi II	72	Layak
	Rata-rata	74,5	Layak

Kesimpulan penilaian dari kedua ahli materi diatas bahwa media permainan dilihat dari aspek materi sudah layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi. Dikarenakan dari keseluruhan aspek materi media permainan memperoleh nilai 74,5 termasuk pada kategori **Layak**. Karena termasuk pada rentang nilai 62,50% - 81,25%.

## Ahli Media

Dari penilaian kedua ahli media secara keseluruhan media permainan monopoli dalam aspek kelayakan isi media permainan, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2.** Hasil rata-rata penilaian dari seluruh ahli media

No	Ahli Media	Nilai	Kategori
1	Ahli media I	84	Sangat Layak
2	Ahli media II	86	Sangat Layak
	Rata-rata	85	Sangat Layak

Kesimpulan penilaian dari kedua ahli materi diatas bahwa meida dilihat dari aspek media sudah sangat layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi. Dikarenakan dari keseluruhan aspek materi media permainan memperoleh nilai 85 termasuk pada kategori **Sangat Layak**. Karena termasuk pada rentang nilai 81,25% - 100% = **Sangat layak**.

## Gambaran kepercayaan diri peserta didik SMP Negeri 14 Banda Aceh

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kelayakan serta pemanfaatan media permainan monopoli yang dikembangkan oleh peneliti apakah media permainan ini mampu untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil dengan cara bermain media permainan monopoli terlebih dahulu peserta didik diberikan skala kepercayaan diri untuk melihat sejauh mana, siswa memiliki kepercayaan diri. Skala kepercayaan diri ini

diberikan kepada 39 siswa kelas VIII, hasil dari skala tersebut akan menentukan peserta didik yang akan bermain yaitu siswa yang kurang percaya diri. Maka telah ditentukan bahwa siswa yang akan mengikuti uji kelompok kecil melibatkan 8 orang siswa kelas VIII. 7 siswa bermain media permainan monopoli sebagaimana memainkan monopoli pada umumnya, sedangkan 1 siswa lain bertugas menjadi teller bank.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif kepercayaan diri yang diperoleh dari pelaksanaan *pretest posttest*, dari jumlah siswa 39 terdapat nilai minimum (35), Maximum (140) rata-rata (88). Standar deviasi yang diperoleh adalah (18). Berdasarkan hasil tersebut maka pengkategorisasi kepercayaan diri, yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3.** Profil *pre test* kepercayaan diri

NO	KATEGORI	INTERVAL SKOR	FREKUENSI	%
1	Rendah	$X < 70$	4	10
2	Sedang	$70 \leq X < 105$	18	46
3	Tinggi	$X \geq 105$	17	44
JUMLAH			39	100%

**Tabel 4.** Profil *post test* kepercayaan diri

NO	KATEGORI	INTERVAL SKOR	FREKUENSI	%
1	Rendah	$X < 70$	0	0
2	Sedang	$70 \leq X < 105$	7	87,5
3	Tinggi	$X \geq 105$	1	12.5
JUMLAH			8	100%

Hasil analisis deskriptif pelaksanaan *pre test* dan *post test* terdapat perbedaan. Yaitu pada hasil *pretest* menunjukkan sebagian besar siswa berada pada kategori rendah dan sedang. Hasil yang diperoleh ialah terdapat 10% siswa berada pada kategori rendah, 46% siswa berada pada kategori sedang dan 44% siswa berada pada kategori tinggi. Setelah diberikan media permainan tersebut kepada siswa maka terdapat perubahan hasil yaitu berkurangnya kategori rendah. Terbukti berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 3 yaitu 0% siswa pada kategori rendah. Kesimpulannya hasil yang diperoleh setelah diimplementasi media permainan monopoli bersama siswa di nyatakan dapat meningkatkan kepercayaan diri.

### Uji Wilcoxon

**Tabel 5.** Uji Wilcoxon Signed Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST TEST -	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	0,00	0,00
PRE TEST	Positive Ranks	8 <sup>b</sup>	4,50	36,00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	8		

- a. POST TEST < PRE TEST
- b. POST TEST > PRE TEST
- c. POST TEST = PRE TEST

Dari tabel diatas, dijelaskan bahwa data hasil uji Wilcoxon Signed Ranks terdapat perubahan nilai sebelum dan sesudah diberikannya treatment. Positive Ranks dengan nilai N 8 artinya seluruh sampel tersebut mengalami peningkatan hasil nilai pre-test ke post-test. Mean Ranks atau rata-rata peningkatannya sebesar 4,50 , nilai Sum of Ranks atau jumlah rangking positif nya sebesar 36,00 dan nilai Ties adalah 0 berarti tidak adanya kesamaan nilai pre-test dan post-test.

	POST TEST - PRE TEST
Z	-2,524 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,012

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil tabel di atas di peroleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,012 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah di berikan media permainan monopoli.

**Tabel 6.** Profil *pre test* kepercayaan diri

NO	KATEGORI	INTERVAL SKOR	FREKUENSI	%
1	Rendah	X<70	4	10
2	Sedang	70<=X<105	18	46
3	Tinggi	X>=105	17	44
JUMLAH			39	100%

## Pembahasan

### Tingkat uji validitas media permainan monopoli

Media permainan monopoli adalah media permainan visual dan gerak yang berbentuk papan dengan petak-petak yang berisi tugas-tugas pokok dan kartu-kartu yang berisi pertanyaan tentang siswa yang bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri tanpa mengurangi makna dari permainan itu sendiri.

Dalam mengembangkan sebuah media bimbingan tentu memerlukan metode dalam pembuatan dan pengembangannya. Terdapat 3 tahapan yang dilakukan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *development* (pengembangan). Model pengembangan ini diadaptasi dari metode pengembangan dari Thiagarajan, Semmel dan Semmel dalam Trianto (2013).



Pengembangan permainan monopoli diawali dengan melakukan analisis kebutuhan (pendefinisian) yaitu melakukan asesmen. Tahapan selanjutnya adalah perancangan media permainan monopoli. Perancangan dilakukan sebegus mungkin agar menarik perhatian dari siswa dalam memainkannya. Terakhir dilakukan tahap pengembangan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media permainan monopoli. Terdapat 5 orang ahli yang akan memberikan penilaian yaitu 4 dosen prodi bimbingan konseling sebagai ahli materi, ahli media dan 1 guru BK.

Berdasarkan hasil validasi diperoleh kesimpulan secara keseluruhan media permainan sudah sangat layak untuk diimplementasikan pada siswa.

### **Gambaran kepercayaan diri peserta didik SMP Negeri 14 Banda Aceh**

Siswa SMP Negeri 14 Banda Aceh merupakan sampel penelitian ini, sampel berjumlah 39 peserta didik namun berdasarkan hasil dari pemberian skala kepercayaan diri terdapat 10% siswa berada pada kategori rendah, terdapat 46% siswa berada pada kategori sedang dan terdapat 43% siswa berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan skala kepercayaan diri yang dipilih oleh siswa sebagian besar berada pada kategori sedang, sedangkan kurang dari setengah berada pada aspek rendah dan sedikit sekali berada pada kategori tinggi. Oleh karena itu siswa yang berada pada kategori rendah yang akan berpartisipasi dalam melaksanakan media permainan monopoli.

Siswa yang berada pada kategori rendah dipilih sebanyak 8 orang untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan media permainan monopoli. 7 siswa mengikuti proses permainan sebagaimana mestinya sedangkan 1 siswa bertugas menjadi mitra bank.

Setelah dilakukan uji coba media kepada siswa sebanyak 5x dan diberikan kembali skala kepercayaan diri kepada siswa yang telah mengikuti pelaksanaan media permainan monopoli dan dapat disimpulkan hasilnya yaitu terdapat 87,51% siswa berada pada kategori sedang dan terdapat 12,5% siswa berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan adanya perubahan kepercayaan diri siswa sebelum diberikan media dan sesudah di berikan media. Terbukti dari hasil sesudah diberikan media berkurangnya siswa pada kategori rendah.

Perkembangannya media permainan monopoli merupakan sebuah tantangan baru dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling pada SMP Negeri 14 Banda Aceh yang baru di terapkan jam khusus untuk guru BK memberikan layanan di kelas, jika sebelumnya guru BK hanya menerapkan pelayanan bimbingan kelompok atau konseling

individual namun sekarang sekolah tersebut sudah memberikan jam khusus pada guru BK dalam 1 minggu 6 jam. Sehingga akan memudahkan guru bk untuk mensosialisasikan media permainan monopoli dapat meningkatkan kepercayaan diri kepada siswa.

Dikarenakan masalah yang dihadapi oleh pihak sekolah, adalah banyak peserta didik yang tidak terbuka dalam menyampaikan pendapatnya kepada guru karena faktor komunikasi, namun peneliti memilih siswa dari kelas VIII. Adapun masalah dalam kepercayaan diri siswa yaitu takut berhadapan dengan guru secara *face to face*, seperti malu bertanya dan malu saat guru menyuruh presentasi sehingga hal tersebut menjadi hambatan bagi guru mata pelajaran dalam melaksanakan pembelajaran dan guru BK sendiri dalam menyelesaikan masalah yang di hadapi oleh peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, jelas bahwa pengembangan media permainan monopoli ini dapat memberikan kontribusi besar terhadap pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling 94 dan juga dalam pembelajaran di SMP Negeri 14 Banda Aceh dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Salah satu media yang banyak digemari peserta didik adalah media permainan. siswa sangat suka bermain terutama permainan yang membutuhkan strategi dan interaksi. Karenanya dikembangkan media permainan monopoli. Media permainan monopoli ini merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok, yaitu untuk mengembangkan sebuah media bimbingan tentu memerlukan metode dalam pembuatan dan pengembangannya. Terdapat 3 tahapan yang dilakukan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *development* (pengembangan). Model pengembangan ini diadaptasi dari metode pengembangan dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel dalam Trianto (2013) Pengembangan permainan monopoli diawali dengan melakukan analisis kebutuhan (pendefinisian) yaitu melakukan asesmen.

Langkah pertama yang dilakukan adalah pendefinisian atau analisis kebutuhan yang diperoleh dari peserta didik dan guru BK di sekolah, hasil kajian teoritis dan empirik sangatlah diperlukan hadirnya pemberian layanan bimbingan dan konseling yang menarik dan inovatif guna membantu siswa dalam pengentasan masalahnya. Untuk mendapatkan informasi dan data mengenai kebutuhan peserta didik di sekolah. Dilakukan asesmen awal kepada siswa yaitu memberikan skala kepercayaan diri. Kemudian diperoleh data siswa yang ternyata ada beberapa dari siswa yang kurang memiliki kepercayaan diri. Hal itu menandakan bahwa belum ideal pemberian layanan bimbingan terutama dalam bidang pribadi karena belum adanya media yang 95 dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri di SMP Negeri 14 Banda Aceh. Untuk

mendapatkan informasi lanjutan dilakukan wawancara lebih mendalam dengan guru. Didapatkan hasil bahwa belum ada media untuk memberikan siswa pemahaman mengenai kepercayaan diri. Dikarenakan sekolah tersebut sudah ada jam khusus untuk guru BK memberikan bimbingan kepada siswa. Jadi sudah sepantasnya siswa untuk mendapatkan pengetahuan berbagai materi yang diberikan guru BK. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dikembangkan sebuah media permainan yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kepercayaan diri.

Tahapan selanjutnya adalah perancangan media permainan monopoli. Perancangan dimulai dari pembuatan karakter kartun yang akan digunakan pada petak monopoli, kartu truth, dan kartu dare . Dilanjutkan pada perancangan petak-petak monopoli, kartu hak milik, uang-uang, pion dan dadu. Peneliti merancang sebagus mungkin agar menarik perhatian dari siswa untuk memainkannya. Terakhir dilakukan tahap pengembangan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media permainan monopoli. Tahapan uji valid dilakukan dengan melakukan penilaian terhadap media yang dibuat. Terdapat 5 orang ahli yang akan memberikan penilaian yaitu 4 Dosen Prodi Bimbingan Konseling sebagai ahli materi, ahli media dan 1 guru BK. Dari hasil validasi tersebut terdapat masukan dan saran yang kemudian dijadikan landasan perbaikan atau revisi. Sehingga media permainan monopoli dapat dilakukan uji coba terbatas pada siswa. Media permainan monopoli yang dinyatakan layak untuk diimplementasikan pada siswa, selanjutnya 96 dilakukan uji coba. Uji Coba bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan pemanfaatan media yang dikembangkan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut Tingkat uji validitas untuk melihat seberapa layak media permainan monopoli agar dapat diimplementasikan kepada peserta didik maka media tersebut dinyatakan dapat digunakan karena berada pada kategori layak setelah dinilai oleh ahli media, ahli materi dan guru BK.

Gambaran kepercayaan diri peserta didik di SMP Negeri 14 Banda Aceh yaitu berdasarkan hasil pretest yang diberikan skala kepercayaan diri kepada 39 siswa hasil yang diperoleh terdapat 10% peserta didik berada pada kategori rendah, terdapat 46% peserta didik berada pada kategori sedang dan terdapat 43% siswa berada pada kategori

tinggi. kemudian peserta yang berada pada kategori rendah akan diberikan media permainan monopoli.

Gambaran kepercayaan diri peserta didik di SMP Negeri 14 Banda Aceh berdasarkan hasil posttest yaitu setelah diberikan media permainan monopoli kepada siswa hasilnya yaitu terdapat 87,51% peserta didik berada pada kategori sedang dan terdapat 12,5% siswa berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut adanya perubahan kepercayaan diri peserta didik sebelum diberikan media dan sesudah di berikan media. Terbukti dari hasil sesudah diberikan media berkurangnya siswa pada kategori rendah. Berdasarkan hal tersebut Penggunaan media permainan monopoli dalam terapi bermain efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri pada siswa di SMP Negeri 14 Banda Aceh.

### **Saran**

Dalam proses pengembangan media permainan monopoli untuk meningkatkan kepercayaan diri ini belumlah sempurna. Namun guru BK sudah dapat mengimplementasikan media permainan ini untuk diterapkan pada saat pemberian layanan bimbingan dan konseling. Kepercayaan diri peserta didik di SMP Negeri 14 Banda Aceh telah mengalami peningkatan melalui pengimplementasian media permainan monopoli yang telah dilakukan oleh peneliti. Oleh karena itu, disarankan kepada peserta didik yang telah mengikuti proses permainan dan mendapatkan hasil yang baik agar kepercayaan diri yang telah ada pada dirinya dapat dipertahankan dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam lingkungan sekolah. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat mengujikan lebih lanjut terkait pengimplementasian media permainan monopoli dalam layanan bimbingan dan konseling , terutama pada kelas dengan jumlah yang besar dan menggabungkan dengan metode lainnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ananda, R., & Mardiah, M. (2020). Pemanfaatan Video Blog (Vlog) Sebagai Media Pembelajaran Speaking Pada Siswa Sma Kelas Xi Di Yayasan Pendidikan Nur Hasanah Medan. *Visipena*, 11(2), 217-227. <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i2.1195>
- Basri, B., Fadhli, T., & Syarfuni, S. (2022). Implementasi Teori Prodigy Dengan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Manajemen Kelas Untuk Meningkatkan Potensi Diri Dalam Belajar. *Visipena*, 12(2), 170-184. <https://doi.org/10.46244/visipena.v12i2.1517>

- Cahyu. (2018). Kepercayaan Diri Remaja Perempuan Indonesia Masih Rendah. Apa Solusinya?. <https://m.liputan6.com/health/read/3468992/kepercayaan-diri-remaja-perempuan-indonesia-masih-rendah-apa-solusinya>, diakses pada 14 Juni 2022 pukul 20.30.
- Corey, Gerald. 2009. *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*. Bandung: Rafika Aditama.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003. Tentang sistem pendidikan nasional.
- Masfurah, Rizka dkk. (2018). *Pengembangan Media Dagdusi Dancer (Dadu Gambar Dua Dimensi Dan cermin) Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa*. Jurnal Suloh Jurusan Bimbingan dan Konseling USK. Vol 3 No. 2.
- Nisa, M. A., Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Pembelajaran Active Learning Poster Comment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Visipena*, 13(2), 85-102.
- Nisa'.K. (2011). *Hubungan tingkat kepercayaan diri dengan motivasi berprestasi siswakeselas XI IPA di SMA Mazra' Atul Ulum Paciran*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Rahadi, Fernan. (2022). *Survei: Hampir 50 Persen Wanita Asia Kurang Percaya Diri*. <https://repjogja.republika.co.id/berita/r8dji6291/survei-hampir-50-persen-wanita-asia-kurang-percaya-diri>, diakses pada 14 Juni 2022 pukul 20.30.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Supardi. 2015. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syam, A., & Amri, A. (2017). *Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Kaderisasi Imm Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Di Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Parepare)*. Jurnal Biotek, 5(1), 87-102.
- Thalib, Azmi, Septiani. (2021). *Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Peserta Didik*. Jurnal Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application and Development. Vol 1 No.1.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.