

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM
MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA KELAS VII-B
SMP NEGERI 1 KRUENG SABEE ACEH JAYA**

Skripsi

Oleh :

MELISA HANUM

NIM. 180213029

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Bimbingan dan Konseling**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
1445 H/2023 M**

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM
MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA KELAS VII-B
SMP NEGERI 1 KRUENG SABEE ACEH JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk memperoleh Gelar Sarjana
Prodi Bimbingan dan Konseling

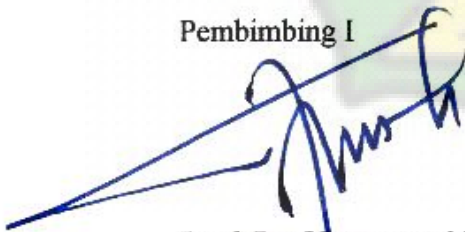
Diajukan Oleh

**MELISA HANUM
NIM. 180213029**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling

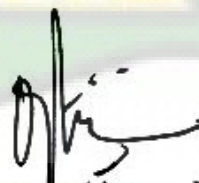
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd
NIP. 19641220 198412 2 001

Pembimbing II



Qurra'a A'yuna, M. Pd. Kons.
NIP. 19851202 201903 2 004

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM
MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA KELAS VII-B
SMP NEGERI 1 KRUENG SABEE ACEH JAYA**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Pada Hari/tanggal

Selasa, 25 Juli 2023
07 Muharram 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua



Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd
NIP. 19641220 198412 2 001

Sekretaris



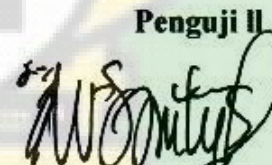
Qurrata A'yuna, M.Pd., Kons.
NIP. 19851202 201903 2 004

Penguji I



Fatimah Ibda, S.Ag., M.Si.
NIP. 19711018 200003 2 002

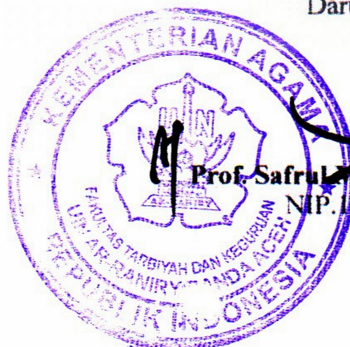
Penguji II



Wanty Khaira, S.Ag., M.Ed.
NIP. 19760613 201411 2 002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Huluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 1973010211997031003

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Melisa Hanum
NIM : 180213029
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Efektivitas Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan
Percaya Diri Siswa SMP Negeri 1 Krueng Sabee Aceh Jaya.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan yang telah berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, Maret 2023

Menyatakan



Melisa Hanum

NIM. 180213029

ABSTRAK

Nama : Melisa Hanum
NIM : 180213029
Fakultas/Prodi : Tabiyah dan Keguruan/ Bimbingan dan Konseling
Tanggal Sidang : 25 Juli 2023
Judul : Efektivitas Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas VII-B SMP Negeri 1 Krueng Sabee Aceh Jaya
Tebal Skripsi : 68 Halaman
Pembimbing I : Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd
Pembimbing II : Qurrata A'yuna, M.Pd, Kons
Kata Kunci : Efektivitas, Media Permainan Monopoli, Percaya Diri

Percaya diri memiliki peran yang cukup penting dalam keberhasilan belajar khususnya siswa dan siswi SMP Negeri 1 Krueng Sabee Aceh Jaya, agar siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran didalam kelas maupun di lingkungan sekolah, berani terampil dalam menyampaikan pendapat serta mampu mengimplementasikan pengetahuan yang dipelajarinya. Selama ini tingkat kepercayaan diri sebagian siswa terlihat masih kurang, dimana terdapat sebagian siswa yang tidak mau aktif berbicara di kelas seperti mengerjakan tugas di kelas yang diberikan guru, sehingga satu siswa dengan siswa lainnya saling menolak keinginan guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat percaya diri siswa sebelum dan sesudah penerapan media permainan monopoli di kelas VII-B SMPN 1 Kreung Sabee Aceh Jaya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian *pre-eksperimen*. Desain penelitian *one group pree test-post test*. Subjek penelitian siswa kelas Kelas VII-B SMPN 1 Krueng Sabee Aceh Jaya yang berjumlah 40 siswa terdiri dari 2 kelas, sedangkan yang diteliti sebanyak 18 orang dan diberikan *treatment* sebanyak 16 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan pembagian angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kepercayaan diri siswa dari kategori sedang sebelum diterapkan permainan monopoli mejadi menjadi kategori tinggi sesudah penerapan permainan monopoli. Hal ini diperkuat dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 11,058 > t_{tabel} 1,753$. Artinya penerapan permainan monopoli efektif meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII-B SMPN 1 Krueng Sabee Aceh Jaya. Rekomendasi untuk seluruh guru BK agar dapat mengimplementasikan media monopoli untuk meningkatkan percaya diri siswa. Saran penelitian ini agar dilakukan kajian lebih lanjut dalam melihat kepercayaan diri siswa SMPN 1 Krueng Sabee Aceh Jaya dengan mengambil subjek dan permainan lain.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, Puji Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah Yang Maha Esa karena dengan rahmat dan karunia-Nya serta taufik dan hidayah-Nyalah penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikut sampai hari kiamat nanti. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Judul yang penulis ajukan adalah **“Efektivitas Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas VII-B SMP Negeri 1 Kreung Sabee Aceh Jaya”**.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat dan skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Pertama, terima kasih untuk diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang hingga sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini, menyelesaikan dengan sebaik dan semaksimal mungkin, dan pencapaian ini patut membuat saya bangga pada diri sendiri. Terima kasih telah menjadi diriku sendiri dengan versi terbaik yang kita miliki.

2. Ter-istimewa Orang tua tercinta Alm papa Hasanuddin, Ibu Syahkubandi, dan Ayah Alba Abdullah bin Abdul Rahman selaku orang tua penulis yang telah memberi dukungan penuh, mengasuhku dengan penuh kasih sayang serta kesabaran, selalu memberikan motivasi, bekerja keras, mencurahkan keringat dan selalu mendoakan demi keberhasilan saya, memberikan dukungan penuh serta memfasilitasi penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi salah satu wujud bukti dan ungkapan rasa terima kasih tak terhingga.
3. Kakak Tersayang Asmaul Husna yang selalu memberikan nasihat dan dukungan materi serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Abang-abang tersayang Oky Wijaya, Rifansyah, dan Ardiansyah.
4. Terkhusus abangku Jeri Satria yang selalu memberikan materi finansial, nasehat, dan dukungan penuh serta menjadi pendengar setia seluruh keluhan adikmu selama proses mengerjakan skripsi ini hingga menyelesaikannya dengan baik.
5. Baba Mesut Olgun dan Anne Sumayyah Olgun selaku orang tua kedua bagi penulis yang telah memberikan dukungan penuh serta doa yang begitu tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, walaupun sekarang sudah berjauhan dan tidak tinggal bersama.
6. Keluarga besar yang selalu memberikan dukungan, yang selalu menanti kelulusanku untuk menjadi sarjana, serta memberikan motivasi sehingga penulis menyelesaikan skripsi ini.

7. Ibu Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M. Pd selaku pembimbing I serta selaku ketua Sidang Munaqasyah Skripsi, yang selalu bijaksana memberikan nasehat, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis hingga selesainya skripsi ini.
8. Ibu Qurrata A'yuna, M. Pd. Kons selaku pembimbing II serta selaku Sekretaris Sidang Munaqasyah Skripsi, yang selalu bijaksana memberikan bimbingan serta motivasi, meluangkan waktu dan mengarahkan penulis hingga selesainya skripsi ini.
9. Ibu Fatimah, S.Ag., M.Si, selaku penguji I pada Sidang Munaqasyah skripsi yang sudah meluangkan waktu serta arahan dalam penulisan skripsi ini.
10. Ibu Wanty Khaira, S.Ag., M.Ed, selaku penguji I pada Sidang Munaqasyah skripsi yang sudah meluangkan waktu serta arahan dalam penulisan skripsi ini.
11. Seluruh dosen beserta Staf Prodi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat.
12. Ibu Muslimah, S.Ag., M.Ed selaku ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
13. Bapak Mashuri, S.Ag., MA. selaku pembimbing akademik yang selalu bersedia meluangkan waktunya memberikan bantuan dan dukungan.
14. Ibu Ita Amelia, S. Pd selaku guru Bimbingan dan Konseling SMP Negeri 1 Krueng Sabee yang telah meluangkan waktu pada pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 1 Krueng Sabee.
15. Bapak Dr. Safrul Muluk, M.A selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, pembantu dekan dan seluruh staf karyawan/karyawati FTK UIN Ar-Raniry

yang telah memberikan izin untuk melanjutkan studi di program Studi Bimbingan dan Konseling.

16. Kepada pemilik nama Fitra Haziz, A.Md. Kom,. S.E. Terimakasih telah menemani saya berjuang dan menjadi sosok rumah yang selalu ada buat saya, telah berkontribusi banyak, menjadi supporter setia, pendengar terbaik yang siap sedia meluangkan waktunya untuk saya. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya, dan karena anda saya percaya rumah tidak selalu berbentuk bangunan.

17. Sahabat, teman, dan rekan-rekan yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Penulis ucapkan terimakasih karena selalu menyemangati dan mendo'akan penulis dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.

Peneliti telah berupaya semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini, namun peneliti menyadari masih banyak kekurangan baik dalam isi maupun penyusunannya, untuk itu masukan dan kemajuan dimasa akan datang sangat peneliti harapkan. Mudah-mudahan penulisan skripsi ini mendapatkan berkah dari Allah agar dapat bermanfaat bagi peneliti, semua pihak serta menjadi amal ibadah.

Akhir kata, saya berharap semoga Skripsi yang membahas tentang Efektivitas Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas VII-B SMP Negeri 1 Kreung Sabee Aceh Jaya dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Banda Aceh, 21 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR KEASLIAN TULISAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Kegunaan dan Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional	6
F. Kajian Terdahulu	8
G. Sistematika Penulisan	10
 BAB II KAJIAN KONSEPTUAL	 12
A. Konseptual Permainan Monopoli	12
1. Pengertian Media Permainan Monopoli	12
2. Langkah-Langkah Penerapan Media Permainan Monopoli.....	14
3. Kelebihan dan Kelemahan Media Permainan Monopoli	16
B. Konseptual Percaya Diri	17
1. Pengertian Kepercayaan Diri	17
2. Ciri- ciri Orang yang Memiliki Percaya Diri	19
3. Aspek-Aspek Kepercayaan Diri.....	20
4. Faktor-Faktor Penghambat Kepercayaan Diri	23
C. Bimbingan Kelompok.....	23
1. Pengertian Bimbingan Kelompok.....	23
2. Tujuan Bimbingan Kelompok.....	25
3. Fungsi Bimbingan Kelompok	26
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 27
A. Metode dan Pendekatan Penelitian	27
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian	28

D. Instrumen Penelitian	29
E. Teknik Pemilihan Sampel	31
F. Teknik Pengumpulan Data.....	32
G. Validitas dan Realibilitas	33
H. Teknik Analisis Data.....	38
I. Prosedur Pemberian Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VII-B SMPN 1 Krueng Sabee	39
BAB IV DESKRIPSI HASIL DAN PEMBAHASAN DATA PENELITIAN.....	48
A. Deskripsi Hasil Data Penelitian	48
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	48
2. Deskripsi Tingkat Kepercayaan Diri Siswa/i Kelas VII-B SMPN 1 Krueng Sabee Sebelum Penerapan Media Monopoli	50
3. Deskripsi Tingkat Kepercayaan Diri Siswa Kelas VII-B SMPN 1 Krueng Sabee Setelah diberikan Permainan Monopoli Percaya Diri	52
B. Pembahasan Data Penelitian	57
1. Tingkat Percaya Diri Siswa Sebelum Diberikan Media Permainan Monopoli Percaya Diri.....	57
2. Tingkat Percaya Diri Siswa Setelah Diberikan Media Permainan Monopoli Percaya Diri.....	59
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	95

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Penelitian.....	28
Tabel 3.2	Tabel Populasi Penelitian.....	29
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Percaya Diri Siswa Sebelum Uji Coba	30
Tabel 3.4	Skala Penilaian Jawaban Angket	33
Tabel 3.5	Hasil Uji Validitas Butir Item	35
Tabel 3.6	Interval Koefisien Derajat Reliabilitas.....	37
Tabel 3.7	Hasil Uji Reabilitas Instrumen	38
Tabel 3.8	Rumus Standarisasi Kategori	39
Tabel 4.1	Profil SMP Negeri 1 Krueng Sabee	48
Tabel 4.2	Data Rombongan Belajar	49
Tabel 4.3	Profil Guru BK.....	50
Tabel 4.4	Hasil Prites Tingkat Percaya Diri Siswa	51
Tabel 4.5	Siswa yang Diberikan Trietment Permainan Monopoli.....	52
Tabel 4.6	Skor Post Test Tingkat Percaya Diri Siswa	53
Tabel 4.7	Hasil Skor Pre Test dan Post Test.....	54
Tabel 4.8	Paired Sampels Statistic	55
Tabel 4.9	Paired Sampels Correlations	56
Tabel 4.10	Paired Sampels Test.....	56
Tabel 4.11	Hasil Skor Pre Test dan Post Test.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	SK Pembimbing	64
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian dari Kampus.....	65
Lampiran 3	Surat Izin Penelitian dari Dinas.....	66
Lampiran 4	Surat Balasan Penelitian.....	67
Lampiran 5	Judgement Instrument 1 dan 2	68
Lampiran 6	Kisi-Kisi Instrument Percaya Diri	70
Lampiran 7	Angket Percaya Diri Siswa Sebelum Uji Validitas	72
Lampiran 8	Uji Validitas	77
Lampiran 9	Angket Percaya Diri Siswa Setelah Uji Validitas	79
Lampiran 10	Uji Reliabilitas.....	83
Lampiran 11	Uji Pre Test.....	84
Lampiran 12	Media Monopoli Percaya Diri	85
Lampiran 13	Uji Post Test.....	86
Lampiran 14	Email Izin Menggunakan Media Monopoli	
Lampiran 15	Uji Normalitas	87
Lampiran 16	Perhitungan Uji Pre Test dan Post Tes.....	88
Lampiran 17	Uji Korelasi	89
Lampiran 18	Uji T	90
Lampiran 19	Dokumentasi Penelitian.....	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Kartono Kartini kepercayaan diri sangat penting dimiliki oleh seorang siswa, baik ditingkah sekolah dasar maupun menengah. Maslow menyatakan bahwa “percaya diri merupakan modal dasar untuk pengembangan aktualis diri. Dengan percaya diri orang akan mampu mengenal dan memahami diri sendiri. Sementara itu, kurangnya, percaya diri akan menghambat pengembangan potensi diri”¹.

Pendapat di atas menyebutkan bahwa orang yang kurang percaya diri akan menjadi seseorang yang pesimis dalam menghadapi tantangan, takut dan ragu-ragu untuk menyampaikan gagasan, serta bimbang dalam menentukan pilihan dan sering membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain. Maka dapat diketahui percaya diri merupakan suatu kepercayaan akan kemampuan sendiri yang menandai dan menyadari kemampuan yang dimiliki dapat di manfaatkan secara tepat.

Slameto berpendapat Rasa kepercayaan diri di kalangan siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang bersifat internal seperti faktor jasmani siswa, psikologis dan kelelahan siswa. Atau pun faktor yang bersifat eksternal seperti faktor keluarga, masyarakat dan yang amat pentingnya ialah faktor sekolah yang salah satunya ialah metode mengajar yang diterapkan oleh guru yang

¹ Kartono Kartini, *Psikologi Anak*, (Jakarta: Alumni, 2000), h. 202.

bersangkutan.² Agar tercapainya upaya meningkatkan rasa percaya diri siswa tersebut, maka seorang guru harus pandai dalam pemilihan metode pembelajaran serta mengkombinasinya dengan media pembelajaran.

Pentingnya kepercayaan diri yang tinggi di kalangan siswa, agar siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah, berani dan terampil dalam menyampaikan pendapat serta mampu mengimplementasikan pengetahuan yang dipelajarinya selama menempuh Pendidikan maupun saat berada di lingkungan sosial.

Begitu juga pada siswa dan siswi SMP Negeri 1 Krueng Sabee yang siswa dan siswinya memiliki kepercayaan diri yang beragam. Hasil pengamatan terlihat bahwa sebagian siswa sama sekali tidak memiliki rasa kepercayaan diri saat guru memberikan tugas terampil di depan kelas, namun juga terdapat sebagian siswa yang rasa kepercayaan dirinya tinggi yang ditandai dengan keberanian dalam berbagai hal di lingkungan sekolah. Adanya rasa kepercayaan diri yang berbeda satu sama lain di kalangan siswa ini telah mempengaruhi hasil belajar siswa di SMP N 1 Krueng Sabee tersebut.

Percaya diri memiliki peran yang cukup penting dalam keberhasilan belajar. Melalui percaya diri siswa dapat berpikir secara original yaitu berfikir, aktif, optimis, agresif dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya, bertanggung jawab atas keputusan yang diambilnya, mampu menangkap fakta dan realita secara obyektif yang didasari kemampuan dan keterampilan.

² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 54-72.

Berdasarkan hasil observasi awal dengan berdiskusi sama guru BK di SMPN 1 Krueng Sabee diketahui bahwa selama ini tingkat kepercayaan diri sebagian siswa terlihat masih kurang, dimana terdapat sebagian siswa yang tidak mau aktif berbicara di kelas seperti mengerjakan tugas di kelas yang diberikan guru, sehingga satu siswa dengan siswa lainnya saling menolak keinginan guru. Tidak hanya itu rasa kepercayaan diri juga terlihat pada saat tampil di depan kelas, terdapat sebagian siswa yang jarang bahkan tidak pernah terampil mewakili siswa lainnya, sehingga hanya terfokus pada siswa itu-itu saja.

Pitadjeng menjelaskan Berbagai masalah kepercayaan diri siswa ini tentu dibutuhkan solusi sehingga siswa selalu percaya dan yakin pada dirinya dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satunya peneliti mengasumsikan bahwa belajar akan lebih efektif jika dilaksanakan dengan menggunakan media permainan. Ia juga mengemukakan bahwa “permainan merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi anak. Dengan sesuatu yang menyenangkan ini anak diharapkan dapat tertarik dan berminat untuk terus mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung”.³ Berdasarkan hasil observasi awal dan pendapat Pitagjeng tersebut maka peneliti menduga hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha: Media permainan monopoli efektif meningkatkan percaya diri siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kreung Sabee Aceh Jaya

Ho: Media permainan monopoli tidak efektif dalam meningkatkan percaya diri siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kreung Sabee Aceh Jaya.

³ Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), h. 96.

Salah satu permainan dalam meningkatkan semangat belajar serta kepercayaan diri siswa ialah permainan monopoli, hal ini dikarenakan termasuk suatu permainan yang relatif digemari anak dan mudah dalam memainkannya. Tidak hanya itu, media permainan monopoli ini juga dapat membuat siswa senang mempelajari materi karena diajak belajar sambil bermain, siswa dapat merasakan langsung apa sebenarnya manfaat mereka pelajari, media monopoli juga memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya, dapat membangkitkan keinginan dan minat baru serta meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa sehingga kepercayaan diri siswa terus bertumbuh.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis menganggap perlu melakukan penelitian terkait **“Efektivitas Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas VII-B SMP Negeri 1 Kreung Sabee Aceh Jaya”**. Hal ini penting mengingat bahwa siswa dan siswa SMPN 1 Krueng Sabee Aceh Jaya harus memiliki rasa percaya diri yang baik agar mereka bisa beradaptasi dan bergaul dengan liungan sekitarnya, dan mampu menjadi makhluk yang memiliki jiwa sosial yang tinggi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas media permainan monopoli dalam meningkatkan percaya diri siswa kelas VII-B SMP Negeri 1 Kreung Sabee Aceh Jaya. Sedangkan secara khusus masalah penelitian ini dirumuskan dalam beberapa pertanyaan, yaitu:

1. Bagaimana tingkat percaya diri siswa sebelum penerapan media permainan monopoli di kelas VII-B SMP Negeri 1 Kreung Sabee Aceh Jaya
2. Bagaimana tingkat percaya diri siswa setelah penerapan media permainan monopoli di kelas VII-B SMP Negeri 1 Kreung Sabee Aceh Jaya

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media permainan monopoli dalam meningkatkan percaya diri siswa kelas VII-B SMP Negeri 1 Kreung Sabee Aceh Jaya, sedangkan secara khusus penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui:

1. Tingkat percaya diri siswa sebelum penerapan media permainan monopoli di kelas VII-B SMP Negeri 1 Kreung Sabee Aceh Jaya.
2. Tingkat percaya diri siswa setelah penerapan media permainan monopoli di kelas VII-B SMP Negeri 1 Kreung Sabee Aceh Jaya.

D. Kegunaan dan Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti antara lain sebagai masukan pengetahuan dan pengalaman dalam upaya pengembangan instrument, melakukan wawancara, mengolah data dan tajam dalam menganalisa semua hal yang ada dalam proses penelitian ini.

Manfaat Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengembangan khazanah pengetahuan dalam bidang bimbingan dan konseling khususnya tentang Efektivitas Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas VII-B SMP Negeri 1 Kreung Sabee Aceh Jaya. Manfaat bagi guru BK

sendiri, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi terkait pentingnya menerapkan media permainan dalam pembelajaran dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kreung Sabee Aceh Jaya.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman para pembaca dalam memahami skripsi ini, maka perlu kiranya penulis mendefinisikan secara operasional tiga variabel penelitian ini yaitu:

1. Media Permainan

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Jadi, media dapat diartikan sebagai perantara/pengantar. Sedangkan Rohani mengatakan bahwa, “media adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara, sarana atau alat untuk proses komunikasi dalam belajar mengajar.”⁴

Menurut Eko Endarmoko istilah “permainan” berasal dari kata “main”, sebuah kata kerja, yakni aktif, bekerja.⁵ Permainan merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dilakukan dengan rasa gembira dan dalam suasana menyenangkan. Suatu permainan harus bisa menciptakan atau menimbulkan rasa senang bagi pelakunya, apabila suatu permainan tidak bisa

⁴ Ahmad Rohani. 1997. *Media intruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Arikunto, Suharsimi. 1998, h. 3.

⁵ Eko Endarmoko, *Tesaurus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2007), h. 397.

memberikan rasa senang bagi pemainnya maka tidak lagi disebut sebagai permainan.⁶

2. Media Permainan Monopoli

Permainan monopoli merupakan salah satu permainan papan dimana setiap pemain berlomba mengumpulkan kekayaan dalam satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan pertanyaan yang harus dipecahkan setiap pemain lawan. Pemain dalam permainan ini duduk mengelilingi papan monopoli yang terdiri dari 2 - 5 orang.⁷ Adapun permainan monopoli dalam penelitian ini ialah permainan dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas VII SMP Negeri 1 Krueng Sabee guna meningkatkan kepercayaan diri siswa.

3. Percaya Diri

Menurut Adi kata meningkatkan adalah proses, cara, perbuatan untuk menaikkan sesuatu atau usaha kegiatan untuk memajukan sesuatu ke suatu arah yang lebih baik lagi daripada sebelumnya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan adalah suatu upaya yang dilakukan oleh pembelajar (guru) untuk membantu pelajar (siswa) dalam meningkatkan proses pembelajaran sehingga dapat lebih mudah mempelajarinya.⁸ Kepercayaan diri adalah kepercayaan seseorang kepada kemampuan yang ada dalam kehidupannya atau keyakinan akan kemampuan diri dalam menerima

⁶ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), h. 19.

⁷ Wulandari dan Sukirno, *Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe STAD Berbantuan Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akutansi Peserta didik Kelas X SMK Negeri 1 Godean*, Jurnal Pendidikan Akutansi, 2012

⁸ Adi, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Fajar Mulya, 2011), h. 22.

kenyataan, sehingga dapat mengembangkan kesadaran diri berfikir positif dan mandiri.⁹

Adapun meningkatkan yang dimaksud dalam penelitian ini ialah upaya guru dalam meningkatkan kepercayaan diri yang dimaksud dalam penelitian ini ialah kepercayaan diri siswa kelas VII SMP Negeri 1 Krueng Sabee yang mencakup aspek ambisi, mandiri, optimis, tidak mementingkan diri sendiri dan toleransi.

F. Kajian Terdahulu

Dari hasil kajian dokumentasi, maka peneliti mendapatkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini, yaitu :

1. Penelitian Kristianto Youno berjudul *“Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu”*. Tujuan pengembangan media ini adalah menghasilkan suatu produk dalam bentuk monopoli untuk mendukung proses bimbingan dan konseling, khususnya dalam membantu meningkatkan percaya diri. Metode penelitian bersifat deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian ialah ahli bimbingan dan konseling. Hasil penelitian ini menunjukkan berdasarkan hasil penilaian uji ahli yang meliputi ahli bimbingan dan konseling, ahli praktisi (guru BK) dan reviewer media dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu: (1) Media permainan monopoli percaya diri, (2) komponen buku panduan presentase nilai yang diperoleh sebesar 82,19% termasuk kategori sangat baik (81%-

⁹ Walgito, *Peran Psikologi di Indonesia: Peran Orang Tua dalam Pembentukan Kepercayaan Diri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000), h. 167.

100%) tidak perlu direvisi. Sehingga produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kebertrimaan untuk digunakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu.¹⁰

2. Penelitian Ningsih berjudul “*Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth and Dare untuk Meningkatkan Self Confidence pada Siswa Siswi SMP Negeri 1 Balongbendo*”. Tujuan penelitian ini mengetahui kriteria keberterimaan (kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan) untuk meningkatkan *self confidence* dan hasil pelaksanaan dari media permainan monopoli truth and dare untuk meningkatkan self confidence pada siswa di SMP Negeri 1 Balongbendo. Metode penelitian *Research and Development* (R&D), dengan mengkolaborasikan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diadakan permainan monopoli truth and dare untuk meningkatkan *self confidence* pada siswa di SMP Negeri 1 Balongbendo, data yang didapatkan menunjukkan adanya implementasi dari hasil permainan yang nampak pada perubahan self confidencenyan yang ditunjukkan dalam berinteraksi dengan teman-temannya. Perubahan yang sangat signifikan terbukti pada permainan tahap kedua dimana para siswa berani berinteraksi dengan pemain lain. Para siswa yang sebelum permainan enggan untuk banyak berbicara menjadi senang dan mau berbicara dengan pemain lain. Selain itu perubahan yang signifikan juga dapat dilihat pada siswa yang awalnya memasang wajah datar dan

¹⁰ Kristianto Youno, *Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu*, Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling Vol 2 No 3. <https://www.neliti.com/id/publications/251934/pengembangan-media-permainan-monopoli-percaya-diri-pada-siswa-kelas-viii-smp-neg>

selalu membuat pertahanan diri, dipergunakan tahap kedua mereka lebih rileks.¹¹

3. Penelitian Naufal dan Ulfa berjudul “*Pengembangan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri*”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Monopoli untuk meningkatkan sikap percaya diri. Penelitian ini menggunakan metode Research and development ini menggunakan metode pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Galls. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi pengembangan media monopoli tentang percaya diri memperoleh nilai 77 kategori “Sangat Baik”, hasil penilaian ahli media memperoleh nilai 92 kategori “Sangat Baik”, dan hasil penilaian ahli layanan BK memperoleh nilai 100 kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil dari ketiga validasi tersebut maka media monopoli tentang percaya diri layak untuk digunakan oleh siswa SMP Negeri 2 Bawang dengan jumlah skor rata-rata memperoleh nilai 90 kategori “Sangat Baik”.¹²

G. Sistematika Penulisan

Penulisan pada skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu sebagai berikut: Bab I Pendahuluan menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan dan manfaat penelitian, definisi operasional, kajian terdahulu dan sistematika penulisan. Bab II Kajian Pustaka menjelaskan teori dari variabel

¹¹ Ningsih, *Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth and Dare untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Siswa Siswi SMP Negeri 1 Balongbendo*, Skripsi, (Surabaya: UNI Sunan Ampel, 2018), h. 66.

¹² Naufal dan Ulfa, *Pengembangan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri*, Jurnal Amal Pendidikan Vol. 2, No. 2, Agustus 2021, Hal: 148-159, Doi: <http://dx.doi.org/10.36709/japend.v2i2.18875> Available Online at <http://ojs.uho.ac.id/index.php/japend>

penelitian yakni konsepsi permainan monopoli dan konsepsi kepercayaan diri. Bab III Metodologi Penelitian, bab ini dijelaskan metode dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pemilihan sampel, teknik pengumpulan data, validitas dan reliabilitas instrumen penelitian serta teknik analisis data. Sedangkan Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan menjelaskan hasil penelitian yang berupa jawaban rumusan masalah tentang tingkat percaya diri siswa sebelum penerapan media permainan monopoli di kelas VII SMP Negeri 1 Kreung Sabee dan tingkat percaya diri siswa setelah penerapan media permainan monopoli di kelas VII SMP Negeri 1 Kreung Sabee. Dan terakhir Bab V Penutup, pada bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran.

Pada penulisan skripsi ini penulis menggunakan Tata cara penulisan menurut panduan penulisan skripsi fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Dimana setiap mekanisme atau tata cara penulisan skripsi ini, penulis mengambil acuan pada buku panduan skripsi dari fakultas tarbiyah.

BAB II

KAJIAN KONSEPTUAL PERMAINAN MONOPOLI DAN PERCAYA DIRI

A. Konseptual Permainan Monopoli

Dalam sub bab bagian ini penulis akan dijelaskan 3 aspek point penting terkait dengan konseptual permainan monopoli, yaitu (1). Pengertian Media Permainan Monopoli, (2). Langkah-langkah Penerapan Media Permainan Monopoli, (3). Kelebihan dan Kelemahan Media Permainan Monopoli.

1. Pengertian Media Permainan Monopoli

Media permainan monopoli menurut Masnarawati merupakan media pembelajaran yang efisien dalam proses pembelajaran dengan melakukan modifikasi modern terhadap komponen perlengkapan permainan monopoli dengan bahan-bahan yang tersedia dan memberi materi pembelajaran yang akan dilaksanakan sesuai dengan materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Menurut Riva dalam Masnarawati monopoli merupakan permainan yang bertujuan agar siswa dapat mengetahui nama-nama Negara di dunia atau nama kota di Indonesia, memahami cara mengelola uang, yaitu konsep untung rugi, serta mengajarkan konsep kejujuran dan tahu aturan, serta dapat melaksanakannya dalam permainan.¹³

Wulandari dan Sukirno juga berpendapat Monopoli merupakan salah satu permainan papan dimana setiap pemain berlomba mengumpulkan kekayaan dalam satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan

¹³ Masnarawati, Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar, *Jurnal Edokasi Nonformal Vol. 1 – No. 2 year (2020)*, h. 105.

pertanyaan yang harus dipecahkan setiap pemain lawan. Pemain dalam permainan ini duduk mengelilingi papan Monopoli yang terdiri dari 2 - 5 orang.¹⁴ Penerapan media permainan monopoli yang dikembangkan dengan menyisipkan materi pelajaran, anak-anak dituntun tidak hanya bermain tetapi mereka juga bisa melakukan kegiatan pembelajaran.¹⁵

Menurut Fitriyawani Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang terkenal dan sangat diminati masyarakat. Permainan monopoli ini adalah menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan penukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.¹⁶

Vikagustanti berpendapat Monopoli merupakan media yang dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan materi, melatih dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, dan melatih penguasaan konsep dan pemahaman materi pembelajaran.¹⁷

Berikut pada gambar 2.1 adalah media monopoli yang di gunakan dalam penelitian ini

¹⁴ Wulandari dan Sukirno, *Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe STAD Berbantuan Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akutansi Peserta didik Kelas X SMK Negeri 1 Godean*, Jurnal Pendidikan Akutansi, 2012

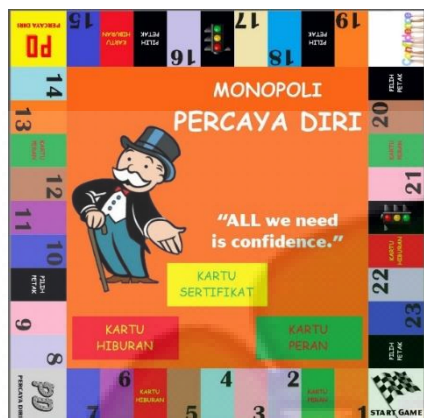
¹⁵ Dedek Irwan, Pengembangan media permainan (Game) Monopoli pada pembelajaran fisika materi besaran dan satuan padaa tingkat sekolah menengah pertama. *Skripsi tidak diterbitkan*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, 2017.

¹⁶ Fitriyawani, Penggunaan Media Permainan Monopoli melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tabiyah dengan Konsep Tata Surya. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 13 (2), (2013), h. 223-239

¹⁷ Vikagustanti, Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP, *Journal Educatio Vol 3 (2)*, (2014), h. 468-475

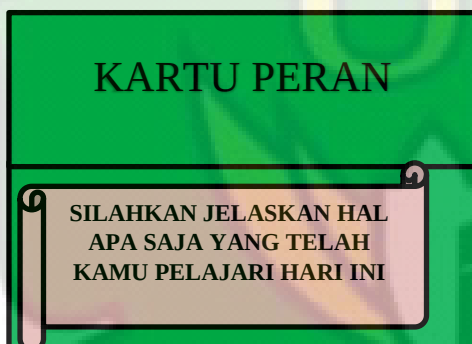
Gambar 2.1

Media Permainan Monopoli Percaya Diri



Gambar 2.2

Kartu Hiburan

Gambar 2.3
Kartu PeranGambar 2.4
Kartu Sertifikat

2. Langkah-Langkah Penerapan Media Permainan Monopoli

Dedek Irwan menjelaskan Monopoli merupakan suatu permainan papan dimana pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan permainan.¹⁸

Adapun langkah-langkah penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran bimbingan konseling adalah sebagai berikut:

¹⁸ Dedek Irwan, *Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Materi Besaran dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)*, Skripsi, Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry, 2017, h. 20

- a. Papan permainan diletakkan di atas meja/lantai. Kartu hiburan, kartu tantangan dan kartu sertifikat diletakkan terbalik di dalam petak yang telah tersedia.
- b. Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang.
- c. Masing-masing anggota kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Urutannya ada pemain pertama, kedua, ketiga, dan keempat
- d. Para pemain secara berurutan melemparkan dadu kelantai, kemudian mulai berjalan dari petak start dan berjalan seterusnya sesuai dengan angka-angka yang didapat dari hasil lemparan mata dadu.
- e. Pemain yang berhenti pada petak "Pilih Petak' maka dapat mengambil kartu sertifikat untuk mengklaim kepemilikan petaknya.
- f. Pemain yang berhenti pada petak yang sudah ada pemiliknya, maka pemilik petak berhak memberikan pemain tersebut pertanyaan dan pemain tersebut wajib menjawab pertanyaan dari pemilik petak,
- g. Pemain yang berhenti di petak "Kartu Hiburan" atau petak "Kartu Peran" dapat mengambil kartu yang teratas, kemudian menjawab pertanyaan atau melakukan perintah yang tertera di kartu tersebut.

3. Kelebihan dan Kelemahan Media Permainan Monopoli

Menurut Henni kelebihan dari media pembelajaran permainan monopoli yaitu:¹⁹

- a. Belajar akuntansi dengan media monopoli ini dapat membuat peserta didik senang mempelajari akuntansi karena peserta didik diajak belajar sambil bermain.
- b. Peserta didik dapat merasakan langsung apa sebenarnya manfaat mereka mempelajari akuntansi, karena dengan menggunakan media monopoli peserta didik seperti diajak langsung untuk mengadakan transaksi dan mengelola keuangan yang mereka miliki.
- c. Media monopoli memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya.
- d. Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- e. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Menurut Henni kekurangan dari media pembelajaran permainan monopoli kekurangannya adalah:²⁰

- a. Media monopoli hanya terbatas untuk mempelajari beberapa materi akuntansi saja.
- b. Biaya produksi cukup mahal karena media monopoli merupakan media cetak yang harus dicetak terlebih dahulu sebelum dapat digunakan.

¹⁹ Henni Zurika, *Penggunaan Media Monopoli dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*, (Medan: Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2018), h. 383.

²⁰ Henni Zurika, *Penggunaan Media Monopoli...*, h. 383.

B. Konseptual Percaya Diri

Pada sub bagian ini peneliti akan menjelaskan 4 aspek point penting terkait dengan konseptual percaya diri, yaitu: (1). Pengertian kepercayaan diri, (2). Ciri-ciri orang yang memiliki percaya diri, (3). Aspek-aspek kepercayaan diri, dan (4). Faktor-faktor penghambat kepercayaan diri.

1. Pengertian Kepercayaan Diri

Menurut Barbara (2000:11) Kepercayaan diri merupakan suatu keyakinan dalam jiwa manusia bahwa tantangan hidup apapun harus dihadapi dengan berbuat sesuatu. Kepercayaan diri itu lahir dari kesadaran bahwa jika memutuskan untuk melakukan sesuatu yang harus dilakukan. Kepercayaan diri itu akan datang dari kesadaran seorang individu bahwa individu tersebut memiliki tekad untuk melakukan apapun demi tujuan yang ia inginkan tercapai.²¹

Sedangkan Walgito (2000:167) berpendapat, Kepercayaan diri adalah kepercayaan seseorang kepada kemampuan yang ada dalam kehidupannya. Kepercayaan diri juga sebagai keyakinan akan kemampuan diri dalam kehidupan seseorang dalam menerima kenyataan, sehingga dapat mengembangkan kesadaran diri berfikir positif dan mandiri. Adapun kepercayaan diri pada seseorang dapat dilihat pada aspek kemandirian, optimis, tidak mementingkan diri sendiri dan toleran, yakin akan kemampuan diri sendiri, memiliki ambisi yang wajar dan tahan menghadapi cobaan.²²

²¹ Barbara, *Percaya Diri Sumber Sukses dan Kemandirian*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2000), h. 11.

²² Walgito, *Peran Psikologi di Indonesia: Peran Orang Tua dalam Pembentukan Kepercayaan Diri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000), h. 167.

Menurut Hakim (2015:32) Rasa percaya diri merupakan sikap mental optimisme dari kesanggupan anak terhadap kemampuan diri untuk menyelesaikan segala sesuatu dan kemampuan diri untuk melakukan penyesuaian diri pada situasi yang dihadapinya. Percaya diri adalah suatu keyakinan terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan di dalam hidupnya. Orang yang percaya diri memiliki rasa optimis dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.²³

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kepercayaan diri adalah kesadaran individu akan kekuatan dan kemampuan yang dimilikinya, menyakini adanya rasa percaya dalam dirinya, merasa puas terhadap dirinya baik yang bersifat batiniah maupun jasmaniah, dapat bertindak sesuai dengan kepastiannya serta mampu mengendalikannya dalam mencapai tujuan yang diharapkannya.

2. Ciri- ciri Orang yang Memiliki Percaya Diri

Terdapat beberapa ciri-ciri orang yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi, di antaranya:²⁴

- a. Selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu.
- b. Mempunyai potensi dan kemampuan yang memadai.
- c. Mampu menetralisasi ketegangan yang muncul di dalam berbagai situasi.
- d. Mampu menyesuaikan diri dan berkomunikasi di berbagai situasi.

²³ Hakim, *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. (Jakarta: Puspa Swara, 2015), h. 32.

²⁴ Hakim, *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. (Jakarta: Puspa Swara, 2015), h. 36.

- e. Memiliki kondisi mental, fisik yang cukup menunjang penampilannya.
- f. Memiliki kecerdasan yang cukup.
- g. Memiliki pengalaman hidup yang menempa mentalnya menjadi kuat dan tahan di dalam menghadapi berbagai cobaan hidup.
- h. Selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah. Misalnya dengan tetap tegar, tabah dan sabar dalam menghadapi persoalan hidup.

3. Aspek-Aspek Kepercayaan Diri

Percaya diri dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu: yakin terhadap kemampuan diri sendiri, optimis, obyektif, bertanggung jawab, rasional, berani mencoba hal baru, dan dapat rasa merasa diterima oleh lingkungan. Menurut Ghufon ada beberapa aspek yang tergandung dalam kepercayaan diri, antara lain adalah sebagai berikut:²⁵

- a. Keyakinan akan kemampuan diri, yaitu sikap positif individu tentang dirinya bahwa ia mengertisungguh-sungguh akan apa yang dilakukannya.
- b. Optimis, yaitu sikap positif anak yang selalu berpandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang diri, harapan dan kemampuannya.
- c. Obyektif, yaitu orang yang percaya diri memandang permasalahan atau sesuatu sesuai dengan kebenaran yang semestinya, bukan menurut kebenaran pribadi atau menurut dirinya sendiri.
- d. Bertanggung jawab yaitu kesediaan individu untuk menanggung segala sesuatu yang telah tmenjadi kosekuensinya.

²⁵ Ghufon, M Nur. (2012). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

- e. Rasional, yaitu analisa terhadap sesuatu masalah, sesuatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang dapat diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataan.
- f. Berani mencoba hal baru tanpa ada rasa takut salah, yaitu mempunyai keberanian untuk mencoba sesuatu hal yang baru.
- g. Merasa dapat diterima oleh lingkungan tempat berinteraksi, individu mempunyai keyakinan bahwa dirinya akan dapat diterima ditengah-tengah lingkungan tempat ia berinteraksi.

Namun semua itu adalah sebagian kecil dari sikap seseorang yang memiliki cukup kepercayaan diri, akan tetapi hal yang paling penting adalah bagaimana kepercayaan diri itu dapat membuat anda mencapai sesuatu yang anda inginkan. Sebab banyak orang yang tidak menonjolkan kepercayaan dirinya, tidak menarik perhatian orang lain bagi dirinya sendiri tetapi mampu menaklukkan segala tantangan hidup dan pada akhirnya mendapatkan apa yang mereka inginkan.

4. Faktor-Faktor Penghambat Kepercayaan Diri

Ada 2 faktor penghambat timbulnya rasa kepercayaan diri pada seseorang yang sering kali terjadi, diantaranya:²⁶

a. Faktor Internal

1) Perasaan dianiaya orang lain

Perasaan ini adalah perasaan yang tak hanya membuat kita kehilangan kepercayaan diri kita saja, namun juga membuat kita kehilangan

²⁶ Yusuf, *Percaya Diri...*, h. 104-106

kepercayaan terhadap orang lain. Akibatnya adalah hilangnya hubungan akrab yang mengaitkan kita dengan orang lain, perasaan hilangnya hubungan kemanusiaan inilah yang menciptakan perasaan teraniaya orang lain.

2) Merasa marah

Kondisi ini menyangkut seluruh perasaan marah, dimulai dari beberapa kejengkelan hingga kemarahan yang meledak, atau kemarahan yang cepat dan sengit.

3) Perasaan kecewa

Perasaan kecewa ini bermakna bahwa permasalahan anda adalah sesuatu yang dapat diwujudkan, namun apa yang anda kerjakan tak mengantarkan anda untuk mendapatkan hasil yang diharapkan.

4) Perasaan kehilangan harapan

Perasaan ini adalah perasaan yang merusak bagi jiwa manusia, karena hal yang diinginkan tidak terwujud.

5) Perasaan berdosa

6) Perasaan berdosa, menyesal atau kecewa adalah perasaan yang menyakiti diri. Karena selalu menyalahkan diri sendiri terhadap apa yang telah dilakukan.²⁷

²⁷ Yusuf, *Percaya Diri...*, h. 106

b. Faktor Eksternal

1) Pendidikan

Anthony (1992) mengungkapkan bahwa tingkat pendidikan yang rendah cenderung membuat individu merasa dibawah kekuasaan yang lebih pandai, sebaliknya individu yang pendidikannya lebih tinggi cenderung akan menjadi mandiri dan tidak perlu bergantung pada individu lain. Individu tersebut akan mampu memenuhi keperluan hidup dengan rasa percaya diri dan kekuatannya dengan memperhatikan situasi dari sudut kenyataan.²⁸

2) Pekerjaan

Rogers mengemukakan bahwa bekerja dapat mengembangkan kreatifitas dan kemandirian serta rasa percaya diri. Lebih lanjut dikemukakan bahwa rasa percaya diri dapat muncul dengan melakukan pekerjaan, selain materi yang diperoleh. Kepuasan dan rasa bangga di dapat karena mampu mengembangkan kemampuan diri.

3) Lingkungan dan Pengalaman hidup.

Lingkungan disini merupakan lingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya dan masyarakat. Dukungan yang baik yang diterima dari lingkungan keluarga seperti anggota keluarga yang saling berinteraksi dengan baik akan memberi rasa nyaman dan percaya diri yang tinggi. Begitu juga dengan lingkungan masyarakat semakin bisa memenuhi

²⁸ Anthony R. (1992). *Rahasia Membangun Kepercayaan Diri* (terjemahan Rita Wahyudi). Jakarta: Bina Rupa Aksara.

norma dan diterima oleh masyarakat, maka semakin lancar harga diri berkembang.

4) Orang tua

Penilaian dan harapan orang tua terhadap individu menjadi penilaian dalam memandang dirinya, apabila individu tidak mampu memenuhi sebagian besar harapan itu atau jika keberhasilannya tidak diakui oleh orang tua, maka akan memunculkan rasa tidak mampu dan rendah diri.²⁹

C. Bimbingan Kelompok

Dalam sub bab bagian ini penulis akan menjelaskan 3point penting terkait dengan bimbingan kelompok, yaitu: (1). Pengertian Bimbingan Kelompok, (2). Tujuan bimbingan kelompok dan (3). Fungsibimbingan kelompok

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang ahli kepada seseorang atau beberapa individu, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri, dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada dan dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku.³⁰ Kelompok adalah layanan yang membantu klien atau peserta didik dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan

²⁹ Alsa, Asmadi dkk. 2006. Hubungan Antara Dukungan Sosial Orang Tua Dengan Kepercayaan Diri Remaja Penyandang Cacat Fisik . Semarang. Jurnal psikologi. No.1. 47-58.

³⁰ Prayitno, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2009), h. 99

belajar, karier dan pengambilan keputusan serta melakukan kegiatan tertentu melalui dinamika kelompok.³¹

Bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok peserta didik untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat.³² Bimbingan kelompok diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional dan sosial.³³

Menurut Romlah mendefinisikan bahwa bimbingan kelompok merupakan salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai kemampuan, bakat, minat, serta nilai-nilai yang dianutnya dan dilaksanakan dalam suasana kelompok.³⁴ Sedangkan menurut Sukardi layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber (terutama guru pembimbing) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat.³⁵

³¹ Rosmalia, *Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi dalam Meningkatkan Rasa Percaya Peserta Didik Kelas VII N 2 Lampung Selatan* (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung Bandar Lampung, 2016), h. 11.

³² Winkel dan Sri Hastuti, *Bimbingan dan Konseling*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2006), h.563.

³³ Ulul Azam, *Bimbingan dan Konseling Perkembangan di Sekolah*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2016), h. 134.

³⁴ Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2012), h. 11.

³⁵ Sri Narti, *Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2019), h. 332

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk membantu individu menyelesaikan masalah kesulitan pada diri konseli dan pencegahan masalah guna memperoleh informasi dan membantu konseli dalam menyusun rencana atau mengambil keputusan yang tepat.

2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Tujuan bimbingan kelompok terdiri dari tujuan umum dan khusus. Secara umum bimbingan kelompok bertujuan untuk membantu para siswa yang mengalami masalah melalui prosedur kelompok. Selain itu juga mengembangkan pribadi masing-masing anggota kelompok melalui berbagai suasana yang muncul dalam kegiatan itu, baik suasana yang menyenangkan maupun yang menyedihkan. Secara khusus bimbingan kelompok bertujuan untuk:

1. Melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapat dihadapan teman-temanya.
2. Melatih siswa dapat bersikap terbuka didalam kelompok.
3. Melatih siswa untuk dapat membina keakraban bersama teman-teman dalam kelompok khususnya teman diluar kelompok
4. Melatih siswa untuk dapat mengendalikan diri dalam kegiatan kelompok.
5. Melatih siswa untuk dapat tenggang rasa dengan orang lain
6. Melatih siswa memperoleh keterampilan sosial.
7. Membantu siswa mengenali dan memahami dirinya dalam hubungannya dengan orang lain.³⁶

Membahas masalah topik umum yang dirasakan atau menjadi kepentingan bersama layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh bahan dari

³⁶ Dewa Ketut S, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h.48.

narasumber (terutama guru pembimbing) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, sebagai anggota keluarga ataupun sebagai masyarakat. Menurut Sukardi layanan bimbingan kelompok merupakan layanan pengembangan diri, untuk dapat berlatih berbicara, menanggapi, memberi, dan menerima pendapat orang lain, membina sikap dan perilaku yang normatif serta aspek-aspek positif lainnya yang pada gilirannya individu dapat mengembangkan potensi diri serta dapat meningkatkan perilaku komunikasi antar pribadi.³⁷

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bimbingan kelompok ialah untuk membantu mengatasi permasalahan yang dialami anggota kelompok serta menunjang perkembangan anggota kelompok.

3. Fungsi Bimbingan Kelompok

Fungsi dari layanan bimbingan kelompok di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Memberi kesempatan yang luas untuk berpendapat dan memberikan tanggapan tentang berbagai hal yang terjadi dilingkungan sekitar.
2. Mempunyai pemahaman yang efektif, objektif, tepat, dan cukup luas tentang berbagai hal tentang apa yang mereka bicarakan.
3. Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan sendiri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok.
4. Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap sesuatu hal yang buruk dan memberikan dukungan terhadap sesuatu hal yang baik.
5. Melaksanakan kegiatan-kegiatan yang nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana apa yang mereka programkan semula.³⁸

³⁷ Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling...*, h. 11.

³⁸ Djumhur dan M. Surya, *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*, (Bandung: C.V. ILMu, 1975), h.25.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan yang bersifat kuantitatif. Menurut Suharsimi Arikunto penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.³⁹ Sedangkan pendekatan kuantitatif menurut Sugiyono ialah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan cara tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴⁰ Penggunaan pendekatan ini karena kajian ini hanya melihat efektivitas media permainan monopoli dalam meningkatkan percaya diri siswa kelas VII-B SMP Negeri 1 Kreung Sabee. Permainan monopoli dalam penelitian merupakan permainan yang sudah dikembangkan oleh beberapa peneliti sebelumnya, bukan hasil pengembangan peneliti sendiri, sebelum menggunakan media ini peneliti sudah terlebih dahulu meminta izin pada peneliti terdahulu yang mengembangkan media tersebut melalui email.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *pre eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *pre-eksperiment one*

³⁹ Arikunto, S, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), h. 3.

⁴⁰ Sugiyono, 2012, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R dan D*. (Bandung: Alfabeta), h.14.

group pre-test-posttest, sebagaimana terlihat perbedaan hasil tes pemahaman karier antara *pre tes* dan *post test*.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	Pre test	Perlakuan	Post test
Kelas eksperimen	X ₁	O ₁	X ₁

Keterangan:

- X₁ = Hasil dari *pre-test* terkait tingkat percaya diri siswa kelas VII SMPN Kreung Sabee sebelum menggunakan media permainan monopoli.
 O₁ = Perlakuan yang diberikan dengan menggunakan media permainan monopoli
 X₁ = Hasil dari *pos-test* terkait tingkat percaya diri siswa kelas VII SMPN 1 Kreung Sabee setelah menggunakan media permainan monopoli.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Kreung Sabee yang beralamat di Jln. Curek, Datar Luas, Kec. Kreung Sabee, Kab. Aceh Jaya Jln. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Febuari 2023.

C. Subjek Penelitian

Menurut Sugiyono subjek penelitian adalah sumber yang sangat penting untuk data penelitian yaitu yang memiliki data mengenai variabel-variabel yang diteliti.⁴¹ yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴² Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini ialah seluruh siswa VII SMP Negeri 1 Kreung Sabee yang berjumlah 40 siswa terdiri dari 2 kelas. Jumlah populasi tersaji dalam tabel 3.2:

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 48.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), h. 177

Tabel 3.2
Tabel Populasi Penelitian

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VII-A	10	12	22
2	VII-B	8	10	18
Jumlah		18	22	40

Tabel 3.2 menyatakan subjek dalam penelitian ini adalah kelas VII keseluruhannya berjumlah 40 orang siswa. Siswa kelas VII-A berjumlah 22 orang yang terdiri dari 10 jumlah siswa laki-laki dan memiliki 12 siswi perempuan. Siswa kelas VII-B berjumlah 18 orang yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Namun, yang mendapatkan treatment media permainan monopoli adalah siswa kelas VII-B yang terdiri dari 16 siswa yang sudah mengikuti pre-test yang diambil sebagai kelas treatment

D. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan berjalan sistematis dan mudah.⁴³ Instrumen yang peneliti gunakan adalah observasi, dokumentasi dan angket berbentuk *skala likert*.

Sebelum suatu instrumen digunakan, maka instrumen penelitian harus diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas digunakan untuk mengukur kemampuan sebuah alat ukur. Sedangkan reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu instrumen agar dapat di percaya.⁴⁴

⁴³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 27.

⁴⁴ Sumadi Surya Brata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2018), h. 32.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi *Instrument* Percaya Diri Siswa Sebelum Uji Coba

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan		Total
			Positif	Negatif	
1	Keyakinan akan kemampuan diri	Keyakinan diri terhadap kemampuan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan	1,2	3,4	4
		Keyakinan diri terhadap kemampuan yang dimiliki untuk mengatasi hambatan dalam tingkat kesulitan tugas yang dihadapi	5,6	7,8	4
		Keyakinan diri terhadap kemampuan berani bertanya dan mengungkapkan pendapat	9,10	11,12	4
2	Optimis	Peserta didik memiliki sikap positif dalam segala hal tentang diri	13,14	15,16	4
		Berani mengerjakan tugas hingga tercapainya tujuan belajar	17,18	19,20	4
		Memiliki keyakinan yang kuat terhadap potensi diri yang dimiliki dalam menyelesaikan tugas	21,22	23,24	4
3	Objektif	Peserta didik mampu membedakan fakta dan opini	25,26	27,28	4
		Peserta didik mampu memandang permasalahan sesuai dengan kebenaran yang semestinya	29,30	31	3
4	Bertanggung jawab	Memiliki komitmen untuk menyelesaikan tugas akademik dengan baik	32,33	34,35	4
		Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan	36,37	38,39	4

		Peserta didik bersedia menanggung segala sesuatu yang akan menjadi konsekuensinya	40,41	42,43	4
5	Rasional	Peserta didik memahami suatu permasalahan dengan menggunakan pemikiran yang sesuai kenyataan	44,45	46,47	4
		Mampu menganalisis suatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang dapat diterima akal	48,49	50,51	4
6	Berani mencoba hal baru tanpa rasa takut salah	Peserta didik berani mencoba sesuatu hal yang baru	52,53	54,55	4
7	Merasa dapat diterima oleh lingkungan tempat berinteraksi	Peserta didik mampu bersosialisasi dengan baik di lingkungan sekolah	56,57	58,59	4
Total					59

E. Teknik Pemilihan Sampel

Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel secara sengaja. Maksudnya, peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil tidak secara acak, tapi ditentukan sendiri oleh peneliti. Adapun penentuan sampel dalam penelitian ini meliputi beberapa kriteria yang telah peneliti tentukan berdasarkan apa yang ingin peneliti uji yakni kriterianya yaitu : (1). Pediam / tidak aktif, (2). Cenderung menyendiri didalam ruang, (3). Nilai akademik yang rendah, (4) Kurang bersosial dengan lingkungan , dan (5). Tidak aktif dalam proses belajar.

F. Teknik Pengumpulan Data

Agar dapat mengkaji suatu permasalahan dengan mengadakan penelitian, maka sudah menjadi dasar bahwa sebelum melaksanakan penelitian tersebut terlebih dahulu harus ditentukan metode penulisan yang digunakan. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data yang bersifat kuantitatif dengan cara:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan ialah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indra sebagai alat bantu utamanya, seperti telinga, penciuman, mulut dan kulit.⁴⁵ Dalam kegiatan pengamatan ini dilakukan secara langsung di lapangan terkait permasalahan awal tentang kegiatan proses belajar mengajar dan tingkat percaya diri siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kreung Sabee.

2. Angket

Angket merupakan suatu cara pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan atau pernyataan kepada responden dengan harapan memberikan respon atas daftar pertanyaan tersebut.⁴⁶ Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket tertutup. Angket tertutup yaitu angket yang disajikan dalam bentuk tulisan baik pernyataan maupun pertanyaan sehingga responden diminta untuk memilih suatu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda ceklis (✓).

Penyusunan angket tersebut mengikuti langkah-langkah menyusun daftar pertanyaan/pernyataan dan merumuskan item-item pertanyaan dan alternative

⁴⁵ Handari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*...h. 143

⁴⁶ Husein umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, (Jakarta: raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 49

jawaban. Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket tertutup dengan empat alternative jawaban SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju, dan STS = Sangat Tidak Setuju.

Tabel 3.4 Skala Penilaian Jawaban Angket

Alternatif jawaban	Bobot nilai
SS	5
S	4
KS	3
TS	2
STS	1

Hendra Kurniawan, 2012

Butir pernyataan apabila siswa menjawab pada kolom sangat setuju (SS) maka diberi skor 5, kolom setuju (S) maka diberi skor 4, kolom kurang setuju (KS) maka diberi skor kurang setuju, kolom tidak setuju (TS) maka diberi skor 3, kolom sangat tidak setuju (STS) maka diberi skor 1. Sebelum digunakan instrumen penelitian. Peneliti terlebih dahulu melakukan tahap validitas instrumen. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk akan dilakukan penimbangan oleh 2 orang dosen ahli untuk menguji kelayakan instrumen. Maka masukan dari dosen ahli dijadikan landasan dalam penyempurnaan alat pengumpulan data yang dibuat.

G. Validitas dan Realibilitas

1. Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.⁴⁷ Uji validitas ini

⁴⁷ *Ibid*, hlm. 211

diuji cobakan pada siswa SMP Negeri 2 Krueng Sabee pada hari Rabu tanggal 25 Januari 2023 dan hari Jum'ah 27 Januari 2023 yang berjumlah 45 siswa. Adapun uji coba validitas pada penelitian ini dilakukan secara statistik dengan menggunakan program *Statistic product And Solution System* (SPSS) versi 26.

Langkah-langkah yang peneliti lakukan untuk mengukur validitas adalah dengan mengedarkan angket kepada siswa yang tidak termasuk ke dalam sampel penelitian, kemudian menunggu angket sampai selesai diisi, setelah diambil semua selanjutnya peneliti melakukan pengujian validitas dengan menghitung korelasi antar data pada masing-masing pernyataan dengan skor total. Kemudian hasil dari angket tersebut peneliti masukkan kedalam tabel untuk menghitung nilai koefisien. Dari hasil hitungan peneliti kemudian masukkan ke dalam rumus korelasi produk momen dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 26.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$\sum$ = Jumlah

r = Korelasi

n = Banyaknya sampel

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

$\sum XY$ = Hasil perkalian antara variabel bebas dengan skore variabel terikat

$\sum X^2$ = Hasil aspek psikologis dari hasil nilai skore variabel bebas

$\sum Y^2$ = Hasil perkalian kuadrat dari hasil nilai skore variabel terikat.

Berdasarkan metode penelitian di atas, maka kriteria dalam menentukan validitas suatu kuesioner adalah sebagai berikut:

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pertanyaan dinyatakan valid.
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pertanyaan dinyatakan tidak valid.

Hasil perhitungan validitas tersebut selanjutnya dianalisis dengan koefisien signifikan 0,05 dengan r_{tabel} N = 43 (Responden) yaitu 0,238. Jadi jika nilai r_{tabel} responden 45 dengan koefisien signifikan 0,05 adalah 0,238. Sehingga nilai r_{hitung} harus lebih besar dari r_{tabel} yaitu harus lebih besar dari 0,238. Adapun hasil uji validitas valid dan tidak valid dapat dilihat pada Tabel 3.5 dibawah ini

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitasi Butir Item

Item	r_{hitung}	r_{tabel} N = 45, sig. 0.05	Kriteria
1	0.317	0.242	Valid
2	0,255	0.242	Valid
3	0,547	0.242	Valid
4	0,106	0.242	Tidak Valid
5	0,428	0.242	Valid
6	0,071	0.242	Tidak Valid
7	0,258	0.242	Valid
8	0,512	0.242	Valid
9	0,398	0.242	Valid
10	0,380	0.242	Valid
11	0,536	0.242	Valid
12	0,486	0.242	Valid
13	0,373	0.242	Valid
14	0,374	0.242	Valid
15	0,273	0.242	Valid
16	0,310	0.242	Valid
17	0,163	0.242	Tidak Valid
18	0,630	0.242	Valid
19	0,531	0.242	Valid
20	0,396	0.242	Valid
21	0,442	0.242	Valid
22	0,512	0.242	Valid
23	0,387	0.242	Valid
24	0,164	0.242	Tidak Valid
25	0,057	0.242	Tidak Valid

26	0,287	0.242	Valid
27	0,508	0.242	Valid
28	0,399	0.242	Valid
29	0,436	0.242	Valid
30	0,522	0.242	Valid
31	0,321	0.242	Valid
32	0,300	0.242	Valid
33	0,313	0.242	Valid
34	0,378	0.242	Valid
35	0,394	0.242	Valid
36	0,473	0.242	Valid
37	0,423	0.242	Valid
38	0,377	0.242	Valid
39	0,353	0.242	Valid
40	0,484	0.242	Valid
41	0,314	0.242	Valid
42	0,181	0.242	Tidak Valid
43	0,279	0.242	Valid
44	0,417	0.242	Valid
45	0,399	0.242	Valid
46	0,473	0.242	Valid
47	0,205	0.242	Tidak Valid
48	0,231	0.242	Tidak Valid
49	0,336	0.242	Valid
50	0,076	0.242	Tidak Valid
51	0,396	0.242	Valid
52	0,440	0.242	Valid
53	0,211	0.242	Tidak Valid
54	0,507	0.242	Valid
55	0,415	0.242	Valid
56	0,450	0.242	Valid
57	0,349	0.242	Valid
58	0,115	0.242	Tidak Valid
59	0,001	0.242	Tidak Valid

Tabel 3.5 menunjukkan bahwa item yang valid dan tidak valid.

Dari 59 item terdapat 47 butir item yang valid dan 12 butir item yang tidak valid. 47 butir instrumen yang dinyatakan valid akan digunakan sebagai instrumen penelitian. Sedangkan 12 butir item lainnya dinyatakan gugur dan tidak akan digunakan lagi dalam penelitian.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Suatu alat ukur dapat dikatakan reliabel apabila diperoleh hasil yang tetap sama dari pengukuran gejala yang tidak berubah yang dilakukan pada waktu yang berbeda.⁴⁸

Untuk menguji reliabilitas, peneliti menggunakan SPSS Statistik 26. Pertanyaan yang telah dinyatakan valid dalam uji validitas, maka akan ditentukan reliabilitasnya dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika r_{α} positif atau $>$ dari r_{tabel} maka pertanyaan reliabel.
2. Jika r_{α} negatif atau $<$ dari r_{tabel} maka pertanyaan tidak reliabel.

Tabel 3.6
Interval Koefisien Derajat Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599 S	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

(Sumber: Sugiyono, 2009)

Berdasarkan tabel 3.6 dijelaskan bahwa jika hasil reliabilitas 0,00-0,199 maka tingkat reliabilitas kategori sangat rendah, jika 0,20-0,399 maka tingkat reliabilitas kategori rendah, jika 0,40-0,599 maka tingkat reliabilitas kategori sedang, jika 0,60-0,799 maka tingkat reliabilitas kategori kuat dan jika 0,80-1,000 maka tingkat reliabilitas kategori sangat kuat.

Keputusan penentuan uji reliabilitas apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,6, maka item-item pada koesioner dinyatakan reliabel. Sebaliknya,

⁴⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2018).
130.

jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih kecil dari 0,6, maka item dinyatakan tidak reliabel. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.7:

Tabel 3.7
Hasil Uji Reabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
.868	59

Dari Tabel 3.7, dapat dilihat bahwa reliabel instrumen Percaya Diri Siswa adalah 0,868, berarti memiliki nilai reliabilitas yang sangat kuat.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket, dokumentasi perpustakaan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya sehingga dapat diinformasikan kepada orang lain.⁴⁹

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan SPSS versi 26 dan statistik parametrik, dengan menggunakan uji normalitas Shapiro-wilk. Normalitas Shapiro-wilk untuk mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak, biasa digunakan sebagai syarat dalam uji paired samples t test dan digunakan untuk sampel berjumlah kecil. Adapun dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal.
2. Jika nilai $\text{sig} < 0,05$, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*...h. 334

Untuk menganalisis dua sampel berkorelasi dengan jenis data interval/rasio digunakan uji t-dua sampel (*paired sampel test*). Uji ini digunakan karena datanya bersifat interval/rasio dan data antara dua sampel berpasangan dengan jumlah data yang digunakan tidak lebih dari 30.

Dalam penentuan standarisasi kategori kecemasan belajar peneliti menggunakan kategori tinggi, sedang, dan rendah sesuai dengan rumus kategori, adapun rumus standarisasi kategori menurut Azwar pada tabel 3.8 sebagai berikut:

Tabel 3.8
Rumus Standarisasi Kategori

No	Batas Nilai	Kategori
1.	Tinggi	$M + SD > X$
2.	Sedang	$M - SD < X < M + SD$
3.	Rendah	$X < M - SD$

Keterangan:

M = Rata-rata skor
SD = Standar deviasi
X = Skor masing-masing responden

I. Prosedur Pemberian Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VII-B SMPN 1 Krueng Sabee

Dalam proses pemberian media permainan monopoli percaya diri kepada siswa, peneliti memberikan 3 treatment atau tiga kali pemberian media monopoli percaya dirinya. Dimana di setiap treatment terdapat 4 tahap yaitu: 1. Tahap awal, 2. Tahap pertengahan, 3. Tahap inti, 4. Tahap akhir kegiatan penutup.

1. Treatment I

Treatment I dilakukan pada tanggal 13 Februari 2023 di SMP Negeri 1 Krueng Sabee beralamat di Jln. Curek, Datar Luas, Kec. Krueng Sabee, Kab. Aceh Jaya. Pada treatment I ini peneliti menjelaskan tentang media permainan

monopoli dan pengertian percaya diri. Pelaksanaan treatment I ini dilakukan melalui tiga tahap yaitu tahap awal, tahap pertengahan. Dan tahap akhir. Tahapan-tahapan tersebut dirincikan di bawah ini:

a. Tahap awal

Pada tahap ini dilakukan kegiatan pembuka. Kegiatan pembukaan dilakukan di ruang belajar, kegiatan ini meliputi: berdiri, memberi salam, membaca doa, perkenalan diri peneliti dan siswa, dan memberi motivasi siswa. Sebelum memulai memberikan treatment peneliti membuka kelas dengan salam, do'a dan perkenalan diri kepada siswa/i, setelah proses membuka kelas dan perkenalan usai baru tahap selanjutnya dilakukan.

b. Tahap pertengahan

Pada tahap pertengahan ini, peneliti dan siswa didampingi oleh guru BK SMP Negeri 1 Krueng Sabee yang bernama ibu Ita amelia S.Pd, agar proses pemberian media dapat berjalan dengan baik. Dalam tahap ini peneliti menyampaikan mekanisme cara bermain media permainan Monopoli percaya diri. Berikut langkah-langkahnya:

- 1) Papan permainan atau media monopolinya diletakkan di atas meja/lantai. Kartu hiburan, kartu tantangan dan kartu sertifikat diletakkan terbalik di dalam petak yang telah tersedia.
- 2) Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang.

- 3) Masing-masing anggota kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Ada pemain pertama, kedua, ketiga, dan keempat
- 4) Kemudian peneliti memberikan anak pion yang digunakan sebagai alat yang mewakilkan pemain untuk berjalan diatas papan monopoli tersebut.
- 5) Peneliti juga memperlihatkan kepada pemain alat yang digunakan untuk berapa langkah pemain harus menaikkan pionnya, alat tersebut adalah dadu.
- 6) Para pemain secara nerurutan melemparkan dadu kelantai, kemudian mulai berjalan dari petak start dan berjalan seterusnya sesuai dengan angka-angka yang didapat dari hasil lemparan mata dadu.
- 7) Pemain yang berhenti pada petak "Pilih Petak' maka dapat mengambil kartu sertifikat untuk mengklaim kepemilikan petaknya.
- 8) Pemain yang berhenti pada petak yang sudah ada pemiliknya, maka pemilik petak berhak memberikan pemain tersebut pertanyaan dan pemain tersebut wajib menjawab pertanyaan dari pemilik petak,
- 9) Pemain yang berhenti di petak “Kartu Hiburan” atau petak “Kartu Peran” dapat mengambil kartu yang teratas, kemudian menjawab pertanyaan atau melakukan perintah yang tertera di kartu tersebut.

c. Tahap inti

Pada tahap ini peneliti menjelaskan tujuan bermain permainan monopoli percaya diri kepda siswa/I di kelas. Setelah menjelaskan tujuannya

akhirnya siswa/I mulai bermain dengan tetap didampingi oleh peneliti. Saat memainkan monopoli siswa/i akan melakukan hom pimpa untuk menentukan urutan pemain pertama, kedua, ketiga dan keempat untuk melempar dadu. Kemudian para pemain akan menemukan petak-petak yang sudah tertera didalam monopoli, yaitu petak yang bertuliskan kartu Sertifikat, petak kartu Hiburan dan petak kartu Peran. Apabila pemain berhenti disalah satu petak tersebut, maka pemain harus mengambil kartu yang sesuai dengan petak yang mereka tepati dan harus melakukan hal yang tertulis didalam kartu tersebut. Kartu-kartu tersebut berisi perintah atau tantangan yang harus dilakukan oleh pemain yang mendapatkannya, contoh isi dari kartu tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Kartu sertifikat berisi sertifikat hak kepemilikan petak, apabila ada pemain lain yang melewati petak yang sudah ada pemiliknya maka pemain tersebut harus menuruti atau menerima tantangan yang diberikan pemilik petak.
- 2) Kartu hiburan berisi perintah atau tantangan yang berbasis hiburan
- 3) Kartu peran adalah kartu yang mana siswa diminta untuk berperan sesuai dengan apa yang tertulis dibuku tersebut.

d. Tahap akhir kegiatan penutup

Pada tahap ini, kegiatan bermain permainan monopoli percaya diri sudah berakhir, dan peneliti meminta siswa/i untuk berpendapat bagaimana perasaan mereka setelah bermain monopoli percaya diri tersebut. Kemudian peneliti menutup kegiatan dengan doa dan salam.

2. Treatment II

Pemberian treatment II dilakukan pada tanggal 14 Febuari 2023 di SMP Negeri 1 Krueng Sabee beralamat di Jln. Curek, Datar Luas, Kec. Krueng Sabee, Kab. Aceh Jaya. Berikut rincian tahapan treatment II sebagai berikut:

a. Tahapan awal

Kegiatan pembukaan dilakukan di sekolah peneliti mengumpulkan siswa, menyiapkan kelas, membaca doa, membuka kegiata, memberi motivasi dan sedikit wejangan.

b. Tahap pertengahan

Pada tahap ini, peneliti mengulang kembali penjelasan tentang media permainan monopoli percaya diri kepada siswa/i, agar peserta didik dapat lebih beradaptasi dengan permainan monopoli percaya diri dan kembali menjelaskan mekanisme cara memainkan media permainan monopoli percaya diri tersebut. Berikut langkah-langkahnya:

- 1) Papan permainan atau media monopolinya diletakkan di atas meja/lantai. Kartu hiburan, kartu tantangan dan kartu sertifikat diletakkan terbalik di dalam petak yang telah tersedia.
- 2) Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang.
- 3) Masing-masing anggota kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Ada pemain pertama, kedua, ketiga, dan keempat

- 4) Kemudian peneliti memberikan anak pion yang digunakan sebagai alat yang mewakilkan pemain untuk berjalan diatas papan monopoli tersebut.
- 5) Peneliti juga memperlihatkan kepada pemain alat yang digunakan untuk berapa langkah pemain harus menaikkan pionnya, alat tersebut adalah dadu.
- 6) Para pemain secara berurutan melemparkan dadu kelantai, kemudian mulai berjalan dari petak start dan berjalan seterusnya sesuai dengan angka-angka yang didapat dari hasil lemparan mata dadu.
- 7) Pemain yang berhenti pada petak "Pilih Petak' maka dapat mengambil kartu sertifikat untuk mengklaim kepemilikan petaknya.
- 8) Pemain yang berhenti pada petak yang sudah ada pemiliknya, maka pemilik petak berhak memberikan pemain tersebut pertanyaan dan pemain tersebut wajib menjawab pertanyaan dari pemilik petak,
- 9) Pemain yang berhenti di petak "Kartu Hiburan" atau petak "Kartu Peran" dapat mengambil kartu yang teratas, kemudian menjawab pertanyaan atau melakukan perintah yang tertera di kartu tersebut.

c. Tahap inti

Dalam tahap inti, peneliti kembali mengarahkan siswa untuk mulai bermain monopoli percaya diri dengan metode atau mekanisme yang sama seperti dalam treatment I, dan tetap didampingi oleh peneliti. Saat memainkan monopoli siswa/i akan melakukan hom pimpa untuk menentukan urutan pemain pertama, kedua, ketiga dan keempat untuk melempar dadu. Kemudian

para pemain akan menemukan petak-petak yang sudah tertera didalam monopoli, yaitu petak yang bertuliskan kartu Sertifikat, petak kartu Hiburan dan petak kartu Peran. Apabila pemain berhenti disalah satu petak tersebut, maka pemmain harus mengambil kartu yang sesuai dengan petak yang mereka tepati dan harus melakukan hal yang tertulis didalam kartu tersebut. Kartu-kartu tersebut berisi perintah atau tantangan yang harus dilakukan oleh pemain yang mendapatkannya, contoh isi dari kartu tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Kartu sertifikat berisi sertifikat hak kepemilikan petak, apabila ada pemain lain yang melewati petak yang sudah ada pemiliknya maka pemain tersebut harus menuruti atau menerima tantangan yang diberikan pemilik petak.
- 2) Kartu hiburan berisi perintah atau tantangan yang berbasis hiburan
- 3) Kartu peran adalah kartu yang mana siswa diminta untuk berperan sesuai dengan apa yang tertulis dibuku tersebut.

d. Tahap akhir kegiatan penutup

Pada tahap akhir, sebelum menutup kegiatan peneliti terlebih dahulu mengevaluasi kegiatan bermain monopoli percaya diri yang telah siswa/i mainkan. Setelah melakukan evaluasi baru kemudian peneliti menutup kegiatan dengan doa dan salam.

3. Treatment III

Pemberian treatment II dilakukan pada tanggal 14 Februari 2023 di SMP Negeri 1 Krueng Sabee beralamat di Jln. Curek, Datar Luas, Kec. Krueng Sabee, Kab. Aceh Jaya. Berikut rincian tahapan treatment III:

a. Tahap awal

Kegiatan pembukaan dilakukan didalam kelas VII-B, peneliti mengumpulkan siswa, menyiapkan kelas, membaca doa, membuka kegiatan, memberi motivasi dan sedikit wejangan. Kegiatan pembuka masih tetap didampingi guru BK SMP Ngeri 1 Krueng Sabee.

b. Tahap pertengahan

Pada tahap pertengahan, peneliti mengulang kembali penjelasan tentang media permainan monopoli percaya diri kepada siswa/i, agar peserta didik dapat memahami maksud dari permainan monopoli percaya diri, dan juga peneliti kembali menjelaskan tentang tujuan dari pemberian media permainan monopoli percaya diri tersebut.

c. Tahap inti

Pada tahap inti dalam treatment III, peneliti tidak lagi mengarahkan siswa/i, tetapi hanya menjadi pendamping saat siswa/i mulai bermain monopoli percaya diri dengan mekanisme yang sama seperti dalam treatment I dan II. Alasan peneliti tidak lagi mengarahkan di karenakan peneliti ingin melihatbapakah siswa/i sudah benar-benar memahami maksud dari pemberian media monopoli percaya diri tersebut. Berikut mekanisme permainan monopoli, pertama saat mulai memaikan permainan

monopoli siswa/i akan melakukan hom pimpa untuk menentukan urutan pemain pertama, kedua, ketiga dan keempat untuk melempar dadu. Kemudian para pemain akan menemukan petak-petak yang sudah tertera didalam monopoli, yaitu petak yang bertuliskan kartu Sertifikat, petak kartu Hiburan dan petak kartu Peran. Apabila pemain berhenti disalah satu petak tersebut, maka pemain harus mengambil kartu yang sesuai dengan petak yang mereka tepati dan harus melakukan hal yang tertulis didalam kartu tersebut.

d. Tahap akhir kegiatan penutup

Pada tahap akhir, sebelum menutup kegiatan peneliti kembali mengevaluasi kegiatan bermain monopoli percaya diri yang telah siswa/i lakukan dan melihat bagaimana perkembangan dalam setiap 3 kali treatment yang telah di berikan. Setelah melakukan evaluasi baru kemudian peneliti menutup kegiatan dengan doa dan salam.

BAB VI

DESKRIPSI HASIL DAN PEMBAHASAN DATA PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Data Penelitian

Dalam sub bagian ini ada 5 aspek data yang akan di diskripsikan sesuai temuan lapangan, yaitu: (1). Gambaran Umum Lokasi Penelitian, (2). Deskripsi Tingkat Kepercayaan Diri Siswa/i Kelas VII-B SMPN 1 Krueng Sabee Sebelum Penerapan Media Monopoli Percaya Diri, (3). Deskripsi Tingkat Kepercayaan Diri Siswa/i Kelas VII-B SMPN 1 Krueng Sabee Setelah diberikan Media Monopoli Percaya Diri.

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMP Negeri 1 Krueng Sabee yang beralamat di Jln. Curek, Datar Luas, Kec. Krueng Sabee, Kab. Aceh Jaya didirikan pada tahun 1997 dan beroperasi pada tahun ajaran 1998/1999 berdasarkan surat keputusan bupati Aceh Jaya yang di perbaharui Nomor: 421.3/615/2016 Tentang izin pendirian dan operasional sekolah. SMP Negeri 1 Krueng sabee sudah ber Akreditasi B dan menerapkan kurikulum 2013 dengan waktu belajar dimulai dari pukul 08.00-13.45 WIB. Profil SMP Negeri 1 Krueng sabee dapat di lihat pada tabel 4.1:

Tabel 4.1
Profil SMP Negeri 1 Krueng Sabee

NO	IDENTITAS SEKOLAH	
1	Nama Sekolah	SMP Negeri 1 Krueng sabee
2	NPSN	10105037
3	NSS	-
4	Status Sekolah	Negeris
5	Status Kepemilikan	Pemerintah Daerah
5	Alamat Sekolah	Jln. Curek, Desa Datar Luas, Kecamatan Krueng Sabee, Kabupaten Aceh Jaya, provinsi Aceh.

6	Kode Pos	23654
7	No Pendirian Sekolah	421.3/615/2016
8	Tanggal SK Pendirian	29 januari 1997
9	No SK izin Operasional	421.3/615/2016
10	Tanggal SK Operasional	29 januari 1997
11	Kebutuhan Khusus Dilayani	Tidak Ada
12	No SK Nomenklatur	-
13	Nama Bank	Bank Aceh
14	Cabang KCP/Unit	Calang
15	Nama Rekening	Bos SMP Negeri 1 Krueng Sabee
16	Telp	2147483647
17	Luas Tanah Milik (m2)	3 m2 / 41,000 m2
18	NPWP	004013389103000
19	Email	Smpn1kruengsabee@gmail.com
20	Status Bos	Bersedia Menerima
21	Waktu Penyelenggaraan	Pagi
22	Sertifikat Iso	9001:2000
23	Sumber Listrik	PLN
24	Daya Listrik (watt)	2200
25	Akses Internet	Telkomsel Speedy
26	Kepala Sekolah	Cut Intan Mutia
27	Operator Pendataan	Juliadi
28	Akreditasi	B
29	Kurikulum	2013

Tabel 4.2
Data Rombongan Belajar

Data Rombongan Belajar				
No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1	Kelas VII	L	18	40
		P	22	
2	Kelas VIII	L	31	55
		P	24	
3	Kelas XI	L	19	41
		P	22	
Jumlah Keseluruhan				136

Tabel 4.3
Profil Guru BK

Identitas Guru BK	
Nama	Ita Amelia , S. Pd.
NIP	-
Tempat/ Tgl Lahir	Dayah baro, 13 1988
Alamat	Jln. Banda Aceh-Melaboh, dayah baro, Kec. Krueng Sabee, Kab. Aceh Jaya.
Jabatan/Gol	Guru BK/III
Pengalaman Mengajar/Memberikan Layanan BK di Sekolah	Pernah mendapatkan peserta didik yang kondisi keluarganya tidak harmonis, kemudian menyebabkan peserta didik tersebut kurang mendapat kasih sayang dari orang tua, sehingga untuk mendapat perhatian lebih, peserta didik tersebut sering melakukan pelanggaran. Untuk mencari jalan keluar dari masalah tersebut guru BK memberikan layanan Konseling Individual kepada peserta didik.
Sertifikasi Pendidikan	-
In-Service Training/ Pelatihan Yang di Ikuti	Pelatihan Seminar BK yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Aceh
Hambatan Dalam Bertugas	Pada dasarnya proses konseling membutuhkan waktu yang intens dan fasilitas BK yang memadai, akibat fasilitas yang kurang memadai proses pemberian layanan Bk masih belum bisa dikatakan Maksimal
Suka Dan Duka Sebagai Guru BK Di Sekolah	Menjadi ladang ibadah jika bisa membantu siswa menyelesaikan masalahnya, senang dipercaya untuk merahasiakan masalahnya oleh siswa, namun tetap harus banyak bersabar menghadapi siswa yang tidak bisa diajak kerjasama.

2. Deskripsi Tingkat Kepercayaan Diri Siswa/i Kelas VII-B SMPN 1 Krueng Sabee Sebelum Penerapan Media Monopoli

a. Penyebaran Angket

Perlakuan pertama yang dilakukan untuk melihat tingkat kepercayaan diri siswa/i kelas VII-B SMPN 1 Krueng Sabee Aceh Jaya adalah dengan cara memberikan atau menyebarkan angket/ instrumen *pre-test* pada tanggal

31 Januari 2023. Siswa/i yang mengisi angket yaitu siswa/i kelas VII-B SMPN 1 Krueng Sabee Aceh Jaya yang berjumlah 18 orang. Hasil yang didapatkan dari pengisian kuisioner pada siswa/i dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4.
Hasil Pre-Test Tingkat Kepercayaan Diri Siswa

Siswa	Skor	Rendah ($X < 98$)	Sedang ($98 < X < 148$)	Tinggi ($X > 148$)
AGS	116	-	√	-
BSY	122	-	√	-
KYE	142	-	√	-
SLM	99	-	√	-
RMD	102	-	√	-
KRQ	145	-	√	-
QSY	176	-	-	√
MLS	102	-	√	-
TSI	105	-	√	-
RZK	144	-	√	-
INA	105	-	√	-
NFS	106	-	√	-
FYS	116	-	√	-
WDI	102	-	√	-
MYS	181	-	-	√
TIR	112	-	√	-
YSN	132	-	√	-
MHD	114	-	√	-
Total	2221	0	16	2
Mean	123			
Standar Deviasi	25			

Berdasarkan tabel 4.4. hasil pengisian angket/ instrumen yang dilakukan oleh 18 siswa kelas VII-B SMPN 1 Krueng Sabee terdapat 2 siswa yang memiliki skor kategori kepercayaan diri tinggi. Siswa berjumlah 16 orang memiliki skor kategori kepercayaan diri sedang dan tidak ada siswa

memiliki skor dalam kategori kepercayaan diri yang rendah. Oleh karena itu, perlu adanya dilakukan *treatment* pada siswa yang memiliki nilai skor kategori kepercayaan diri sedang. Adapun yang dilakukan uji coba peneliti memilih 16 siswa yang memiliki skor sedang yang akan diberikan media permainan monopoli dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5.
Siswa yang diberikan *Treatment* dengan Permainan Monopoli

Siswa	Kepercayaan Diri Siswa			
	Skor	Rendah ($X < 98$)	Sedang ($98 < X < 148$)	Tinggi ($X > 148$)
AGS	116	-	√	-
BSY	122	-	√	-
KYE	142	-	√	-
SLM	99	-	√	-
RMD	102	-	√	-
KRQ	145	-	√	-
MLS	102	-	√	-
TSI	105	-	√	-
RZK	144	-	√	-
INA	105	-	√	-
NFS	106	-	√	-
FYS	116	-	√	-
WDI	102	-	√	-
TIR	112	-	√	-
YSN	132	-	√	-
MHD	114	-	√	-

3. Deskripsi Tingkat Kepercayaan Diri Siswa Kelas VII-B SMPN 1 Krueng Sabee Setelah diberikan Permainan Monopoli Percaya Diri

Untuk mendapatkan gambaran terkait dengan tingkat kepercayaan diri 16 orang siswa setelah diberikan perlakuan dengan permainan monopoli, peneliti melakukan *post-test* pada pertemuan kedua dan hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6.
Skor *Post-test* Tingkat Kepercayaan Diri Siswa

Siswa	Tingkat Kepercayaan Diri		
	Rendah ($X < 98$)	Sedang ($98 < X < 148$)	Tinggi ($X > 148$)
AGS	-	-	165
BSY	-	-	171
KYE	-	-	202
SLM	-	130	-
RMD	-	147	-
KRQ	-	-	198
MLS	-	146	-
TSI	-	-	149
RZK	-	144	-
INA	-	-	150
NFS	-	-	152
FYS	-	-	177
WDI	-	-	165
TIR	-	148	-
YSN	-	-	212
MHD	-	-	163
Jumlah	0	5	11

Berdasarkan tabel 4.6. dapat disimpulkan, bahwa siswa yang memiliki kategori kepercayaan diri rendah tidak ada, kategori sedang 5 orang dan rata-rata sebanyak 11 orang dalam kategori tinggi, setelah diberikan *treatment* permainan monopoli sebanyak 2 kali, kemudian diberikan angket *post-test* kepercayaan diri memperoleh hasil skor menjadi naik dari kategori sedang dan tinggi kepercayaan dirinya.

Setelah melakukan pengujian *pre-test* dan *post-test*, penelitian membandingkan tingkat perbedaan tingkat kepercayaan diri siswa dari para siswa sebelum dan sesudah diberikan permainan monopoli. Hasil perbedaan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7.
Hasil Skor *Pre-test* dan *Post-test*

Siswa	<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>	Selisih	Persentase (%)
AGS	116	165	49	6,49%
BSY	122	171	49	6,49%
KYE	142	202	60	7,94%
SLM	99	130	31	4,10%
RMD	102	147	45	5,96%
KRQ	145	198	53	7,01%
MLS	102	146	44	5,82%
TSI	105	149	44	5,82%
RZK	144	144	0	0%
INA	105	150	45	5,96%
NFS	106	152	46	6,09%
FYS	116	177	61	8,07%
WDI	102	165	63	8,34%
TIR	112	148	36	4,76%
YSN	132	212	80	10,59%
MHD	114	163	49	6,49%
Jumlah	1864	2619	755	100%

Berdasarkan tabel 4.7, dapat dilihat bahwa setelah dilakukan treatment menggunakan permainan monopoli, maka tingkat kepercayaan diri siswa yang memiliki skor yang sedang sebagian besar mengalami kenaikan hingga kategori tinggi. Berdasarkan hasil skor tabel 4.7. menunjukkan peningkatan antara skor *pre-test* dan *post-test*, yaitu S1 – 116 → 165 dengan selisih 49 poin, S2 – 122 → 171 dengan selisih 49 poin, S3 sebesar 142 → 202 dengan selisih 60 poin. S4 sebesar 99 → 130 dengan selisih 31 poin. S5 dari 102 → 147 dengan selisih 45 poin. S6 dari 145 → 198 dengan selisih 53 poin. S7 dari 102 → 146 dengan selisih 44 poin. S8 dari 105 → 149 dengan selisih 55 poin. S9 dari 144 → 144 dengan selisih 0 poin. S10 dari 105 → 150 dengan selisih 45 poin. S11 dari 106 → 152 dengan selisih 46 poin. S12 dari 116 → 177 dengan

selisih 61 poin. S13 dari 102 → 165 dengan selisih 63 poin. S14 dari 112 → 148 dengan selisih 36 poin. S15 dari 132 → 212 dengan selisih 80 poin dan S16 dari 114 → 163 dengan selisih 49 poin

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kepercayaan diri siswa terjadi peningkatan dari kategori sedang sebanyak 16 orang menjadi 5 orang. Selebihnya 11 orang naik pada kategori tinggi kepercayaan dirinya. Sehingga dengan adanya peningkatan pada skor tersebut, maka tingkat kepercayaan diri sebelum dan sesudah menggunakan permainan monopoli pada siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.8. di bawah ini:

Tabel 4.8.
Paired Samples Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre Test	116.5000	16	15.97498	3.99375
Post Test	163.6875	16	23.25717	5.81429

Berdasarkan hasil Tabel 4.8. menunjukkan rata-rata *pre-test* sebesar 116 sedangkan rata-rata *post test* sebesar 163 artinya rata-rata post test lebih tinggi dari rata-rata pre-test. Melihat skor post test lebih tinggi dapat dikatakan terjadi peningkatan kepercayaan diri siswa setelah diberikan permainan monopoli. Untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri sebelum dan sesudah diberikan permainan monopoli. Berdasarkan hasil *paired samples correlations* maka dapat dilihat pada tabel 4.9. dibawah ini:

Tabel 4.9
Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE & POST	16	.679	.004

Berdasarkan hasil Tabel 4.9. maka dapat dilihat bahwa nilai korelasi dari 16 siswa sebelum dan sesudah diberikan permainan monopoli dengan kepercayaan diri di kalangan siswa kelas VII-B SMP N 1 Krueng Sabee sebesar 0.679. Artinya penerapan permainan monopoli efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa yang ditandai nilai nilai signifikan $0,004 < 0,05$ dinyatakan terdapat perbedaan kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diberikan permainan monopoli di kalangan siswa SMPN 1 Krueng Sabee.

Selain itu, untuk melihat perbedaan tingkat kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menerapkan permainan monopoli peneliti juga menggunakan uji *paired sample test*. Hasilnya dapat dilihat dalam tabel 4.10.

Tabel 4.10.
Paired Sample Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pree Test - Post Test	-47.18750	17.06934	4.26734	-56.28311	-38.09189	11.058	15	.000

Berdasarkan Tabel 4.10 menjelaskan bahwa pengambilan keputusan dalam uji *paired sample test* berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) Penelitian ini peneliti menentukan taraf signifikansi 0,05 yang jika dibandingkan dengan nilai Sig (2-tailed) hasil perhitungan diperoleh sebesar 0,000 dengan nilai t_{hitung} sebesar 11,058 dengan derajat kebebasan (df) $n-1 = 16 - 1 = 15$, maka di

peroleh untuk nilai t_{tabel} sebesar 1,753. Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa nilai signifikan $0,000 < 0,05$ atau nilai $t_{\text{hitung}} 11,058 > t_{\text{tabel}} 1,753$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis H_a dapat diterima, artinya permainan monopoli efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII-B SMP N 1 Krueng Sabee.

B. Pembahasan Data Penelitian

1. Tingkat percaya diri siswa sebelum diberikan media permainan monopoli percaya diri

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 18 orang responden yang peneliti jadikan sebagai sampel setelah penyebaran pre-test - post-test instrumen/ angket percaya diri yang berjumlah 47 item angket, menunjukkan terdapat peningkatan sebelum dan setelah diberikan media permainan monopoli percaya diri. Hasil dari pre-test Sebelum pemberian media permainan monopoli percaya diri dari 18 siswa/i terdapat 16 siswa/i diantaranya berada pada kategori sedang, dan 2 siswa/i sisanya tersebut berada pada kategori tinggi.

Hasil Pengolahan data data terkait tingkat percaya diri siswa dari 18 siswa yang diberikan pre-test 16 siswa berada pada kategori sedang yaitu kurang dari 175 dan 2 siswa berada pada kategori tinggi yaitu diatas 175. Dari 16 siswa hasil pre-test yang tergolong dalam kategori sedang, maka peneliti mengambil ke 16 siswa/i untuk diberikan perlakuan dengan memainkan media permainan monopoli percaya diri.

Selain faktor internal, adapun beberapa faktor eksternal yang menyebabkan siswa/i memiliki percaya diri yang rendah yaitu:

- a. Pendidikan Anthony (1992) mengungkapkan bahwa tingkat pendidikan yang rendah sangat cenderung dalam membuat individu merasa dibawah kekuasaan yang lebih pandai, sebaliknya individu yang pendidikannya lebih tinggi cenderung akan menjadi mandiri dan tidak perlu bergantung pada individu lain. Individu tersebut akan mampu memenuhi keperluan hidup dengan rasa percaya diri dan kekuatannya dengan memperhatikan situasi dari sudut kenyataan.⁵⁰
- b. Pekerjaan, Rogers mengemukakan bahwa bekerja dapat mengembangkan kreatifitas dan kemandirian serta rasa percaya diri. Lebih lanjutnya akan dikemukakan bahwa rasa percaya diri dapat muncul dengan melakukan pekerjaan, selain materi yang diperoleh. Kepuasan dan rasa bangga di dapat karena mampu mengembangkan kemampuan diri.
- c. Lingkungan dan juga pengalaman hidup. Lingkungan disini merupakan lingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya dan masyarakat. Dukungan yang baik yang diterima dari lingkungan keluarga seperti anggota keluarga yang saling berinteraksi dengan baik akan memberi rasa nyaman dan percaya diri yang tinggi. Begitu juga dengan lingkungan masyarakat semakin bisa memenuhi norma dan diterima oleh masyarakat, maka semakin lancar harga diri berkembang.

⁵⁰ Anthony R. (1992). *Rahasia Membangun Kepercayaan Diri (terjemahan Rita Wahyudi)*. Jakarta: Bina Rupa Aksara.

d. Orang tua. Pola asuh, Penilaian dan harapan orang tua terhadap individu menjadi penilaian dalam memandang dirinya, apabila individu tidak mampu memenuhi sebagian besar harapan itu atau jika keberhasilannya tidak diakui oleh orang tua, maka akan memunculkan rasa tidak mampu dan rendah diri. Dan juga pola asuh orang tua yang kurang bisa memahami anak membuat anak tidak bisa mengekspresikan dirinya dengan baik.⁵¹

Dapat peneliti simpulkan, bahwa siswa/i Kelas VII-B SMP Negeri 1 Krueng Sabee tidak ada yang memiliki tingkat kategori percaya diri yang rendah 16 diantara 18 siswa yang telah di beri pre-test memiliki tingkat percaya diri dikategori sedang, dimana kategori sedang tersebut tidak berarti siswa/i tersebut berada didalam kategori yang aman, karena tingkat percaya diri sedang tersebut bisa lebih meningkat lagi ke kategori yang tinggi. Faktor orang tua dan pola asuh menjadi penyebab banyaknya siswa yang memiliki tingkat percaya diri yang sedang, orang tua dari siswa/i SMP Negeri 1 Krueng Sabee cenderung lebih memilih pola asuh yang tidak melibatkan anak dalam mengambil keputusan yang berhubungan dengan anak, sehingga anak sering tidak bisa mengekspresikan dirinya dan menjadi lebih tertutup.

2. Tingkat Percaya Diri Siswa Setelah Diberikan Media Permainan Monopoli Percaya Diri

Untuk melihat Hasil penelitian dari peningkatan percaya diri siswa setelah diberikan media permainan monopoli percaya diri terhadap 16 siswa/I yang berada di kategori sedang peneliti melakukan post-test pada akhir pertemuan,

⁵¹ Alsa, Asmadi dkk. 2006. Hubungan Antara Dukungan Sosial Orang Tua Dengan Kepercayaan Diri Remaja Penyandang Cacat Fisik . Semarang. *Jurnal Psikologi*. No.1. 47-58.

terdapat 11 di antara 16 siswa/i yang mendapatkan perlakuan telah meningkat ke dalam kategori tinggi, dan 5 diantaranya masih berada di kategori sedang.

Hasil Pengolahan data data terkait tingkat percaya diri siswa dari 16 siswa yang diberikan perlakuan dan kemudian dilihat peningkatannya melalui post-test, 11 siswa/i meningkat dari kategori sedang ke kategori tinggi yang memiliki nilai di atas 148 keatas. Sedangkan 5 diantaranya masih berada di kategori sedang yang nilainya 147 kebawah.

Hasil pemberian post-test setelah mendapatkan perlakuan treatment tersebut menunjukkan bahwa media permainan monopoli percaya diri efektif digunakan untuk meningkatkan percaya diri siswa, hal ini bisa dilihat dari hasil post-test yang telah peneliti cantumkan pada data hasil penelitian. hal ini juga diperkuat oleh pendapat Vikagustanti berpendapat bahwa Monopoli merupakan media yang dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan materi, melatih dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, dan melatih penguasaan konsep dan pemahaman materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa skor post-test lebih tinggi dari pada skor pre-test sehingga terjadi peningkatan percaya diri siswa/i dari skor sedang menjadi skor tinggi. berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) Penelitian ini peneliti menentukan taraf signifikansi 0,05 yang jika dibandingkan dengan nilai Sig (2-tailed) hasil perhitungan diperoleh sebesar 0,000 dengan nilai t_{hitung} sebesar 11,058 dengan derajat kebebasan (df) $n-1 = 16 - 1 = 15$, maka diperoleh untuk nilai t_{tabel} sebesar 1,753. Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa nilai signifikan $0,000 < 0,05$ atau nilai $t_{hitung} 11,058 > t_{tabel} 1,753$. Hal ini

menunjukkan bahwa hipotesis H_a dapat diterima, artinya permainan monopoli efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII-B SMP N 1 Krueng Sabee. Untuk melihat peningkatan dalam percaya diri siswa, peneliti menjadikan Aspek-Aspek percaya diri untuk menjadi tolak ukur meningkat atau tidaknya kepercayaan diri siswa SMP Negeri 1 Krueng Sabee. Menurut Ghufon ada beberapa aspek yang terdandung dalam kepercayaan diri, antara lain adalah sebagai berikut:⁵²

- a. Keyakinan akan kemampuan diri, yaitu sikap positif individu tentang dirinya bahwa ia mengertisungguh-sungguh akan apa yang dilakukannya.
- b. Optimis, yaitu sikap positif anak yang selalu berpandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang diri, harapan dan kemampuannya.
- c. Obyektif, yaitu orang yang percaya diri memandang permasalahan atau sesuatu sesuai dengan kebenaran yang semestinya, bukan menurut kebenaran pribadi atau menurut dirinya sendiri.
- d. Bertanggung jawab yaitu kesediaan individu untuk menanggung segala sesuatu yang telah tmenjadi kosekuensinya.
- e. Rasional, yaitu analisa terhadap sesuatu masalah, sesuatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang dapat diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataan.
- f. Berani mencoba hal baru tanpa ada rasa takut salah, yaitu mempunyai keberanian untuk mencoba sesuatu hal yang baru.

⁵² Ghufon, M Nur. (2012). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

g. Merasa dapat diterima oleh lingkungan tempat berinteraksi, individu mempunyai keyakinan bahwa dirinya akan dapat diterima ditengah-tengah lingkungan tempat ia berinteraksi.

Setelah melakukan pengujian *pre-test* dan *post-test*, penelitian membandingkan tingkat perbedaan tingkat kepercayaan diri siswa dari para siswa sebelum dan sesudah diberikan permainan monopoli. Hasil perbedaan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11
Hasil Skor *Pre-test* dan *Post-test*

Siswa	<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>	Selisih	Persentase (%)
AGS	116	165	49	6,49%
BSY	122	171	49	6,49%
KYE	142	202	60	7,94%
SLM	99	130	31	4,10%
RMD	102	147	45	5,96%
KRQ	145	198	53	7,01%
MLS	102	146	44	5,82%
TSI	105	149	44	5,82%
RZK	144	144	0	0%
INA	105	150	45	5,96%
NFS	106	152	46	6,09%
FYS	116	177	61	8,07%
WDI	102	165	63	8,34%
TIR	112	148	36	4,76%
YSN	132	212	80	10,59%
MHD	114	163	49	6,49%
Jumlah	1864	2619	755	100%

Berdasarkan deskripsi hasil data penelitian, maka peneliti menyimpulkan bahwa tingkat kepercayaan diri siswa terjadi peningkatan dari kategori sedang menjadi tinggi sebanyak 11 dari 16 siswa/i yang sudah menerima treatment permainan monopoli percaya diri, sedangkan 5 orang lainnya masih berada

dalam kategori percaya diri yang sedang. Melihat 11 siswa/i yang mengalami peningkatan dalam kepercayaan diri setelah menerima treatment permainan monopoli percaya diri, maka peneliti menyimpulkan bahwa media permainan monopoli efektif untuk meningkatkan percaya diri, dan hal ini juga bisa dilihat pada hasil data penelitian yang telah peneliti lakukan.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi dan pembahasan data penelitian terkait Efektivitas Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas VII-B SMP Negeri 1 Krueng Sabee, dapat dinyatakan Efektif, Hal ini diperkuat dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 11,058 > t_{tabel} 1,753$. Artinya penerapan permainan monopoli efektif meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII-B SMP N 1 Krueng Sabee. Hal ini juga diperkuat dari temuan lain yaitu

1. Dilihat dari tingkat kepercayaan diri dari 18 siswa/siswi sebelum diterapkannya media permainan monopoli, 16 siswa/siswi diantaranya memiliki tingkat kategori percaya diri dikategori sedang, sedangkan 2 siswa/siswi lainnya berada di kategori tinggi
2. Setelah pemberian treatment media permainan monopolitelah terjadi peningkatan percaya diri yang signifikan pada siswa/siswi kelas VII-B SMPN 1 Krueng sabee, peningkatan ini terlihat dari 11 dari 16 siswa/siswi naik dari kategori sedang menjadi tinggi, sedangkan 5 orang lainnya masih berada dalam kategori percaya diri yang sedang.

Untuk melihat meningkat atau tidaknya kepercayaan diri siswa, peneliti menggunakan aspek-aspek percaya diri menjadi tolak ukur untuk melihat peningkatannya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka peneliti memberikan rekomendasi kepada beberapa pihak terkait sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekolah

Peneliti berharap kepala sekolah bisa mengambil kebijakan-kebijakan yang dapat memberi perubahan pada proses belajar siswa.

2. Guru Bimbingan dan Konseling

Agar terus mengupayakan peningkatan kepercayaan diri siswa melalui berbagai permainan dalam pembelajaran, salah satunya permainan monopoli percaya diri, peneliti menyarankan kepada guru untuk menggunakan media permainan mopoli percaya diri agar dapat meningkatkan percaya diri siswa.

3. Kepada Siswa

Agar terus percaya diri dalam mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran dan mempersiapkan diri untuk masa depan nanti.

4. Kepada Peneliti Selanjutnya

Agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media permainan mopoli menjadi lebih sempurna lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*, Surabaya: Fajar Mulya, 2011
- Ahmad **Rohani**. 1997. *Media intruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 1998.
- Arikunto, S, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018
- Badudu, J.S, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2004.
- Barbara, *Percaya Diri Sumber Sukses dan Kemandirian*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2000
- Dedek Irwan, *Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Materi Besaran dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)*, Skripsi, Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry, 2017.
- Dewa Ketut S, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h.48.
- Eko Endarmoko, *Tesaurus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2007), h. 397.
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), h. 19.
- Fitriyawani, *Penggunaan Media Permainan Monopoli melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tabiyah dengan Konsep Tata Surya*. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 13 (2), 2013.
- Ghufron, M Nur. (2012). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Hakim, *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Swara, 2015
- Henni Zurika, *Penggunaan Media Monopoli dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*, (Medan: Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2018
- Husein umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, Jakarta: raja Grafindo Persada, 2007

Kartono Kartini, *Psikologi Anak*, Jakarta: Alumni, 2000

Kristianto Youno, *Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu*, Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling Vol 2 No 3.
<https://www.neliti.com/id/publications/251934/pengembangan-media-permainan-monopoli-percaya-diri-pada-siswa-kelas-viii-smp-neg>

Margono, 2009, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: Kencana Media, 2003

Masnarawati, Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar, *Jurnal Edokasi Nonformal Vol. 1 – No. 2 year* (2020).

Ningsih, *Pengembangan Media Permainan Monopoli Truth And Dare untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Siswa Siswi SMP Negeri 1 Balongbendo*, Skripsi, (Surabaya: UNI Sunan Ampel, 2018), h. 66.

Naufal dan Ulfa, *Pengembangan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri*, Jurnal Amal Pendidikan Vol. 2, No. 2, Agustus 2021, Hal: 148-159, Doi: <http://dx.doi.org/10.36709/japend.v2i2.18875> Available Online at <http://ojs.uho.ac.id/index.php/japend>

Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006).

Prayitno, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2009), h. 99

Rosmalia, *Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi dalam Meningkatkan Rasa Percaya Peserta Didik Kelas VII N 2 Lampung Selatan* (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung Bandar Lampung, 2016), h. 11.

Saksono, *Efektivitas Prinsip Organisasi*, Jakarta : Galaxy Puspa Mega, 2004

Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.

Sugiyono, 2012, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R dan D*. (Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2018)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013
- Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2012), h. 11.
- Sumadi Surya Brata, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo, 2018
- Sri Narti, *Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2019), h. 332
- Ulul Azam, *Bimbingan dan Konseling Perkembangan di Sekolah*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2016), h. 134.
- Vikagustanti, Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP, *Journal Educatio Vol 3 (2)*, (2014).
- Walgito, *Peran Psikologi di Indonesia: Peran Orang Tua dalam Pembentukan Kepercayaan Diri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000.
- Walgito, *Peran Psikologi di Indonesia: Peran Orang Tua dalam Pembentukan Kepercayaan Diri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000.
- Winkel dan Sri Hastuti, *Bimbingan dan Konseling*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2006), h.563.
- Wulandari dan Sukirno, *Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe STAD Berbantuan Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akutansi Peserta didik Kelas X SMK Negeri 1 Godean*, Jurnal Pendidikan Akutansi, 2012.
- Wulandari dan Sukirno, *Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe STAD Berbantuan Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akutansi Peserta didik Kelas X SMK Negeri 1 Godean*, Jurnal Pendidikan Akutansi, 2012

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

SK PEMBIMBING



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 7553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR : B-7061/Un.08/FTK/KP.07.6/07/2023**

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

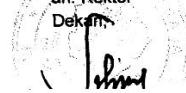
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :
- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing awal skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
 - b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi mahasiswa Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023.
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang, Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011, tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama Sebagai Instansi pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan rencana pelaksanaan seminar proposal prodi Bimbingan Konseling tanggal 22 September 2022

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- PERTAMA : Menunjuk saudara :
- | | |
|-----------------------------|----------------------------|
| Dr. Kusmawati Hatta, M. Pd | Sebagai Pembimbing Pertama |
| Qurrata A'yuna, M. Pd. Kons | Sebagai Pembimbing Kedua |
- Untuk Membimbing Skripsi :
- | | |
|---------------|-----------------------|
| Nama | : Melisa Hanum |
| NIM | : 180213029 |
| Program Studi | : Bimbingan Konseling |
- Dengan Judul Skripsi :
- Efektivitas Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas VII SMPN 1 Krueng Sabee
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2023
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Genap Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 06 Juli 2023
an. Rektor
Dekan


 (Stempel Resmi Dekan)

Lampiran 2

SURAT PENELITIAN DARI KAMPUS



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-175/Un.08/FTK.1/TL.00/01/2023
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

1. Kepala Cabang Dinas Pendidikan Aceh Jaya
2. Kepala SMP Negeri 1 Krueng Sabee

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : MELISA HANUM / 180213029
Semester/Jurusan : IX / Bimbingan Konseling
Alamat sekarang : Gampoeng Rukoh Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Efektivitas Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Percaya Diri Siswa SMP Negeri 1 Krueng Sabee*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 09 Januari 2023

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.

Lampiran 3

SURAT PENELITIAN DARI DINAS


PEMERINTAH KABUPATEN ACEH JAYA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 Jl. Watte Uhee Desa Kuntapung Kecamatan Krueng Sabee Kabupaten Aceh Jaya
 Telp/Fax 06541 504796 E-mail: dinkab@aceh-jaya.go.id

CALANG

Nomor : 824 / 80 / 2023
 Lampiran :
 Perihal : Izin Mengumpulkan Data

Calang, 17 Januari 2023
 Kepada Yth
 Sdr. Ka SMPN 1 Krueng Sabee
 di
 Empat

Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Nomor B-175/Un 08/FTK.17TL 00/01/2023 tanggal 09 Januari 2023 Perihal Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data, dengan ini memberikan izin kepada

Nama	Melisa Hanum
NPM	180213029
Jurusan/prodi	Bimbingan konseling

Untuk mengadakan Penelitian pada Sekolah tersebut dalam rangka Penyusunan Skripsi yang berjudul "*Efektifitas Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Percaya Diri Siswa SMP Negeri 1 Krueng Sabee*" dipihak kami tidak keberatan dan mendukung sepenuhnya kegiatan dimaksud dengan ketentuan tidak mengganggu proses belajar mengajar.

Demikianlah surat ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya

KEPALA DINAS PENDIDIKAN
 DAN KEBUDAYAAN
 KABUPATEN ACEH JAYA


ABU BAKAR, S.Pd.I, M.H
 Penerimaan No: 19830313 200904 1 010

Lampiran 4

SURAT BALASAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH JAYA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 KRUENG SABEE



website: <http://smpn1kruengsabee.sch.id> email: smpn1kruengsabee@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NO : 421.3/122/2023

Sehubungan dengan surat kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Aceh Jaya No 824.5/80/2023 Tanggal 17 Januari 2023, tentang permohonan izin untuk penelitian dan pengumpulan data untuk keperluan penyusunan skripsi atas nama .

Nama : Melisa Hanun
Nim : 180213029
Jurusan/prodi : Pendidikan Bimbingan Dan Konseling

“EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA SMP NEGERI 1 KRUENG SABEE”

Telah melakukan penelitian dan pengumpulan data mulai Tanggal 26 Januari 2023 sampai dengan 14 Februari 2023 pada SMP Negeri 1 Kruang Sabee Aceh Jaya

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan seperlunya

Kreung Sabee 2 Mei 2023

Kepala SMP Negeri 1 Krueng Sabee



Cut Inayat Meutia, S.Pd., M.Pd

Nip. 19860528 200904 2 009

Lampiran 5

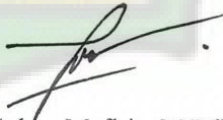
HASIL JUDGEMENT INSTRUMENT I

HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN I

Instrumen : Percaya Diri
 Nama : Melisa Hanum
 Nim : 180213029

PERTIMBANGAN	SARAN / REKOMENDASI / REVISI
Bahasa	Dapat digunakan dgn sedikit Revisi
Konstruk	Dapat digunakan dgn sedikit Revisi
Isi	Sudah sesuai dgn tujuan penelitian.

Banda Aceh, 20 Desember 2022
 Pembimbing Instrumen


 (Sulma Mafirja, M.Pd)

HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN II

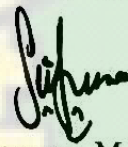
HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN

Instrumen : Percaya Diri
 Nama : Melisa Hanum
 Nim : 180213029

PERTIMBANGAN	SARAN / REKOMENDASI / REVISI
Bahasa	Masih ada yg belum jelas dan ambigu, diperbaiki!
Konstruksi	masih ada beberapa item yg tidak sesuai konstruksinya
Isi	masih ada beberapa item yg tidak sesuai dgn indikator diperbaiki!

Banda Aceh, 20 Desember 2022

Pembimbing Instrumen


 (Sri Dasweni, M.Pd)

AR-RANIRY

Lampiran 6

KISI-KISI INSTRUMEN PERCAYA DIRI

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan		Total
			Positif	Negatif	
1	Keyakinan akan kemampuan diri	Keyakinan diri terhadap kemampuan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan	1,2	3,4	4
		Keyakinan diri terhadap kemampuan yang dimiliki untuk mengatasi hambatan dalam tingkat kesulitan tugas yang dihadapi	5,6	7,8	4
		Keyakinan diri terhadap kemampuan berani bertanya dan mengungkapkan pendapat	9,10	11,12	4
2	Optimis	Peserta didik memiliki sikap positif dalam segala hal tentang diri	13,14	15,16	4
		Berani mengerjakan tugas hingga tercapainya tujuan belajar	17,18	19,20	4
		Memiliki keyakinan yang kuat terhadap potensi diri yang dimiliki dalam menyelesaikan tugas	21,22	23,24	4
3	Objektif	Peserta didik mampu membedakan fakta dan opini	25,26	27,28	4
		Peserta didik mampu memandang permasalahan sesuai dengan kebenaran yang semestinya	29,30	31	3
4	Bertanggung jawab	Memiliki komitmen untuk menyelesaikan tugas akademik dengan baik	32,33	34,35	4

		Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan	36,37	38,39	4
		Peserta didik bersedia menanggung segala sesuatu yang akan menjadi konsekuensinya	40,41	42,43	4
5	Rasional	Peserta didik memahami suatu permasalahan dengan menggunakan pemikiran yang sesuai kenyataan	44,45	46,47	4
		Mampu menganalisis suatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang dapat diterima akal	48,49	50,51	4
6	Berani mencoba hal baru tanpa rasa takut salah	Peserta didik berani mencoba sesuatu hal yang baru	52,53	54,55	4
7	Merasa dapat diterima oleh lingkungan tempat berinteraksi	Peserta didik mampu bersosialisasi dengan baik di lingkungan sekolah	56,57	58,59	4
Total					59

Lampiran 7

ANGKET PERCAYA DIRI SISWA

A. Identitas Siswa

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Sekolah :

B. Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Kuesioner ini terdiri dari 59 pernyataan tentang kepercayaan diri.
2. Bacalah pernyataan dengan cermat dan jawablah sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan anda.

Alternatif jawaban yang ada adalah sebagai berikut :

- a. SS = Sangat Setuju
 - b. S = Setuju
 - c. KS = Kurang setuju
 - d. TS = Tidak Setuju
 - e. STS = Sangat Tidak Setuju
3. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, tidak ada pengaruh dalam penilaian yang dilakukan dikelas, dan akan dirahasiakan.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya yakin mampu mengerjakan ulangan yang diberikan karena saya sudah belajar dengan bersungguh-sungguh.					
2	Saya yakin mampu melakukan praktik ketika saya telah memiliki ilmu dasarnya					
3	Saya merasa tidak yakin dapat menyelesaikan semua tugas karena rumus yang digunakan banyak dan sulit untuk saya pahami.					
4	Saya tidak bersemangat untuk mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru karena sulit.					
5	Saya yakin dapat mengerjakan ulangan yang diberikan dengan mendapatkan hasil yang bagus, meskipun dengan waktu belajar yang sedikit.					
6	Saya yakin menemukan solusi ketika kesulitan belajar					
7	Saya tidak percaya diri dalam menjawab soal-soal					
8	Saya merasa tidak yakin dapat menemukan solusi ketika ada permasalahan dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan.					
9	Ketika dikelas, saya berani bertanya tanpa harus di tunjuk guru					
10	Saya lancar berbicara didepan kelas ketika mengungkapkan pendapat					
11	Saya takut salah ketika menjawab pertanyaan dari guru, maka saya memilih untuk diam					
12	Saya takut apabila dianggap tidak mengerti oleh teman-teman ketika ingin bertanya kepada bapak atau ibu guru					
13	Saya berinisiatif untuk mengatur jadwal kegiatan sehari-hari					
14	Saya yakin bisa memperbaiki hal buruk yang ada pada diri					
15	Saya mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan					
16	Ketika ulangan, saya mencontek atau bertanya pada teman lainnya					
17	Saya yakin tetap mampu menyelesaikan tugas					

	yang diberikan, meskipun banyak kegiatan sekolah yang di ikuti.					
18	Saya mampu mengatur waktu belajar untuk persiapan menghadapi ulangan, meskipun mata pelajaran lain terdapat banyak tugas.					
19	Saya yakin mampu belajar secara kelompok karenakemampuan teman-teman yang beragam.					
20	Saya berpikir pembelajar tidak berguna untuk kehidupan saya dimasa depan.					
21	Saya yakin bahwa saya mampu menyelesaikan soal-soal yang sulit karena sudah pernah dibahas pada saat proses pembelajaran.					
22	Ketika saya mendapatkan nilai ulangan yang rendah, saya akan belajar lebih giat lagi agar pada ulangan berikutnya mendapatkan nilai yang lebih bagus.					
23	Keberhasilan teman mendapatkan juara lomba memberikan contoh bahwa saya juga bisa memperoleh juara.					
24	Kegagalan yang saya alami dalam ulangan tidak menjadi suatu masalah bagi saya.					
25	Terlambat masuk kelas adalah sebuah kesalahan, maka saya meminta maaf ketika terlambat masuk kelas					
26	Nilai saya rendah bukan karena bapak ibu guru tidak menyukai saya, melainkan karena saya kurang belajar dengan maksimal					
27	Saya cenderung mengikuti hal-hal buruk yang dilakukan teman-teman					
28	Saya mudah percaya dengan kabar-kabar yang beredar di kelas maupun sekolah					
29	Saya percaya tugas seberat apapun yang di berikan oleh guru, bukan untuk membebani saya melainkan untuk mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri saya					
30	Mau mengakui kesalahan yang telah saya lakukan					

31	Nilai saya buruk karena bapak atau ibu guru tidak memperhatikan saya					
32	Saya tidak yakin mampu bersaing dengan teman-teman dalam belajar					
33	Saya mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru di depan kelas.					
34	Saya mampu menjawab soal yang sulit karena sudah memahami materi pelajaran.					
35	Saya tidak yakin bisa menyelesaikan sendiri hambatan yang ada dalam belajar					
36	Saya menentukan sendiri tujuan atau target apa yang akan di capai					
37	Saya bisa mengambil keputusan tanpa meminta bantuan dan pertimbangan dari teman					
38	Saya selalu meminta pendapat teman ketika akan selalu melakukan suatu hal					
39	Saya takut menyampaikan kepada guru atau teman atas keputusan yang saya pilih					
40	Saya menolak ajakan teman untuk bolos walaupun beresiko tidak mempunyai teman ataupun ditolak untuk berteman dengan mereka					
41	Saya melaksanakan sanksi yang diberikan ketika saya terlambat datang ke sekolah					
42	Saya merasa tertekan dengan tata tertib yang ada disekolah					
43	Saya malas mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang sudah di pilih					
44	Saya mampu bersikap tenang saat menghadapi kesulitan dalam belajar					
45	Saya selalu berusaha menjadi diri sendiri tanpa membandingkan diri dengan orang lain					
46	Saya bersikap tidak peduli ketika di tegur saat melakukan kesalahan					
47	Saya tidak disukai teman-teman karena saya tidak secantik/seganteng mereka					
48	Saya berpikir bahwa guru yang memberikan peringatan kepada siswa memiliki tujuan agar siswa menjadi lebih baik					

49	Ketika ada teman yang menjauh, saya tidak menyalahkannya melainkan akan mengintropeksi diri sendiri terlebih dahulu					
50	Ketika mendapat nilai yang kurang baik, saya merasa apa yang telah di pelajari menjadi sia-sia					
51	Saya kecewa ketika pendapat saya tidak di hargai oleh teman atau guru di kelas					
52	Saya berani mencoba mengikuti ekstrakurikuler yang tidak pernah di ikuti					
53	Saya berusaha untuk teribat dalam Organisasi Mahasiswa Intra Sekolah (OSIS)					
54	Saya malu untuk berkenalan dengan teman yang baru di kenal					
55	Saya merasa gugup ketika pertama kali menyampaikan pendapat didepan umum					
56	Saya dapat berteman dengan siapa saja					
57	Saya senang ketika berkumpul dan bercerita dengan teman-teman					
58	Ketika jam istirahat, saya lebih memilih menyendiri di kelas daripada berbincang-bindang dengan teman lainnya					
59	Saya hanya mengenal teman yang sekelas saja					

Lampiran 8

HASIL UJI VALIDITAS

Item	r_{hitung}	r_{tabel} N = 45, sig. 0.05	Kriteria
1	0,317	0,242	Valid
2	0,255	0,242	Valid
3	0,547	0,242	Valid
4	0,106	0,242	Tidak Valid
5	0,428	0,242	Valid
6	0,071	0,242	Tidak Valid
7	0,258	0,242	Valid
8	0,512	0,242	Valid
9	0,398	0,242	Valid
10	0,380	0,242	Valid
11	0,536	0,242	Valid
12	0,486	0,242	Valid
13	0,373	0,242	Valid
14	0,374	0,242	Valid
15	0,273	0,242	Valid
16	0,310	0,242	Valid
17	0,163	0,242	Tidak Valid
18	0,630	0,242	Valid
19	0,531	0,242	Valid
20	0,396	0,242	Valid
21	0,442	0,242	Valid
22	0,512	0,242	Valid
23	0,387	0,242	Valid
24	0,164	0,242	Tidak Valid
25	0,057	0,242	Tidak Valid
26	0,287	0,242	Valid
27	0,508	0,242	Valid
28	0,399	0,242	Valid
29	0,436	0,242	Valid
30	0,522	0,242	Valid
31	0,321	0,242	Valid
32	0,300	0,242	Valid
33	0,313	0,242	Valid
34	0,378	0,242	Valid
35	0,394	0,242	Valid
36	0,473	0,242	Valid
37	0,423	0,242	Valid
38	0,377	0,242	Valid
39	0,353	0,242	Valid
40	0,484	0,242	Valid

41	0,314	0.242	Valid
42	0,181	0.242	Tidak Valid
43	0,279	0.242	Valid
44	0,417	0.242	Valid
45	0,399	0.242	Valid
46	0,473	0.242	Valid
47	0,205	0.242	Tidak Valid
48	0,231	0.242	Tidak Valid
49	0,336	0.242	Valid
50	0,076	0.242	Tidak Valid
51	0,396	0.242	Valid
52	0,440	0.242	Valid
53	0,211	0.242	Tidak Valid
54	0,507	0.242	Valid
55	0,415	0.242	Valid
56	0,450	0.242	Valid
57	0,349	0.242	Valid
58	0,115	0.242	Tidak Valid
59	0,001	0.242	Tidak Valid



Lampiran 9

ANGKET/ INSTRUMEN PENELITIAN YANG TELAH DI UJI VALIDITAS

A. Identitas Siswa

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Sekolah :

B. Petunjuk Pengisian Kuesioner

4. Kuesioner ini terdiri dari 47 pernyataan tentang kepercayaan diri.
5. Bacalah pernyataan dengan cermat dan jawablah sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan anda.

Alternatif jawaban yang ada adalah sebagai berikut :

- f. SS = Sangat Setuju
 - g. S = Setuju
 - h. KS = Kurang setuju
 - i. TS = Tidak Setuju
 - j. STS = Sangat Tidak Setuju
6. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, tidak ada pengaruh dalam penilaian yang dilakukan di kelas, dan akan dirahasiakan.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya yakin mampu mengerjakan ulangan yang diberikan karena saya sudah belajar dengan bersungguh-sungguh.					
2	Saya yakin mampu melakukan praktik ketika saya telah memiliki ilmu dasarnya					
3	Saya merasa tidak yakin dapat menyelesaikan semua tugas karena rumus yang digunakan banyak dan sulit untuk saya pahami.					
4	Saya yakin dapat mengerjakan ulangan yang diberikan dengan mendapatkan hasil yang bagus, meskipun dengan waktu belajar yang sedikit.					
5	Saya tidak percaya diri dalam menjawab soal-soal					
6	Saya merasa tidak yakin dapat menemukan solusi ketika ada permasalahan dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan.					
7	Ketika dikelas, saya berani bertanya tanpa harus di tunjuk guru					
8	Saya lancar berbicara didepan kelas ketika mengungkapkan pendapat					
9	Saya takut salah ketika menjawab pertanyaan dari guru, maka saya memilih untuk diam					
10	Saya takut apabila dianggap tidak mengerti oleh teman-teman ketika ingin bertanya kepada bapak atau ibu guru					
11	Saya berinisiatif untuk mengatur jadwal kegiatan sehari-hari					
12	Saya yakin bisa memperbaiki hal buruk yang ada pada diri					
13	Saya mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan					
14	Ketika ulangan, saya mencontek atau bertanya pada teman lainnya					
15	Saya mampu mengatur waktu belajar untuk persiapan menghadapi ulangan, meskipun mata pelajaran lain terdapat banyak tugas.					
16	Saya yakin mampu belajar secara kelompok karenakemampuan teman-teman yang beragam.					

17	Saya berpikir pembelajar tidak berguna untuk kehidupan saya dimasa depan.					
18	Saya yakin bahwa saya mampu menyelesaikan soal-soal yang sulit karena sudah pernah dibahas pada saat proses pembelajaran.					
19	Ketika saya mendapatkan nilai ulangan yang rendah, saya akan belajar lebih giat lagi agar pada ulangan berikutnya mendapatkan nilai yang lebih bagus.					
20	Keberhasilan teman mendapatkan juara lomba memberikan contoh bahwa saya juga bisa memperoleh juara.					
21	Nilai saya rendah bukan karena bapak ibu guru tidak menyukai saya, melainkan karena saya kurang belajar dengan maksimal					
22	Saya cenderung mengikuti hal-hal buruk yang dilakukan teman-teman					
23	Saya mudah percaya dengan kabar-kabar yang beredar di kelas maupun sekolah					
24	Saya percaya tugas seberat apapun yang di berikan oleh guru, bukan untuk membebani saya melainkan untuk mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri saya					
25	Mau mengakui kesalahan yang telah saya lakukan					
26	Nilai saya buruk karena bapak atau ibu guru tidak memperhatikan saya					
27	Saya tidak yakin mampu bersaing dengan teman-teman dalam belajar					
28	Saya mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru di depan kelas.					
29	Saya mampu menjawab soal yang sulit karena sudah memahami materi pelajaran.					
30	Saya tidak yakin bisa menyelesaikan sendiri hambatan yang ada dalam belajar					
31	Saya menentukan sendiri tujuan atau target apa yang akan di capai					
32	Saya bisa mengambil keputusan tanpa meminta bantuan dan pertimbangan dari teman					

33	Saya selalu meminta pendapat teman ketika akan selalu melakukan suatu hal					
34	Saya takut menyampaikan kepada guru atau teman atas keputusan yang saya pilih					
35	Saya menolak ajakan teman untuk bolos walaupun beresiko tidak mempunyai teman ataupun ditolak untuk berteman dengan mereka					
36	Saya melaksanakan sanksi yang diberikan ketika saya terlambat datang ke sekolah					
37	Saya malas mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang sudah di pilih					
38	Saya mampu bersikap tenang saat menghadapi kesulitan dalam belajar					
39	Saya selalu berusaha menjadi diri sendiri tanpa membandingkan diri dengan orang lain					
40	Saya bersikap tidak peduli ketika di tegur saat melakukan kesalahan					
41	Ketika ada teman yang menjauh, saya tidak menyalahkannya melainkan akan mengintropeksi diri sendiri terlebih dahulu					
42	Saya kecewa ketika pendapat saya tidak di hargai oleh teman atau guru di kelas					
43	Saya berani mencoba mengikuti ekstrakurikuler yang tidak pernah di ikuti					
44	Saya malu untuk berkenalan dengan teman yang baru di kenal					
45	Saya merasa gugup ketika pertama kali menyampaikan pendapat didepan umum					
46	Saya dapat berteman dengan siapa saja					
47	Saya senang ketika berkumpul dan bercerita dengan teman-teman					

Lampiran 10**HASIL UJI REABILITAS**

Cronbach's Alpha	N of Items
.868	59



Lampiran 11

HASIL PRETEST

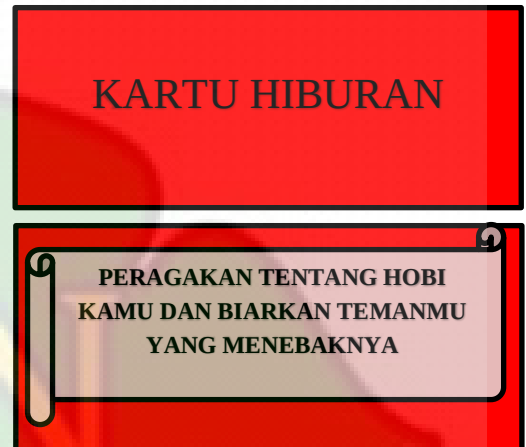
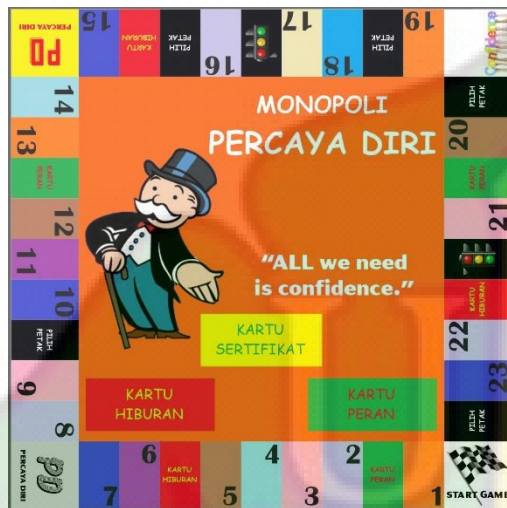
Siswa	Skor	Rendah ($X < 98$)	Sedang ($98 < X < 148$)	Tinggi ($X > 148$)
AGS	116	-	√	-
BSY	122	-	√	-
KYE	142	-	√	-
SLM	99	-	√	-
RMD	102	-	√	-
KRQ	145	-	√	-
QSY	176	-	-	√
MLS	102	-	√	-
TSI	105	-	√	-
RZK	144	-	√	-
INA	105	-	√	-
NFS	106	-	√	-
FYS	116	-	√	-
WDI	102	-	√	-
MYS	181	-	-	√
TIR	112	-	√	-
YSN	132	-	√	-
MHD	114	-	√	-
Total	2221	0	16	2
Mean	123			
Standar Deviasi	25			

Lampiran 12

MEDIA MONOPOLI PERCAYA DIRI

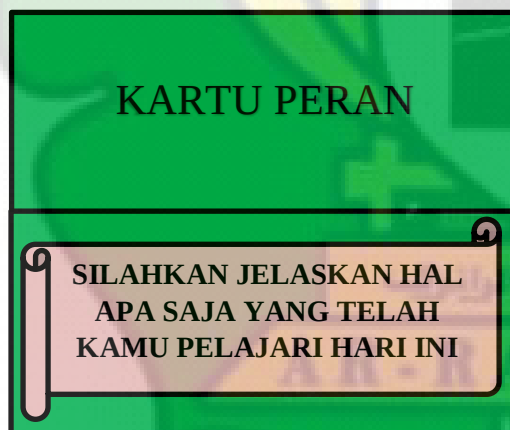
Media Permainan Monopoli Percaya Diri

Kartu Hiburan



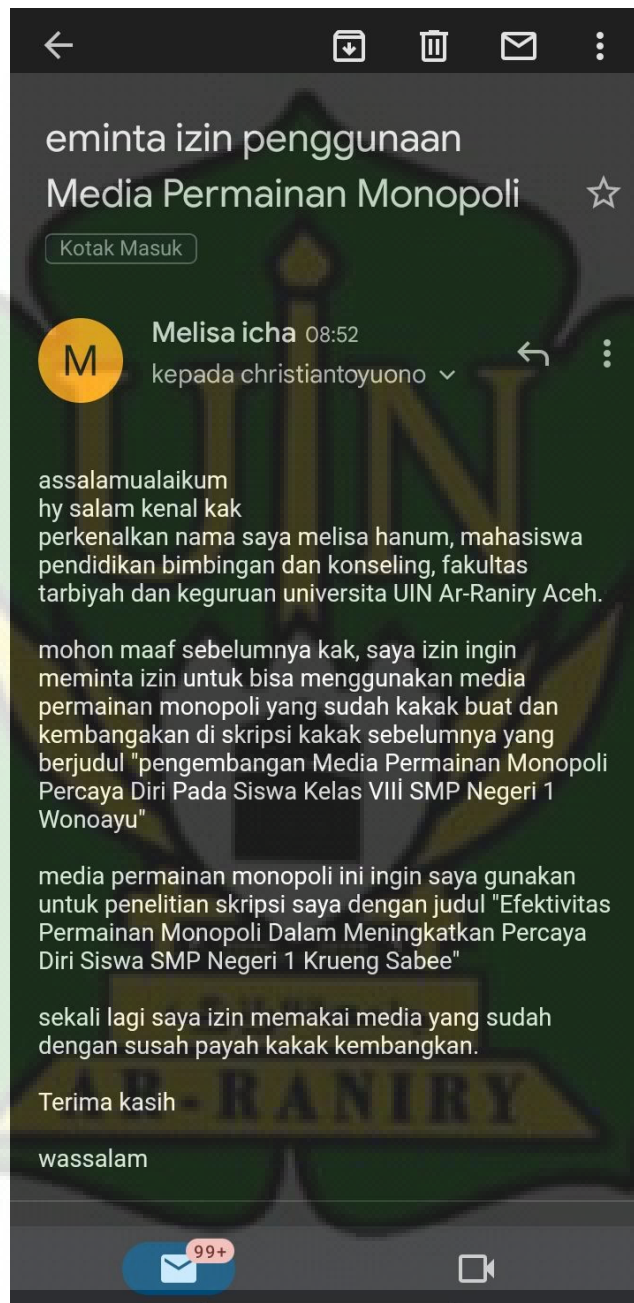
Kartu Peran

Kartu Sertifikat



Lampiran 13

EMAIL IZIN MENGGUNAKAN MEDIA MONOPOLI



Lampiran 14

HASIL POSTTEST

Siswa	Tingkat Kepercayaan Diri		
	Rendah ($X < 98$)	Sedang ($98 < X < 148$)	Tinggi ($X > 148$)
AGS	-	-	165
BSY	-	-	171
KYE	-	-	202
SLM	-	130	-
RMD	-	147	-
KRQ	-	-	198
MLS	-	146	-
TSI	-	-	149
RZK	-	144	-
INA	-	-	150
NFS	-	-	152
FYS	-	-	177
WDI	-	-	165
TIR	-	148	-
YSN	-	-	212
MHD	-	-	163
Jumlah	0	5	11

Lampiran 15

HASIL UJI NORMALITAS

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan SPSS versi 26 dan statistik parametrik, dengan menggunakan uji normalitas Shapiro-wilk. Normalitas Shapiro-wilk untuk mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak, biasa digunakan sebagai syarat dalam uji paired samples t test dan digunakan untuk sampel berjumlah kecil. Adapun dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai sig > 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.
2. Jika nilai sig < 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Untuk menganalisis dua sampel berkorelasi dengan jenis data interval/rasio digunakan uji t-dua sampel (*paired sampel test*). Uji ini digunakan karena datanya bersifat interval/rasio dan data antara dua sampel berpasangan dengan jumlah data yang digunakan tidak lebih dari 30.

Dalam penentuan standarisasi kategori kecemasan belajar peneliti menggunakan kategori tinggi, sedang, dan rendah sesuai dengan rumus kategori, adapun rumus standarisasi kategori menurut Azwar pada tabel 3.8 sebagai berikut:¹

Tabel 3.8
Rumus Standarisasi Kategori

No	Batas Nilai	Kategori
1.	Tinggi	$M + SD > X$
2.	Sedang	$M - SD < X < M + SD$
3.	Rendah	$X < M - SD$

Paired Samples Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pree Tes	116.5000	16	15.97498	3.99375
Post Test	163.6875	16	23.25717	5.81429

Lampiran 16

HASIL PERHITUNGAN UJI PRETEST DAN POSTTEST

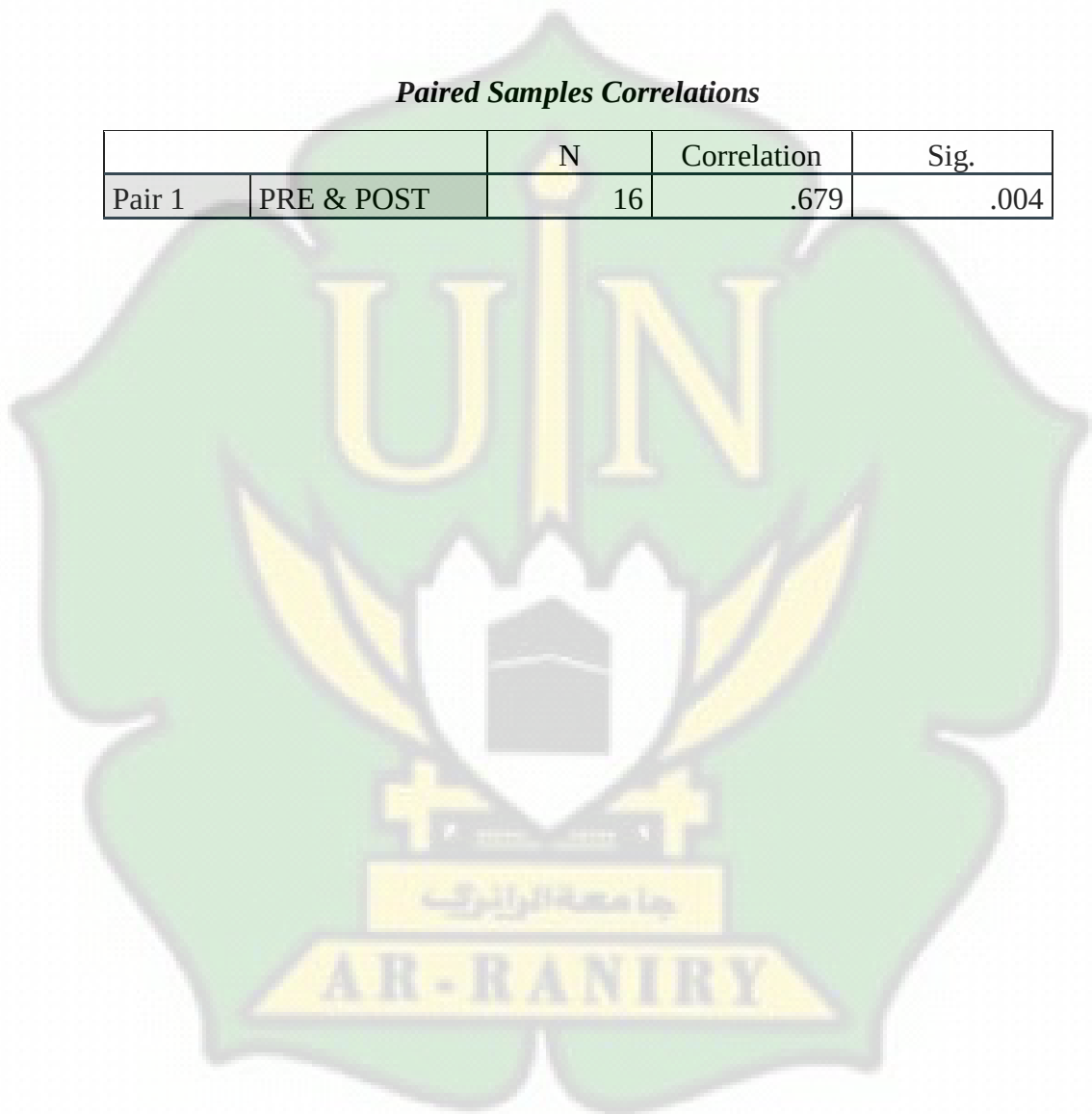
Siswa	<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>	Selisih
AGS	116	165	49
BSY	122	171	49
KYE	142	202	60
SLM	99	130	31
RMD	102	147	45
KRQ	145	198	53
MLS	102	146	44
TSI	105	149	44
RZK	144	144	0
INA	105	150	45
NFS	106	152	46
FYS	116	177	61
WDI	102	165	63
TIR	112	148	36
YSN	132	212	80
MHD	114	163	49
Jumlah	1864	2619	755

Lampiran 17

HASIL UJI KORELASI

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE & POST	16	.679	.004



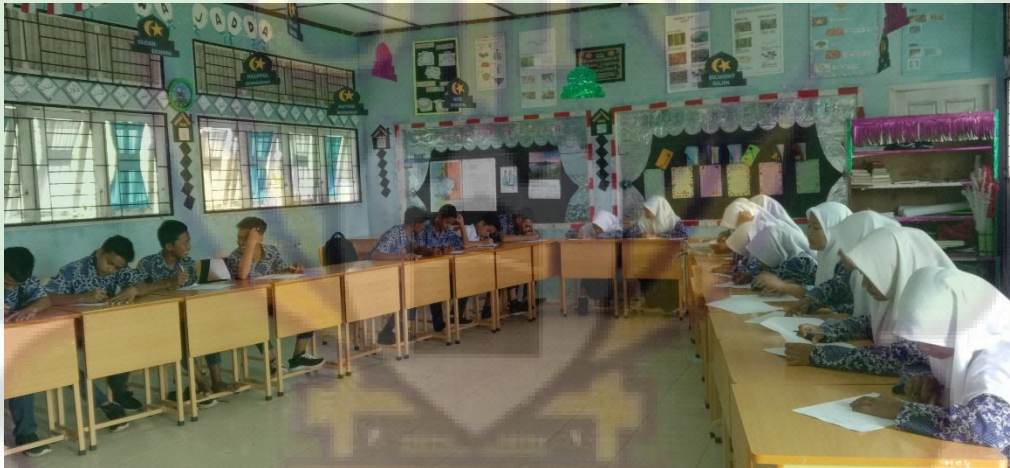
Lampiran 18

HASIL Uji T

Paired Sample Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pre Test - Post Test	-47.18750	17.06934	4.26734	-56.28311	-38.09189	11.058	15	.000



Lampiran 19**DOKUMENTASI****Uji Validitas**

Pemberian Pre-test



Pemberian arahan dan mekanisme cara bermain



Proses pemberian treatment peneliti mendampingi siswa/i



Pemberian Pos-tes