

**PENERAPAN PERMAINAN MONOPOLI  
MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK  
UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI SISWA  
SMP NEGERI 6 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**SITI HAWA**

**NIM. 190213052**

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



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2023 M/1444 H**

**PENERAPAN PERMAINAN MONOPOLI  
MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK  
UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI SISWA  
SMP NEGERI 6 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitar Islam Negeri Ar-Raniry Darusalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
dalam Ilmu Bimbingan Konseling**

**Oleh**

**SITI HAWA**

**NIM. 190213052**

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

**Disetujui oleh:**

**Pembimbing I**



**Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd**  
**NIP. 196412201984122001'**

**Pembimbing II**



**Wanty Khaira, S. Ag., M.Ed**  
**NIP. 197606132014112002**

**PENERAPAN PERMAINAN MONOPOLI  
MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK  
UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI SISWA  
SMP NEGERI 6 BANDA ACEH**

**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 :

Rabu, 26 Juli 2023  
9Muharram 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

**Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M. Pd**  
NIP. 196412201984122001

Sekretaris,

**Wanty Khaira, S. Ag., M. Ed**  
NIP. 197606132014112002

Penguji I,

**Dr. Fakhri Yacob, M. Ed**  
NIP. 196704011991031006

Penguji II,

**Elviana, S.Ag., M. Si**  
NIP. 1978062420141120

Mengetahui,

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



**Prof. Safrudin, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D**  
NIP. 19730102 199703 1 003

16

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Hawa  
NIM : 190213052  
Prodi : Bimbingan Konseling  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Penerapan Permainan Monopoli Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan ini, saya:

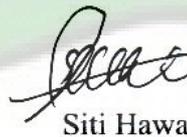
1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan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

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 19 Juli 2023

Yang menyatakan

  
Siti Hawa



## ABSTRAK

Nama : Siti Hawa  
NIM : 19021052  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Bimbingan Konseling  
Judul : Penerapan Permainan Monopoli Melalui Layanan Bimbingan Konseling Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh  
Tanggal Sidang : 26 Juli 2023  
Tebal Skripsi : 76 Halaman  
Pembimbing I : Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd  
Pembimbing II : Wanty Khaira, S.Ag, M.Ed.  
Kata kunci : Permainan monopoli, Bimbingan Kelompok, Efikasi Diri

Monopoli merupakan permainan yang dimainkan lebih dari satu orang dimana permainan ini sama halnya seperti permainan monopoli secara umum akan tetapi pada permainan monopoli ini berisikan pembahasan materi tentang efikasi diri. SMP Negeri 6 Banda Aceh merupakan sekolah yang bagus, akan tetapi masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran di dalam kelas, oleh karena itu siswa memerlukan peningkatan metode pembelajaran berupa media yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran secara baik. Peneliti menerapkan media monopoli untuk membantu siswa dalam meningkatkan efikasi diri siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan efikasi diri siswa kelas VII.6 SMP Negeri 6 Banda Aceh Aceh, Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian one group pre tes - post tes. Populasi siswa kelas VII 6 SMP Negeri 6 Banda Aceh berjumlah 30 siswa, sedangkan sampel sebanyak 6 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan pembagian angket/ kuesioner. Kemudian hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan efikasi diri siswa dari kategori rendah sebelum penerapan permainan monopoli efikasi diri, menjadi tinggi setelah penerapan permainan monopoli efikasi diri. Hal ini dapat di perkuat dengan nilai signifikansi thitung sebesar 44,014 dan ketentuan ttabel 2.051. Artinya penerapan permainan monopoli efektif untuk meningkatkan efikasi diri siswa kelas VII 6 SMP Negeri 6 Banda Aceh.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala Puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, serta karunianya kepada kita semua, sehingga saya Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-raniry dapat menyelesaikan pembuatan skripsi yang berjudul **“Penerapan Permainan Monopoli Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh”**. Tidak lupa pula sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga serta sahabatnya. saya ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag, Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan pendidikan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Dr. Saifur Muluk, M.A, selaku dekan dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-RANIRY Banda Aceh yang telah memberikan izin peneliti melakukan penelitian.
3. Muslima, selaku ketua Prodi Bimbingan Konseling UIN AR-RANIRY Banda Aceh yang telah memberikan izin peneliti melakukan penelitian.
4. Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd, selaku pembimbing 1 yang banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing, memberikan arahan, bimbingan serta masukan dalam proses pembuatan skripsi berlangsung.

5. Wanty Khaira, S.Ag, M.Ed, selaku pembimbing II yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, pikiran, saran dan kritikan yang membangun dan memberikan motivasi kepada penulis untuk membimbing peneliti dengan sabar selama penyusunan skripsi berlangsung, semoga ibu dan keluarga selalu dalam lindungan Allah SWT.
6. Wanty Khaira, S.Ag, M.Ed, selaku Pembimbing Akademik yang memberikan bimbingan, pengarahan dan motivasi kepada penulis dalam perkuliahan dari awal semester sampai sekarang.
7. Bapak/ibu dosen penguji naskah ujian akhir semester dan uji komprehensif, atas segala yang menjadikan hasil penelitian ini menjadi lebih baik.
8. Irman Siswanto S.Pd yang selalu membantu peneliti dalam pembuatan surat menyurat.
9. Seluruh dosen Program Studi Bimbingan Konseling yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan dan membantu pembuatan skripsi.
10. Persembahkan istemewa untuk kedua orang tua saya, yaitu Ayahanda tercinta Abubakar dan Ibunda tersayang Salimah, yang telah banyak berkorban, mendidik, yang selama ini telah memberikan perhatian dan kasih sayang, motivasi, serta doa sehingga peneliti tetap kuat menghadapi rintangan yang ada untuk menyelesaikan studi. Kepada abang saya syawal saputra, wawan kurniawan , kakak saya siti ummami, siti khadijah, dan Adik saya siti maryam rahmi yang selalu menyemangati dan mendo'akan peneliti untuk menyelesaikan skripsi tepat pada waktu nya.

11. Kepada Maghfirati Insani, Maya sari, T. Musyir Arianda, Fitri ramadhani, Marhamah, Ayun zira, dan semua kawan –kawan saya yang senantiasa membantu saya dalam keadaan apapun, sehingga sangat meringankan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih banyak kepada kawan-kawan seperjuangan yang selalu ada bersama saya saat dalam kesusahan, kesenangan, dan kebigungan. kawan yang selalu menasehati, memotivasi serta memberikan saran kepada saya dalam penulisan skripsi ini. Mohon maaf jika jika terdapat kekurangan dan kesilapan dari penulisan skripsi saya ini. saya juga sedang dalam proses pembelajaran untuk menjadi lebih baik jika terdapat kesalahan harap dimaklumi. Semoga Allah Subhanallahu Wata'ala senantiasa melimpahkan rahmat dan karunianya kepada kita semua, Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.

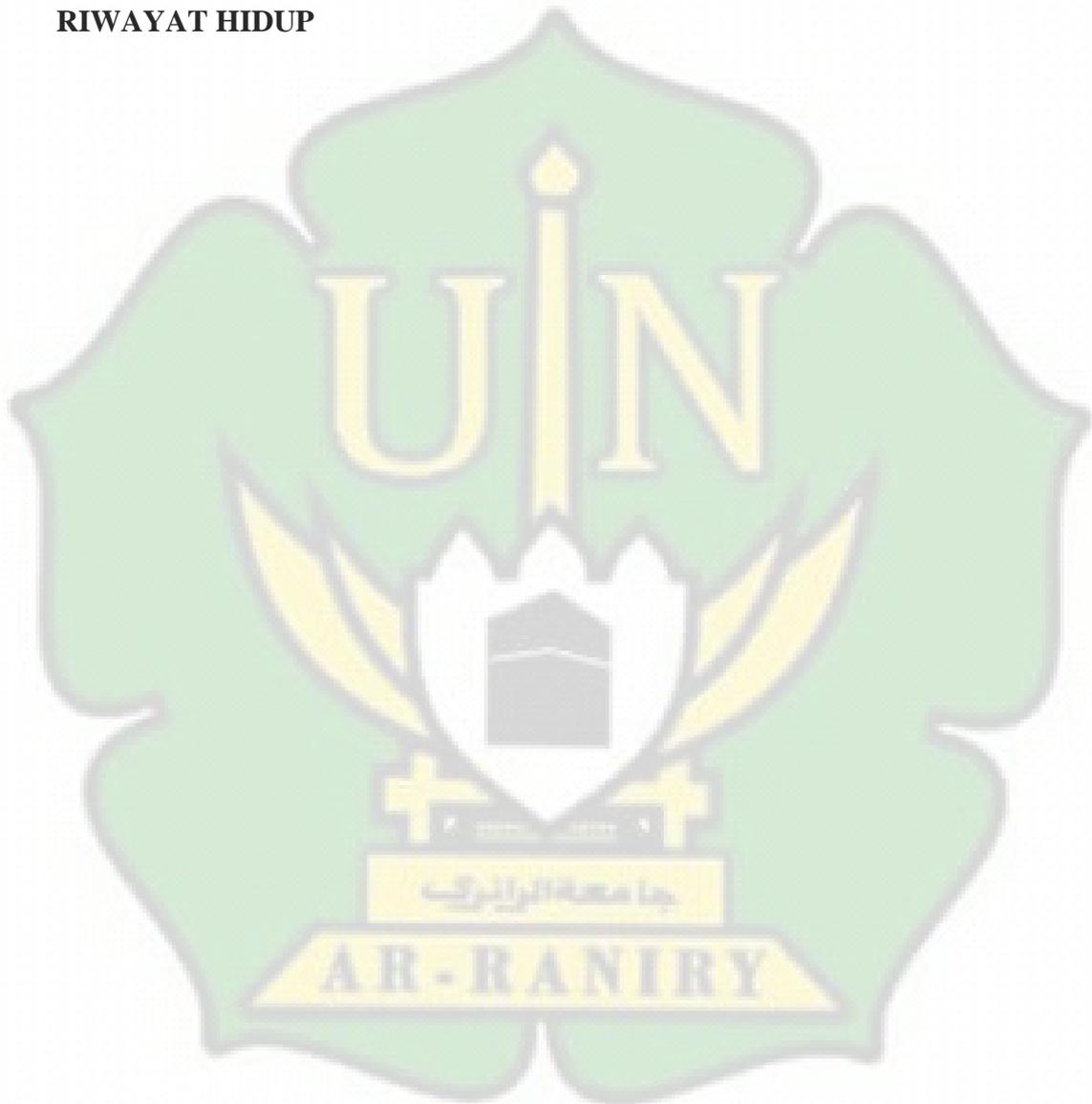
Banda Aceh, 19 Juli 2023  
Penulis,

Siti Hawa

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBARAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBARAN PENGESAHAN PENGUJI</b>	
<b>LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Hipotesis Penelitian .....	8
E. Kegunaan dan Manfaat Penelitian .....	9
F. Definisi Operasional .....	10
G. Sistematika penulisan .....	16
<b>BAB II : PERMAINAN MONOPOLI DAN EFIKASI DIRI.....</b>	<b>17</b>
A. Permainan Monopoli .....	17
1. Pengertian Permainan Monopoli .....	17
2. Manfaat Permainan Monopoli .....	20
3. Tujuan Permainan Monopoli .....	21
4. Langkah-Langkah Permainan Monopoli .....	21
6. Kelebihan Permainan Monopoli .....	23
B. Konseptual Efikasi diri .....	23
1. Pengertian Efikasi diri .....	24
2. Aspek-aspek Efikasi diri .....	26
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Efikasi diri .....	29
6. Bimbingan kelompok.....	31
<b>BAB III: METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>39</b>
A. Metode dan Pendekatan Penelitian .....	39
B. Objek dan Subjek Penelitian .....	45
C. Teknik Pemilihan Subjek .....	46
D. Teknik Pengumpulan Data.....	47
E. Teknik Analisis Data .....	48
<b>BAB IV : DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN DATA PENELITIAN .....</b>	<b>60</b>
A. Deskripsi Data .....	60
B. Pembahasan Data Penelitian .....	72

<b>BAB V : PENUTUP</b> .....	<b>78</b>
A. Kesimpulan .....	78
B. Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Desain Penelitian Kelompok Tes Awal Dan Tes Akhir... ..	40
Tabel 3.2	: Data Jumlah Siswa Kelas Vii.....	45
Tabel 3.3	: Kisi-Kisi Efikasi Diri Siswa.....	49
Tabel 3.4	: Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban.....	49
Tabel 3.5	: Rumus Uji Validitas Instrumen.....	51
Tabel 3.6	: Hasil Uji Vaiditas Butir Item.....	52
Tabel 3.7	: Skor R Tabel Hasil Uji Validitas Butir Item.....	52
Tabel 3.8	: Kisi –Kisi Instrument Efikasi Diri Sudah Valid... ..	54
Tabel 3.9	: Rumus Penguji Reliabilitas.....	55
Tabel 3.10	: Kategori Reliabilitas Instrumen.....	56
Tabel 3.11	: Hasil Uji Reliabilitas Cronbach Alpha.. ..	56
Tabel 3.12	: Rumus Uji-T.....	58
Tabel 4.1	: Data Pengajar Smp Negeri 6 Banda Aceh.....	62
Tabel 4.2	: Data Siswa Smp Negeri 6 Banda Aceh .....	63
Tabel 4.3	: Skor Kategori Penilaian.....	64
Tabel 4.4	: Hasil <i>Pre-Test</i> Tingkat Efikasi Diri Siswa Kelas Vii 6.....	65
Tabel 4.5	: Rumus Persentase.....	66
Tabel 4.6	: Persentase Efikasi Diri.....	66
Tabel 4.7	: Hasil Skor <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Tes</i> .....	67
Tabel 4.8	: Hasil Perhitungan Rata-Rata <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Efikasi Diri Siswa. ....	67
Tabel 4.9	: Data Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk.....	68
Tabel 4.10	: <i>Paired Samples Test</i> .....	69
Tabel 4.11	: Rumus Menghitung N-Gain Score.. ..	69
Tabel 4.12	: Kategori Tafsir Efektivitas N-Gain.....	70
Tabel 4.13	: Pembagian Skor Gain... ..	70
Tabel 4.14	: Nilai Rata-Rata Khusus Uji Kuesioner <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Sisw .....	70
Tabel 4.15	: Persentase N-Gain Rata-Rata Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa .....	71
Tabel 4.16	: Nilai Rata-Rata Uji Angket <i>Pretest</i> Dan <i>Posttes</i> Berdasarkan Indikator Efikasi Diri Siswa .....	72

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Fakultas
- Lampiran 3 : Judgment
- Lampiran 4 : Instrument Penelitian Sebelum Judgment
- Lampiran 5 : Hasil Uji Valisdasi Instrument
- Lampiran 6 : Hasil reabilitas Instrument
- Lampiran 7 : RPL
- Lampiran 8 : Hasil Uji Normalitas dan Uji T
- Lampiran 9 : Hasil Uji N-gain
- Lampiran 10 : Dokumentasi
- Lampiran 11 : Riwayat Hidup



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat tanpa pendidikan sama sekali mustahil manusia dapat hidup berkembang, dengan berpendidikan kita dapat tahu apa yang kita tidak ketahui, membentuk pola pikir yang baik, bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain, pendidikan dapat merubah hidup, juga cara pandang kita tentang kehidupan, Pendidikan adalah bagian terpenting dari kehidupan setiap individu maupun pencapaian pembangunan suatu bangsa. Pendidikan penting bagi kehidupan manusia karena manusia dapat menentukan dan mengubah kehidupan yang dijalani melalui proses pembelajaran.

Proses pembelajaran disebut juga dengan kegiatan belajar mengajar. Dalam proses kegiatan belajar mengajar dibutuhkan sarana dan prasarana seperti media pembelajaran yang menjadi alat bantu dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat merangsang siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan guru, salah satu medianya yaitu seperti *commix*, *spelling puzzle*, *monopoly*.

Menurut Arif Sardiman M, media pembelajaran permainan memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media pembelajaran lainnya, yaitu permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur, permainan memungkinkan adanya partisipasi yang aktif dari siswa untuk belajar, permainan dapat memberikan umpan balik langsung, permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peran yang

sebenarnya di masyarakat, permainan bersifat luas<sup>1</sup>. Sebagaimana yang disampaikan diatas bahwa media begitu penting dalam pembelajaran, media memberikan pengaruh yang positif dalam belajar, Proses belajar menggunakan media yang menarik dapat lebih mudah dipahami siswa.

Berbagai jenis media sudah banyak kita jumpai dalam pembelajaran, salah satunya media monopoli, media ini sering digunakan dalam pembelajaran sehingga dibutuhkannya pengembangan permainan baru yaitu permainan monopoli efikasi diri (MOKARI) yang merupakan bagian media audio-visual yang mengandalkan indra penglihatan, indra pendengaran dan merasakan manfaat media permainan monopoli.

Menurut Vikagustani Permainan monopoli dipilih karena secara umum siswa telah mengetahui bagaimana cara bermain didalam permai monopoli, sehingga memudahkan dalam penggunaannya. Selain dapat meningkatkan hasil belajar penggunaan media permainan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, tidak membosankan, meningkatkan pemahaman terhadap materi yang di sajikan, dan menumbuhkan minat belajar siswa, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam bentuk permainan adalah monopoli.<sup>2</sup>

Monopoli adalah salah satu media yang sering digunakan dalam pembelajaran, namun lain halnya dalam penelitian ini peneliti menggunakan media monopoli dalam peningkatkan efikasi diri siswa. Efikasi diri adalah evaluasi seseorang terhadap kemampuan atau kompetensinya untuk melakukan sebuah

---

<sup>1</sup> Arif Sardiman M, *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada, 2007), h.78-80

<sup>2</sup> Vikagustani, D A, Sudarmin, Pamelasari, S D 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai sumber belajar untuk siswa smp. Unnes science Education jurnal, hal. 468-475.

tugas, mencapai tujuan, atau mengatasi hambatan. Bandura juga menambahkan bahwa Efikasi diri merupakan hasil dari proses kognitif yang terjadi pada diri individu. Efikasi diri yang di maksud adalah bagaimana seorang siswa dapat mengevaluasi hasil dari pembelajarannya, bagaimana siswa bisa menyelesaikan tantangan dalam pembelajaran dan mencapai hasil yang baik dan mengatasi hasil yang tidak baik.

Dalam upaya penerapan permainan efikasi diri (MOKARI) di sekolah, guru bimbingan konseling dapat berkerja sama dengan guru mata pelajaran saat memberikan media pembelajaran terhadap siswa. Guru memberikan media monopoli efikasi diri (MOKARI) untuk memudahkan siswa dalam proses belajar, agar siswa dapat meningkatkan pemahaman terhadap proses pembelajaran dengan mengatur dan melaksanakan serangkaian tindakan untuk menyelesaikan tugas tersebut.

Pada saat memberikan media monopoli efikasi diri (MOKARI) guru bimbingan konseling dan guru pelajaran dapat memberikan pada jam pelajaran, agar siswa dapat merasakan manfaat dari permainan ini melalui proses kognitif, proses afektif, proses motivasi.

Penerapan media monopoli efikasi diri (MOKARI) disekolah melalui media monopoli yang sudah diubah sedemikian rupa dalam materi efikasi diri, guru bimbingan konseling memberikan media monopoli kepada siswa, kemudian guru bimbingan konseling menjelaskan prosedur permainan, kemudian siswa bermain monopoli dan guru bimbingan konseling memantau sejauh mana perkembangan

siswa terkait efikasi diri, sekaligus membimbing siswa dalam proses permainan berlangsung.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti bersama guru bimbingan konseling pada SMP Negeri 6 Banda Aceh terdapat beberapa siswa yang mempunyai permasalahan yaitu siswa tidak mempunyai keyakinan bahwa dirinya mampu mengerjakan sesuatu, contohnya: ketika ada soal yang sulit siswa tidak dapat menyelesaikan tugas, dan mereka merasa tidak mampu menyelesaikan tantangan dalam pembelajaran, contohnya: siswa yang memilih untuk menyontek. Efikasi yang rendah sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari, efikasi yang rendah juga akan berpengaruh pada prestasi siswa. Dari fenomena tersebut jika efikasi diri siswa kurang akan menghambat proses pembelajaran, sehingga dapat berpengaruh kepada masa depannya.

Untuk mengatasi problema tersebut, guru bimbingan konseling dapat memberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan, Namun demikian, dalam proses peningkatan efikasi diri siswa bukanlah perkara mudah karena banyak problema yang di hadapi guru oleh sebab itu permainan monopoli ini dianggap cocok oleh peneliti untuk di berikan kepada siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan tujuan untuk meningkatkan efikasi diri pada siswa.

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian untuk memperkaya teori yang akan digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, peneliti tidak menemukan penelitian terdahulu dengan judul yang sama seperti judul penelitian ini. Namun

peneliti mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian peneliti. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa referensi terkait dengan penelitian yang dilakukan peneliti.

Nur Azizah, Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar 2013. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa, serta mendeskripsikan respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media monopoli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 9% dari 83% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. Hasil observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 11% dari 79% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan 22% dari 73% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Respon siswa juga mengalami peningkatan sebesar 8% dari 77% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka disarankan agar guru menerapkan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa<sup>3</sup>

Ajeng Trinovitasari pada tahun 2015 dengan judul “Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa:<sup>4</sup> Permainan termasuk suatu permainan yang relatif digemari anak dan mudah dalam memainkannya.

---

<sup>3</sup> Nur Azizah, *Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar* 2013.h.45

<sup>4</sup> Ajeng Trinovitasari, “Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah,h.114

Dengan menggunakan permainan Monopoli sebagai media pembelajaran banyak keuntungan yang diperoleh yaitu, pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli bila dirancang dengan baik, merupakan media pembelajaran yang menarik, efektif, dapat memudahkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran, permainan monopoli digunakan sebagai media pembelajaran terlihat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat mendukung pembelajaran individu sesuai dengan kemampuan siswa.

Dari pemaparan kajian terdahulu di atas sebagai perbandingan penelitian ini dengan penelitian terdahulu, bahwa terdapat perbedaan variabel dan indikator yang digunakan dalam penelitian ini, pada penelitian sebelumnya media monopoli digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran, namun pada penelitian ini peneliti mengubah media permainan monopoli menjadi monopoli efikasi diri dan pemberian media dalam bentuk kelompok, dengan tujuan untuk mencari tau apakah penerapan monopoli efikasi diri dapat meningkatkan efikasi diri pada siswa.

Dalam hal ini peran guru bimbingan konseling sangat diperlukan untuk membantu peningkatan efikasi diri siswa di sekolah dan mencapai hasil sesuai yang di harapkan, oleh karena itu peneliti memandang bahwa perlunya dilakukan penelitian terkait penerapan permainan monopoli sebagai media untuk meningkatkan efikasi diri siswa. Dengan fokus penelitiannya **“Penerapan Permainan Monopoli Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh”**. Hal ini penting

mengingat bahwa efektifitas pembelajarn itu merupakan salah satu kreasi guru yang harus terus berkembang.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan umum masalah yang akan di teliti adalah apakah penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan efikasi diri siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh ?

Sedangkan secara khusus rumusan masalah penelitian ini dibuat dalam beberapa pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana efikasi diri siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh sebelum penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok ?
2. Bagaimana efikasi diri siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh sesudah penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok?
3. Bagaimana perbedaan antara efikasi diri siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh setelah penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok dan sebelum penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan efikasidiri siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh. Sedangkan secara khusus tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Kondisi efikasi diri siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh sebelum penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok?
2. kondisi efikasi diri siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh sesudah penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok ?
3. Perbedaan antara efikasi diri siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh setelah penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok dan sebelum penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok?

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Yatim Rianto mengatakan hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap suatu permasalahan yang diajukan dalam penelitian. Benar tidaknya suatu hipotesis tergantung hasil pengujian dari data empiris.<sup>5</sup> Berdasarkan permasalahan dan teori yang dijelaskan pada penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan oleh peneliti yaitu:

$H_o$  : Setelah Penerapan Permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok tidak dapat meningkatkan efikasi diri siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh

$H_a$  : Setelah Penerapan Permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok terdapat peningkatan yang signifikan pada efikasi diri siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh

---

<sup>5</sup> Yatim Rianto, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya : SIC,2010),h. 16

$H_o$  : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kondisi efikasi diri siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh sebelum penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok dan sesudah diterapkannya permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok

$H_a$  : Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kondisi efikasi diri siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh sebelum penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok dan sesudah diterapkannya permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok.

#### **E. Kegunaan dan Manfaat Penelitian**

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti yaitu dapat mengasah kemampuan peneliti dalam memperoleh data, mengetahui cara menganalisis data, cara pembuatan angket, bagaimana mewawancara, bagaimana dokumentasi, dapat membuat media dan perlengkapannya, dapat mengatur langkah-langkah dalam penerapan permainan monopoli efikasi diri dan dapat membantu siswa dalam proses bimbingan kelompok, dapat membantu siswa menyelesaikan masalah secara mandiri, dan kemudian dari data penelitian ini peneliti mengolah menjadi sebuah karya yang dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri dan orang lain.

Sedangkan manfaat penelitian ini hasilnya adalah dapat merubah atau dasar sebagai pembuat kebijakan bagi sekolah, dari hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam pelaksanaan bimbingan konseling terutama dalam efikasi diri siswa, bagi guru yaitu dari hasil penelitian ini dapat dijadikan suatu panduan

untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media, dengan demikian siwapun akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran, bagi peneliti, dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi bagi peneliti dan juga menjadi ilmu yang bermanfaat bagi yang membaca.

## **F. Definisi Operasional**

Untuk tidak mengundang persepsi yang keliru dalam memahami variabel penelitian ini maka peneliti perlu mendefinisikan secara operasional dua variabel penelitian yaitu: (1). Penerapan permainan monopoli (2). Layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan efikasi diri siswa.

### **1. Penerapan permainan monopoli**

Secara KBBI dalam Endang menyatakan bahwa penerapan adalah perbuatan menerapkan, sedangkan menurut Endang Switri Dkk berpendapat bahwa penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.<sup>6</sup> Menurut Kotler pelayanan adalah setiap tindakan atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh satu pihak kepada pihak lain, yang pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan kepemilikan apapun.<sup>7</sup>

Permainan adalah Secara Bahasa dalam Johan Nuizinga, permainan berasal dari kata “main” yang mendapat imbuhan pe- dan berakhiran –an. Kata permainan

---

<sup>6</sup> Endang Switri Dkk, *Penerapan Metode Manhaji Pada Pembelajaran Bahasa Arab*, (Jawa Timur: Qiara Media, 2021), h. 47

<sup>7</sup> Janwar, *Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada PT Muara Satu*, *jurnal*. Unpal.ac.id 2021

merupakan kata bentuk benda.<sup>8</sup> Permainan (games) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Menurut Hurlock dalam Sukintaka permainan merupakan kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.<sup>9</sup> Sukirman Dharmamulya berpendapat permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan suka rela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara suka rela tapi mengikat sepenuhnya dengan tujuan dalam dirinya sendiri disertai perasaan tegang, gembira dan kesadaran- kesadaran lain dalam kehidupan sehari-hari.<sup>10</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan<sup>11</sup>.

Menurut Husna permainan monopoli merupakan permainan yang menggunakan satu set peralatan yang terdiri dari papan permainan, bidak atau petak, dua buah dadu, kartu dana dan kesempatan, uang-uang, kartu pembelian tanah, serta rumah-rumahan yang berwarna hijau dan merah yang menandakan hotel.<sup>12</sup>

---

<sup>8</sup>Johan Nuizinga, *home ludens*, terj. Hasan Basri (Jakarta:LP3ES,1990),Hal.39

<sup>9</sup> Sukintaka, *Teori Bermain Untuk Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta: FPOK IKIP, 2008), h. 14

<sup>10</sup> Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa* (Yogykarta: Kappel Press, 2005), h.. 19.

<sup>11</sup>Team Pustaka Phonix, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Phonik, 2007),h..775

<sup>12</sup>Agus N Cahyo. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anaka*. (Yogyakarta: Flash Book. 2011). h. 144

Berdasarkan konsep diatas maka yang di maksud penerapan permainan monopoli adalah kegiatan mempraktekkan permainan monopoli, dimana permainan monopoli ini dimainkan secara kesuka relaan dan permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih, setiap pemain harus mengikuti peraturan yang ada, setiap pemain melempar dadu secara bergiliran dengan memindahkan bidak mengelilingi petak lahan bangunan yang disesuaikan dengan angka yang muncul pada dadu.

Dalam penelitian ini peneliti memodifikasi monopoli dari “Permainan Monika Sebagai Strategi Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP”.<sup>13</sup> Menjadi permainan monopoli efikasi diri, dimana pada media permainan ini peneliti memodifikasi dengan mengurangi jumlah petak monopoli mejadi 14 petak dan pada permainan ini hanya menggunakan 3 kartu saja , yang terdiri dari kartu tantangan, kartu kesempatan dan gulungan kertas atau kertas yang berisi materi efikasi diri, dengan penerapan permainan monopoli efikasi diri ini bertujuan untuk meningkatkan keyakinan pada sisiwa untuk menjadi lebih yakin terhadap kemampuan dirinya.

## **2. Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa**

Layanan menurut Kamus Bahasa Indonesia Pelayanan adalah suatu usaha untuk membantu menyiapkan atau mengurus apa yang diperlukan orang lain.<sup>14</sup>

Menurut Sampara Lukman yang dikutip oleh Yosephina Ohoiwutun pelayanan

---

<sup>13</sup> Icha Anidya Vania Salsabila, Restu Dwi Arianto, *Permainan Monika (Monopoli Efikasi Diri) Sebagai Strategi Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP*.2019

<sup>14</sup> Liswati, *Produk Kreatifitas Dan Kewirausahaan*, PT Gramedia Widiasarana Indonesia,2018. Jakarta. h.188

adalah suatu kegiatan atau urutan kegiatan yang terjadi dalam interaksi langsung antar seseorang dengan orang lain atau mesin secara fisik, dan menyediakan kepuasan pelanggan.<sup>15</sup> Menurut Kotler dalam Meki Pamekas, pelayanan adalah setiap tindakan atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh satu pihak kepada pihak lain, yang pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan kepemilikan apapun.<sup>16</sup> Jadi yang dimaksud layanan adalah kegiatan atau usaha untuk membantu menyiapkan yaitu mengurus apa yang diperlukan orang lain.

Menurut KBBI dalam Khilman Rofi'Azmi bimbingan adalah petunjuk (penjelasan)/asuh/tuntunan/pimpin.<sup>17</sup> Menurut Levever dalam prayitno dkk, bimbingan merupakan bagian dari proses pendidikan yang teratur dan sistematis guna membantu pertumbuhan anak muda atau kekuatannya dalam menentukan dan mengarahkan hidupnya yang pada akhirnya ia dapat memperoleh pengalaman-pengalaman yang dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi masyarakat.<sup>18</sup>

Menurut Crow dalam Prayitno, bimbingan adalah bantuan yang diberikan oleh laki-laki atau perempuan yang memiliki kepribadian yang memadai dan terlatih dengan baik kepada individu-individu setiap usia untuk membantu mengatur kegiatan hidupnya sendiri, membuat keputusan sendiri dan menanggung bebannya sendiri.<sup>19</sup> Jadi yang dimaksud bimbingan adalah proses bantuan yang di

---

<sup>15</sup> Yosephina Ohoiwutun, *Inovasi Pelayanan Adminduk*, wawasan ilmu, 2022, Bayumas. h. 24

<sup>16</sup> Meki Pamekas, *Pelayanan Prima*, Lakaisha. Jawa Tengah. 2021. h. 102

<sup>17</sup> Khilman Rofi'Azmi, *Konsep Dasar Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, CV Al Qalam Media Lestari, 2021 Jimbaran Kayen Pati. h. 3-4

<sup>18</sup> Prayitno dan erma amti, *Dasar-dasar BK*, PT RINEKA CIPTA, Jakarta. h. 101

<sup>19</sup> Prayitno dan erma amti, *Dasar-dasar.....* h. 94

berikan oleh seorang guru bk (konselor) kepada individu yang membutuhkan bantuan.

Menurut KBBI dalam Darmadi, Kelompok adalah kata sifat yang artinya kumpulan orang; yang tidak mengerjakan sendiri-sendiri.<sup>20</sup> Menurut Rina dkk, kelompok adalah kesatuan dua atau lebih individu, yang saling berinteraksi yang memungkinkan terjadinya interstimulasi dan respon untuk mencapai tujuan bersama.<sup>21</sup> Menurut Chaplin dalam Andi Kaharuddin, kelompok sebagai penyatuan dari berbagai siswa secara konsisten dan tidak membedakan suku agama dan ras.<sup>22</sup> Jadi yang dimaksud kelompok adalah suatu kumpulan orang/siswa yang melebihi satu orang lebih dalam satu perkumpulan yang saling berinteraksi satu sama lain.

Menurut KBBI Meningkatkan adalah Proses, Cara, Perbuatan meningkatkan (usaha kegiatan dan sebagainya).<sup>23</sup> Menurut Moeliono, peningkatan adalah sebuah usaha yang dilakukan untuk mendapatkan keterampilan atau kemampuan menjadi lebih baik. Meningkatkan menurut para ahli adalah suatu proses yang dilakukan untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas dan kualitas hasilnya.<sup>24</sup> Jadi yang dimaksud dengan Meningkatkan adalah sebuah proses yang dilakukan dalam mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik.

---

<sup>20</sup> Darmadi, *Pengembangan Model metode pembelajaran dalam dinamikan belajarsiswa*, Deepublis 2017, Yogyakarta h..219

<sup>21</sup> Rina Masrurroh, *Kepemimpinan*, Lakeisha, 2023, Jawa Tengah, h.56

<sup>22</sup> Andi kaharuddin dan Nining Hajeniati, *Pembelajaran Inovatif dan Variatif*, Pusaka Almailda, 2020, Sulawesi Utara. h.22

<sup>23</sup> Aan Rubiyanto, *Peningkatan Jumlah Penerimaan Taruna melalui Promosi dan Kualitas Pelayanan*, 2021 h. 13

<sup>24</sup> SMK Negeri 1 Teluk Kuantang, *Pengertian Meningkatkan Menurut Para Ahli*, 2022 , <https://smkn1telku.sch.id/>

Efikasi diri menurut Kamus Bahasa Indonesia dalam Team Pustaka Phonix, efikasi diri adalah keyakinan atau kepercayaan diri individu mengenai kemampuannya untuk mengorganisasi, melakukan suatu tugas, mencapai suatu tujuan, menghasilkan sesuatu dan mengimplementasikan tindakan untuk mencapai kecakapan tertentu<sup>25</sup>.

Efikasi diri menurut Bandura adalah evaluasi seseorang terhadap kemampuan atau kompetensinya untuk melakukan sebuah tugas, mencapai tujuan, atau mengatasi hambatan. Bandura juga menambahkan bahwa Efikasi diri merupakan hasil dari proses kognitif yang terjadi pada diri individu. Efikasi diri adalah evaluasi individu tentang kemampuan atau kompetensinya untuk mengerjakan tugas, mencapai tujuan, atau mengatasi tantangan.<sup>26</sup> Berdasarkan konsep di atas maka yang di maksud efikasi diri adalah bagaimana siswa dapat mengevaluasi dirinya dengan keyakinan terhadap kemampuan atau kompetensinya untuk dapat mengerjakan tugas dengan tingkat kesulitan, mencapai tujuan, dan dapat mengatasi setiap tantangan yang didapatkan dalam pembelajaran. Jadi yang dimaksud dengan Efikasi diri adalah bagaimana seorang individu dapat yakin dengan kemampuan yang ia miliki dan yakin bisa mencapai tujuan yang ingin di capai dan dapat mengatasi hambatan dalam pencapaian tujuan.

Dari konsep di atas dapat disimpulkan bahwa “Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa” merupakan kegiatan atau usaha untuk membantu atau pemberian bantuan yang di berikan oleh seorang guru

---

<sup>25</sup>Team Pustaka Phonix,..... h.89

bk (konselor) kepada individu (siswa) yang membutuhkan bantuan secara berkelompok yang terdiri atas satu orang lebih dalam satu perkumpulan yang saling berinteraksi satu sama lain dengan tujuan mencapai perubahan yaitu bagaimana seorang individu (siswa) dapat yakin dengan kemampuan yang ia miliki dan yakin bisa mencapai tujuan yang ingin di capai dan dapat mengatasi hambatan dalam pencapaian tujuan.

### **G. Sistematika penulisan**

Skripsi ini ditulis dalam lima bab yaitu: Bab I Pendahuluan berisi: (a) Latar belakang masalah, (b) Rumusan masalah, (c) Tujuan penelitian, (d) Hipotesis Penelitian, (e) Kegunaan dan Manfaat penelitian, (f) Definisi operasional, (g) Sistematika penulisan. Bab II Landasan teoritis Permainan Monopoli Dan Efikasi Diri berisi: (a) Konseptual Permainan Monopoli, (b) Konseptual Efikasi Diri, Bab III Metodologi penelitian berisi: (a) Metode dan Pendekatan Penelitian, (b) Objek dan Subjek Penelitian, (c) Teknik Pemilihan Subjek, (d) Teknik pengumpulan data, (e) Teknik analisis data, (f) Prosedur Penelitian. Bab IV Deskripsi Dan Pembahasan Data Penelitian berisi: (a) Deskripsi data, (b) Pembahasan Data Penelitian. Bab V Penutup berisi: (a) Kesimpulan, (b) Saran.

Sedangkan tata cara penulisan, sepenuhnya menggunakan sistematika yang berdasarkan buku panduan akademik dan penelitian skripsi yang dikeluarkan oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh tahun 2016.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup>Mujiburrahman, Dkk, *Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi*, ( Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. 2006 ). h111-205

**BAB II**  
**LANDASAN TEORITIS**  
**PERMAINAN MONOPOLI DAN EFIKASI DIRI**

**A. Permainan Monopoli**

Pada sub bab ini ada 5 aspek yang akan penulis bahas secara konsep yaitu: (1) Pengertian permainan monopoli, (2) Manfaat permainan monopoli (3) Tujuan permainan monopoli, (4) Langkah-langkah permainan monopoli (5) Cara Bermain Monopoli Efikasi Diri, (6) kelebihan permainan monopoli.

**1. Pengertian Permainan Monopoli**

Dalam dunia pembelajaran, kata media sudah sangat sering didengar, akan tetapi pengaplikasian pada saat proses belajar masih sangat kurang. Menurut kamus Bahasa Indonesia dalam Azhar Arsyad, Media berasal dari kata latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam Bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>28</sup> Asnawir mengatakan media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi, Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan *audiens* (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ( Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2011 ). h 1

<sup>29</sup> Asnawir, Dkk, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers. 2002 ), h 11

Djamarah mengatakan media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.<sup>30</sup> Dapat disimpulkan bahwa Media merupakan suatu alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan materi pembelajaran kepada siswa.

Adapun macam-macam media pembelajaran sangatlah banyak kita jumpai, yang mana diantaranya: media pembelajaran berbentuk *commix*, media pembelajaran *talking stick*, media pembelajaran gerobak sodor, media pembelajaran *mind mapping*, dan media pembelajaran monopoli

Menurut Ahmad Yasir Rifal permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang telah banyak dikenal baik oleh anak-anak, remaja, maupun dewasa. Peraturan dan tata cara permainan monopoli juga sudah familiar di berbagai kalangan, sehingga penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran sangat bagus karena tidak terlalu sulit.<sup>31</sup>

Menurut husna dalam Agus N Cahyo permainan monopoli merupakan permainan yang menggunakan satu set peralatan yang terdiri dari papan permainan, bidak atau petak, dua buah dadu, kartu dana dan kesempatan, uang-uang, kartu pembelian tanah, serta rumah-rumahan yang berwarna hijau dan merah yang menandakan hotel. Jadi permainan monopoli adalah permainan papan yang didalamnya terdapat petak dimana setiap pemain dapat membeli sesuai harga yang tertera dan didalam permainan monopoli meliputi bisnis.property yang

---

<sup>30</sup> Djamarah, Dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, ( Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2006 ), h. 136

<sup>31</sup> Ahmad Yasir RifaI, dkk. *28 Cara Senang Belajar Matematika*. (Magelang: Pustaka Rumah Cinta. 2020). h. 26

berupa asset bangunan dan tanah. Permainan ini menggunakan bidak, dadu, kartu tanah mainan, serta uang mainan.

Adapun manfaat dari permainan ini yaitu mampu mengasah kemampuan otak kiri anak atau siswa, bukan hanya diberikan pelajaran bagaimana menghitung dadu dan langkah, tetapi memperhitungkan sejumlah perhitungan ekonomi dan analisis sesuai kotak yang didapat. Hal tersebut dapat dilihat karena pada saat bermain permainan monopoli tidak hanya diberi pelajaran bagaimana menghitung dadu dan cara melangkah saat sudah mengetahui jumlah dadu yang sudah dilemparkan, tetapi juga memperhitungkan jumlah perhitungan ekonomi dan menganalisis sesuai kotak yang bisa didapatkan.<sup>32</sup>

Menurut Fitriyawany 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 diharapkan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara kreatif untuk memecahkan masalah yang ada dan berkompetensi menjadi pemenang dalam permainan.<sup>33</sup>

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu penelitian Maya Siskawati, Pargito, dan Pujiati tentang pengembangan media monopoli untuk meningkatkan minat belajar geografi siswa. Kesimpulan dari penelitian tersebut media monopoli dengan model desain ASSURE layak

---

<sup>32</sup>Agus N Cahyo. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anaka*. (Yogyakarta: Flash Book. 2011). h. 144-1445

<sup>33</sup>Fitriyawany. "Pengembangan Media Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya". *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*. Vol. XIII. No. 2. (2013). h. 226

digunakan sebagai media pembelajaran geografi, karena dengan pembelajaran tersebut juga pernah dilakukan oleh Arif Susanto, Raharjo, dan Muji Sri Pratiwi dalam penelitiannya tentang permainan monopoli sebagai media pembelajaran sub materi sel pada siswa SMA Kelas XI IPA. Kesimpulan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media monopoli biologi layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran biologi dengan topik sel.<sup>34</sup> efektif untuk meningkatkan minat belajar geografi siswa.<sup>35</sup>

## 2. Manfaat Permainan Monopoli

Pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli pada kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan keterampilan proses sehingga menekankan pada keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator dan membimbing proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik tergantung pada keterkaitan dan minat peserta didik pada pembelajaran.

Menurut Fatimatu Zahro dalam Agus N Cahyo model permainan monopoli memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Peserta didik mampu mengembangkan diri secara perkembangan fisik, perkembangan psiko, dan perkembangan kognitif.
- b. Permainan monopoli digunakan sebagai sarana sosialisasi dengan teman sejawat, serta sarana melepas ketengangan.

---

<sup>34</sup> Arif Susanto, dkk. "Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA". Jurnal BioEdu. Vol. 1. No. 1. (2012). h. 5

<sup>35</sup> Maya Siskawati, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa". Jurnal Studi Sosial. Vol. 4. No. 1. (2016). h. 80

- c. Permainan monopoli dapat mengembangkan imajinasi peserta didik sehingga dapat bekerja sama dalam kelompok, saling berbagi, dan tolong menolong

Manfaat dari permainan ini mampu mengasah kemampuan otak kiri anak atau siswa, bukan hanya di berikan pelajaran bagaimana menghitung dadu dan langkah, tetapi memperhitungkan sejumlah perhitungan ekonomi dan analisis sesuai kotak yang didapat.<sup>36</sup> Hal tersebut dapat dilihat karena pada saat bermain monopoli tidak hanya diberi pelajaran bagaimana menghitung dadu dan cara melangkah saat sudah tau jumlah dadu yang sudah dilemparkan, tetapi juga memperhitungkan jumlah perhitungan ekonomi dan menganalisis sesuai kotak yang bisa didapatkan.

### **3. Tujuan Permainan Monopoli**

Permainan monopoli bertujuan untuk menguji kecerdasan inividu, strategi dan keterampilan. Permainan monopoli dapat mengasah keterampilan membuat strategi dan menggunakan uang secara bijaksana. Bermain monopoli membuat anak harus bisa mengatasi masalah dengan baik dan mengambil keputusan yang tepat.

### **4. Langkah-Langkah Permainan Monopoli**

Sebelum mempraktikkan cara bermain monopoli yang benar, ada beberapa perlengkapan yang harus disiapkan.

---

<sup>36</sup>Agus N Cahyo,..... hal.145

1. Papan permainan
2. 1 buah dadu
3. kartu tantangan dan kartu kesempatan.
4. Gulungan kertas yang berisi materi
5. Bidak/pion

Dalam permainan ini peneliti menjelaskan kepada siswa terkait dengan aturan dalam permainan monopoli, peraturan tersebut dapat jelaskan kepada siswa agar siswa mampu memahami dengan baik pada saat proses bermain. Dalam kelompok permainan monopoli terdapat 6 orang siswa, dalam permainan ini peneliti menjelaskan langkah – langkah bermain kepada siswa, berikut cara bermain monopoli efikasi diri:

#### **5. Cara Bermain Monopoli Efikasi Diri**

- a. Pertama adalah menentukan urutan pemain. Umumnya para pemain akan suwit atau hompipa. Bagi para pemain yang keluar duluan, maka ia menjadi pemain pertama. Setelah menentukan urutan, Pemain mulai melemparkan dadu. Gerakkan pion sesuai dengan hasil dadu yang dilemparkan.
- b. Ketika Pemain berada di kotak yang berisi angka maka pemain akan mengambil gulungan kertas yang sudah di sediakan
- c. Ketika Pemain berada di kotak dana umum maka pemain akan mengambil 1 kartu dana umum.
- d. Ketika Pemain berada di kotak kesempatan maka pemain akan mengambil 1keartu kesempatan yang sudah di sediakan.

- e. Ketika pemain berada di kotak penjara syarat keluar dari penjara harus melemparkan dadu untuk mendapatkan angka dadu yang sama dua kali.
- f. Bagi pemenang permainan berkesempatan memberikan tantangan kepada pemain yang kalah.

## 6. Kelebihan Permainan Monopoli

Dalam Arif Susanto permainan monopoli terdapat kelebihan diantara lain sebagai berikut :

- a. Permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah menggunakan.
- b. Tidak membutuhkan ruang yang besar dalam menyimpannya
- c. Dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan bagi siswa
- d. Permainan ini juga membuat siswa senang dan juga rasa ingin tahu<sup>37</sup>

## B. Konseptual Efikasi diri

Pada sub bab ini ada 4 aspek yang akan penulis bahas secara konsep yaitu:

- (1) Pengertian efikasi diri, (2) Indikator efikasi diri, (3) Aspek-aspek efikasi diri, (4) Fakto-faktor yang mempengaruhi efikasi diri, (5) Fungsi efikasi diri, (6) Bimbingan kelompok.

---

<sup>37</sup>Arif Susanto, dkk. "Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA". Jurnal BioEdu. Vol. 1. No. 1. (2012). h. 5

## 1. Pengertian Efikasi diri

Efikasi diri menurut Bandura efikasi diri adalah evaluasi seseorang terhadap kemampuan atau kompetensinya untuk melakukan sebuah tugas, mencapai tujuan, atau mengatasi hambatan Bandura juga menambahkan bahwa Efikasi diri merupakan hasil dari proses kognitif yang terjadi pada diri individu. Efikasi diri adalah evaluasi individu tentang kemampuan atau kompetensinya untuk mengerjakan tugas, mencapai tujuan, atau mengatasi tantangan.

Menurut Alwisol “Efikasi adalah penilaian diri, apakah dapat melakukan tindakan yang baik atau buruk, tepat atau salah, bisa atau tidak bisa mengerjakan sesuai dengan yang dipersyaratkan”. Alwisol juga mengemukakan bahwa cara individu berperilaku dalam situasi tertentu tergantung pada hubungan antara lingkungan dengan kondisi kognitif, khususnya faktor kognitif yang berkaitan dengan keyakinannya bahwa dirinya mampu atau tidak mampu memunculkan perilaku yang sesuai dengan harapan, keyakinan ini dikenal dengan istilah efikasi diri.<sup>38</sup>

Bandura beranggapan dalam Cahyadi Willy bahwa keyakinan atas efikasi seseorang adalah landasan dari manusia. Manusia yang yakin mereka dapat melakukan sesuatu yang mempunyai potensi untuk dapat mengubah kejadian di lingkungannya, akan lebih mungkin untuk bertindak lebih mungkin menjadi sukses dari pada manusia yang mempunyai efikasi diri yang rendah. Efikasi diri adalah penilaian diri, apakah dapat melakukan tindakan yang baik atau salah, bisa atau tidak bisa mengerjakan sesuai dengan yang di isyaratkan.

---

<sup>38</sup> Alwisol, *Psikologi Kepribadian*, Malang: UMM Pres. h. 287

Efikasi ini berbeda dengan aspirasi (cita-cita) karena cita-cita menggambarkan sesuatu yang ideal yang seharusnya dapat dicapai, sedangkan efikasi menggambarkan penilaian kemampuan diri. Efikasi diri juga merupakan asumsi dasar teori kognitif sosial, pernyataan Albert Bandura dalam Cahyadi Willy yang menyoroti pertemuan yang kebetulan dan kejadian tak terduga dengan serius meskipun tahu bahwa pertemuan dan peristiwa ini tidak serta merta mengubah jalan hidup manusia. Cara manusia beraksi, terhadap pertemuan atau kejadian yang diharapkan itulah yang biasa lebih kuat daripada peristiwanya sendiri. Teori kognitif sosial yang menggunakan perspektif keagenan, menjelaskan bahwa manusia memiliki kapasitas untuk melatih pengontrolan atas alam dan kualitas hidup mereka sendiri. Manusia adalah produsen sekaligus produk sistem sosial. Performa manusia umumnya berkembang, ketika mereka memiliki kepercayaan diri yang tinggi, yaitu keyakinan bahwa mereka dapat menampilkan perilaku yang akan menghasilkan perilaku yang diinginkan dalam situasi tertentu.

Tingginya efikasi diri yang dipersepsikan akan memotivasi individu secara kognitif untuk bertindak lebih tepat arah, terutama apabila tujuan yang hendak dicapai merupakan tujuan yang jelas. Bandura mengistilahkan keyakinan seseorang bahwa dirinya akan mampu melaksanakan tingkah laku yang dibutuhkan dalam suatu tugas. Pikiran individu terhadap efikasi diri menentukan seberapa besar usaha yang akan dicurahkan dan seberapa lama individu akan tetap bertahan dalam menghadapi hambatan atau pengalaman yang tidak menyenangkan.

Efikasi mengacu pada keyakinan sejauh mana seseorang mampu memperkirakan kemampuannya dalam melaksanakan atau menjalankan tugas yang diperlukan untuk mencapai hasil tertentu. Keyakinan akan seluruh kemampuan ini meliputi kepercayaan diri, kemampuan menyesuaikan diri, kapasitas kognitif, kecerdasan dan kapasitas bertindak pada situasi yang penuh tekanan.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa efikasi diri merupakan keyakinan seseorang atas kemampuan diri dalam mencapai tujuan dan mengatasi hambatan untuk mencapai suatu hasil dalam situasi tertentu. Efikasi tinggi yang dimiliki individu juga mampu memberikan motivasi secara kognitif untuk bertindak lebih baik dalam tujuan yang hendak dicapai oleh individu tersebut.

## **2. Aspek-aspek Efikasi diri**

Bandura menyebutkan bahwa efikasi diri terdiri dari tiga aspek, antara lain yaitu:

### **a. Magnitude (Tingkat kesulitan tugas)**

Dimensi ini berkaitan dengan tingkat kesulitan tugas. Tingkat kesulitan tugas yang beragam, individu lebih cenderung untuk memilih tingkat kesulitan tugas yang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Dimensi ini mengacu pada taraf kesulitan tugas yang diyakini individu akan mampu mengatasinya. Tingkat keyakinan diri ini yang akan mempengaruhi aktivitas, jumlah usaha, serta ketahanan siswa dalam menghadapi dan menyelesaikan tugas yang dijalaninya, Individu dengan efikasi diri tinggi akan

mempunyai keyakinan tinggi tentang kemampuan dalam melaksanakan suatu tugas, sebaliknya individu yang memiliki efikasi diri yang rendah akan memiliki keyakinan yang rendah pula tentang kemampuannya.

#### **b. Strength (Kekuatan)**

Aspek ini menunjukkan tingkat kekuatan dan keyakinan seberapa yakin individu dalam menggunakannya pada pengerjaan tugas. Hal ini berkaitan dengan perilaku yang dibutuhkan dalam mencapai penyelesaian tugas yang muncul pada saat dibutuhkan. *Strength* ini adalah keyakinan individu dalam menjaga perilakunya, berkaitan dengan efikasi diri individu jika mendapatkan tugas atau suatu masalah.<sup>39</sup>

#### **c. Generality (Generalisasi)**

Dikutip dari Wilandika Angga, *Generality* merupakan keyakinan individu untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu dengan tuntas dan baik. Disini setiap individu memiliki keyakinan yang berbeda-beda sesuai dengan tugas-tugas yang berbeda pula. Ruang lingkup tugas-tugas yang dilakukan bisa berbeda dan tergantung dari persamaan derajat aktivitas, kemampuan yang diekspresikan dalam hal tingkah laku, pemikiran dan emosi, kualitas dari situasi yang ditampilkan dan sifat individu dalam tingkah laku secara langsung ketika menyelesaikan tugas. Individu yang memiliki efikasi diri rendah akan mudah menyerah, megeluh ketika dihadapkan pada banyak tugas secara bersama-sama ataupun pada kondisi yang berbeda dari biasanya. Sedangkan individu yang

---

<sup>39</sup> Cahyadi Willy 2022, *Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Keberhasilan, PT Inovasi Pratama Internasional*, h..9

memiliki keyakinan yang tinggi akan menjadikan ancaman sebagai tantangan dan sedikit menampakkan keragu-raguan. Individu tersebut akan senang mencari situasi baru.<sup>40</sup>

### 3. Indikator Efikasi Diri

Menurut Bandura dalam Alfeus Manuntung Efikasi Diri memiliki tiga aspek yaitu tingkat kesulitan (Magnitude), Generalisasi (Generality), Tingkat Kekuatan (Strenght) Adapun indikator dalam penelitian ini yaitu:

- a. Keyakinan dapat menyelesaikan tugas tertentu.
- b. Keyakinan dapat memotivasi diri untuk melakukan tindakan yang diperhatikan untuk menyelesaikan tugas
- c. Yakin bahwa diri mampu bertahan berusaha dengan keras, gigih dan tekun.
- d. Yakin bahwa diri mampu bertahan menghadapi hambatan dan kesulitan
- e. Yakin dapat menyelesaikan permasalahan di berbagai situasi
- f. Keyakinan individu mampu menggunakan pengalaman hidup sebagai suatu langkah mencapai keberhasilan.

Efikasi diri adalah keputusan, keyakinan yang dimiliki oleh seseorang atas kemampuan yang dimiliki bahwa dia mampu melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan, mengatasi hambatan dan dapat mencapai hasil yang diinginkan.

---

<sup>40</sup> Wilandika Angga.2019. *Mahasiswa,Religius, dan Efikasi diri Perilaku Beresiko HIV*.Uwais inspirasi indonesia..h.:32-34

#### **4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Efikasi diri**

Fakto-faktor yang mempengaruhi efikasi diri pada seorang individu yaitu sebagai berikut:

##### **a. Pengalaman**

Menurut bandura pengalaman menguasai sesuatu adalah faktor yang paling mempengaruhi efikasi diri pada diri seseorang, keberhasilan akan mampu meningkatkan ekspektasi tentang kemampuan, sedangkan kegagalan cenderung menurunkan hal tersebut. Pernyataan tersebut memberikan enam dampak, sebagai berikut:

- 1) Keberhasilan akan mampu meningkatkan efikasi diri secara proposional dengan kesulitan dari tugas.
- 2) Tugas yang mampu di selesaikan oleh diri sendiri dari pada diselesaikan dengan bantuan orang lain
- 3) Kegagalan dapat menurunkan efikasi diri ketika seseorang merasa sudah memberikan usaha yang terbaik.
- 4) Kegagalan yang terjadi ketika tekanan emosi yang tinggi tidak terlalu berpengaruh dari pada kegagalan setelah memperoleh pengalaman.
- 5) Kegagalan sebelum memperoleh pengalaman lebih berdampak pada efikasi diri dari pada kegagalan setelah memperoleh pengalaman
- 6) Kegagalan akan berdampak sedikit pada efikasi diri seseorang terutama pada mereka yang memiliki ekspektasi kekuasaan yang tinggi.

### **b. Persuasi Sosial**

Dampak dari persuasi sosial terhadap meningkatnya atau menurunnya efikasi diri cukup terbatas, dan harus pada kondisi yang tepat. Kondisi tersebut adalah bahwa seseorang haruslah mempercayai pihak yang melakukan persuasi karena kata-kata dari pihak yang terpercaya lebih efektif daripada kata-kata dari pihak yang tidak terpercaya. Persuasi sosial paling efektif ketika dikombinasikan dengan performa yang sukses. Persuasimampu meyakinkan seseorang untuk berusaha jika performa yang dilakukan terbukti sukses.

## **5. Fungsi Efikasi diri**

Menurut Bandura pada dasarnya efikasi diri memiliki empat fungsi yang mempengaruhi individu, yaitu:

### **a. Fungsi Kognitif**

Bandura menyebutkan bahwa pengaruh dari efikasi diri pada kognitif seseorang sangat bervariasi. Proses kognitif merupakan proses berfikir, didalamnya termasuk pemerolehan, pengorganisasian, dan penggunaan informasi. Individu yang memiliki efikasi yang tinggi lebih senang membayangkan kesuksesan, sebaliknya individu yang memiliki efikasi rendah lebih banyak membayangkan kegagalan dan hal yang dapat tercapainya kesuksesan.

### **b. Fungsi Motivasi**

Efikasi diri berperan penting dalam mengatur motivasi diri. Kebanyakan motivasi manusia dibangkitkan melalui kognitif. Individu memberikan motivasi bagi diri mereka sendiri dan mengarahkan tindakan melalui pemikiran sebelumnya. Kepercayaan akan kemampuan diri dapat mempengaruhi motivasi

dalam beberapa hal, yakni menentukan tujuan yang telah ditentukan, seberapa besar usaha yang dilakukan, seberapa tahan mereka menghadapi kesulitan-kesulitan dan ketahanan mereka menghadapi kegagalan.

### **c. Fungsi Afeksi**

Proses afeksi merupakan proses pengaturan kondisi emosi dan reaksi emosional. Efikasi diri akan mempunyai kemampuan *coping* individu dalam mengatasi besarnya stres dan depresi yang individu alami pada situasi yang sulit dan menekan dan juga akan mempengaruhi tingkat motivasi individu tersebut.

### **d. Fungsi Selektif**

Fungsi Selektif akan mempengaruhi pemilihan aktivitas atau tujuan yang akan diambil oleh individu. Individu menghindari aktivitas dari situasi yang mereka percaya telah melampaui batas kemampuan dalam dirinya, namun individu tersebut telah siap melakukan aktivitas yang menantang dan memilih situasi yang dinilai mampu diatasi.<sup>41</sup>

## **6. Bimbingan kelompok**

### **a. Pengertian Bimbingan Kelompok**

Prayitno dalam Sigit Dewi Sucipto mengemukakan bahwa Bimbingan kelompok adalah Suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Artinya, semua peserta dalam kegiatan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran, dan lain-lain sebagainya; apa yang dibicarakan itu semuanya

---

<sup>41</sup>Alfeus Manuntung, 2018. *Terapi Perilaku Kognitif*. Malang. Wineka Media. h. 61-65

bermanfaat untuk diri peserta yang bersangkutan sendiri dan untuk peserta lainnya.<sup>42</sup>

Merujuk pendapat dari Dewa Ketut Sukardi layanan bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari konselor atau pembimbing) untuk membahas topik tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman, atau untuk pengembangan dirinya baik secara individu atau kelompok serta dapat mengambil keputusan yang sesuai bagi dirinya<sup>43</sup>

Menurut Prayitno pengertian bimbingan kelompok. Bimbingan adalah suatu 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.<sup>44</sup> Menurut Rosmalia Bimbingan kelompok adalah layanan untuk membantu klien atau siswa dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karier dan pengambilan keputusan serta melakukan kegiatan tertentu melalui dinamika kelompok<sup>45</sup>

---

<sup>42</sup>Sigit Dewi Sucipto, Harlina.2020.*Pengembangan model bimbingan kelompok berbasis nilai karakter nilai karakter tokoh kesultanan Palembang darusalam*. Palembang. Benih media publishing. h.9

<sup>43</sup> Dewa Ketut Sukardi, *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 60.

<sup>44</sup> Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2009). h .99

<sup>45</sup> Rosmalia, “Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi dalam Meningkatkan Rasa Percaya Peserta Didik Kelas VII d i S D N 2 Lampung Selatan”, Skripsi, (Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2016 ). h 11

Peneliti menyimpulkan bimbingan kelompok adalah layanan yang diberikan kepada sejumlah individu (siswa) dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk membahas topik tertentu baik mengenai pekerjaan atau karir, pribadi, maupun sosial yang bertujuan untuk mencegah timbulnya permasalahan pada diri siswa, serta membantu siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya yang bermuara pada terentaskannya permasalahan serta pengambilan keputusan secara tepat.

#### **b. Tujuan bimbingan kelompok**

Tujuan bimbingan kelompok adalah untuk mengembangkan potensi secara bersama-sama sehingga siswa dapat mengatasi permasalahan yang dibahas dalam kelompok. Beberapa manfaat bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar hal-hal yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi maupun sosial.
- 2) Memberikan layanan-layanan penyembuhan atau pengentasan melalui kegiatan kelompok.
- 3) Lebih efektif dan ekonomis dilaksanakan secara kelompok dari pada dilaksanakan secara individual.

Rochman Natawidjaja menyatakan tujuan bimbingan kelompok adalah memberikan informasi seluas-luasnya kepada siswa supaya dapat membuat

rencana yang tepat serta membuat keputusan yang memadai mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masa depannya<sup>46</sup>

Bennet menyatakan dalam Rochman Natawidjaja, bahwa tujuan bimbingan kelompok adalah: Memberikan kesempatan-kesempatan pada siswa mengenai hal penting yang berguna bagi pengarahannya berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial. Memberikan layanan-layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok. Bimbingan secara kelompok lebih ekonomis dari kegiatan bimbingan individual. Untuk melaksanakan layanan konseling individu secara lebih efektif dengan mempelajari masalah-masalah umum dialami oleh individu dan menghilangkan hambatan emosional melalui kegiatan kelompok maka pemahaman terhadap masalah individu menjadi lebih mudah<sup>47</sup>.

Hallen menjelaskan tujuan bimbingan kelompok sebagai langkah bersama menangani permasalahan yang dibahas dalam dinamika kelompok, sehingga menumbuhkan hubungan baik antar anggota kelompok, kemampuan berkomunikasi antar individu, pemahaman situasi dan kondisi lingkungan, mengembangkan tindakan nyata untuk mencapai hal-hal yang diinginkan dalam dinamika kelompok<sup>48</sup>.

Dapat disimpulkan bimbingan kelompok merupakan suatu layanan yang bertujuan untuk membentuk pribadi individu yang dapat hidup secara mandiri,

---

<sup>46</sup> Rochman Natawidjaja, *Dasar-Dasar Konseling Tinjauan Teori dan Praktik*, (Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, 2010), h. 45

<sup>47</sup> Rochman Natawidjaja,..... h. 45.

<sup>48</sup> A, Hallen, *Bimbingan dan Konseling Edisi Revisi*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), h.73

kreatif, produktif, dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya secara optimal.

### **c. Manfaat Bimbingan Kelompok**

Elida P dalam Namora Lumonggo Lubis menjelaskan beberapa manfaat yang bisa didapatkan oleh anggota kelompok melalui layanan bimbingan kelompok dan konseling kelompok antara lain adalah:

- 1) memperoleh pemahaman tentang diri sendiri dan perkembangan identitas diri yang sifatnya unik;
- 2) meningkatkan penerimaan diri sendiri, kepercayaan diri, dan penghargaan terhadap diri sendiri agar tercapai pemahaman baru tentang diri sendiri dan lingkungan sekitar;
- 3) memiliki kesensitifan yang tinggi terhadap kebutuhan dan perasaan orang lain;
- 4) memahami kebutuhan dan permasalahan yang dirasakan secara bersama oleh anggota kelompok yang dikembangkan menjadi perasaan yang bersifat universal;
- 5) memahami nilai-nilai yang berlaku dan hidup dengan tuntutan nilai-nilai tersebut, dan;
- 6) mampu menentukan satu pilihan yang tepat dan dilakukan dengan cara yang arif bijaksana. Berdasarkan uraian sebelumnya, maka sesungguhnya sangat banyak manfaat yang dapat dipetik berdasarkan tujuan pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan kelompok dan/atau konseling kelompok. Apabila para anggota kelompok mendapatkan

semua manfaat tersebut dapat dipastikan tujuan pelayanan bimbingan dan konseling telah tercapai dengan maksimal. Peran konselor/pemimpin kelompok disini sangatlah vital dalam membawa kegiatan kelompok<sup>49</sup>.

#### **d. Kelebihan Bimbingan Kelompok**

Menurut Romlah ada beberapa kelebihan yang dapat dicapai anggota kelompok dalam melaksanakan bimbingan dan konseling kelompok, antara lain:

- 1) Sebagai wahana untuk menolong orang merubah sikap, keyakinan, perasaan anggota kelompok tentang diri mereka sendiri dan orang lain, serta tingkah laku secara keseluruhan;
- 2) Anggota kelompok dapat belajar gaya mereka dalam berhubungan dengan orang lain dan belajar keterampilan dalam membina keakraban yang efektif dengan orang lain;
- 3) Anggota kelompok dapat mendiskusikan persepsi atau pendapat mereka satu sama lain dan mau menerima masukan-masukan yang berharga tentang bagaimana yang seharusnya mereka diterima dalam kelompok;
- 4) Anggota kelompok dimungkinkan bertualang ke dalam dunia keseharian para anggota kelompok dengan berbagai cara, khususnya jika mereka berbeda minat, umur, perhatian, latar belakang, status sosial-ekonomi, dan tipe masalah;

---

<sup>49</sup>Namora Lumonggo Lubis , *Konseling Kelompok*. Jakarta.PT Kencana. h. 37

- 5) Anggota kelompok memperoleh masukan tentang dirinya sendiri sehingga memahami diri sendiri dari sudut pandangan orang lain. Hal itu disebabkan konseling kelompok memiliki kelebihan yang sangat hebat yaitu memberikan masukan yang kaya untuk anggota kelompok, sehingga individu dapat melihat diri mereka sendiri melalui pandangan banyak orang;
- 6) Anggota kelompok memperoleh pemahaman dan sokongan dari anggota kelompok untuk menjelajahi permasalahan yang dimunculkannya dalam kelompok.<sup>50</sup>

### **C. Langkah-langkah penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok**

Berikut langkah-langkah penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok disekolah, sebagai berikut:

1. Peneliti memperkenalkan diri kemudian, menjelaskan maksud dan tujuan peneliti.
2. Pemberian pos-tes yang didampingi oleh guru di kelas, kemudian dari hasil tersebut terdapat beberapa siswa yang termasuk kategori efikasi terendah,
3. kemudian siswa yang termasuk kategori efikasi terendah, dipanggil untuk dilakukannya *treatment*,
4. Setelah siswa di panggil peneliti menerapkan bimbingan kelompok, sesuai rpl kemudian dalam bimbingan kelompok tersebut peneliti akan

---

<sup>50</sup> Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*, (Surabaya: Universitas Negeri Malang, 2006), h. 54

memberikan sekilas penjelasan mengenai apa itu efikasi diri, setelah itu siswa diajak untuk bermain permainan monopoli

5. Sebelum permainan monopoli dimainkan peneliti membagikan kertas yang berisi cara bermain atau langkah-langkah permainan monopoli lalu peneliti menjelaskannya,
6. Sesudah penerapan permainan monopoli selama 3 kali pertemuan kemudian peneliti memberikan pre-tes untuk mengukur perkembangan efikasi diri siswa.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode dan Pendekatan Penelitian**

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan suatu metode yang relevan dengan tujuan yang ingin di capai. Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif.

Pendekatan Penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif melalui pendekatan eksperimen, Menurut Alfeus Manuntung dalam Farida Nurdyahida penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti,<sup>51</sup> Sugiono menjelaskan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filosofi positif yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian analisis dan bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>52</sup>

Sugiono mengartikan Penelitian eksperimen sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam

---

<sup>51</sup>Farida Nurdyahidah penelitian eksperimen

<sup>52</sup>Sugiono, Metodologi Penelitian, (Bandung Alfabeta, 2020),h.11

kondisi yang terkendalikan.<sup>53</sup> Dalam penelitian terdapat dua kali pengukuran yaitu pre-test sebelum diberikan perlakuan dan post-test setelah diberikan perlakuan.

Tujuannya agar hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Tujuannya agar hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

Design penelitian yang digunakan adalah one group pre test-post test design, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Pre-experimental design ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Rancangan one group pretest and posttest design ini, dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok control atau pembandingan.

Sebagaimana pada penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah one group pre test-post test design, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja dimana kelas yang dipilih langsung sesuai rekomendasi guru bimbingan konseling. Desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel 3. 1:

**Tabel 3. 1**

**Desain Penelitian Kelompok Tes awal dan Tes Akhir**

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
----------------	---	----------------

(Sumber:Arikunto,2010:124)

---

<sup>53</sup>Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D(Bandung: Afabeta, 2017), h. 14.

- O1 :Nilai pre-test (sebelum diberikan perlakuan)
- O2 :Nilai post-tes (Sesudah diberikan perlakuan)
- X :Treatment (Pemberian perlakuan dengan menggunakann layanan bimbingan kelompok)

Langkah-langkah dalam rancangan penelitian adalah:

#### 1. Pengukuran Variabel

Bentuk pengukuran variabel (*pretest*) yang diberikan skala (angket). Tujuan pretest dilakukan untuk mengetahui tingkat efikasi diri siswa sebelum diberikan treatment (penggunaan permainan monopoli).

#### 2. Pemberian Treatment

Peneliti memberikan Treatment dengan melakukan bimbingan kelompok menggunakan media permainan monopoli efikasi diri. Pemberian Treatment dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dalam seminggu. Hal ini menimbang apabila pemberian Treatment dilakukan dalam jangka waktu terlalu lama, dikhawatirkan akan timbulnya rasa malas dan adanya kesibukan siswa di sekolah. Untuk masing-masing pertemuan dalam pemberian Treatment membutuhkan waktu +/-45 menit.

##### a. Tahap Pertama, *Treatment I*

Treatment I dilakukan pada tanggal 8 Juni 2023. Pada tahap ini, peneliti menjelaskan pengertian layann bimbingan kelompok, media monopoli efikasi diri, pengertian efikasi diri siswa, pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui tiga tahap yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, tahap pengakhiran.

1) Tahap awal

Pada tahap ini dilakukan kegiatan pembuka, memberi salam, membaca doa, perkenalan diri peneliti dan siswa, pemberian motivasi, setelah proses pembuka selesai baru tahap selanjutnya dilakukan.

2) Tahap pertengahan

Pada tahap pertengahan ini, peneliti dan siswa, peneliti menyampaikan prosedur dalam bermain media monopoli efikasi diri (mokasi).

3) Tahap Inti

Pada tahap ini peneliti menjelaskan tujuan bermain permainan monopoli efikasi diri kepada siswa. Setelah menjelaskan tujuannya, siswa bermain permainan monopoli dengan didampingi peneliti.

4) Tahap Penutup

Pada tahap ini. Peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan tentang materi yang telah disampaikan, Peneliti memberikan dorongan dan penguatan, kemudian Merencanakan kegiatan selanjutnya.

b. Tahap Kedua, *Treatment II*

Treatment II dilakukan pada tanggal 10 Juni 2023. Pada tahap treatment ke II hampir sama dengan treatment I akan tetapi pada treatment ke II tidak lagi dijelaskan hal-hal yang mendasar dan pada treatment ini membahas materi tentang Faktor Penyebab Rendahnya Efikasi Diri Siswa. Pada awal tahap kegiatan sebelum memulai treatment ke II peneliti akan menanyakan kembali berkaitan dengan

materi pada saat treatment I. Setelah pemberian treatment peneliti akan mengevaluasi setiap kegiatan.

1) Tahap awal

Pada tahap ini dilakukan kegiatan pembuka, memberi salam, membaca doa, pemberian motivasi, peneliti meminta siswa untuk mengulang kembali materi *trialmen I*, setelah proses pembuka selesai baru tahap selanjutnya dilakukan.

2) Tahap Inti

Pada tahap ini peneliti menerapkan permainan monopoli dan kemudian menjelaskan materi tentang Faktor Penyebab Rendahnya Efikasi Diri Siswa, memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum paham.

3) Tahap Penutup

Pada tahap ini. Peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan tentang materi yang telah disampaikan, Peneliti memberikan dorongan dan penguatan, kemudian Merencanakan kegiatan selanjutnya. Setelah semua proses selesai peneliti mengevaluasi kegiatan.

c. Tahapan Ketiga, *Treatment III*

*Treatment III* dilakukan pada tanggal 12 Juni 2023. Pada tahap *treatment* ketiga sama dengan *treatment II*, pada *treatment* ini materi yang dibahas adalah cara meningkatkan efikasi diri siswa. Setelah pemberian treatment peneliti akan mengevaluasi setiap kegiatan.

### 1) Tahap awal

Pada tahap ini dilakukan kegiatan pembuka, memberi salam, membaca doa, pemberian motivasi, peneliti meminta siswa untuk mengulang kembali materi *trialmen II*, setelah proses pembuka selesai baru tahap selanjutnya dilakukan.

### 2) Tahap Inti

Pada tahap ini menerapkan permainan monopoli dan kemudian peneliti menjelaskan materi yang dibahas pada hari tersebut, yaitu tentang Faktor Penyebab Rendahnya Efikasi Diri Siswa, memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum paham.

### 3) Tahap Penutup

Pada tahap ini. Peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan tentang materi yang telah disampaikan, Peneliti memberikan dorongan dan penguatan.

## 3. Post-Test

Pemberian post-test dilakukan untuk mengetahui tingkat efikasi diri siswa setelah di berikan Treatment berupa media permainan monopoli efikasi diri. Post-test diberikan kepada siswa yang telah diberikan treatment berupa media permainan monopoli efikasi diri

## B. Objek dan Subjek Penelitian

Objek adalah keseluruhan gejala yang ada di sekitar kehidupan manusia. Apabila dilihat dari sumbernya, objek dalam penelitian ini adalah siswa. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>54</sup> Populasi penelitian diambil dari sekolah SMP Negeri 6 Banda Aceh yaitu siswa kelas VII.6 berjumlah 32 siswa terdiri dari 14 laki-laki dan 18 perempuan, berikut data siswa kelas VII dapat dilihat pada tabel 3.2 :

**Tabel 3.2**  
**Data Jumlah Siswa Kelas VII**

NO	KELAS	LAKI – LAKI	PEREMPUAN
1	VII. 1	14	18
2	VII. 2	15	17
3	VII. 3	14	18
4	VII. 4	14	17
5	VII. 5	15	16
6	VII. 6	14	18
7	VII. 7	16	16
8	VII. 8	14	18
116		138	
Total Jumlah Siswa: 254 siswa			

Dalam pengambilan sampel penelitian, Peneliti memilih kelas VII.6 dikarena Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di SMPN 6 Banda Aceh, terdapat beberapa siswa yang memiliki efikasi

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*. ,h.117.

diri yang rendah sehingga guru bimbingan konseling merekomendasikan kelas VII. 6 untuk dijadikan sampel penelitian.

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki populasi tersebut.<sup>55</sup> Sugiono menegaskan bahwa terdapat perbedaan antara “populasi dan sampel” dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian kuantitatif, populasi diartikan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.<sup>56</sup>

### C. Teknik Pemilihan Subjek

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII.6 yang berjumlah 6 siswa. Pemilihan Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan cara penarikan sampel yang dilakukan untuk memilih subjek berdasarkan kriteria yang ditetapkan peneliti . Hamid menjelaskan *purposive sampling* adalah teknik penarikan sampel yang dilakukan untuk tujuan tertentu saja.<sup>57</sup> Sampel tersebut di ambil berdasarkan ciri-ciri yang menunjukkan siswa yang efikasi diri rendah. Berdasarkan pre-tes juga menunjukkan siswa tersebut memiliki efikasi diri yang rendah Sehingga peneliti menerapkan permainan monopoli sebagai media untuk meningkatkan efikasi diri siswa.

---

<sup>55</sup>Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D(Bandung Alfabeta,2018), hal.108

<sup>56</sup>Sugiono, *metode penelitian pendidikan* , hal,11

<sup>57</sup>Hamid darmadi ,*Metode penelitian pendidikan dan sosial*,(Bandung Alfabeta,2014)hal.65

## D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu proses pengumpulan data primer dan sekunder. Pengumpulan data merupakan langkah yang dilakukan untuk mengolah data yang dikumpulkan untuk memecahkan masalah yang sedang diteliti.

Dalam penelitian ini digunakan dua teknik dalam pengumpulan data, yaitu Observasi dan tes berupa angket skala likert.

### 1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan sengaja, melalui observasi dan pencatatan terhadap gejala-gejala yang diselidiki.<sup>58</sup> Peneliti menggunakan teknik observasi dengan jenis *nonpartisipant observation*. Jenis observasi *nonpartisipant observation* adalah observasi yang menjadikan peneliti berperan sebagai penontion dan pengamat, contohnya pada saat siswa bermain monopoli peneliti tidak mengambil bagian langsung dalam situasi.

### 2. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan ataupun pernyataan yang akan diberikan kepada responden untuk dijawab.<sup>59</sup> Angket dalam penelitian ini berfungsi untuk mengumpulkan data tentang efikasi diri siswa.

---

<sup>58</sup> Gantina Komala sari, Eka Wahyuni, dkk, *Asesmen Teknik Nontes dalam Perspektif BK Komprehensif*, (Jakarta:Indeks, 2011), Hal. 112

<sup>59</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), Hal.142

## **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data adalah proses yang sistematis untuk mencari dan menyusun data yang didapat dari angket, dokumentasi, wawancara dan lain sebagainya, Instrumen dalam penelitian dapat membantu peneliti dalam mendapatkan data menggunakan alat yang dipilih.

### **1. Penyusunan Instrumen**

Penelitian ini menggunakan angket yang berbentuk skala likert untuk mengumpulkan data tentang efikasi diri siswa dalam aspek efikasi diri siswa. Butir pernyataan dalam instrumen merupakan gambaran tentang efikasi diri diri siswa dengan aspek efikasi diri siswa. Skala likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu. Butir-butir pernyataan pada penelitian ini menggambarkan tentang efikasi diri siswa.

### **2. Kisi-kisi Instrumen**

Kisi-kisi instrumen untuk menggambarkan tentang efikasi diri siswa dikembangkan berdasarkan variabel penelitian. Kisi-kisi instrumen disajikan pada tabel 3.3

Tabel 3.3

## KISI-KISI EFIKASI DIRI SISWA

Aspek	Sub Aspek	Indikator	No item		Jumlah
			+	-	
Efikasi Diri (Bandura)	Level/Magnitude (Tingkat Kesulitan)	1. Keyakinan dapat menyelesaikan tugas tertentu	2, 4, 7, 8	1, 3, 5, 6	8
		2. Keyakinan dapat memotivasi diri untuk melakukan tindakan yang diperhatikan untuk menyelesaikan tugas	9, 12, 13, 14, 17	10, 11, 15, 16	9
	Strength/Kekuatan	3. Yakin diri mampu bertahan berusaha dengan keras gigih dan tekun	19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	18, 26, 27, 28, 29, 30, 31	14
		4. Yakin bahwa diri mampu bertahan menghadapi hambatan dan kesulitan	38, 39, 40, 41, 42, 43, 44	32, 33, 34, 35, 36, 37	13

	Generality/ Umum	5. Yakindapat menyelesaikan permasalahan	45, 46, 47, 48	49, 50, 51, 52	8
		6. Keyakinan individu mampu menggunakan pengalaman hidup sebagai suatu langkah	53, 54	55, 56	4
Jumlah			56		

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa dari ketiga aspek efikasi diri siswa terdapat 56 item pernyataan yang terdiri dari 45 *favorable* dan 11 *unfavorable*. Adapun pemberian Angket dalam penelitian ini terdiri dari empat (4) pilihan /option, berikut tabel Skala likert pada tabel 3.4 berikut:

**Table 3.4**

**Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban**

Keterangan	Alternatif Jawaban	(+)	(-)
Sangat Sering	SS	4	1
Kadang-Kadang	KK	3	2
Sering	S	2	3
Tidak Pernah	TP	1	4

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, peneliti melakukan tahapan validitas instrumen terlebih dahulu, yaitu validasi konstruk yang dilakukan penimbangannya oleh 2 dosen ahli dasar dalam penyempurnaan kelayakan instrumen. Masukan dan pendapat dari dosen ahli dijadikan dasar dalam penyempurnaan alat pengumpulan data yang telah dibuat. Hasil

penimbangan menunjukkan terdapat 56 item yang dapat digunakan. Kemudian dilanjutkan dengan uji validitas dan realibilitas instrumen.

### 3. Uji Validitas Instrument

Pengujian validitas instrument dalam penelitian dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi product moment dengan rumus yang dikemukakan oleh pearon sebagai berikut:

**Tabel 3. 5**

#### **Rumus Uji Validitas Instrumen**

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

Keterangan :

$R_{xy}$  : koefisien kolerasi antara variabel x dan variabel y, dua variabel yang dikolerasikan ( $x = x - \bar{x}$  dan  $Y = y - \bar{y}$ )

$\sum x$  : jumlah masing-masing skor

$\sum y$  : jumlah skor seluruh item

$\sum xy$  : jumlah skor antara X dan Y

N : jumlah responden

Selanjutnya hasil dari perhitungan validasi dianalisis dengan menggunakan tabel koefisien korelasi jika r dihitung  $\geq r$  tabel (uji dua sisi dengan signifikansi 0,05) maka instrumen tersebut berkolerasi signifikansi terhadap skor total dan

dinyatakan valid. Sebaliknya, apabila  $r$  hitung  $\leq r$  tabel (uji dua sisi dengan signifikansi 0,05 ) maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.

Pengujian validitas dilakukan pada 56 item pernyataan dengan jumlah subjek 30 siswa. Dari 56 item diperoleh 45 item yang valid dan 11 item tidak valid. Hasil uji validitas butir item dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut ini

**Tabel 3.6**  
**Hasil Uji Validitas Butir Item**

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 41, 42, 46, 50, 52, 54, 55, 56,	45
Tidak valid	30, 35, 40, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 51, 53,	11

Lebih jelasnya hasil perhitungan validitas dengan menggunakan rumus *Product Moment* terjadi di tabel 3.

**Tabel 3.7**  
**Skor r tabel hasil uji validitas butir item**

No Pertanyaan	r – hitung	r – tabel	Status
1	0,442	0,361	Valid
2	0,389	0,361	Valid
3	0,387	0,361	Valid
4	0,420	0,361	Valid
5	0,420	0,361	Valid
6	0,451	0,361	Valid
7	0,469	0,361	Valid
8	0,459	0,361	Valid
9	0,507	0,361	Valid
10	0,558	0,361	Valid
11	0,554	0,361	Valid

12	0,553	0,361	Valid
13	0,555	0,361	Valid
14	0,508	0,361	Valid
15	0,507	0,361	Valid
16	0,525	0,361	Valid
17	0,549	0,361	Valid
18	0,549	0,361	Valid
19	0,572	0,361	Valid
20	0,587	0,361	Valid
21	0,587	0,361	Valid
22	0,587	0,361	Valid
23	0,645	0,361	Valid
24	0,676	0,361	Valid
25	0,676	0,361	Valid
26	0,682	0,361	Valid
27	0,682	0,361	Valid
28	0,648	0,361	Valid
29	0,757	0,361	Valid
30	0,300	0,361	Tidak valid
31	0,718	0,361	Valid
32	0,726	0,361	Valid
33	0,725	0,361	Valid
34	0,689	0,361	Valid
35	0,340	0,361	Tidak valid
36	0,573	0,361	Valid
37	0,595	0,361	Valid
38	0,478	0,361	Valid
39	0,482	0,361	Valid
40	0,354	0,361	Tidak valid
41	0,356	0,361	Valid
42	0,739	0,361	Valid
43	0,350	0,361	Tidak Valid
44	0,271	0,361	Tidak valid
45	0,354	0,361	Tidak valid
46	0,788	0,361	Valid
47	0,308	0,361	Tidak valid
48	0,779	0,361	Tidak valid
49	0,333	0,361	Tidak valid
50	0,784	0,361	Valid
51	0,316	0,361	Tidak valid
52	0,790	0,361	Valid

53	0,308	0,361	Tidak valid
54	0,868	0,361	Valid
55	0,881	0,361	Valid
56	0,834	0,361	Valid

**Tabel 3.8**  
**Kisi-kisi Instrumen Efikasi Diri Sudah Valid**

Aspek	Sub Aspek	Indikator	No item		Juumlah
			+	-	
Efikasi Diri (Bandura)	Level/Megnitude (Tingkat Kesulitan)	1.Keyakinan dapat menyelesaikan tugas tertentu	2, 4, 7, 8	1, 3, 5, 6	8
		2.Keyakinan dapat memotivasi diri untuk melakukan tindakan yang diperhatikan untuk menyelesaikan tugas	9, 12, 13,1 4, 17	10,1 1, 15, 16	9
	Strenght/Kekuatan	3.Yakin diri mampubertahan berusaha denghan keras gigih dan tekun	19,2 0, 21,2 2, 23,2 4, 25	18,2 6, 27,2 8, 29, 31	13

		4. Yakin bahwa diri mampu bertahan menghadapi hambatan dan kesulitan	38,3 9, 41,4 2	32,3 3, 34,3 6, 37	9
	Generality/ Umum	5. Yakindapat menyelesaikan permasalahan	46	50, 52	3
		6. Keyakinan individu mampu menggunakan pengalaman hidup sebagai suatu langkah	54	55, 56	3
Jumlah			45		

Tabel 3.8 diatas merupakan rincian dari aitemyang telah di uji kevalidannya, dari 56 item terdapat 45 item dinyatakan valid.

#### 4. Reliabilitas Instrumen

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus alpha sebagai berikut;

**Tabel 3.9 Rumus Penguji Reliabilitas**

$$\alpha = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \sum \frac{\sigma_i^2}{\sigma^2} \right]$$

Keterangan:  $\alpha$  :koefisien reliabilitas instrument

$k$  :jumlah pertanyaan

$\sum \sigma_i^2$ :jumlah variabel butir pertanyaan yanh valid

$\sigma^2$  :Varian skor total

Pengujian realibilita juga dilakukan seperti halnya validitas, dimana hasil yang didapatkan dari responden dimasukkan ke tabel untuk menghitung varian dan menghitung koefisien alpha. Alpha yang memiliki standar nilai  $> 0,6$  artinya reliabilitasnya mencukupi. Tetapi apabila memiliki nilai  $> 0,7$  artinya seluruh item dinyatakan reliabel karena seluruh tes konsisten secara internal memiliki reliabilitas yang kuat. Namun jika  $r$  hitung  $\leq r$  tabel itu artinya instrumen dikatakan tidak reliabilitas.

**Tabel 3.10**

**Kategori Reliabilitas Instrumen**

<i>Cronbach Alpha</i>	<b>Reliabilitas</b>
0,800 – 1,00	Sangat Tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,200 – 0,400	Rendah
0,000 – 0,200	Sangat Rendah

Berdasarkan analisis reliabilitas, diketahui nilai Cronbach's Alpha, nilai  $>0,6$  artinya instrument penilaian dinyatakan reliabel. Output SPSS seri 20 uji reliabilitas instrument sebagai berikut:

**Tabel 3.11**

**Hasil Uji Reliabilitas Cronbach alpha**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.914	56

Sumber: SPSS Versi 20.

Berdasarkan pengolahan data, hasil perhitungan memperlihatkan dari 45 item pernyataan menunjukkan koefisien (konsistensi internal) instrumen efikasi

diri sebesar 0,914. Artinya, tingkat korelasi derajat keterandalan instrument dalam kategori sangat tinggi.

Setelah dilakukannya validitas dan reliabilitas, kemudian angket tersebut sudah dapat digunakan, setelah penelitian, data responden atau sumber data lainnya sudah terkumpul, data yang diperoleh dari instrument penelitian akan diolah dan dianalisis dengan maksud agar hasil dapat menjawab tujuan penelitian, Teknik analisis yang dilakukan penelitian ini menggunakan teknik analisis dan statistik inferensial bertujuan untuk menganalisis data kuantitatif berupa tingkat efikasi diri siswa dengan menggunakan uji-T melalui statistik yaitu spss 20. Langkah-langkah yang ditempuh dalam menggunakan statistik pengolahan data yaitu:

### **5. Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk menentukan analisis data berdistribusi normal atau tidak.<sup>60</sup> Pengujian normalitas data menggunakan SPSS versi 20 dengan uji statistik *Shapiro Wilk* dengan taraf 5%. Dasar pengambilan kesimpulan pada uji normalitas bahwa apabila signifikansi  $\geq 0,05$  maka distribusi data yang dinyatakan normal, dan apabila signifikansi  $\leq 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal.

---

<sup>60</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Hal. 241

## 6. Uji-T

Skor uji t penelitian menggunakan program SPSS versi 20 dengan menggunakan teknik *paired-sample T-Test*. Uji-t bertujuan mengkaji efektifitas dari *treatment* dalam meningkatkan efikasi diri siswa dengan cara membandingkan antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.<sup>61</sup>

**Tabel 3.12**  
**Rumus Uji-T**

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\left\{n \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}\right\} \sum Y^2}}$$

Keterangan :

D : Different / selisih kelompok *posttest* – *pretest*

N : Jumlah subjek<sup>62</sup>

Penentuan hipotesis diterima apabila nilai  $t_{hitung}$  lebih besar nilai  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) dan signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $<0,05$ ) :

1. Apabila nilai signifikan  $t < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen.
2. Apabila nilai signifikan  $t > 0,05$ , maka  $H_a$  diterima, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen.

## 7. Uji N-Gain

Uji N-Gain suatu nilai *pretest* dan *posttes*. Untuk mengetahui besarnya peningkatan efikasi diri siswa setelah diberikan media monopoli.

<sup>61</sup> Furqon, *Statistika Terapan Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009. Hal. 198

<sup>62</sup> Sugiono, *Metode Penelitian....* Hal.179

Digunakan rumus rata-rata gain ternormalisasi. Besarnya peningkatan sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (*normalized gain*).



## **BAB IV**

### **DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN DATA PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Pada tahap ini, terdapat empat aspek data yang akan dideskripsikan yaitu (1) Gambaran Umum Lokasi Penelitian, (2) Deskripsi tingkat efikasi diri siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

###### **a. Identitas Sekolah**

Penelitian ini dilakukan pada SMP Negeri 6 Banda Aceh merupakan salah satu Sekolah yang berlokasi di jalan Tgk Lam U No.1 Kota Baru, Kecamatan Kuta Alam, Kota Banda Aceh, dengan lokasi geografis lintang 5 bujur 95, kode pos 23125. SMP Negeri 6 Banda Aceh ini pertama kali dibangun pada tanggal 02 Februari 1978 dengan luas tanah 10,495 (m<sup>2</sup>) yang merupakan salah satu satuan pendidikan yang sudah terakreditasi A. Dalam menjalankan kegiatannya, SMP Negeri 6 Banda Aceh ini berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah ini dibangun di pinggiran pemukiman penduduk desa sehingga suasana nya nyaman dan kondusif untuk belajar, Jarak sekolah dengan jalan raya tidak terlalu dekat sehingga udaranya bersih. SMP Negeri 6 Banda Aceh adalah sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 (K-13) dengan waktu belajar dimulai dari pukul 08:00 WIB sampai selesai.

#### b. Data Sarana dan Prasarana Sekolah

Sarana prasarana di sekolah ini cukup baik. Gedung sekolah layak digunakan dan mencukupi semua aktivitas pembelajaran. Sekolah ini memiliki 24 ruang kelas, satu ruang kepala sekolah, satu ruang wakil kepala sekolah, satu ruang guru, satu ruang administrasi, satu ruang bimbingan konseling, satu ruang perpustakaan, satu ruang laboratorium IPA, satu ruang laboratorium bahasa, satu ruang laboratorium computer, satu ruang pengajaran, satu ruang osis, satu ruang keterampilan, satu ruang aula, satu mushalla dan enam kantin. Kursi dan meja yang digunakan di setiap ruangan dalam kondisi layak pakai. Sekolah ini juga memiliki lapangan bola voly, lapangan lompat jauh dan lapangan bulu tangkis.

#### c. Data Guru dan Tenaga Pendidik

Berikut ini rincian guru SMP Negeri 6 Banda Aceh, dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Data Pengajar SMP Negeri 6 Banda Aceh**

No	Keterangan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Guru Tetap	5	40	45
2	Guru Honorer/GTT	1	1	2
3	Guru Sertifikasi	2	30	32
4	Guru Non Sertifikasi	3	10	13
5	Pegawai TU Tetap	-	2	2
6	Pegawai Honorer/GTT	-	1	1
7	Pegawai Kontrak/PTT	-	4	4

( Sumber: *Arsip Tata Usaha SMP Negeri 6 Banda Aceh Tahun Ajaran 2022* )

Sekolah ini memiliki seorang kepala sekolah yang bernama Syarifah Nargis, S.Ag dan seorang pesuruh tetap. Sekolah ini termasuk mempunyai tenaga

pengajar yang banyak khususnya guru kelas. Jumlah guru yang banyak memudahkan dalam proses pembelajaran di sekolah ini.

d. Data Siswa

Berikut ini merupakan rincian siswa di sekolah SMP Negeri 6 Banda Aceh pada tabel 4.2 sebagai berikut :

**Tabel 4.2 Data Siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh**

Ket	Kelas	JumlahSiswa		
		Lk	Pr	Total
VII	VII.1	14	18	32
	VII.2	16	16	32
	VII.3	14	18	32
	VII.4	14	18	32
	VII.5	16	16	32
	VII.6	14	18	32
	VII.7	16	16	32
	VII.8	15	17	32
			119	137
VIII	VIII.1	18	14	32
	VIII.2	16	16	32
	VIII.3	17	15	32
	VIII.4	19	13	32
	VIII.5	17	15	32
	VIII.6	18	14	32
	VIII.7	11	21	32
	VIII.8	10	21	31
			126	129
IX	IX.1	13	19	32
	IX.2	14	18	32
	IX.3	16	16	32
	IX.4	15	17	32
	IX.5	16	16	32
	IX.6	16	16	32
	IX.7	14	18	32
	IX.8	15	17	32
			119	137
	<b>Jumlah</b>	<b>364</b>	<b>403</b>	<b>767</b>

( Sumber: ArsipTata Usaha SMP Negeri 6 Banda Aceh Tahun Ajaran 2022)

Tabel 4.2 menunjukkan data siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh berdasarkan kelas menunjukkan siswa kelas VII jumlahnya 256, siswa kelas VIII jumlahnya 255 dan siswa kelas IX jumlahnya 256. Jumlah keseluruhan siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh yaitu sebanyak 767 siswa.

## 2. Deskripsi kondisi efikasi diri siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh sebelum diberikan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok

### a. Penyebaran Angket (*Pre-test*)

Dari hasil penyebaran angket, maka didapati hasil tingkat efikasi diri siswa sebelum melakukan treatment menggunakan permainan monopoli, dari 30 siswa SMPN egeri 6 Banda Aceh di kelas VII 6 terdapat 6 siswa yang memiliki skor tingkat efikasi diri yang rendah, 19 siswa yang memiliki efikasi diri sedang, 5 siswa yang memiliki efikasi diri tinggi. Skor *pretest* siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.3**  
**Jumlah siswa yang menjadi sampel kelas VII.6**  
**SMP Negeri 6 Banda Aceh**

No	Nama	<i>Pretest</i>
1	HJ	53,3
2	UZ	59,4
3	DS	56,7
4	IM	48,3
5	QA	58,3
6	MR	59,4

Tabel 4.3 menunjukkan siswa dengan skor terendah dan menjadi sampel penelitian akan diberikan *treatment* berupa permainan monopoli. HJ memperoleh hasil 53,3. UZ memperoleh hasil 59,4. DS memperoleh hasil 56,7. IM memperoleh hasil 48,3. QA memperoleh hasil 58,3. MR memperoleh hasil 59,4.

**Tabel 4.4**  
**Kategori Efikasi Diri Siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh**

Skor Nilai	Keterangan
$X < 108$	Rendah
$108 \leq X < 136$	Sedang
$X \geq 136$	Tinggi

Berdasarkan pengelompokan di atas dapat dilihat bahwa setiap kategori memiliki batas nilainya masing-masing, batas nilai  $<108$  berada pada kategori rendah, bahwa jika berada pada batasan nilai tersebut siswa mempunyai tingkat efikasi diri rendah. Untuk batas nilai 108-136 berada dalam kategori sedang, siswa yang berada pada batasan nilai tersebut maka siswa mempunyai tingkat konsentrasi sedang. Sedangkan batas nilai  $>136$  berada pada kategori yang tinggi, jika berada pada batasan nilai tersebut siswa mempunyai tingkat efikasi diri tinggi.

Untuk melihat persentase kategori efikasi diri siswa maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

**Tabel 4.5****Rumus Persentase**

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Besaran Persentase

F : Frekuensi jawaban

N : Jumlah total responden<sup>63</sup>

Berdasarkan rumus diatas, maka konsentrasi belajar siswa dapat dikelompokkan berdasarkan kategori yang sesuai dengan persentase masing-masing. Adapun pengelompokan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.6

**Tabel 4.6****Persentase Efikasi Diri**

No	Kategori	F	Persentase
1	Rendah	6	20%
2	Sedang	19	63%
3	Tinggi	5	17%
	Total	30	100%

### **3. Deskripsi kondisi efikasi diri siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh sesudah diberikan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok**

Setelah dilakukan treatment sebanyak 3 kali, maka efikasi diri siswa yang memiliki skor rendah mengalami peningkatan hingga kategori tinggi. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 4.7, sebagai berikut :

<sup>63</sup> Arikunto, S.(2021).*Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* Edisi 3. Bumi Aksara. Hal. 35

**Tabel 4.7**  
**Hasil Skor *Pre-test* dan *post-test***

Responden	<i>Pre-tes</i>	<i>Post-tes</i>
HJ	53,3	80,5
UZ	59,4	86,4
DS	56,7	82,1
IM	48,3	87,3
QA	58,3	81,8
MR	59,4	83,6

Peneliti juga menggunakan uji paired sample tes. menunjukkan bahwa rata-rata pre-test sebesar 100,67, sedangkan rata-rata post-tes sebesar 136,00. Artinya rata-rata pos-test lebih besar dari pada rata-rata pre-tes, dapat dikatakan terjadi peningkatan efikasi diri siswa setelah penerapan permainan monopoli efikasi diri siswa. Berikut metabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab Rumusan masalah dan untuk menganalisis data maka digunakan uji T. Untuk lebih jelas hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

**Tabel 4.8**  
**Hasil Perhitungan Rata-rata *Pre-test* dan *post-test* Efikasi Diri Siswa**

*Paired Samples Statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre-tes	100,67	6	7,866	3,211
	pos-tes	136,00	6	7,694	3,141

**Tabel 4.9**  
**Data Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre	,234	6	,200*	,850	6	,156
Pos	,242	6	,200*	,849	6	,156

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.9 diperoleh nilai uji normalitas Shapiro Wilk data efikasi diri siswa adalah *pretest* 0,156 dan *posttes* 0,156 yaitu lebih besar dari ( $\text{sig} > 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan data efikasi diri siswa dengan permainan monopoli berdistribusi normal.

Dari *paired samples test* menunjukkan perolehan dari thitung sebesar -44,014 dengan derajat kebebasan ( $\text{df}$ )  $n-1 = 6-1 = 5$ , maka diperoleh nilai  $t$  tabel sebesar 2.051.<sup>64</sup> Hasil dari *paire samples test* maka dapat dibandingkan :  $t_{\text{tabel}} > t_{\text{hitung}}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan efikas diri siwa SMP Negeri 6 Banda Aceh. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut:

<sup>64</sup> Sofyan Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, 2013).Hal. 202

**Tabel 4.10 Paired Samples Test**

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre-tes - pos- tes	-35,333	1,966	,803	-37,397	-33,270	-44,014	5	,000

Kemudian uji n-gain untuk melihat selisih antara nilai *pre-tes* dan *post-tes* untuk mengetahui besarnya peningkatan efikasi diri siswa setelah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan monopoli efikasi diri. Digunakan rumus rata-rata gain ternormalisasi. N-gain (*normalized gain*) digunakan untuk mengetahui peningkatan efikasi diri siswa antar sebelum dan setelah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan monopoli efikasi diri.

Setelah dilakukan uji indeks gain dilakukan perhitungan nilai dari skor yang diperoleh siswa pada tes. Perhitungan nilai dari perolehan skor dilakukan dengan persamaan berikut :

**Tabel 4.11****Rumus Menghitung N-Gain Score**

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{skor potstes} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

**Tabel 4.12**  
**Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain**

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup efektif
>76	Efektif

Sumber : Hake, R.R,1999

**Tabel 4.13**  
**Pembagian Skor Gain**

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : Melzer dalam Syahfitri, 2008 : 33

Perubahan nilai antara pretest dan posttest diukur melalui indeks gain, indeks gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan efikasi diri siswa menggunakan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok. Data skor dari soal penguasaan dari siswa menggunakan permainan monopoli diperoleh dari instrument yang telah diuji cobakan sebelumnya kepada siswa. Penilaian efikasi diri siswa menggunakan permainan monopoli dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Peningkatan efikasi diri siswa melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan monopoli dapat dicari dengan menghitung indeks gain sebagai berikut:

**Tabel 4.14**  
**Nilai Rata-Rata khusus Uji Kuesioner *Pretest* dan *Posttest* untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa**

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain	N-Gain %
1	HJ	53,3	80,5	0,58	58,2
2	UZ	59,4	86,4	0,67	67

<b>3</b>	DS	56,7	82,1	0,59	58,7
<b>4</b>	IM	48,3	87,3	0,75	75,4
<b>5</b>	QA	58,3	81,8	0,56	56
<b>6</b>	MR	59,4	83,4	0,59	59,1
	Rata-Rata	55,9	83,6	0,6	62,4

Berdasarkan deskripsi datatabel 4.14 menunjukkan nilai rata-rata tes meningkat pada setiap siswa (responden). Kategori pembagian menurut skor N-Gain HJ 58,2 kategori sedang, UZ 67, kategori sedang. DS 58,7 kategori sedang IM 75,4 kategori sedang. QA 56 kategori sedang. MR 59,1 kategori sedang.

Persentase N-gain rata-rata keseluruhan pada pengguna permainan monopoli untuk meningkatkan efikasi diri siswa masing-masing dengan jumlah 6 siswa dapat dilihat pada tabel 4.15

**Tabel 4.15**

**Persentase N-Gain Rata-Rata Untuk Meningkatkan  
Konsentrasi Belajar Siswa**

<b>Variabel</b>	<b>Gain</b>	<b>N-Gain %</b>	<b>Kategori</b>
Efikasi Diri	0,6	62,4	Sedang

Berdasarkan deskripsi data tabel 4.15 menunjukkan, skor gain sebesar 0,40 dan N-Gain rata-rata yaitu sebesar 44,8 Pada penggunaan permainan monopoli terhadap efikasi diri siswa, khusus 6 siswa menurut kategori tafsiran efektivitas N-Gain termasuk kategori cukup efektif setelah diberi layanan bimbingan

kelompok dengan menggunakan permainan monopoli efikasi diri. Deskripsi nilai rata-rata tes awal dan akhir berdasarkan indikator efikasi diri siswa dapat dilihat pada tabel 4.16 :

**Tabel 4.16**  
**Nilai Rata-rata Uji Angket Pretes dan Posttes Berdasarkan**  
**Indikator Efikasi Diri Siswa**

Aspek	Sub Aspek	Indikator	Pretes	%	Posttest	%
Efikasi Diri (Bandura)	Level/Magnitude (Tingkat Kesulitan)	1. Keyakinan dapat menyelesaikan tugas tertentu	155	86,11	144	63,33
		2. Keyakinan dapat memotivasi diri untuk melakukan tindakan yang diperhatikan untuk menyelesaikan tugas	169	93,88	155	63,89
	Strength/Kekuatan	3. Yakin diri mampu bertahan berusaha dengan keras gigih dan tekun	179	99,4	170	94,44

		4. Yakin bahwa diri mampu bertahan menghadapi hambatan dan kesulitan	175	97,22	128	71,11
	Generality/ Umum	5. Yakindapat menyelesaikan permasalahan	47	26,11	35	19,44
		6. Keyakinan individu mampu menggunakan pengalaman hidup sebagai suatu langkah	48	26,67	55	30,56
Rata-Rata			128,83	71,57	114,5	74,26

Berdasarkan deskripsi data 4.16 menunjukkan nilai rata-rata uji kuesioner pada setiap indikator efikasi diri siswa yaitu nilai rata-rata pretest 128,67 dipersenkan menjadi 71,57%, nilai rata-rata posttest 114,5 dipersenkan menjadi 74,26%.

## B. Pembahasan Data Penelitian

Dalam sub bagian ini ada dua aspek data yang akan dibahas secara konseptual yaitu : (1) Kondisi efikasi diri siswa sebelum penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok. (2) Kondisi efikasi diri siswa sesudah penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok.

(3) Perbedaan kondisi sebelum dan sesudah menerapkan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok

**1. Kondisi efikasi diri siswa sebelum penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok.**

Berdasarkan hasil deskripsi data terkait efikasi diri siswa kelas VII 6 SMP Negeri 6 Banda Aceh berjumlah 30 siswa yang diberikan pre-tes. Dari hasil penyebaran angket, maka didapati hasil tingkat efikasi diri siswa sebelum melakukan treatment menggunakan permainan monopoli terdapat 6 siswa yang memiliki skor tingkat efikasi diri yang rendah, 19 siswa yang memiliki efikasi diri sedang, 5 siswa yang memiliki efikasi diri tinggi. sebanyak 5 siswa (17%) yang memiliki efikasi diri tinggi, sebanyak 19 siswa (63%) memiliki efikasi sedang, dan sebanyak 6 siswa (20%) memiliki efikasi rendah.

Efikasi diri siswa juga di pegaruhi oleh pengalaman orang lain (*vicarius experience*), Pengamatan terhadap keberhasilan orang lain dengan kemampuan yang sebanding dalam mengerjakan suatu tugas akan meningkatkan efikasi diri individu dalam mengerjakan tugas yang sama. pengalaman ini diperoleh melalui modal sosial. Efikasi diri akan meningkatkan ketika mengamati keberhasilan orang lain, sebaliknya efikasi akan menurun jika mengamati orang yang kemampuannya kirakira sama dengan dirinya ternyata telah gagal. Jika figur yang diamati berbeda dengan dirinya, maka pengaruh vicarius tidak besar. Sebaliknya jika mengamati kegagalan figus yang setara dengan dirinya, bisa jadi orang tidak

mau mengerjakan apa yang pernah gagal dikerjakan figur yang diamati itu dalam jangka waktu yang lama.<sup>65</sup>

Efikasi diri yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan individu untuk bisa mengevaluasi diri, dapat mengambil tindakan dengan baik dalam situasi yang diharapkan, bisa tidak bisanya siswa dalam pembelajaran tergantung pada efikasi diri siswa sendiri.

Tinggi rendahnya efikasi diri yang persepsikan akan memotivasi siswa secara kognitif untuk bertindak lebih cepat terarah, terutamanya apabila tujuan yang hendak dicapai merupakan tujuan yang jelas. Bandura mengistilahkan keyakinan seseorang bahwa dirinya akan mampu melaksanakan tingkah laku yang dibutuhkan dalam suatu tugas.<sup>66</sup> pikiran individu terhadap efikasi diri menentukan seberapa besar usaha yang akan dicurahkan dan seberapa lama individu akan tetap bertahan dalam menghadapi hambatan dan pengalaman yang tidak menyenangkan.<sup>67</sup>

## **2. Kondisi efikasi diri siswa sesudah penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok**

Berdasarkan pemberian treatment I, II, dan III terlihat siswa yang semakin paham dengan materi efikasi diri, siswa sudah mulai berfikir dengan baik, dan bertindak dengan baik pula. Kemudian setelah diberikannya treatment sebanyak 3 kali maka dapat dilihat perbedaan yang signifikan yang diperoleh siswa, dimana

---

<sup>65</sup> M. Nur Ghufro dan Rini Risnawati, Teori-teori psikologi (jogjakarta : Ar: Ruzz Media, 2021) Hal. 78

<sup>66</sup> Albert Bandura, "Human Agency In Social Theory Americans Psychologist", Journal Of personality Ang Social Psychology, Vol. 44, No. 9, 1989, Hal. 1175-1184

<sup>67</sup> Albert Bandura, "Human Agency...", h. 1180

pada pengkategorian tingkatan efikasi ini ada 3 diantaranya rendah, sedang dan tinggi. Dari data pre-test 6 siswa ini mendapatkan katagori efikasi rendah dengan skor yang berbeda-beda dimana siswa dengan inisial HJ : 96, UZ : 107, DS : 102, IM : 87, QA : 105, MR : 107, kemudian setelah pemberian treatment peneliti meilakukan post-tes mendapatkan peningkatan pada siswa yaitu : HJ : 128, UZ : 142, DS : 1137, IM : 125, QA : 141, MR : 143. menjadi ke kategori efikasi tinggi.

Menurut Soegeng Santoso dalam Fatma Sukmawati bermain adalah kegiatan anak secara mandiri atau berkelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Bermain membantu proses belajar peserta didik menjadi aktif sehingga meningkatkan keterampilan komunikasi. Selain itu, bermain memberikan kesempatan bereksplorasi terhadap lingkungan sekitar sehingga memantapkan pemahaman akan konsep dalam pengetahuan. Ketika bermain anak akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi dilingkungan sekitar. Oleh karena itu, permainan edukatif sangat dibutuhkan karena mampu mengoptimalkan minat anak dan mengembangkan potensi peserta didik dalam berbagai aktivitas<sup>68</sup>

Peneliti juga menggunakan uji *paired sample tes*. menunjukkan bahwa rata-rata pre-test sebesar 100,67, sedangkan rata-rata post-tes sebesar 136,00. Artinya rata-rata pos-test lebih besar dari pada rata-rata pre-tes, dapat dikatakan terjadi peningkatan efikasi diri siswa setelah penerapan permainan monopoli efikasi diri siswa. Berikut metabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan untuk menganalisis data maka digunakan uji t.

---

<sup>68</sup> Fatma Sukmawati, *Pembelajaran menyenangkan dengan virtual realty*,( Baki : Sukoharjo 2022) Hal. 6

Dari *paired samples test* menunjukkan perolehan dari thitung sebesar -44,014 dengan derajat kebebasan (df)  $n-1 = 6-1 = 5$ , maka diperoleh nilai *t* tabel sebesar 2.051.<sup>69</sup> Hasil dari *paire samples test* maka dapat dibandingkan :  $t_{\text{tabel}} > t_{\text{hitung}}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan efikas diri siwa SMP Negeri 6 Banda Aceh.

### **3. Perbedaan kondisi sebelum dan sesudah menerapkan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok**

Berdasarkan hasil pre-tes, treatment I, treatment II, treatment III, dan Post-test diatas, terdapat dua kategori hasil efikasi diri siswa yaitu : (a) Kondisi efikasi diri siswa sebelum penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok, (b) Kondisi efikasi diri siswa sesudah penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok.

Pertama, kondisi siswa sebelum menggunakan monopoli efikasi diri, terdapat terdapat enam siswa yang tergolong efikasi rendah dilihat dari hasil pengolahan data pre-test. Hal ini bila tidak ditangani secara baik maka akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Kedua, kondisi siswa sesudah menerapkan permainan monopoli efikasi diri, terlihat dari data pre-tes dan pos-tes dimana terjadi peningkatan yang signifikan antara sebelum diterapkan media monopoli efikasi diri dengan sesudah diterapkannya media monopoli efikasi diri. Seperti pada siswa berinisial UZ pada data pre tes mendapatkan skor 107 tergolong rendah kemudian pada pos tes

---

<sup>69</sup> Sofyan Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, 2013).Hal. 2020

mendapatkan skor 142 tergolong tinggi, Dalam hal ini terlihat adanya peningkatan pemikiran siswa pada saat diberikan pos tes.

Menurut Santrok dalam mulyani perkembangan adalah pola gerak atau perubahan yang dimulai pada saat terjadinya pemuatan dan berlangsung terus selama siklus kehidupan.<sup>70</sup>

Berdasarkan deskripsi dan pembahasan terkait data dari sebelum menggunakan permainan monopoli dan sesudah menggunakan permainan monopoli terdapat perbedaan yang signifikan dimana hasil sebelumnya rata-rata pre-tes sebesar 100,67 dan rata-rata post-tes sebesar 136,00 artinya rata-rata post-tes lebih besar dari rata-rata pre-tes, sehingga dapat dikatakan terjadi peningkatan efikasi diri siswa setelah penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok.

---

<sup>70</sup> Mulyani Sumantri. Perkembangan Peserta didik, Jakarta; Erlangga. Hal.3

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan deskripsi dan pembahasan data hasil penelitian pada SMP Negeri 6 Banda Aceh terkait dengan penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan efikasi diri siswa dapat dikatakan “Sangat baik dan Efektif”. Pernyataan ini di dasari dari hasil pengolahan data berupa uji-t menunjukkan bahwa nilai mean 35,333, thitung sebesar 44,014 dan ketentuan ttabel 2.051, maka kesimpulannya  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

Maka dikatakan bahwa permainan monopoli efikasi diri efektif dalam meningkatkan efikasi diri siswa. Selain itu pernyataan ini didasari dari temuan penelitian :

Pertama, dilihat dari tingkat efikasi diri siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh sebelum dilakukan treatment permainan monopoli dengan bimbingan kelompok, maka dapat dinyatakan 6 siswa yang memiliki skor tingkat efikasi diri yang rendah, 19 siswa yang memiliki efikasi diri sedang, 5 siswa yang memiliki efikasi diri tinggi.

Kedua, dilihat dari tingkat efikasi diri siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh sebelum dilakukan treatment permainan monopoli dengan bimbingan kelompok, maka dapat dinyatakan. Dari paired samples test menunjukkan perolehan dari thitung sebesar -44,014 dengan derajat kebesaran (df)  $n-1 = 6-1 = 5$ , maka

diperoleh nilai  $t$  tabel sebesar 2.051.<sup>71</sup> Hasil dari *paire samples test* maka dapat dibandingkan :  $t_{tabel} > t_{hitung}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan efikasi diri siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh.

Ketiga, dilihat dari perbedaan sebelum dan sesudah penerapan permainan monopoli. terdapat perbedaan yang signifikan dimana hasil sebelumnya rata-rata *pre-tes* sebesar 100,67 dan rata-rata *post-tes* sebesar 136,00 artinya rata-rata *post-tes* lebih besar dari rata-rata *pre-tes*, sehingga dapat dikatakan terjadi peningkatan efikasi diri siswa setelah penerapan permainan monopoli melalui layanan bimbingan kelompok.

Keempat, dilihat dari nilai uji normalitas Shapiro Wilk data efikasi diri siswa adalah *pretest* 0,156 dan *posttes* 0,156 yaitu lebih besar dari ( $\text{sig} > 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan data efikasi diri siswa dengan permainan monopoli berdistribusi normal.

## B. Saran

Berdasarkan hasil temuan peneliti di atas, maka peneliti merekomendasikan kepada:

Pertama, Kepada kepala dinas, peneliti merekomendasikan agar kepala dinas dapat mengubah kebijakan pada sekolah untuk menggunakan media permainan dalam pembelajaran yang efektif.

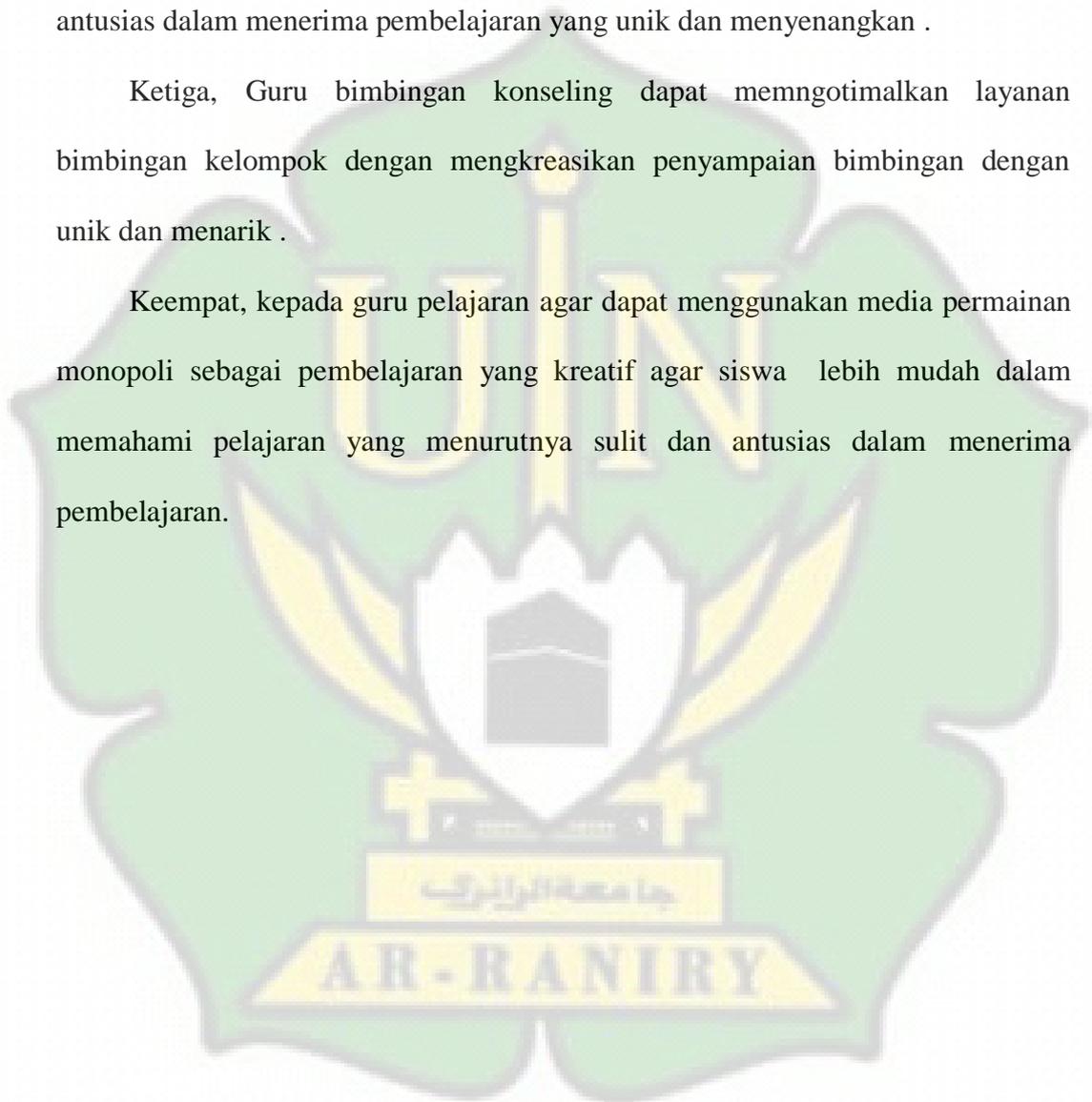
---

<sup>71</sup> Sofyan Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, 2013).Hal. 2020

Kedua, kepada kepala sekolah, peneliti merekomendasikan sekolah untuk mengarahkan untuk setiap guru dapat mengkreasikan berbagai macam bentuk alternatif media permainan dalam pelaksanaan pembelajaran agar siswa dapat antusias dalam menerima pembelajaran yang unik dan menyenangkan .

Ketiga, Guru bimbingan konseling dapat memngotimalkan layanan bimbingan kelompok dengan mengkreasikan penyampaian bimbingan dengan unik dan menarik .

Keempat, kepada guru pelajaran agar dapat menggunakan media permainan monopoli sebagai pembelajaran yang kreatif agar siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran yang menurutnya sulit dan antusias dalam menerima pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- A, Hallen, 2005. *Bimbingan dan Konseling Edisi Revisi*, Jakarta: Quantum Teaching, Namora Lumonggo Lubis, *KonselingKelompok.Jakarta.PT Kencana.hal*.
- Aan Rubiyanto, 2021 *Peningkatan Jumlah Penerimaan Taruna melalui Promosi dan Kualitas Pelayanan*,
- Agus N Cahyo, 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anaka*. Yogyakarta: Flash Book.
- Agus N Cahyo. 2011.*Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anaka*. Yogyakarta: Flash Book.
- Ahmad Yasir RifaI, dkk. 2020. *28 Cara Senang Belajar Matematika*. Magelang: Al Qalam Media Lestari,2021 Jimbaran Kayen Pati
- Albert Bandura, 2022 “Human Agency In Social Theory Amercans Psychologist”, *Journal Of personality Ang Social Psychology*, Vol. 44, No. 9,
- Andi kaharuddin dan Nining Hajeniati, *Pembelajaran Inovatif dan Variatif*,
- Arif Susanto, dkk, 2012 . “Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA”. *Jurnal BioEdu*. Vol.No. 1.
- Arikunto, S.(2021).*Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* Edisi 3. Bumi Aksara
- Asnawir, Dkk, 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Azhar Arsyad, 2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmadi, 2017. *Pengembangan Model metode pembelajaran dalam dinamikan belajarsiswa*,Deepublis. Yogyakarta
- Dewa Ketut Sukardi, 2008. *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, Jakarta:
- Djamarah, Dkk, . 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fatma Sukmawati, *Pembelajaran menyenangkan dengan virtual realty*, Baki : Sukoharjo Sofyan Siregar, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana,

- Fitriyawany, 2013. “Pengembangan Media Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya”. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA. Vol. XIII. No. 2.
- Furqon, 2009. *Statistika Terapan Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta.
- Gantina Komala sari, Eka Wahyuni, dkk, *Asesmen Teknik Nontes dalam Perspektif BK Komprehensif*, (Jakarta:Indeks, 2011)
- Hamid darmadi , 2014. *Metode penelitian penedidikan dan sosial*,Bandung Alfabeta,
- Khilman Rofi’Azmi, *Konsep Dasar Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, CV
- M. Nur Ghufron dan Rini Risnawati, 2021. *Teori-teori psikologi jogjakarta* : Ar: Ruzz Media,
- Meki Pamekas, 2021. *Pelayanan Prima*, Lakaisha. Jawa Tengah.
- Mujiburrahman, Dkk, *Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi*, ( Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. 2006 ). Hal 111-205
- Mulyani Sumantri. *Perkembangan Peserta didik*, Jakarta; Erlangga.
- Prayitno dan Erman Amti, 2009. *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, Jakarta:Rineka Cipta,
- Pusaka Almaida, 2020, *Sulawesi UtaraPustaka Rumah Cinta*.
- Rina Masruroh, 2023. *Kepemimpinan*, Lakeisha. Jawa Tengah.Rineka Cipta,
- Rochman Natawidjaja, , 2010. *Dasar-Dasar Konseling Tinjauan Teori dan Praktik*, Bandung: Cita Pustaka Media Perintis
- Romlah, 2006. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*, (Surabaya: Universitas Negeri Malang,
- Rosmalia, “Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi dalam Meningkatkan Rasa Percaya Peserta Didik Kelas VII d i S D N 2Lampung Selatan”, 2016. Skripsi, Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung,
- Sigit Dewi Sucipto, Harlina.2020.*Pengembangan model bimbingan kelompok berbasis nilai karakter nilai karakter tokoh kesultanan Palembang darusalam*. Palembang. Benih media publishing.

SMK Negeri 1 Teluk Kuantang, 2022. *Pengertian Meningkatkan Menurut Para Ahli*, <https://smkn1telku.sch.id/>

Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta,

Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*(Bandung: Afabeta,

Sukintaka, 2008 *Teori Bermain Untuk Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta: FPOK IKIP

Sukirman Dharmamulya, 2005. *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta: KappelPress,

Team Pustaka Phonix, 2007. *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pustaka Phonik,

Wilandika Angga.2019. *Mahasiswa,Religius, dan Efikasi diri Perilaku Beresiko HIV*.Uwais inspirasi indonesia.

Yosephina Ohoiwutun, 2022. *Inovasi Pelayanan Adminduk*, wawasan ilmu, Bayumas.

# Lampiran 1



**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-1051/Un.08/FTK KP.07.6/01/2023

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 dan b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi mahasiswa Semester Ganjil Tahun Akademik
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 dilingkungan 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 04 Januari 2023

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan :  
PERTAMA : Menunjuk saudara :  
Ur. Khusmawati Hatta Sebagai Pembimbing Pertama  
Wanty Khaira, M.Ed Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk Membimbing Skripsi :  
Nama : Siti Hawa  
NIM : 190213052  
Program Studi : Bimbingan Konseling  
Dengan Judul Skripsi :  
Penerapan Permainan Monopoli Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022 No. 025.04.2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022
- 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 dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada Tanggal : 24 Januari 2023  
an. Rektor



**Tembusan :**

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Bimbingan Konseling;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

## Lampiran 2

### SURAT IZIN PENELITIAN



**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-6287/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2023

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala SMP Negeri 6 Kota Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

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

Nama/NIM : **SITI HAWA / 190213052**

Semester/Jurusan : / Bimbingan Konseling

Alamat sekarang : Cadek, Baitussalam

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penerapan Permainan Monopoli Melalui Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP Negeri 6 Banda Aceh**

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

Banda Aceh, 30 Mei 2023

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 02 Juli 2023

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



SURAT IZIN  
NOMOR :074/A4/3026

TENTANG  
IZIN PENELITIAN

Dasar : Surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Nomor : B-6287/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2023 tanggal 30 Mei 2023, perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa.

MEMBERI IZIN

Kepada :  
Nama : **Siti Hawa**  
NIM : 190213052  
Jurusan/ Prodi: Bimbingan Konseling  
Untuk : Melakukan pengumpulan data pada SMP Negeri 6 Kota Banda Aceh dalam rangka penyelesaian skripsi dengan judul :

**“PENERAPAN PERMAINAN MONOPOLI MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI SISWA SMP NEGERI 6 KOTA BANDA ACEH.”**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Bagi yang bersangkutan supaya menyampaikan fotokopi hasil pengumpulan data sebanyak 1 (satu) eksemplar kepada pihak sekolah.
3. Surat ini berlaku sejak tanggal 7 s.d 16 Juni 2023.
4. Diharapkan kepada yang bersangkutan agar dapat menyelesaikan pengumpulan data tepat pada waktu yang telah ditetapkan.
5. Kepala Sekolah dibenarkan mengeluarkan surat keterangan hanya untuk yang benar-benar telah melakukan pengumpulan data.

Demikian untuk dimaklumi dan terimakasih

Banda Aceh, 7 Juni 2023 M

18 Dzulqa'dah 1444 H

a.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN  
KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH  
KABID PEMBINAAN SMP,



**EVI SUSANTI, S. Pd, M. Si**

Pembina

NIP. 19760113 200604 2 003

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
2. Koordinator Pengawas Sekolah Kota Banda Aceh
3. Kepala SMP Negeri 6 Kota Banda Aceh

LAMPIRKAN FOTO JUDGMENT

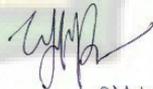
HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN

Instrumen : Efikasi Diri  
Nama : Siti Hawa  
Nim : 190213052

PERTIMBANGAN	SARAN/REKOMENDASI/REVISI
Bahasa	hindari kata "emosi" tidak bisa diukur spk "merasa" dll.
Konstruk	
Isi	

Banda Aceh, 16 Mei 2023

Penimbangan Instrumen

  
USP/R REDHA

## HASIL JUDGEMENT INSTRUMEN

instrumen : Efikasi Diri

Nama : Siti Hawa

Nim : 190213052

PERTIMBANGAN	SARAN/REKOMENDASI/REVISI
Bahasa	Baik
Konstruk	Baik
Isi	Baik

Banda Aceh, 25 Mei 2023

Penimbangan Instrumen

  
Mukhlis, M.Pd

**PENERAPAN PERMAINAN MONOPLI MELALUI LAYANAN BIMBINGAN  
KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI SISWA  
SMP NEGERI 6 BANDA ACEH**

Judul Penelitian : Penerapan permainan monopli melalui bimbingan kelompok untuk meningkatkan efikasi diri siswa smp negeri 6 banda aceh  
Subjek Penelitian : Siswa kelas VII  
Peneliti : Siti Hawa  
Ahli Materi :

**Petunjuk:**

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk penerapan permainan monopli melalui bimbingan kelompok untuk meningkatkan efikasi diri siswa smp negeri 6 banda aceh kelas VII Tahun Ajaran 2022/2023
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek kualitas materi
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media permainan ular tangga ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pertanyaan dalam lembar penilaian ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

**Keterangan Skala:**

Sangat setuju	= 5
Setuju	= 4
Ragu-ragu	= 3
Tidak setuju	= 2
Sangat tidak setuju	= 1

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini saya ucapkan terimakasih.

**A. Penilaian untuk Ahli Media**

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	R	TS	STS
1	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	✓				
2	Mudah dikelola	✓				
3	Keefektifan dalam penggunaan media	✓				
4	Keefesienan dalam penggunaan media	✓				
5	Tingkat keunikan media	✓				
6	Dapat digunakan kembali	✓				
7	Kesesuaiaan tata letak setiap petak	✓				
8	Mudah dalam memainkan	✓				
9	Pemilihan gambar menarik	✓				
10	Pengaturan tata letak gambar sesuai	✓				
11	Menggambarkan efikasi diri siswa	✓				
12	Keamanan	✓				
13	Pewarnaan	✓				

**B. Petunjuk:**

1. Apabila terjadi kesalahan materi mohon dituliskan di kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan pada kolom (4)

No	Bagian yang Salah (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

**C. Kritik dan saran**

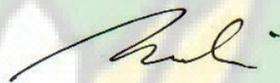
.....  
.....  
.....

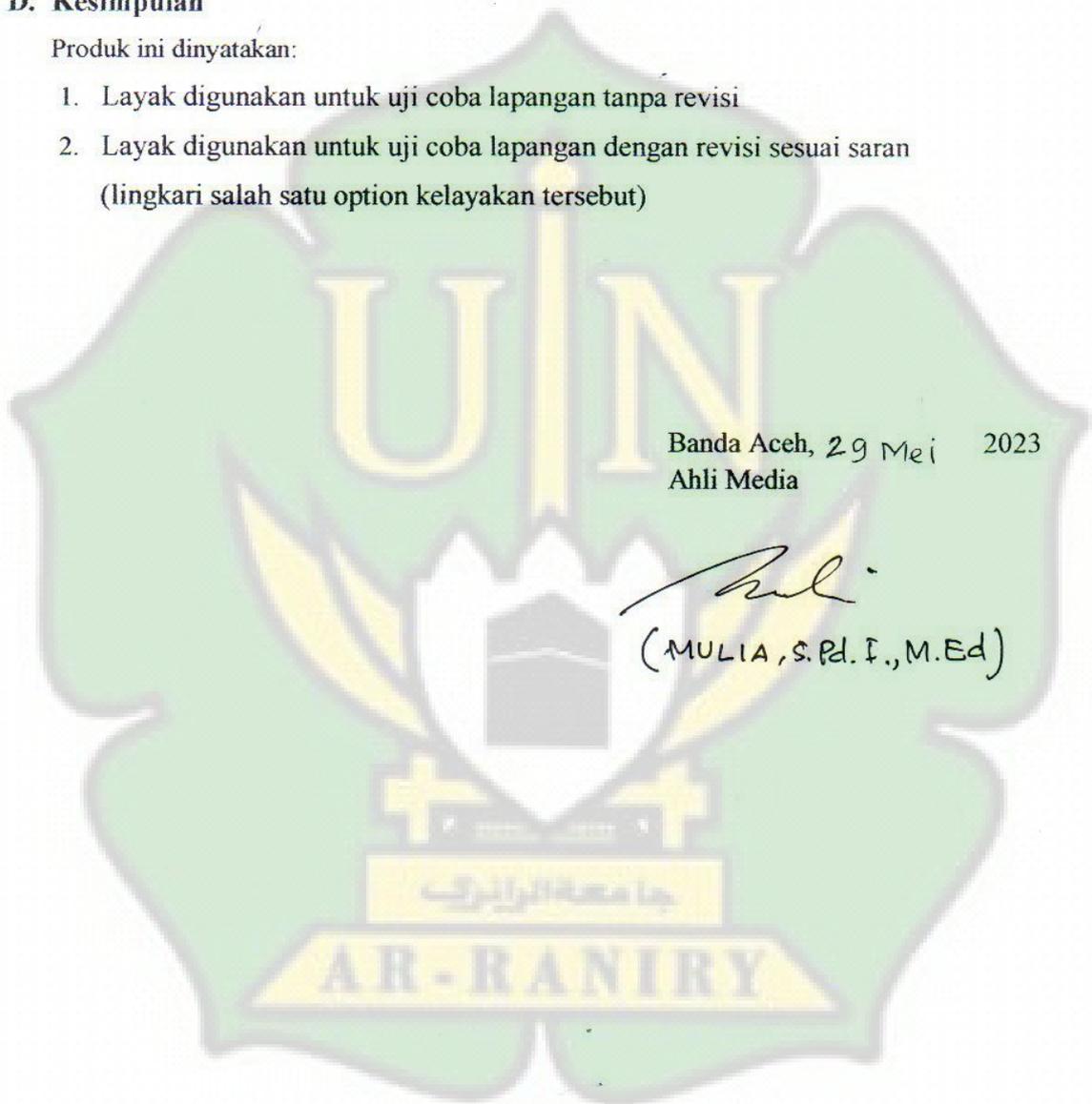
#### D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran  
(lingkari salah satu option kelayakan tersebut)

Banda Aceh, 29 Mei 2023  
Ahli Media

  
(MULIA, S.Pd.I., M.Ed)



Lampiran 4

KISI-KISI EFIKASI DIRI SISWA

Aspek	Sub Aspek	Indikator	No item		Jumlah
			+	-	
Efikasi Diri (Bandura)	Level/Magnitude (Tingkat Kesulitan)	1. Keyakinan dapat menyelesaikan tugas tertentu	2, 4, 7, 8	1, 3, 5, 6	8
		2. Keyakinan dapat memotivasi diri untuk melakukan tindakan yang diperhatikan untuk menyelesaikan tugas	9, 12, 13, 14, 17	10, 11, 15, 16	9
	Strength/Kekuatan	3. Yakin diri mampu bertahan berusaha dengan keras gigih dan tekun	19,20, 21,22, 23,24, 25	18,26, 27,28, 29,30, 31	14
		4. Yakin bahwa diri mampu bertahan menghadapi hambatan dan kesulitan	38,39, 40,41, 42,43, 44	32,33, 34,35, 36, 37	13
	Generality/ Umum	5. Yakin dapat menyelesaikan permasalahan	45,46, 47, 48	49,50, 51, 52	8
		6. Keyakinan individu mampu menggunakan pengalaman hidup sebagai suatu langkah	53, 54	55, 56	4
Jumlah			56		

## **KUESIONER**

### **EFIKASI DIRI**

Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efikasi diri siswa. Menurut Bandura dalam efikasi diri terdapat tiga aspek, dimana setiap sub aspek terdapat beberapa indikator didalamnya yang memunculkan sejumlah pernyataan sebanyak 56 item. Disini siswa diminta untuk mengisi sejumlah pernyataan tersebut dengan alternatif jawaban selalu, sering, jarang, kadang-kadang, dan tidak pernah. Jawaban yang telah dipilih dapat melihat sejauh mana Efikasi diri siswa tersebut.

#### **Petunjuk Pengisian judgement kuesioner penelitian**

Di bawah ini ada sejumlah pernyataan yang dianggap dapat menggambarkan konsentrasi belajar siswa. Mohon memberikan tanda centang (√) dan masukkan pada pilihan jawaban yang tersedia pada setiap item pernyataan kuesioner dibawah ini dan disertakan dengan keterangan jika ada

Contoh :

Pernyataan	SR	R	TR	STR
Saya dapat menjawab pertanyaan guru	√			

Keterangan :

SR : Apabila pertanyaan tersebut sangat relevan untuk dipakai

R : Apabila pertanyaan tersebut relevan untuk dipakai

TR : Apabila pertanyaan tersebut tidak relevan untuk dipakai

STR : Apabila pertanyaan tersebut sangat tidak relevan untuk dipakai

## KUESIONER

### EFIKASI DIRI

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SR	R	TR	STR	Ket.
	1. Saya tidak mengetahui cara untuk belajar mandiri					
	2. Saya dapat mengerjakan tugas yang sulit					
	3. Saya tidak bisa mengerjakan soal yang sulit dan memilih menyontek					
	4. Saat ada soal sulit saya semakin terpacu untuk terus belajar					
	5. Saya kurang menguasai pelajaran tertentu					
	6. Ketika belajar materi baru saya merasa tidak bisa					
	7. Saya tetap berusaha menyelesaikan tugas yang sulit meskipun tidak benar					
	8. Saya mengetahui cara untuk belajar					
	9. Saat semangat belajar turun saya tau apa yang harus dilakukan					
	10. Saya pernah menunda-nunda mengerjakan tugas					
	11. Saya tidak yakin dapat menjawab soal di depan					
	12. Saya berfikir positif terhadap tugas yang dikerjakan					
	13. Saya yakin dapat menyelesaikan tugas - tugas dengan baik					
	14. Walau saya mengikuti ekstrakurikuler saya yakin bisa menyelesaikan tugas-tugas dengan baik					
	15. Saya tidak yakin bisa berhasil dalam belajar					
	16. Saya sering mengeluh saat diberikan tugas					
	17. Meski banyak kekurangan saya yakin akan berhasil dalam belajar					
	18. Saya merasa terbebani ketika mendapatkan tugas Yang banyak					
	19. Saya tidak pernah menyontek, saat mendapatkan soal yang susah sekalipun					
	20. Saya tetap berusaha belajar lebih giat, walau dapat nilai kurang bagus					

21. Saya tetap belajar dengan baik di kelas walau saya sudah paham					
22. Saya yakin bisa mengalahkan rasa malu ketika ingin bertanya tentang materi yang belum paham					
23. Saya akan belajar terlebih dahulu sebelum guru menjelaskan					
24. saya akan memberi hadiah untuk diri saya jika saya mendapat nilai bagus					
25. saya menjauhkan diri dari teman yang suka menyontek					
26. Saya tidak bisa mengerjakan PR sendiri tanpa ada yang bantuan					
27. Saya memilih bermain dari pada membuat PR					
28. Saya merasa sulit memotivasi diri sendiri untuk lebih giat lagi					
29. Saya termasuk orang yang malas dalam belajar					
30. Jika ada pelajaran yang tidak paham saya memilih diam					
31. Saya malas mengulang pelajaran karena saya yakin tidak paham juga					
32. ketika ada masalah saya tidak yakin bisa menyelesaikannya					
33. Saya tidak mau menyelesaikan soal yang sulit					
34. Ketika mendapatkan giliran mengerjakan tugas saya tidak bisa tenang					
35. Keagalan membuat saya menyerah					
36. saya mendapatkan nilai yang kurang memuaskan karena malas belajar					
37. Saya tidak yakin bisa menyelesaikan tugas tepat waktu					
38. Saya suka mengerjakan soal yang mudah					
39. Walaupun sering gagal saya tetap semangat					
40. Saya terus berusaha walau banyak tantangan					
41. Tantangan membuat saya terus mencoba					
42. Saya senang berdiskusi dengan guru dan teman agar saya dapat memahami pelajaran					
43. Saya memilih tidak bermain agar bisa mengulang pelajaran yang belum paham					

44. saya belajar sesuai dengan jadwal yang saya buat					
45. Saya terus belajar sepanjang hari untuk mendapat nilai bagus					
46. Saya dapat berfikir dengan baik walau sedang ada masala					
47. Walau saya mendapat banyak gangguan saya tetap menyelesaikan pekerjaan dengan baik					
48. Saya tidak memerlukan bantuan teman dalam menyelesaikan tugas					
49 saya tidak bisa berfikir dengan baik ketika ada masalah					
50. Saya memerlukan bantuan guru dalam menyelesaikan tugas					
51. Saya tidak yakin dapat menjawab soal ulangan dengan benar					
52. Saya merasa pesimis saat nilai saya jelek					
53. Saya aktif dalam berbagai kegiatan belajar					
54. Saya bertanya dalam kelompok agar saya mengerti pelajaran					
55. Saya tidak yakin bisa menjawab soal di papan					
56.Saya merasa pesimis saat nilai ulangan saya menurun					



## Lampiran 6

Aspek	Sub Aspek	Indikator	No item		Jumlah
			+	-	
Efikasi Diri (Bandura)	Level/Magnitude (Tingkat Kesulitan)	1. Keyakinan dapat menyelesaikan tugas tertentu	2, 4, 7, 8	1, 3, 5, 6	8
		2. Keyakinan dapat memotivasi diri untuk melakukan tindakan yang diperhatikan untuk menyelesaikan tugas	9, 12, 13, 14, 17	10, 11, 15, 16	9
	Strength/Kekuatan	3. Yakin diri mampu bertahan berusaha dengan keras gigih dan tekun	19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	18, 26, 27, 28, 29, 31	13
		4. Yakin bahwa diri mampu bertahan menghadapi hambatan dan kesulitan	38, 39, 41, 42	32, 33, 34, 36, 37	9
	Generality/ Umum	5. Yakin dapat menyelesaikan permasalahan	46	50, 52	3
		6. Keyakinan individu mampu menggunakan pengalaman hidup sebagai suatu langkah	54	55, 56	3
Jumlah			45		

## ANGKET EFIKASI DIRI

Nama :

Kelas :

Jenis kelamin :

Petunjuk Pekerjaan

1. Baca dan pahami setiap pernyataan di bawah ini dengan teliti.
2. Beri tanda (√) pada kolom disebelah kanan pernyataan yang paling sesuai dengan diri anda. Adapun pilihan sebagai berikut:

SS : Sangat Sering    KK : Kadang-kadang    S : Sering    TP : Tidak Pernah

3. Jika anda ingin merubah jawaban maka berika tanda (=), kemudian berikan tanda (√) pada jawaban baru.

4. Periksa kelengkapan jawaban anda sebelum lembaran ini dikembalikan

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KK	TP
1	Saya tidak mengetahui cara untuk belajar mandiri				
2	Saya dapat mengerjakan tugas yang sulit				
3	Saya tidak bisa mengerjakan soal yang sulit dan memilih menyontek				
4	Saat ada soal sulit saya semakin terpacu untuk terus belajar				
5	Saya kurang menguasai pelajaran tertentu				
6	Ketika belajar materi baru saya merasa tidak bias				
7	Saya tetap berusaha menyelesaikan tugas yang sulit meskipun tidak benar				
8	Saya mengetahui cara untuk belajar				
9	Saat semangat belajar turun saya tau apa yang harus dilakukan				
10	Saya pernah menunda-nunda mengerjakan tugas				
11	Saya tidak yakin dapat menjawab soal di depan				
12	Saya berfikir positif terhadap tugas yang dikerjakan				
13	Saya yakin dapat menyelesaikan tugas -tugas dengan baik				
14	Walau saya mengikuti ekstrakurikuler saya yakin bisa menyelesaikan tugas-tugas dengan baik				
15	Saya tidak yakin bisa berhasil dalam belajar				
16	Saya sering mengeluh saat diberikan tugas				
17	Meski banyak kekurangan saya yakin akan berhasil dalam belajar				
18	Saya terbebani ketika mendapatkan tugas Yang banyak				
19	Saya tidak pernah menyontek, saat mendapatkan soal yang susah sekalipun				

20	Saya tetap berusaha belajar lebih giat, walau dapat nilai kurang bagus				
21	Saya tetap belajar dengan baik di kelas walau saya sudah paham				
22	Saya yakin bisa mengalahkan rasa malu ketika ingin bertanya tentang materi yang belum paham				
23	Saya akan belajar terlebih dahulu sebelum guru menjelaskan				
24	saya akan memberi hadiah untuk diri saya jika saya mendapat nilai bagus				
25	saya menjauhkan diri dari teman yang suka menyontek				
26	Saya tidak bisa mengerjakan PR sendiri tanpa ada bantuan				
27	Saya memilih bermain dari pada membuat PR				
28	Saya sulit memotivasi diri sendiri untuk lebih giat lagi dalam belajar				
29	Saya termasuk orang yang malas dalam belajar				
30	Saya malas mengulang pelajaran karena saya yakin tidak paham juga				
31	ketika ada masalah saya tidak yakin bisa menyelesaikannya				
32	Saya tidak mau menyelesaikan soal yang sulit				
33	Ketika mendapatkan giliran mengerjakan tugas saya tidak bisa tenang				
34	saya mendapatkan nilai yang kurang memuaskan karena malas belajar				
35	Saya tidak yakin bisa menyelesaikan tugas tepat waktu				
36	Saya suka mengerjakan soal yang mudah				
37	Walaupun sering gagal saya tetap semangat				
38	Tantangan membuat saya terus mencoba				
39	Saya senang berdiskusi dengan guru dan teman agar saya dapat memahami pelajaran				
40	Saya dapat berfikir dengan baik walau sedang ada masalah				
41	Saya memerlukan bantuan guru dalam menyelesaikan tugas				
42	Saya merasa pesimis saat nilai saya jelek				
43	Saya bertanya dalam kelompok agar saya mengerti pelajaran				
44	Saya tidak yakin bisa menjawab soal di papan				
45	Saya pesimis saat nilai ulangan saya menurun				

## Lampiran 5

## hasil uji validitas butir item

No Pertanyaan	r – hitung	r – tabel	Status	Keterangan
1	0,442	0,361	Valid	Dipakai
2	0,389	0,361	Valid	Dipakai
3	0,387	0,361	Valid	Dipakai
4	0,420	0,361	Valid	Dipakai
5	0,420	0,361	Valid	Dipakai
6	0,451	0,361	Valid	Dipakai
7	0,469	0,361	Valid	Dipakai
8	0,459	0,361	Valid	Dipakai
9	0,507	0,361	Valid	Dipakai
10	0,558	0,361	Valid	Dipakai
11	0,554	0,361	Valid	Dipakai
12	0,553	0,361	Valid	Dipakai
13	0,555	0,361	Valid	Dipakai
14	0,508	0,361	Valid	Dipakai
15	0,507	0,361	Valid	Dipakai
16	0,525	0,361	Valid	Dipakai
17	0,549	0,361	Valid	Dipakai
18	0,549	0,361	Valid	Dipakai
19	0,572	0,361	Valid	Dipakai
20	0,587	0,361	Valid	Dipakai
21	0,587	0,361	Valid	Dipakai
22	0,587	0,361	Valid	Dipakai
23	0,645	0,361	Valid	Dipakai
24	0,676	0,361	Valid	Dipakai
25	0,676	0,361	Valid	Dipakai
26	0,682	0,361	Valid	Dipakai
27	0,682	0,361	Valid	Dipakai
28	0,648	0,361	Valid	Dipakai
29	0,757	0,361	Valid	Dipakai
30	0,300	0,361	Tidak valid	Dibuang
31	0,718	0,361	Valid	Dipakai
32	0,726	0,361	Valid	Dipakai
33	0,725	0,361	Valid	Dipakai
34	0,689	0,361	Valid	Dipakai
35	0,340	0,361	Tidak valid	Dibuang
36	0,573	0,361	Valid	Dipakai

37	0,595	0,361	Valid	Dipakai
38	0,478	0,361	Valid	Dipakai
39	0,482	0,361	Valid	Dipakai
40	0,354	0,361	Tidak valid	Dibuang
41	0,356	0,361	Valid	Dipakai
42	0,739	0,361	Valid	Dipakai
43	0,350	0,361	Tidak Valid	Dibuang
44	0,271	0,361	Tidak valid	Dibuang
45	0,354	0,361	Tidak valid	Dibuang
46	0,788	0,361	Valid	Dipakai
47	0,308	0,361	Tidak valid	Dibuang
48	0,779	0,361	Tidak valid	Dibuang
49	0,333	0,361	Tidak valid	Dibuang
50	0,784	0,361	Valid	Dipakai
51	0,316	0,361	Tidak valid	Dibuang
52	0,790	0,361	Valid	Dipakai
53	0,308	0,361	Tidak valid	Dibuang
54	0,868	0,361	Valid	Dipakai
55	0,881	0,361	Valid	Dipakai
56	0,834	0,361	Valid	Dipakai

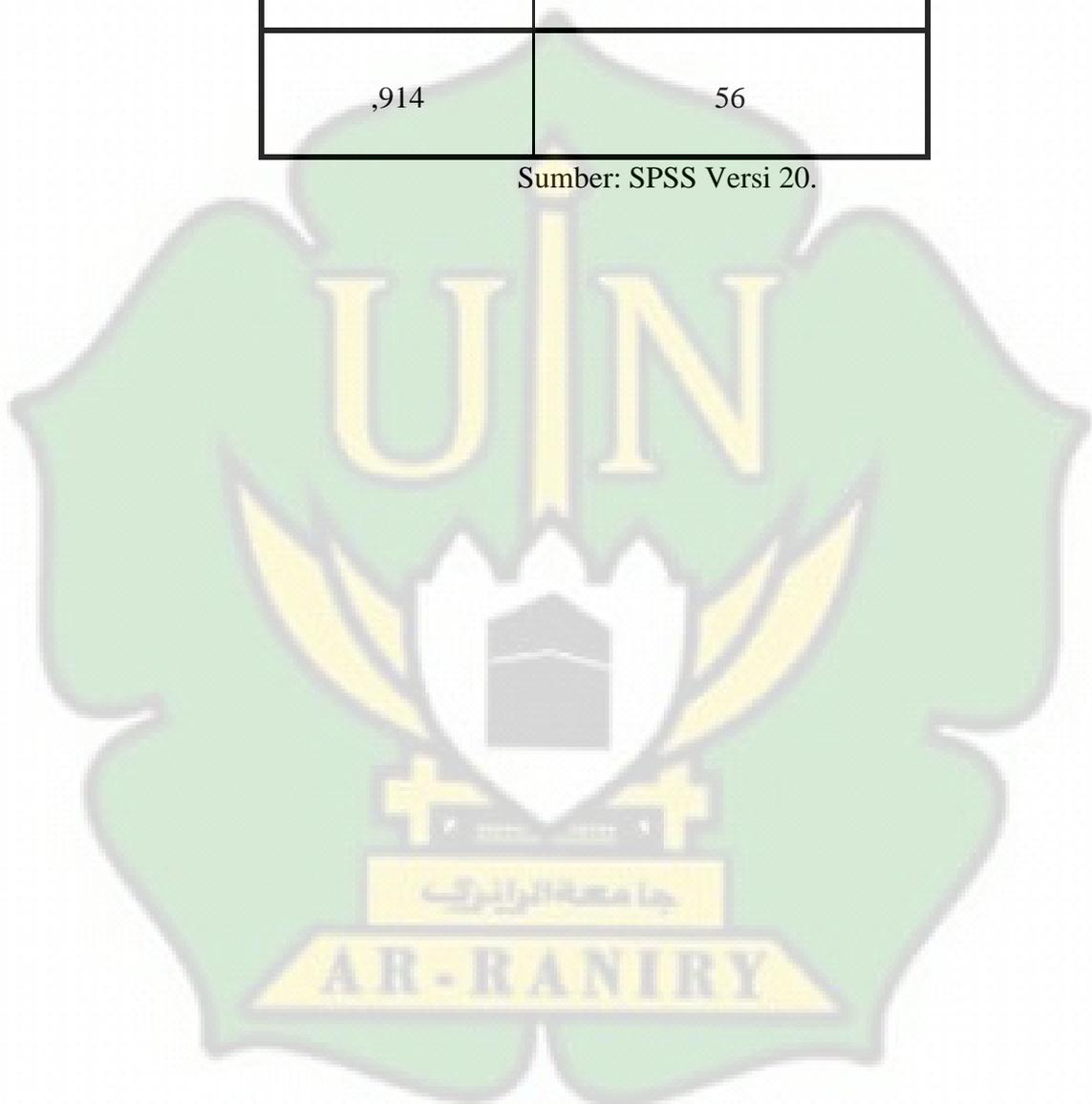


Lampiran 6

**Hasil Reliabilitas Cronbach alpha**

Cronbach's Alpha	N of Items
,914	56

Sumber: SPSS Versi 20.









Lampiran 8

**Data Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre	,234	6	,200*	,850	6	,156
pos	,242	6	,200*	,849	6	,156

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

**Uji T**

*Paired Samples Test*

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre-tes - pos-tes	-35,333	1,966	,803	-37,397	-33,270	-44,014	5	,000

Lampiran 9

**Nilai Rata-Rata khusus Uji Kuesioner *Pretest* dan *Posttest* untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa**

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain	N-Gain %
1	HJ	53,3	80,5	0,58	58,2
2	UZ	59,4	86,4	0,67	67
3	DS	56,7	82,1	0,59	58,7
4	IM	48,3	87,3	0,75	75,4
5	QA	58,3	81,8	0,56	56
6	MR	59,4	83,4	0,59	59,1
	Rata-Rata	55,9	83,6	0,6	62,4

**Nilai Rata-rata Uji Angket Pretes dan Posttes Berdasarkan Indikator Efikasi Diri Siswa**

Aspek	Sub Aspek	Indikator	Pretes	%	Posttest	%
Efikasi Diri (Bandura)	Level/Magnitude (Tingkat Kesulitan)	1.Keyakinan dapat menyelesaikan tugas tertentu	155	86,11	144	63,33
		2.Keyakinan dapat memotivasi diri untuk melakukan tindakan yang diperhatikan untuk menyelesaikan tugas	169	93,88	155	63,89

	Strenght/Kekuatan	3. Yakin diri mampu bertahan berusaha dengan keras gigih dan tekun	208	115,56	170	94,44
		4. Yakin bahwa diri mampu bertahan menghadapi hambatan dan kesulitan	175	97,22	128	71,11
	Generality/Umum	5. Yakini dapat menyelesaikan permasalahan	47	26,11	35	19,44
		6. Keyakinan individu mampu menggunakan pengalaman hidup sebagai suatu langkah	48	26,67	55	30,56
Rata-Rata			133,67	21,42	114,5	74,26

Lampiran 10

MEDIA MONOPOLI

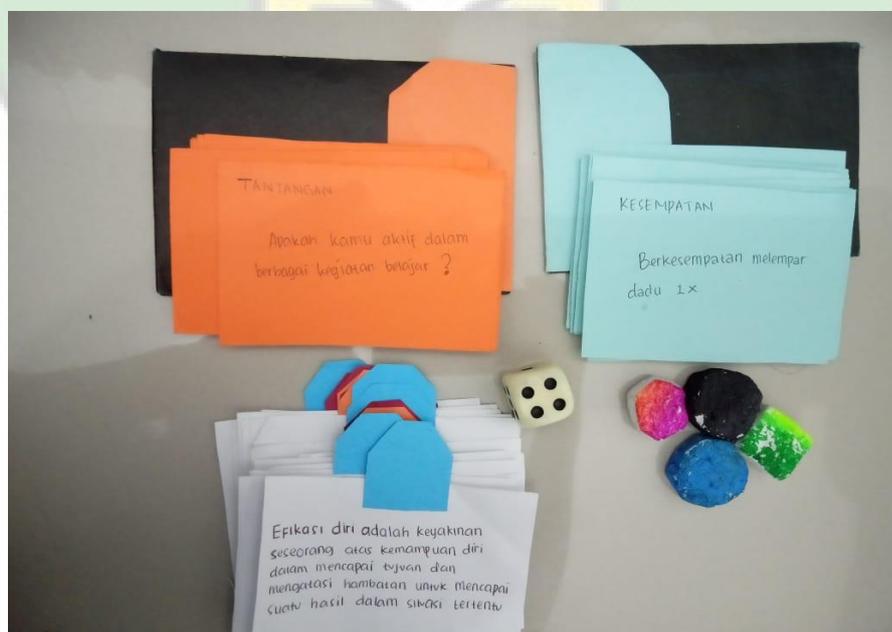


Foto Penelitian





