

Article History

Received : 10 Agustus 2023
Revised : 07 Juli 2024
Accepted : 07 Juli 2024
Available online : 09 Juli 2024

Efektifitas Bimbingan Kelompok Berbasis Game Monopoli dalam Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa

Ari Prasetyoaji^{1*}, Umar Zaky², Dwi Nurdiyansyah³

¹ Universitas Teknologi Yogyakarta, Indonesia

² Universitas Teknologi Yogyakarta, Indonesia

³ SMA Negeri Punung, Indonesia

*e-mail: ariprasetyoaji@uty.ac.id

Abstrak:

Penelitian ini berlatarbelakang adanya siswa-siswa terisolir di SMA N 1 Punung dengan tujuan untuk mengetahui bagaimanakah efektifitas bimbingan kelompok berbasis game monopoli dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa terisolir. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain pra-eksperimen. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswa terisolir di kelas XI. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, angket/kuesioner, dan sosiometri. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan melakukan pengujian hipotesis uji non-parametris Wilcoxon Match Pairs Test. Hasil penelitian analisis observasi menunjukkan 40% siswa berada dalam kategori cukup baik dan 60% siswa dalam kategori baik. Sedangkan berdasarkan analisis pre-test dan post-test dengan uji Wilcoxon diperoleh hasil bahwa $Z_{hitung} (2,0) > Z_{tabel} (1,6)$ dengan taraf signifikansi 5% artinya H_a diterima dengan kata lain terjadi peningkatan kepercayaan diri siswa terisolir setelah diberi perlakuan, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok berbasis game monopoli efektif terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa terisolir. Dengan ini diharapkan siswa dapat terus meningkatkan minat bersosial, kemampuan menyesuaikan diri, kepercayaan diri dan kemampuan tenggang rasa dalam hubungannya dengan teman misalnya dengan lebih giat dalam mengikuti organisasi dan ekstrakurikuler.

Kata kunci: bimbingan kelompok; permainan monopoli; percaya diri

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial berhubungan atau berinteraksi dengan orang lain yang akan semakin berkembang dan meluas sesuai dengan bertambahnya usia. Puncak perkembangan banyak terjadi pada usia remaja dengan banyak waktu yang dilakukan bersama teman sebaya di sekolah. Menurut F. Putra (2017) sekolah merupakan salah satu lingkungan pendidikan yang berpotensi besar untuk membantu siswa mencapai tugas perkembangan. Beberapa tuntutan masa perkembangan yang harus dipenuhi yaitu perkembangan secara fisik, psikis dan yang lebih utama adalah perkembangan secara sosial. Bagi remaja kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain di luar lingkungan keluarga ternyata sangat besar, terutama kebutuhan interaksi dengan teman-teman sebayanya (Fatnar, 2014). Hal ini sesuai dengan salah satu tugas perkembangan remaja yaitu mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita, mencapai peran sosial pria dan wanita, serta mengharapakan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab (Ardi et al., 2012).

Menurut Kau & Idris (2020) dalam perkembangan sosial masa remaja juga terjadi penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial yang cenderung menyukai kelompok-kelompok. Remaja mulai belajar mengenai pola hubungan timbal balik melalui interaksi dengan teman sebaya. Remaja juga belajar untuk mengamati dengan teliti minat pandangan teman sebaya dengan tujuan untuk memudahkan proses penyatuan diri ke dalam aktifitas teman sebaya yang sedang berlangsung. Teman memainkan peranan yang penting dalam membentuk kesejahteraan dan perkembangan anak atau remaja termasuk kebutuhan kasih sayang, teman yang menyenangkan, penerimaan oleh lingkungan sosial dan keakraban (Suwanto et al., 2022). Teman sebaya mempunyai fungsi yang hampir sama dengan orang tua. Teman dapat memberikan ketenangan ketika mengalami kekhawatiran.

Teman memiliki pengaruh besar dan merupakan sosok yang penting dalam perkembangan kehidupan siswa (Imarotul Qibthiyah, 2018). Dimana siswa memerlukan teman untuk berbagi cerita, baik yang menyenangkan atau yang menyedihkan. Namun kenyataannya berdasarkan hasil observasi di SMAN 1 Punung pada bulan Oktober - Desember 2022 perkembangan sosial beberapa remaja tidak terjadi sesuai dengan tugas perkembangan yaitu tidak dapat mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya karena terdapat beberapa siswa yang terisolir di kelas dan lingkungan sekolah. Siswa terisolir tersebut di jauhi oleh teman-temannya sehingga sulit untuk bergaul.

Menurut F. I. Putra et al. (2020) siswa terisolir adalah siswa yang tidak mempunyai sahabat, jarang dipilih, selalu ditolak diantara teman sebayanya, tidak mempunyai minat untuk mengikuti kegiatan – kegiatan kelompok, tidak dapat menyerap dan menerima norma-norma ke dalam kepribadiannya, tidak mampu untuk berperilaku yang pantas atau menyesuaikan diri menurut tuntutan lingkungan yang ada, siswa yang jarang dipilih dan sering kali mendapat penolakan dari lingkungannya. Akibatnya siswa terisolir memiliki masalah dalam aspek kepribadiannya yaitu kepercayaan diri.

Hidayati & Savira (2021) menyampaikan bahwa percaya diri adalah keyakinan untuk melakukan sesuatu pada diri subjek sebagai karakteristik pribadi yang di dalamnya terdapat kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, rasional dan realistik. Individu yang mempunyai kepercayaan diri memiliki perasaan positif terhadap dirinya, memiliki keyakinan yang kuat atas dirinya dan memiliki pengetahuan akurat terhadap kemampuan yang dimiliki (Amri, 2018). Individu yang percaya diri merasa yakin atas kemampuan mereka sendiri serta memiliki harapan yang realistis, bahkan ketika harapan mereka tidak terwujud, mereka tetap berpikiran positif dan dapat menerimanya. Selain itu percaya diri mampu menjadi stimulus

yang mendorong individu untuk mampu bertindak tanpa ragu.

Menurut Gardner (Prasetyoaji et al., 2022), kepercayaan diri memiliki fungsi dan peranan besar pada diri siswa. Tanpa adanya rasa kepercayaan diri yang tertanam kuat maka rasa rendah diri dan pesimisme akan dengan mudah menguasai dirinya dan akan tumbuh menjadi pribadi yang lemah. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Jais et al. (2019) siswa takut akan kesalahan dan ejekan serta memiliki pikiran-pikiran lain yang menyebabkan siswa kehilangan rasa percaya diri saat tampil dan berkarya. Seperti halnya yang ditunjukkan beberapa siswa terisolir berdasarkan hasil observasi di SMA N 1 Punung yaitu tidak dapat tampil dengan baik saat perform di depan kelas, tidak dapat mengekspresikan secara optimal akan perasaan yang dialaminya, menjadi siswa yang sangat pendiam, dan tidak berani mengemukakan pendapat. Siswa cenderung sedapat mungkin menghindari situasi komunikasi dengan kelompok dan lebih memilih untuk menyendiri.

Siswa cenderung takut orang lain akan mengejeknya, menyalahkannya dan tidak menerimanya. Masalah rendahnya kepercayaan diri merupakan masalah yang cukup serius di SMA N 1 Punung. Apabila masalah ini tidak mendapat perhatian secara khusus dan mendapatkan penanganan segera dari guru, terutama guru bimbingan dan konseling dikhawatirkan akan mengganggu siswa terisolir dalam meraih prestasi yang optimal, menghambat keterampilan sosial, semakin diasingkan bahkan di bully, munculnya perilaku agresif dan mengalami gangguan psikologis. Untuk mengatasi masalah ini perlu diupayakan kegiatan yang mengarah pada peningkatan kepercayaan diri siswa terisolir.

Adapun upaya yang sudah dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling untuk mengatasi masalah kepercayaan diri yaitu dengan memberikan layanan informasi secara klasikal, Prasetyoaji et al., (2022). Namun upaya tersebut masih belum memberikan hasil yang optimal karena kurang memberikan stimulus yang mendorong siswa terisolir untuk percaya akan kompetensi yang dimiliki sehingga diperlukan layanan lain, salah satunya layanan bimbingan kelompok. Fijriani & Amaliawati (2017) berpendapat bahwa bimbingan kelompok adalah suatu proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok yang memungkinkan setiap anggota untuk belajar berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap atau keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya pengembangan pribadi. Menurut Irawan (2013), tujuannya adalah untuk membantu siswa memecahkan masalahnya yang dapat dilakukan dengan cara memberikan informasi, atau arahan sehingga sekelompok siswa tersebut dapat mengembangkan dirinya secara positif.

Pemberian informasi atau arahan dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok akan disampaikan dengan berbasis game agar lebih menarik minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok, game yang digunakan yaitu monopoli. Menurut Arifin et al., (2018) monopoli adalah salah satu jenis game ketangkasan dalam berstrategi. Dalam memainkannya seseorang harus pandai dalam mengatur siasat, mengatur keuangan, serta mampu mengembangkan imajinasi untuk berfikir bagaimana dapat memenangkan game, dengan demikian siswa harus yakin dan optimis dalam memutuskan strategi atau siasat dalam game, objektif dalam memandang tantangan game dan bertanggung jawab atas kemungkinan hukuman yang didapat dari game tersebut. Melalui game monopoli ini terdapat beberapa nilai yang dapat diambil oleh siswa, mulai dari komunikasi antar sesama, berani tampil di depan orang lain, hingga semangat untuk melakukan berbagai aktifitas baik tantangan atau hukuman (Andriyani et al., 2020).

Game ini menggunakan perangkat dadu, pion, uang tiruan serta miniatur tata kelola suatu komplek. Hanya saja papan miniatur tata kelola suatu komplek perumahan akan diganti dengan gambar tokoh Nasional dan siswa akan mendapatkan pertanyaan-pertanyaan yang kontennya bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri. Siswa akan belajar cara memecahkan suatu permasalahan, berfikir kritis, dan mengambil keputusan dengan tepat selain itu siswa yang mengikuti layanan bimbingan kelompok dapat secara langsung berlatih menciptakan dinamika kelompok yakni berlatih berbicara, menanggapi, mendengarkan dan bertenggang rasa dalam suasana kelompok yang dapat membantu proses pembentukan kepercayaan diri. Nurkidam (2016) berpendapat kepercayaan diri tumbuh dan berkembang dalam kepribadian seseorang melalui proses belajar.

Cakupan masalah dari penelitian ini meliputi efektifitas layanan bimbingan kelompok berbasis game monopoli dan kepercayaan diri siswa terisolir khususnya pada siswa kelas XI di SMA N 1 Punung. Dalam penelitian ini juga merumuskan permasalahan dalam menguji efektifitas layanan bimbingan dan konseling berbasis game monopoli terhadap siswa yang terisolir dan juga bagaimana layanan ini mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa yang terisolir tersebut. Orang tua juga memiliki peran penting dalam membangun kepercayaan diri anak sejak usia dini karena.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif jenis penelitian eksperimen dengan desain pra-eksperimen (one group pretest and posttest design), pada desain ini hanya terdapat satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol. Priadana & Sunarsi (2021) menjelaskan bahwa metode eksperimen dengan desain pra-eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu variabel terhadap variabel lainnya dengan cara mengujicobakan suatu teknik yang akan dilaksanakan oleh peneliti.

Tabel 1. Design Penelitian Pra-Eksperimen

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	Y ₁	X	Y ₂

Pengambilan data yang akan dilakukan peneliti adalah sebanyak 2 kali yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*) untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok terhadap kepercayaan diri pada siswa terisolir. Sumber data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu data primer dan sekunder. Priadana & Sunarsi (2021) juga menjelaskan bahwa data primer yaitu data yang hanya dapat peneliti peroleh dari sumber asli atau pertama. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer adalah data dari hasil observasi, angket dan sosiometri. Data sekunder adalah data yang sudah tersedia atau sudah diteliti sehingga kita tinggal mencari dan mengumpulkan. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah literatur, skripsi, dan jurnal. Prosedur pelaksanaan mulai dari tahap perencanaan, tahap *pretest*, pemberian perlakuan berupa bimbingan kelompok sebanyak 3 kali pertemuan dengan materi yang disusun dalam bentuk game monopoli dan disampaikan setiap pertemuan, dan tahap *post-test*.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Hardani et al., 2020). Populasi merupakan kumpulan individu atau objek penelitian yang memiliki kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan. Adapun yang

menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA N 1 Punung yang berjumlah 20 siswa. Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi yang menjadi objek penelitian (Hardani et al., 2020). Sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif artinya mewakili karakteristik yang sama dengan populasi, sedangkan tehnik pengambilan sampel disebut tehnik sampling. Tehnik sampling yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis purposive sampling. Penelitian ini peneliti hanya mengambil 10 orang siswa terisolir sebagai sampel dari kelas XI SMA N 1 Punung yang memiliki kepercayaan diri rendah. Penentuan sampel diambil juga berdasarkan data sosiometri menggunakan kriteria pemilihan teman yang disukai.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Data Sosiometri Pemilihan Teman yang Kurang Disukai

No	Sampel	Siswa yang memilih	Kelas	Jumlah Siswa dalam Kelas
1	HP	-	XI MIPA 2	29
2	SR	-	XI MIPA 1	32
3	MJK	1	XI MIPA 3	30
4	RD	1	XI IPS 1	27
5	APD	-	XI IPS 2	31
6	ARS	-	XI MIPA 3	30
7	WHS	1	XI IPS 1	27
8	HI	1	XI IPS 2	31
9	MS	-	XI MIPA 5	30
10	SA	-	XI MIPA 5	30

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Punung mulai tanggal 30 Juli 2022 – 15 Agustus 2022. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI SMA N 1 Punung, Pacitan, Jawa Timur, sejumlah 20 siswa dengan sampel sebanyak 10 siswa. Sampel dalam penelitian ini di ambil secara purposive sampling yaitu menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu sedangkan teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner, pedoman observasi dan sosiometri.

Secara garis besar penelitian ini dibagi menjadi 3 tahap, yaitu:

1. Tahap persiapan
 - a. Membuat game monopoli sebagai media layanan bimbingan kelompok.
 - b. Menyusun kisi-kisi lembar observasi.
 - c. Menyusun kisi-kisi instrumen tes uji coba (try out) .
 - d. Menyusun kisi-kisi instrumen pre-test dan post-test .
 - e. Mengujicobakan instrumen tes kepada peserta didik.
 - f. Menganalisis soal uji coba validitas dan reliabilitas yang kemudian mengambil soal yang valid untuk dijadikan soal pre-tes dan post-test.
2. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok berbasis game monopoli dilaksanakan di ruang bimbingan kelompok SMA N 1 Punung sebanyak 3 kali pertemuan. Adapun langkah-langkah model layanan bimbingan kelompok berbasis game monopoli adalah :
 - a. Konselor membagikan angket pre-test sebelum dilaksanakan perlakuan (game monopoli)
 - b. Konselor menjelaskan tujuan dan cara bermain game monopoli
 - c. Konseli (anggota bimbingan kelompok) melakukan permainan sesuai aturan

- yang telah ditentukan
- d. Konselor dan konseli bersama-sama membahas dan menyimpulkan point-point yang di dapatkan dari permainan tersebut.
3. Evaluasi ini merupakan pelaksanaan post-test untuk mengukur tingkat kepercayaan diri siswa terisolir setelah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok berbasis game monopoli. Data yang didapatkan dari evaluasi merupakan data akhir yang dapat digunakan sebagai pembuktian hipotesis.



Gambar 1. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Berbasis Game

Hasil observasi pelaksanaan bimbingan kelompok berbasis game monopoli pada siswa terisolir di SMA N 1 Punung selama 3 kali pertemuan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Observasi

Sampel	Skor Berdasarkan Kategorisasi		
	P1	P2	P3
1. HP	0.8 (Kurang Baik)	0.8 (Kurang Baik)	2.0 (Cukup Baik)
2. SR	1.6 (Cukup Baik)	2.0 (Cukup Baik)	3.6 (Baik)
3. MJK	2.8 (Baik)	3.2 (Baik)	3.6 (Baik)
4. RD	1.6 (Cukup Baik)	2.0 (Cukup Baik)	3.2 (Baik)
5. APD	0.8 (Kurang Baik)	0.8 (Kurang Baik)	2.8 (Baik)
6. ARS	2.0 (Cukup Baik)	2.8 (Baik)	3.2 (Baik)
7. WHS	0.8 (Kurang Baik)	2.0 (Cukup Baik)	2.0 (Cukup Baik)
8. HI	2.0 (Cukup Baik)	3.2 (Baik)	3.2 (Baik)
9. MS	0.8 (Kurang Baik)	0.8 (Kurang Baik)	2.0 (Cukup Baik)
10. SA	0.8 (Kurang Baik)	2.0 (Cukup Baik)	2.0 (Cukup Baik)

Keterangan : P1 = Pertemuan ke-1, P2 = Pertemuan ke-2, P3 = Pertemuan ke-3

Tabel 4. Kategorisasi Hasil Observasi Penilaian Sikap Siswa

Rentan Nilai	Kategori	Frekuensi			Prosentase %		
		BKp 1	BKp 2	BKp 3	BKp 1	BKp 2	BKp 3
4	Sangat Baik	-	-	-	-	-	-
3	Baik	1	3	6	10%	30%	60%
2	Cukup Baik	4	5	4	40%	50%	40%
1	Kurang Baik	5	3	-	50%	30%	-
	Jumlah	10	10	10	100%	100%	100%

Hasil perhitungan skor dan skala penilaian menurut (Priadana & Sunarsi, 2021)

Keterangan : BKp =Bimbingan Kelompok

Pada bimbingan kelompok 1 yang dilaksanakan pada hari Selasa, 16 Agustus 2022 diperoleh hasil sebanyak 1 orang siswa mendapat skor total dengan skala baik (10%), 4 orang siswa mendapat skor total dengan skala cukup baik (40%) dan 5 orang siswa mendapatkan skor total dengan skala kurang baik (50%). Pada bimbingan kelompok 2 yang dilaksanakan pada hari Rabu, 17 Agustus 2022 diperoleh hasil sebanyak 3 siswa mendapatkan skor total dengan skala baik (30%), 5 orang siswa mendapatkan skor total dengan skala cukup baik (50%) dan 4 orang siswa mendapatkan skor total dengan skala kurang baik (30%). Kemudian pada bimbingan kelompok 3 yang dilaksanakan pada hari Senin 22 Agustus 2022 diperoleh hasil sebanyak 6 orang siswa mendapatkan skor total dengan skala baik (60%) dan 4 orang siswa mendapatkan skor total dengan skala cukup baik (40%).

Terjadinya kenaikan pada skala baik dari 10% menjadi 60%, skala cukup baik dari 40% menjadi 50%, serta penurunan skala cukup baik dari 50% menjadi 40% dan skala kurang baik dari 50% menjadi 30% menunjukkan adanya perubahan sikap siswa selama mengikuti bimbingan kelompok berbasis game monopoli. Salah satunya terjadi pada SR (nomor responden 2) yaitu pada BKp 1 SO tidak berani menjawab pertanyaan dari anggota lain, tetapi pada BKp 2 dan 3 SO sudah berani menjawab pertanyaan dari anggota lain. Kemudian ARS (nomor responden 6) yaitu pada BKp 1 dan 2 SR tidak mau berdiskusi dengan anggota kelompok bimbingan, tetapi pada BKp 3 SR sudah mau berdiskusi dengan anggota kelompok bimbingan, dan HP (nomor responden 1) yaitu pada BKp 1, 2 dan 3. HP tidak berani menjawab pertanyaan dari orang lain dan tidak mau berdiskusi dengan anggota bimbingan, HP terlihat sangat tidak percaya diri dan rendah diri serta ragu-ragu tetapi pada BKp 3 HP terlihat mulai berani untuk berdiskusi dan berpendapat.

Pada tanggal 16 Agustus 2022 peneliti melaksanakan pre-test dan pada tanggal 17 Agustus 2022 peneliti melaksanakan post-test terhadap siswa terisolir di SMA N 1 Punung.

Tabel 5. Data Hasil Pre-test dan Post-test

No	Subjek Penelitian	Skor Pre-test	Skor Post-test	Gain Skor
1	HP	42	52	10
2	SR	43	59	9
3	MJK	42	53	11
4	RD	48	57	9
5	APD	39	54	15
6	ARS	48	61	13
7	WHS	52	64	12
8	HI	44	58	14
9	MS	44	58	14
10	SA	50	61	11
	Rata rata	45.2	57.8	12.6

Dari tabel di atas dapat dilihat skor sebelum diberi perlakuan dan skor setelah diberi perlakuan. Skor terendah siswa terisolir saat pre-test adalah 39, setelah diberi perlakuan skor post-test terendah menjadi 52. Skor tertinggi pre-test adalah 52 setelah diberi perlakuan skor post-test tertinggi adalah 64. Berdasarkan data hasil penelitian dapat diketahui bahwa skor nilai siswa mengalami peningkatan.

Data selanjutnya dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 18, menggunakan analisis statistik nonparametris yaitu dengan uji Wilcoxon. Analisis data digunakan dengan membandingkan nilai hasil pre-test dan post-test untuk menguji signifikansi. Analisis uji Wilcoxon merupakan analisis pengujian efektifitas (Kirkpatrick & Feeney, 2013).

Tabel 6. Analisis Statistik Uji Wilcoxon

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Sesudah - Sebelum	Negative Ranks	na	.00	.00
	Positive Ranks			
	Ties	10b	5.50	55.00
	Total	nc		
		10		
		Sesudah - Sebelum		
Z		-2.807a		
Asymp. Sig. (2-tailed)		.005		

Hasil analisis uji Wilcoxon dengan $n = 10$, taraf kesalahan 5% menunjukkan nilai Asymp.sig.(2-tailed) sebesar 0.005. Nilai Zhitung pada uji Wilcoxon adalah -2.807. Selanjutnya pada taraf kesalahan 5% $Z_{tabel} = 1.6$ sehingga $Z_{hitung} (2.8) > Z_{tabel} (1.6)$, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $(0.005) < \text{taraf kesalahan} (0.05)$. Hal ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok berbasis game monopoli efektif signifikan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa terisolir.

Pengujian hipotesis dalam suatu penelitian merupakan hal yang paling penting karena diperlukan untuk menguji kebenaran suatu hipotesis yang diajukan dalam penelitian. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “bimbingan kelompok berbasis game monopoli efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa terisolir”. Untuk menguji hasil hipotesis terdapat kriteria pengambilan keputusan dengan menguji H_a , yaitu : **H_a : diterima jika $Z_{hitung} > Z_{tabel}$**

Berdasarkan perhitungan melalui uji Wilcoxon SPSS 17 dengan $n = 10$ pada taraf signifikan 0.05 diperoleh nilai z uji Wilcoxon dengan taraf kesalahan 0,05 nilai Zhitung diperoleh sebesar -2,807, maka H_a diterima karena $Z_{hitung} (-2,8) > Z_{tabel} (1,6)$ harga (-) tidak diperhitungkan karena harga mutlak, artinya hipotesis yang diajukan diterima (Hardani et al., 2020) dan untuk nilai Asymp. Sig. (2- tailed) diperoleh sebesar $0.005 < 0.05$ taraf kesalahan yang ditentukan (Priadana & Sunarsi, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan layanan bimbingan kelompok berbasis game monopoli mempunyai keefektifan yang signifikan $(0.005 < 0.05)$ terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa terisolir.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pengujian hipotesis yang telah diuraikan sebelumnya, dihasilkan bahwa hipotesis H_a diterima, hal ini dapat diartikan bahwa layanan bimbingan kelompok berbasis game monopoli efektif terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa terisolir di SMA N 1 Punung. Hal ini diketahui dari hasil observasi dan selisih hasil pre-test dan post-test. Dari hasil observasi di akhir perlakuan bimbingan kelompok terdapat 60% siswa dalam kategori “baik” dan 40% siswa dalam kategori “cukup baik”, karena pada BKp 1 sebanyak 1 orang siswa mendapat skor total dengan skala baik (10%), 4 orang siswa mendapat skor total dengan skala cukup baik (40%) dan 5 orang siswa mendapatkan skor total dengan skala kurang baik (50%). BKp 2 sebanyak 3 siswa mendapatkan skor total dengan skala baik (30%), 5 orang siswa mendapatkan skor total dengan skala cukup baik (50%) dan 4 orang siswa mendapatkan skor total dengan skala kurang baik (30%) dan pada BKp 3 sebanyak 6 orang siswa mendapatkan skor total dengan skala baik (60%) dan 4 orang siswa mendapatkan skor total dengan skala cukup baik (40%).

Beberapa kemampuan siswa terisolir yang terlihat saat observasi berlangsung adalah tetap tersenyum dan tenang meskipun jawabannya belum pasti benar, berani menjawab pertanyaan dari lawan main, berani menunjukkan kemampuannya di depan teman-teman dan mau berdiskusi dengan semua anggota, yakni seperti apa yang dikatakan oleh Deni & Ifdil (2016) bahwa orang yang percaya diri mempunyai keyakinan pada kemampuan-kemampuan sendiri, keyakinan pada adanya suatu maksud dalam kehidupan dan kepercayaan bahwa dengan akal budi siswa akan mampu melaksanakan apa yang siswa inginkan, merencanakan, dan harapkan maka siswa tersebut akan merasa senang dengan dirinya dan cenderung bersikap santai di dalam situasi-situasi sosial.

Siswa terisolir yang memiliki kepercayaan diri baik akan mampu mengatasi keraguan-keraguannya, rasa pesimis yang besar, rasa takut bahkan kelemahan yang timbul dari dalam dirinya yang mungkin juga timbul karena situasi sosial dan interaksi dengan lingkungan di sekitarnya yang kurang mendapat respon yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Haque et al. (2022) bahwa siswa yang penuh percaya diri akan memiliki sifat-sifat antara lain: mampu memikul tanggung jawab yang diberikan, dapat menghargai diri dan usahanya sendiri, tidak mudah mengalami frustrasi, mampu menerima tantangan atau tugas baru, memiliki emosi yang lebih tinggi tetapi tetap stabil, mudah berkomunikasi dan membantu orang lain. Dalam penelitian ini peningkatan kepercayaan diri siswa terisolir dapat dilihat dari hasil nilai kuesioner pre-test dan post-test dengan uji Wilcoxon yang diperoleh hasil Zhitung $(-2,8) > Z_{tabel} (1,6)$, dan Asymp. Sig. (2-tailed) $0.005 < 0.05$ sehingga H_a diterima dan signifikan dengan nilai signifikansinya sebesar 0.005.

Dari hasil analisa dan penjelasan hasil observasi dan nilai kuesioner pre-test dan post-test kepercayaan diri siswa meningkat dan lebih baik setelah diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok berbasis game monopoli. Bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa terisolir karena dalam pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok siswa sebagai anggota bimbingan kelompok akan bersama-sama menciptakan dinamika kelompok yang dapat dijadikan sebagai tempat untuk dapat mengembangkan kepercayaan diri. Anggota kelompok akan mempunyai hak yang sama untuk melatih diri dalam mengeluarkan pendapat, pemikiran, serta gagasan yang dimiliki untuk membahas suatu topik permasalahan, juga dapat untuk melatih kemampuan siswa baik kemampuan untuk berani mengungkapkan pendapat dalam forum maupun untuk melatih siswa belajar berinteraksi sosial dalam kelompok.

Bimbingan kelompok adalah bantuan yang diberikan kepada sekelompok individu untuk

mengembangkan potensi siswa, mengarahkan dan mencegah timbulnya masalah baru. Menurut Prayitno et al., (2017) bimbingan kelompok merupakan salah satu usaha pemberian bantuan kepada orang-orang yang mengalami masalah. Bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa terisolir karena di dalam pelaksanaan bimbingan kelompok tidak hanya bertujuan untuk mencerahkan persoalan serta untuk pengembangan pribadi. Diskusi dalam bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan pribadi, pengembangan pribadi tersebut diantaranya adalah mengembangkan pengertian terhadap diri sendiri dan orang lain, mengembangkan kesadaran tentang diri dan orang lain, serta mengembangkan pandangan baru tentang hubungan antara manusia (Siregar, 2015). Apabila tujuan tersebut tercapai, maka dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Hal tersebut juga relevan dengan pendapat (Rais, 2022) rasa percaya diri adalah sikap positif seorang individu yang memungkinkan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan/situasi yang dihadapinya. Pendapat lain Suryani (2019) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kepercayaan diri siswa tersebut dari hasil post- test siklus pertama rata - ratanya sebesar 95,69 (sedang). Pada siklus kedua rata- rata 106,33 (tinggi). Adapun peningkatan skor kepercayaan diri rata-rata dari siklus pertama ke siklus kedua besaran nilai 10,86.

Melalui kegiatan bimbingan kelompok siswa akan terlatih mendiskusikan masalah dengan anggota lain, mengemukakan ide-ide dan berlatih bersosialisasi dan berkomunikasi antar anggota kelompok, dengan demikian bimbingan kelompok dilaksanakan dengan berbasis game monopoli. Layanan bimbingan kelompok berbasis game monopoli ini sangat mudah dipahami dan diikuti oleh siswa karena game monopoli itu sendiri merupakan permainan yang sudah tidak asing lagi di masyarakat dan mudah dalam memainkannya. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh (Susanto et al., 2019) yang mengatakan bahwa game monopoli merupakan permainan yang relatif digemari siswa dan mudah dalam memahaminya, selain itu melalui game monopoli ini terdapat beberapa nilai yang dapat diambil oleh siswa, mulai dari komunikasi antar sesama, berani tampil di depan orang lain, hingga semangat untuk melakukan berbagai aktifitas baik tantangan atau hukuman.

Dalam game ini siswa dapat bermain langsung karena alatnya sudah disediakan yaitu papan monopoli, uang tiruan, kartu kesempatan, kartu dana hukum, dadu dan tanda identitas rumah serta materi yang dikemas dalam bentuk soal. Melalui layanan bimbingan kelompok ini, siswa dapat memperoleh kemampuan dalam meningkatkan kepercayaan dirinya dengan memahami dan mempraktikkan materi yang diberikan dalam bentuk soal game, misalnya siswa diminta untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki dan diminta untuk berbicara di depan anggota bimbingan kelompok sehingga terjadi saling tukar pengalaman dan wawasan.

Setelah melalui prosedur penelitian dan analisis data yang sesuai, penelitian ini sudah mencapai tujuannya yakni mengetahui efektifitas bimbingan kelompok berbasis game monopoli sebesar 55,33% dan peningkatan kepercayaan diri siswa terisolir di SMA N 1 Punung setelah mendapatkan perlakuan. Hasil yang didapat adalah bimbingan kelompok berbasis game monopoli efektif signifikan sebesar 0,005 terhadap kepercayaan diri siswa terisolir. Kepercayaan diri siswa terisolir meningkat dan lebih baik setelah diberi perlakuan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektifitas bimbingan kelompok berbasis game monopoli terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa terisolir di SMAN 1 Punung tahun ajaran 2022/2023. Secara umum dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok

berbasis game monopoli dapat digunakan sebagai suatu upaya dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa terisolir. Hasil observasi bimbingan kelompok berbasis game monopoli 6 siswa dalam kategori “baik” dan 4 siswa dalam kategori “cukup baik”. Siswa mampu membangun pikiran positif dalam dirinya, berdiskusi, memberikan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan teman, keaktifan dan keberanian dalam mengeluarkan pendapat, kemampuan yang dimiliki dan menceritakan pengalaman pribadinya serta dapat menciptakan keakraban antara siswa terisolir dengan peneliti, dan antara siswa terisolir dengan siswa terisolir lainnya.

Dilihat dari hasil analisis berdasarkan uji Wilcoxon melalui SPSS 18 dengan $n = 10$ pada taraf signifikan 0.05 diperoleh $Z_{tabel} = 1,6$, maka H_a diterima karena $Z_{hitung} (-2,8) > Z_{tabel} (1,6)$ harga (-) tidak diperhitungkan karena harga mutlak, artinya hipotesis yang diajukan diterima dan untuk nilai Asymp. Sig. (2-tailed) diperoleh sebesar $0.005 < 0.05$ taraf kesalahan yang ditentukan (Nuryadi et al., 2017). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan layanan bimbingan kelompok berbasis game monopoli efektif terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa terisolir.

Siswa terisolir hendaknya dapat menggunakan kemampuannya secara tepat setiap kali ingin menyampaikan pesan pada lawan bicaranya sehingga siswa tidak lagi terisolir. Selain itu siswa terisolir dapat terus meningkatkan minat bersosial, kemampuan menyesuaikan diri, kepercayaan diri dan kemampuan tenggang rasa dalam hubungannya dengan teman misalnya dengan lebih giat dalam mengikuti organisasi, meningkatkan rasa tenggang rasa dan menggali serta mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Salah satu strategi bimbingan variatif adalah dengan menerapkan media misalnya permainan atau game, hal ini dikarenakan dapat menambah minat dan ketertarikan siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling, dengan demikian ibu dan bapak guru BK untuk dapat memahami dan menambah wawasan tentang media bimbingan dapat lebih sering mengikuti seminar atau workshop mengenai media layanan bimbingan dan konseling.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, maka dari itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMA N 1 Punung yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, Guru Bimbingan dan Konseling SMA N 1 Punung yang telah membantu terlaksananya penelitian. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada pimpinan Universitas Teknologi Yogyakarta yang telah memfasilitasi dan mengizinkan untuk penelitian sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. (2018). Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sma Negeri 6 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 3(2), 156–168.
- Andriyani, F., Saraswati, R. R., Melasari, D., Putri, A., & Sumardani, D. (2020). Monopoly Learning Media: Education Media in Structure and Function of Plant Tissue Theory. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, 6(1), 81–87. <https://doi.org/10.36987/jpbn.v6i1.1559>
- Ardi, Z., Ibrahim, Y., & Said, A. (2012). Capaian Tugas Perkembangan Sosial Siswa dengan Kelompok Teman Sebaya dan Implikasinya terhadap Program Pelayanan Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 1(2). <https://doi.org/10.24036/0201212522-0-00>

- Arifin, S., Utomo, P., & Anisa, N. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) dengan Simulasi Media Monopoli pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(1), 631–632.
- Deni, A. U., & Ifdil. (2016). Konsep Kepercayaan Diri Remaja Putri. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 43–52. <https://jurnal.iicet.org/index.php/j-edu/article/view/72>
- Fatnar, V. N. (2014). Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja. *Jurnal Fakultas Psikologi*, 2(2), 71–75.
- Fijriani, F., & Amaliawati, R. (2017). Layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 24. <https://doi.org/10.26539/116>
- Haque, R. A., Susanto, D., Damayanti, S. D., & Apriliani, R. (2022). Hubungan Konsep Diri dengan Kepercayaan Diri Siswa Kelas XI di Madrasah Aliyah Ar Rahman Palembang. *Prosiding Seminar & Lokakarya Nasional Bimbingan Dan Konseling*, 107–116.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (H. Abadi, Ed.; Issue March). Pustaka Ilmu.
- Hidayati, S. R. N., & Savira, S. I. (2021). Hubungan Antara Konsep Diri dan Kepercayaan Diri Dengan Intensitas Penggunaan Media Sosial Sebagai Moderator Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Surabaya. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(03), 1–11. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/character/article/view/41122>
- Imarotul Qibthiyah. (2018). Pengaruh Status Sosial Ekonomi Dan Teman Sebaya Terhadap Pemilihan Jurusan Di Perguruan Tinggi. *Jupe*, 6, 322.
- Irawan, E. (2013). Efektivitas Teknik Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsep Diri Remaja. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Psikopedagogia*, 11(1), 44–54.
- Jais, E., Rezky, R., & Siombiwi, S. (2019). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Timbulnya Rasa Takut Siswa akan Kegagalan dalam Mempelajari Matematika. *MANDALIKA Mathematics and Educations Journal*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.29303/mandalika.v1i2.1596>
- Kau, M. A., & Idris, M. (2020). Deskripsi Penyesuaian Sosial Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kota Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 265. <https://doi.org/10.37905/aksara.4.3.265-274.2018>
- Kirkpatrick, L. A., & Feeney, B. C. (2013). A simple guide to IBM SPSS statistics for version 20.0. In *Belmont, Calif.: Wadsworth, Cengage Learning*.
- Nurkidam, A. (2016). Hubungan Antara Gaya Belajar Dan Rasa Percaya Diri Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Studi Pendidikan*, 16(10), 39–41. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v14i1.385>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian* (1st ed.). Sibuku Media.
- Prasetyoaji, A., Warih Utami, N., Rossyadah, S., & Astuti, B. (2022). Evaluasi Pengembangan Media Aplikasi Identifikasi Multiple Intellegence by Howard Gardner dalam Penentuan Putusan Karir. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 12(2), 94–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.25273/counsellia.v12i2.11346>
- Prayitno, Afdal, Ifdil, & Ardi, Z. (2017). Layanan Bimbingan Kelompok & Konseling Kelompok. In Y. Sartika (Ed.), *Perpustakaan Nasional : Katalog Dalam Terbitan (KDT)*. Ghalia Indonesia. <https://batukota.bps.go.id/publication/download.html?nrbvfeve=OTc4MDZhYzZhYzAy>

- Y2U4ZTBINTNlYmJm&xzmn=aHR0cHM6Ly9iYXR1a290YS5icHMuZ28uaWQvcHVibGljYXRpb24vMjAxNS8xMC8zMC85NzgWnmFjNmFjMDJjZThlMGU1M2ViYmYvc3RhZGlzdGlrYS1kYWVyYWgta290YS1iYXR1LTlwMTUuaHRtbA%253D
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
- Putra, F. (2017). Ketercapaian Tugas-Tugas Perkembangan Siswa SMA Dan Siswa Pondok Pesantren . *Jurnal Counseling Care*, 1(1), 27–34.
- Putra, F. I., Darmawani, E., & Putri, R. D. (2020). Faktor Penyebab Siswa Yang Terisolir (Studi Kasus Di Smk Pgri 1 Palembang). *Jurnal Wahana Konseling*, 3(1), 37. <https://doi.org/10.31851/juang.v3i1.4945>
- Rais, M. R. (2022). Kepercayaan Diri (Self Confidence) Dan Perkembangannya Pada Remaja. *Al-Irsyad*, 12(1), 40. <https://doi.org/10.30829/al-irsyad.v12i1.11935>
- Siregar, M. D. (2015). Kontribusi Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa (Sebuah Studi Persepsi). *Jurnal Educatio*, 10(1), h. 150. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edc/article/download/97/75>
- Suryani, C. D. (2019). Peningkatan Kepercayaan Diri melalui Layanan Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas X PS2 SMK Negeri 1 Bandung. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(3), 252–269. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i3.14997>
- Susanto, A., Raharjo, & Prastiwi, M. S. (2019). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 228–233. <https://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.18864>
- Suwanto, I., Istirahayu, I., & Qonitha, I. (2022). Pengaruh Kelompok Teman Sebaya Terhadap Penentuan Studi Lanjut Siswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan KOnseling*, 12(2), 106–115. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v12i28861>

