

## **ABSTRAK**

### **LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KONSEP DIRI SISWA SMPQ PELITA KHOIRUL UMMAH BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**REGA SAPHIRA**

Masalah dalam penelitian ini adalah beberapa siswa menunjukkan rendahnya konsep diri siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan permainan monopoli terhadap konsep diri siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian *quasi experimental design* dan menggunakan model *nonequivalent groups pretest posttest design*. Responden dalam penelitian ini berjumlah 20 orang yang terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan konsep diri siswa sebanyak 17,8% pada kelompok eksperimen dan 5,7% pada kelompok kontrol. Hasil penghitungan uji analisis wilcoxon signed rank test menunjukkan  $P=0,005 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perubahan sikap yang menunjukkan konsep diri yang meningkat setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan permainan monopoli.

**Kata Kunci** : bimbingan kelompok, konsep diri, permainan monopoli

## **ABSTRACT**

### **GROUP GUIDANCE WITH MONOPOLY GAMES TO IMPROVE SELF-CONCEPT IN STUDENTS OF SMPQ PELITA KHOIRUL UMMAH BANDAR LAMPUNG**

**By**

**REGA SAPHIRA**

*The problem in this study is the effect of using group guidance services with monopoly games on the self-concept of seventh grade students of SMPQ Pelita Khoirul Ummah Bandar Lampung. This research is motivated by a phenomenon that shows that students are more enthusiastic in participating in school activities or participating in classroom learning by using game media. This study aims to determine that the provision of group guidance services with monopoly games can improve students' self-concept. This research uses quantitative methods with a quasi experimental design and uses a nonequivalent groups pretest posttest design model. Respondents in this study amounted to 20 people who were divided into experimental groups and control groups. The posttest results showed an increase in student self-concept by 17.8% in the experimental group and 5.7% in the control group. The results of the calculation of the Wilcoxon signed rank test analysis showed  $P = 0.005 < 0.05$  so it can be concluded that there is a change in attitude that shows an increased self-concept after being given group guidance services with monopoly games.*

**Keywords :** *group guidance, monopoly game, self-concept*