

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

(Skripsi)

Oleh

REGA SAPHIRA

2063052002



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

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*

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

**Oleh
REGA SAPHIRA**

Skripsi

**Sebagai Salah syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Bimbingan dan Konseling
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KONSEP DIRI SISWA KELAS VII SMPQ PELITA KHOIRUL UMMAH BANDAR LAMPUNG**

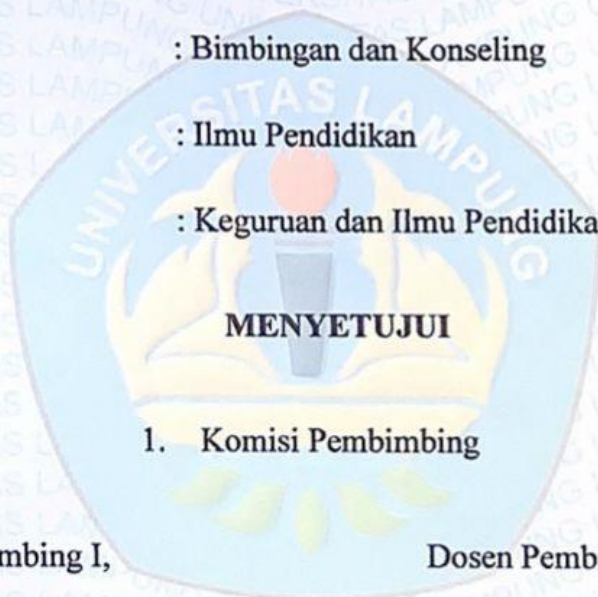
Nama Mahasiswa : **Rega Saphira**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2063052002

Program Studi : **Bimbingan dan Konseling**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I,

Dr. Ranni Rahmayanthi Z., M.A.
NIP 198611022008122002

Dosen Pembimbing II,

Shinta Mayasari, S.Psi., M.Psi., Psi.
NIP 198005012008122002

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

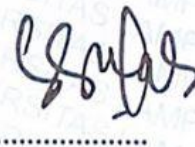
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji :

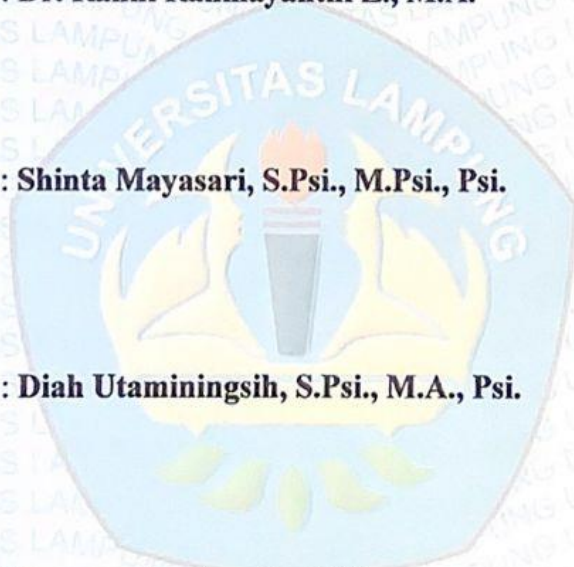
Ketua : **Dr. Ranni Rahmayanthi Z., M.A.**



Sekretaris : **Shinta Mayasari, S.Psi., M.Psi., Psi.**



Penguji : **Diah Utaminingsih, S.Psi., M.A., Psi.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **29 Juli 2024**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Rega Saphira
Nomor Pokok Mahasiswa : 2063052002
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi dengan judul “Layanan Bimbingan Kelompok dengan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa Kelas VII SMPQ Pelita Khoirul Ummah Bandar Lampung adalah benar karya saya sendiri dan tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 29 Juli 2024



Rega Saphira
NPM 2063052002

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Rega Saphira yang biasa disapa Rega, dilahirkan di Liwa, pada tanggal 01 Agustus 2001. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara pasangan Bapak Drs. Junaidi Jamsari, MM. dan Ibu Istariah, S.Ag. Penulis berasal dari Kelurahan Kubu Perahu, Kec. Balik Bukit, Kab. Lampung Barat.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 1 Way Mengaku, Lampung Barat pada tahun 2014, pendidikan menengah pertama di MTSs Darul Huffaz Lampung pada tahun 2017, dan pendidikan menengah atas di MAs Darul Huffaz Lampung pada tahun 2020. Penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Lampung pada tahun 2020 melalui Jalur Seleksi Mandiri Unila (SIMANILA) pada cabang prestasi hafalan Al-Quran dengan mengambil Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP Unila.

Penulis melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Taman Asri, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan dan melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di MTs Darul Hikmah, Baradatu pada tahun 2023.

Selama menjadi mahasiswa, penulis turut aktif dalam kegiatan organisasi yaitu Forum Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Unila (Formabika), Forum Pengkajian dan Pembinaan Islam (FPPI) FKIP Unila, DPM FKIP Unila, DPM U KBM Unila dan mengikuti Komunitas Jejak Bermakna (Jejama).

MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya”

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ۖ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَب ۘ

“Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain; (7) dan hanya kepada Tuhanmu kamu berharap. (8)”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah 'ala kulli haal wa ni'mah

Segala Puji bagi Allah SWT yang karena rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat mempersembahkan karya ini sebagai tanda cinta dan kasih sayangku kepada:

Orang Tuaku Tercinta

Tak ada kata yang dapat kuucapkan selain kata terima kasih dan aku bersyukur memiliki kalian yang begitu menyayangiku, mendukung penuh cita-citaku, tak henti-hentinya mendoakanku dan selalu memotivasiku serta mengingatkanku untuk selalu beribadah kepada Allah SWT. Kalian menemani setiap langkah dan prosesku hingga masih bisa bertahan di titik ini.

Kakak-kakakku Tersayang

Kakakku, Fakhri Ragaman, Ayukku, Amira Kutanti, dan Kakak Iparku, Ayuk Meryossa, Terima kasih telah memberikan banyak pengajaran dari pengalaman yang lebih dulu kalian lalui, Terima kasih karena telah menemaniku, bersedia mendengarkan celoteh keluh kesahku, terima kasih sudah menjadi kakak yang baik untukku.

Bapak/Ibu Guru dan Dosen Pengajarku

Terima kasih telah bersedia mengajarkanku dan membekali ilmu dengan penuh kesabaran dan keikhlasan. Semoga ini menjadi Ilmu yang bermanfaat.

Sahabat-sahabatku

Terima kasih karena selalu menemaniku, sehingga aku tidak pernah merasa sendirian dan ditinggalkan.

Almamater

Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah Robbil 'Alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah atas manusia yang akhlaknya paling mulia, yang telah membawa perubahan luar biasa, menjadi uswatun hasanah, yaitu Rasulullah Muhammad SAW.

Skripsi yang berjudul “Layanan Bimbingan Kelompok dengan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa Kelas VII SMPQ Pelita Khoirul Ummah Bandar Lampung” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus ikhlas kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Lusmeila Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
3. Bapak Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Diah Utaminingsih, S.Psi., M.Psi., Psi., selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling sekaligus dosen Pembahas yang telah memberikan saran, kritik, dan motivasi serta banyak membantu memudahkan penyelesaian skripsi sehingga skripsi ini bisa diselesaikan dengan baik.

5. Ibu Dr. Ranni Rahmayanthi Z, S.Pd., M.A., selaku Dosen Pembimbing I sekaligus dosen Pembimbing Akademik yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing dengan penuh kesadaran, memberikan perhatian, memberikan sumbangan pemikiran, kritik, saran serta motivasi kepada penulis selama menjadi mahasiswa maupun selama penulisan skripsi ini sehingga skripsi ini bisa diselesaikan dengan baik.
6. Ibu Shinta Mayasari, S.Psi., M.A., Psi., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan sumbangan pemikiran, kritik, saran yang membangun selama penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini bisa diselesaikan dengan baik.
7. Ibu Citra Abriani Maharani, S.Pd., M.Pd., Kons., yang selalu memberikan motivasi, membersamai penulis dalam meraih prestasi selama mahasiswa menjadi mahasiswa, dan memeluk disaat penulis merasa lelah ketika menyusun skripsi ini, bahkan bersedia meluangkan waktunya untuk membantu penulis menyusun skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Ibu Dr. Eka Kurniawati, S.H., M.Pd.I., yang selalu mendukung penulis selama perkuliahan dan pernah menemani penulis melaksanakan lomba di luar provinsi.
9. Bapak Ibu Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling dan semua pihak yang sudah memberikan bekal ilmu serta motivasi kepada penulis selama menjadi mahasiswa sehingga penulis dapat bertahan sampai akhir dan menyelesaikan pendidikannya dengan baik.
10. Yayasan Pelita Khoirul Ummah serta jajarannya yang telah memberikan kemudahan kepada penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Ibu Dwi Fitriani, S.Pd., Ibu Enggar Widianingrum, S.Pd., dan Ibu Tiara S.Si., yang telah banyak membantu meluangkan waktunya untuk mengisi tanggungjawab penulis yang banyak ditinggalkan ketika penyusunan skripsi ini, serta menjadi pihak yang paling banyak memberikan semangat dan motivasi sehingga penulis tidak pernah merasa sendirian.

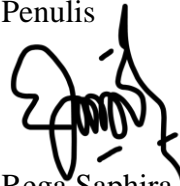
12. Siswa/siswi kesayanganku yang telah memberikan banyak pembelajaran, perhatian dan kerjasamanya.
13. Sahabat dari kecilku yang menjadi tempat mengeluh, Salwa Rizki Chairunnisa yang selalu mau menemani dan setidaknya menghapuskan sedikit beban ketika sedang merasa lelah.
14. Srikandi-srikandi FKIP, Fafa, Habibah, Rahma dan Cahya, sahabat yang selalu memberikan semangat untuk tetap berjuang sampai akhir, orang-orang luar biasa yang selalu meluangkan waktunya untuk menjadi manusia yang lebih dewasa lagi.
15. Sahabat-sahabatku yang selalu kebersamai penulis dan mendengarkan keluh kesah sekaligus banyak memberikan pembelajaran bermakna, Annisa Reswari, Kiki Juwita, Thalatin Actiani, Intan Nur Ajizah, Mba Ade Amalia, Mba Nidaul Husna, Mba Aina dan semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu.
16. Sahabat-sahabatku dan tempatku bertumbuh keluarga BS 6 Unila, Fauziah, Mba Rizka, Usva, Divara, Umi, Unuy, Dian, Alfi, Kak Ratu, Anggita, dan Nofy yang selalu menemani selama 2 tahun hidup berasrama.
17. Teman-teman KKN-PLP Desa Taman Asri, Kec. Baradatu, Way Kanan yang selalu kebersamai dan memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
18. Mba, Abang dan Adik-adik LDK Unila yang dengan tulus memberikan bimbingan dan rangkulannya untuk mendewasakan penulis dalam menjalani kehidupan
19. Sahabat organisasiku, tempatku bertumbuh, mendewasakan diri dan bisa menjadikanku seperti saat ini, Jejama, FPPI FKIP, DPM FKIP, DPM U KBM Unila dan Formabika yang telah mengajarkan banyak hal tentang perjuangan, terima kasih telah memberikan kesempatan untuk terus bertumbuh.
20. Sahabat-sahabatku, Umro Anggina, Praya Nadia, Rika Nur Aini, Ayu Sukma Dewi, Atika Rahma, Anggita Elsa, Alipvhia Mustika, Ihda Lailatul Barokah dan Agza Citra yang selalu bersedia menanggapi keluh kesahku.

21. *Idea Troops Team*, Mba Ajeng Pratiwi, Rico Ardi Hanjaya, Shella Diani Gustina, dan Marcella Leolita yang mengajakku terus menorehkan prestasi di Kampus, terima kasih atas motivasinya selama penyusunan skripsi ini.
22. Teman-teman seperjuangan, Septa Ahmad Santoso, Husnul Hotimah, Anisa Febrianti dan Nova Atika Royani, terima kasih sudah mau berjuang dan bersabar bersama.
23. Teman-temanku Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Unila angkatan 2020 yang telah menemani perjalanan menempuh gelajr sarjana selama 4 tahun kebelakang.
24. YBM BRILiaN yang sudah memberikan kesempatan untuk bergabung menjadi awardee beasiswa ini sehingga saya bisa bertumbuh, menemukan keluarga baru, belajar banyak hal dan mengembangkan diri saya.
25. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan doanya sehingga skripsi ini bisa diselesaikan dengan baik.

Terima kasih tak terhingga penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu, mendoakan dan memberi semangat kepada penulis, semoga Allah swt. membalas semua kebaikan klalian dengan melimpahkan semua keberkahan dalam setiap urusan. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, penulis berharap skripsi ini bisa bermanfaat untuk banyak orang.

Bandar Lampung, 29 Juli 2024

Penulis



Rega Saphira

NPM. 2063052002

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR GAMBAR..... viii

I. PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 5

1.3 Rumusan Masalah 5

1.4 Tujuan Penelitian 5

1.5 Manfaat Penelitian 6

1.5.1 Manfaat Teoritis 6

1.5.2 Manfaat Praktis 6

1.6 Kerangka Berpikir 6

1.7 Hipotesis Penelitian 7

II. TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Bimbingan Kelompok 9

2.1.1 Pengertian Bimbingan Kelompok 9

2.1.2 Tujuan Bimbingan Kelompok 10

2.1.3 Pelaksanaan Bimbingan Kelompok 11

2.2 Konsep Diri 13

2.2.1 Pengertian Konsep Diri 13

2.2.2 Pembentukan Konsep Diri 14

2.2.3 Aspek-aspek Konsep Diri 15

2.2.4 Faktor-faktor yang Memengaruhi Perkembangan Konsep Diri 18

2.3 Remaja 23

2.3.1 Pengertian Remaja 23

2.3.2 Ciri-ciri Masa Remaja 24

2.4 Monopoli Konsep Diri 26

2.5 Penelitian Relevan 30

III. METODE PENELITIAN 33

3.1 Metode Penelitian 33

3.2 Desain Penelitian 33

3.3 Tempat dan Waktu Pelaksanaan	35
3.4 Subjek Penelitian	35
3.5 Definisi Operasional Variabel.....	35
3.6 Sumber Data.....	36
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.8 Instrumen Penelitian	37
3.9 Uji Validitas	40
3.10 Uji Reliabilitas	41
3.11 Teknik Analisis Data.....	41
V. SIMPULAN DAN SARAN	43
5.1 Simpulan	43
5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	46

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Uang yang Didapatkan Pemain Monopoli	29
2. Kisi-kisi Skala Konsep Diri	38
3. Pernyataan Konsep Diri	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir	7
2. Sel Johari Window.....	22
3. Rancangan Penelitian.....	34

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa yang penting, menarik dan khusus. Sebab pada masa ini remaja akan merasakan berbagai macam warna dalam hidupnya. Meskipun begitu dalam proses perkembangan, masa remaja tidak memiliki tempat yang jelas. Terdapat tiga kategori pada masa remaja yakni masa remaja awal berkisar usia antara 12-15 tahun, masa remaja tengah berkisar usia antara 15 – 18 tahun dan masa remaja akhir berkisar usia antara 18-21 tahun. Berdasarkan penggolongan usia masa perkembangan tersebut, masa remaja dalam jenjang pendidikan termasuk sebagai siswa sekolah menengah pertama (SMP) ataupun siswa sekolah menengah atas (SMA).

Peserta didik yang berada di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam rentang usia 12 – 15 tahun menurut tingkat perkembangannya masuk ke dalam tahap remaja awal. Remaja sebagai siswa di Sekolah menengah pertama merupakan individu yang masih mencari jati dirinya. Pada tahap ini, lingkungan remaja menjadi lebih luas, bukan hanya lingkungan keluarga dan sekolah saja, namun juga lingkungan masyarakat. Pencarian jati diri juga mulai berlangsung pada tahap ini. Apabila remaja yang dalam mencari jati dirinya bergaul dengan lingkungan yang baik, maka akan tercipta identitas yang baik pula. Namun sebaliknya, apabila remaja bergaul pada lingkungan yang kurang baik, maka akan timbul kekacauan identitas pada dirinya.

Konsep diri erat kaitannya dengan kehidupan individu. Konsep diri adalah hal-hal yang berkaitan dengan ide, pikiran, kepercayaan dan keyakinan yang dipahami oleh individu mengenai dirinya sendiri. Kemampuan inilah yang kemudian dapat memengaruhi individu dalam menjalin hubungan dengan orang lain. Perilaku yang

ditunjukkan individu akan selaras dengan cara pandang individu tersebut kepada dirinya sendiri. Sehingga, konsep diri ini memiliki peranan yang penting dalam menentukan tingkah laku individu. Karena, apabila individu memandang dirinya positif, maka tingkah laku yang ditunjukkan menjadi positif. Dan apabila individu memandang dirinya secara negatif, maka, tindakan yang muncul adalah tingkah laku negatif. Oleh karena itu, konsep diri menjadi hal yang penting untuk dimiliki oleh individu.

Individu menunjukkan perilaku positif yang akan menghasilkan potensi yang dimilikinya dengan memahami dirinya sendiri. Pemahaman diri pada remaja yang baik adalah remaja yang memiliki konsep diri yang positif karena konsep diri merupakan hasil penilaian diri mengenai keadaan dirinya sendiri. Jati diri yang dibentuk oleh remaja memberikan dampak yang besar untuk keberlangsungan masa depannya. Pada usia ini, remaja memiliki kehendak bebas untuk memegang teguh prinsip dan mengembangkan kapasitas yang dimilikinya. Konsep diri pada remaja, berperan agar remaja dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Remaja yang memiliki konsep diri yang positif akan memiliki tujuan dan cita-cita yang jelas, sedangkan, remaja yang memiliki konsep diri yang negatif akan memiliki batasan dan memandang bahwa dirinya kurang mampu untuk mencapai sesuatu dan pada akhirnya individu tersebut menjadi remaja yang rendah diri. Semakin rendah atau negatif konsep diri, maka akan semakin sulit seseorang untuk berhasil. Karena, dengan konsep diri yang rendah akan mengakibatkan tumbuh rasa tidak percaya diri, takut gagal sehingga tidak berani untuk mencoba hal yang baru dan menantang, menganggap diri paling kurang, pesimis, rendah diri, merasa diri tidak berguna, serta berbagai perasaan dan perilaku interior lainnya. Konsep diri bukan hanya sekedar gambaran deskriptif, tetapi bagaimana penilaian individu mengenai dirinya sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru BK, Wakil Kepala Sekolah, Wali Kelas dan beberapa guru pengampu mata pelajaran di kelas VII SMPQ Pelita Khoirul Ummah hasilnya adanya sikap dan perilaku yang sering muncul pada peserta didik menunjukkan tanda rendahnya konsep diri peserta didik. Sikap dan perilaku yang sering muncul adalah sering mengeluh terhadap diri

sendiri, merasa tidak bermanfaat terhadap orang lain, tidak mengetahui tentang kelebihan yang ada pada dirinya, pesimis yang dinyatakan “Saya tidak bisa atau tidak mampu” apabila disuruh untuk mengerjakan tugas tertentu, malu yang diwujudkan tidak mau bertanya serta tidak mempunyai inisiatif untuk maju ke depan kelas untuk mengerjakan tugas dari guru, dan tidak yakin terhadap dirinya, tidak percaya diri dan kurang membuka diri tentang dirinya. Beberapa peserta didik juga merasa takut gagal dan merasa kurang percaya diri sehingga pernah ketahuan mencontek saat Asesmen Sumatif Matematika.

Perilaku-perilaku di atas menandakan para siswa belum mengenal dan mengetahui bahwa dirinya adalah seorang siswa yang harus mencerminkan dirinya sebagai seorang peserta didik yang mempunyai konsep diri yang positif. Apabila fenomena yang terjadi dibiarkan terus menerus, maka akan menimbulkan dampak yang tidak baik, terutama yang berkaitan dengan perkembangan diri siswa tersebut, sehingga konsep diri siswa tersebut perlu ditingkatkan dan dikembangkan supaya siswa memiliki konsep diri yang positif.

Oleh karena itu peran dari guru bimbingan dan konseling di sekolah sangat penting. Upaya yang dilakukan pihak sekolah untuk meningkatkan dan mengembangkan konsep diri yang cenderung masih negatif yaitu melalui peran guru BK. Guru BK di SMPQ Pelita Khoirul Ummah dalam menjalankan tugasnya tidak memiliki banyak waktu untuk berinteraksi dengan peserta didik secara langsung dikarenakan tidak ada jadwal untuk pelaksanaan bimbingan dan konseling di kelas. Untuk mengoptimalkan upaya pelaksanaan program layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah terutama untuk pelayanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri siswa kelas VII SMPQ Pelita Khoirul Ummah dengan permainan monopoli yang dikemas dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok.

Layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu jenis layanan dalam bimbingan dan konseling yang diberikan kepada sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk menemukan informasi atau pemahaman baru dari permasalahan yang dibahas. Layanan bimbingan kelompok dilaksanakan untuk mendorong pikiran, perasaan, persepsi serta wawasan yang menghasilkan tingkah laku yang lebih efektif dalam pemahaman diri. Tujuan dari bimbingan

kelompok adalah untuk melatih individu berani mengemukakan pendapat di hadapan individu lainnya, melatih individu untuk dapat bersikap terbuka di dalam kelompok, membina keakraban bersama individu lainnya, melatih individu untuk dapat mempunyai tenggang rasa dengan orang lain, melatih individu memperoleh keterampilan sosial serta membantu individu dalam mengenali dan memahami dirinya dalam hubungannya dengan orang lain. Dengan begitu, layanan bimbingan kelompok memberikan kontribusi untuk meningkatkan konsep diri yang masalah ini banyak dialami oleh remaja.

Permainan yang dimodifikasi ini adalah permainan monopoli konsep diri. Permainan ini sebagai alternatif dengan memodifikasi sebuah media permainan tradisional yang dapat dimainkan secara bersama-sama yang bersifat lebih praktis dan komprehensif sehingga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan konsep dirinya. Dinamakan monopoli konsep diri karena di dalam permainan ini memuat pertanyaan-pertanyaan yang diharapkan peneliti dapat meningkatkan konsep diri pada permainan tersebut. Modifikasi permainan ini lebih disukai siswa karena dalam pemberian informasi bersifat variatif misalnya melalui penggunaan media yang memerlukan banyak simbol, gambar atau teks sehingga dapat menarik minat siswa untuk menyimak dan memahami informasi yang disampaikan. Penggunaan media ini juga dapat membantu siswa untuk memahami berbagai informasi mengenai konsep diri.

Berdasarkan permasalahan di atas, sebagai upaya untuk meningkatkan konsep diri siswa dengan kegiatan yang mengasyikkan peneliti ingin memberikan layanan bimbingan kelompok dengan permainan monopoli di SMPQ Pelita Khoirul Ummah Bandar Lampung. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Layanan Bimbingan Kelompok dalam Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Konsep Diri pada Siswa Kelas VII SMPQ Pelita Khoirul Ummah Bandar Lampung”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi terdapat permasalahan berupa:

1. Beberapa peserta didik SMPQ Pelita Khoirul Ummah menunjukkan tanda-tanda konsep diri yang rendah yang memiliki sikap suka mengeluh terhadap kemampuan diri sendiri, merasa pesimis yang dinyatakan dengan “Saya tidak bisa atau tidak mampu” apabila disuruh untuk mengerjakan tugas tertentu, malu yang diwujudkan tidak mau bertanya serta tidak mempunyai inisiatif untuk maju ke depan kelas untuk mengerjakan tugas dari guru, dan tidak yakin terhadap dirinya, tidak percaya diri dan kurang membuka diri tentang dirinya..
2. Beberapa peserta didik tidak memahami diri dikarenakan tidak mengetahui tentang kelebihan dan kekurangan serta potensi yang ada pada dirinya.
3. Peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran di sekolah menggunakan media pembelajaran daripada dengan metode ceramah dan diskusi.
4. Layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah yang kurang optimal sehingga peneliti memberikan inovasi penggunaan permainan untuk mengoptimalkan layanan BK di sekolah yang mengasyikkan.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah ada pengaruh penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan permainan monopoli terhadap konsep diri peserta didik kelas VII SMPQ Pelita Khoirul Ummah Bandar Lampung?

1.4 Tujuan Penelitian

Memperhatikan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan permainan monopoli terhadap konsep diri peserta didik kelas VII SMPQ Pelita Khoirul Ummah Bandar Lampung.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi mengenai inovasi dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling khususnya penggunaan media permainan agar lebih menarik.

1.5.2 Manfaat Praktis

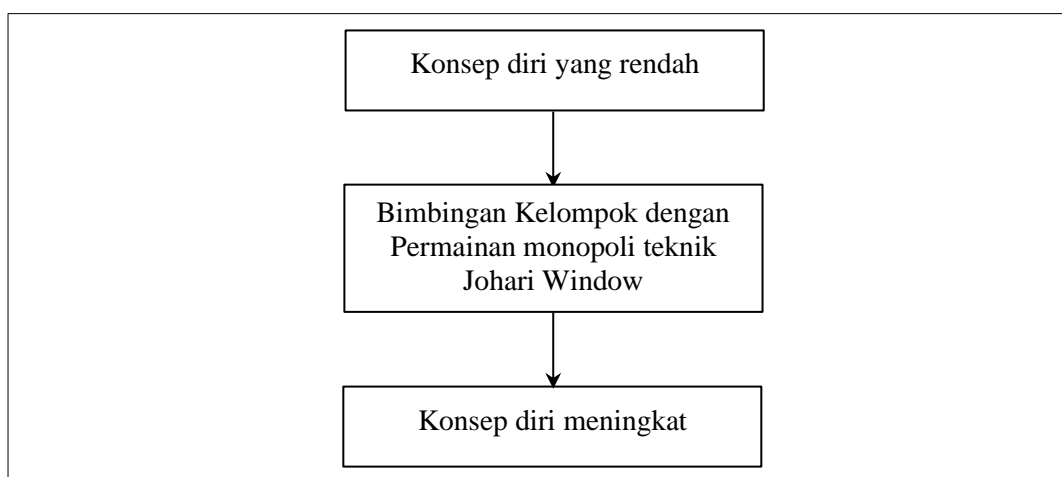
- a. Bagi Program Studi, memberikan acuan, informasi, masukan dan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam hal media BK untuk dapat digunakan dalam berbagai kebutuhan penelitian.
- b. Bagi Konselor Sekolah, sebagai literatur dan masukan dalam menghadapi permasalahan siswa, sekaligus menjadi acuan guru BK untuk mengukur konsep diri siswanya.
- c. Bagi Siswa, sebagai informasi dan masukan untuk memahami dirinya dan meningkatkan konsep dirinya.
- d. Bagi Penulis, mengkaji lebih dalam sejauh mana keefektifan penggunaan media permainan monopoli konsep diri untuk meningkatkan konsep diri remaja di SMPQ Pelita Khoirul Ummah Bandar Lampung.
- e. Bagi penulis selanjutnya, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pengembangan penelitian sejenis, khususnya dalam pengembangan media BK dan menghasilkan informasi baru yang lebih relevan.

1.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah alur pikir peneliti sebagai dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat sub fokus yang menjadi latar belakang dari penelitian ini. Kerangka

berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila penelitian tersebut berkenaan atau berkaitan dengan fokus penelitian. (Sugiyono, 2017).

Konsep diri adalah gambaran, pandangan, harapan atau penilaian positif dan negatifnya individu terhadap dirinya sendiri meliputi segala hal yang sesuai dengan apa yang dimilikinya. Dengan konsep diri yang positif dan pemahaman individu terhadap konsep diri yang dimilikinya, maka diperlukan layanan yang diberikan kepada peserta didik yang memiliki konsep diri yang rendah. Guru BK memiliki peranan yang penting untuk membantu peserta didik untuk memahami konsep dirinya. Pemanfaatan dinamika kelompok juga membantu siswa untuk bersikap terbuka dan melatih keterampilan sosial siswa. Maka, pemberian layanan tepat untuk meningkatkan konsep diri siswa yaitu bimbingan kelompok. Pemberian layanan bimbingan kelompok dengan permainan monopoli ini menerapkan teknik Johari Window. Hal ini menjadi kebaruan dalam penelitian ini yang belum ada dalam penelitian sebelumnya. Peserta didik lebih menyukai pemberian informasi dan kegiatan pembelajaran yang bersifat variatif misalnya melalui penggunaan media yang memerlukan banyak simbol, gambar atau teks yang dikemas dalam permainan sehingga dapat menarik minat dari peserta didik untuk menyimak dan memahami informasi yang disampaikan sehingga penggunaan media yang menarik ini dapat membantu siswa untuk memahami berbagai informasi mengenai konsep diri.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

1.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu masalah yang dihadapi dan perlu diuji kebenarannya dengan data yang lebih lengkap dan menunjang. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemberian layanan kelompok dengan permainan monopoli untuk meningkatkan konsep diri Siswa kelas VII SMPQ Pelita Khoirul Ummah. Berikut ini perumusan hipotesis dari penelitian ini:

- Ho : Tidak ada peningkatan konsep diri pada siswa kelas VII SMPQ Pelita Khoirul Ummah setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan permainan monopoli.
- Ha : Ada peningkatan konsep diri pada siswa kelas VII SMPQ Pelita Khoirul Ummah setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan permainan monopoli.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Bimbingan Kelompok

2.1.1 Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok adalah salah satu jenis layanan dalam bimbingan dan konseling. Menurut Romlah (2001) bimbingan kelompok adalah pemberian bantuan yang diberikan kepada individu melalui situasi kelompok dengan tujuan mencegah timbulnya suatu masalah yang akan menghambat potensi individu. Sedangkan, menurut Prayitno (dalam Bambang, 2015) menyatakan bahwa bimbingan kelompok adalah pemberian bantuan yang memanfaatkan suatu dinamika yang berbentuk kelompok sebagai upaya untuk mencapai tujuan dari bimbingan dan konseling. Sejalan dengan pengertian di atas, Wibowo (2008) menyatakan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan dimana pimpinan kelompok menyediakan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok dapat membantu anggota kelompok lainnya untuk mencapai tujuan bersama. Bimbingan kelompok dapat diartikan sebagai bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dengan memanfaatkan dinamika kelompok dan dipimpin oleh pimpinan kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa pemberian informasi ataupun aktivitas kelompok yang membahas permasalahan-permasalahan baik mengenai permasalahan pribadi, sosial, belajar maupun karir. Sasaran bimbingan kelompok adalah individu-individu dalam kelompok agar individu dalam bimbingan mendapatkan pemahaman diri, penerimaan diri, pengarahan diri dan perwujudan diri untuk menuju perkembangan yang optimal.

Dari beberapa pendapat diatas, bimbingan kelompok dapat diartikan sebagai upaya pemberian layanan bimbingan dan konseling yang memanfaatkan dinamika kelompok dimana pimpinan kelompok berperan untuk mengarahkan dan

memimpin diskusi agar tercipta hubungan sosial antara anggota kelompok, untuk membantu mengatasi permasalahan individu baik permasalahan pribadi, sosial, belajar maupun karir guna mencapai tujuan bimbingan dan konseling bersama-sama.

Pelaksanaan dalam bimbingan kelompok aktivitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu (siswa) yang menjadi peserta layanannya. Topik yang dibahas dalam bimbingan kelompok bisa berupa topik tugas maupun topik bebas. Bimbingan kelompok ini dipimpin oleh pimpinan kelompok yaitu konselor yang berwenang memberikan layanan bimbingan kelompok. Sedangkan peserta layanan menjadi anggota kelompoknya.

Layanan bimbingan kelompok pada penelitian ini adalah layanan yang diberikan kepada sekelompok siswa dengan tujuan untuk memberikan pemahaman mengenai konsep diri untuk membangun hubungan pertopiknan yang lebih positif dan dapat mengembangkan setiap potensi yang dimiliki siswa.

2.1.2 Tujuan Bimbingan Kelompok

Tujuan bimbingan kelompok untuk mendorong dan mengembangkan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan serta tingkah laku yang afektif yaitu meningkatkan kemampuan komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Crow and Crow (dalam Chosiyah dkk, 2001) mengemukakan bahwa tujuan dari bimbingan kelompok ditujukan untuk:

- 1) untuk memberikan dan memperoleh informasi dari individu,
- 2) mengadakan usaha analisa dan pemahaman bersama mengenai sikap, minat dan pandangan yang berbeda dari tiap-tiap individu,
- 3) membantu menyelesaikan masalah secara bersama-sama,
- 4) menemukan masalah pribadi yang ada dari tiap individu.

Prayitno mengemukakan tujuan dari bimbingan kelompok itu terbagi menjadi dua bagian, tujuan bimbingan kelompok umum dan tujuan bimbingan kelompok khusus. Tujuan bimbingan kelompok umum yaitu membantu pengentasan masalah individu melalui prosedur kelompok dan mengembangkan pribadi masing-masing

anggota kelompok melalui berbagai suasana yang menyenangkan ataupun menyedihkan. Sedangkan, tujuan bimbingan kelompok khusus yaitu untuk melatih individu lebih berani mengungkapkan pendapatnya dihadapan individu lainnya, melatih individu untuk bersikap terbuka, melatih keterampilan sosial, membina keakraban, serta membantu individu untuk mengenali dan memahami dirinya dalam membangun hubungannya dengan orang lain.

Dari pendapat yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari bimbingan kelompok adalah membantu memberikan pengarahan kepada individu dalam memahami dirinya maupun orang lain dan mengoptimalkan hubungannya dengan individu lainnya.

2.1.3 Pelaksanaan Bimbingan Kelompok

Tahapan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok terbagi menjadi empat tahap, yaitu (1) tahap awal (*the beginning a stage*), (2) tahap transisi (*the transition stage in the group*), (3) tahap kerja (*the working stage in a group*), (4) teknik terminasi (*termination in a group*). Hal ini sejalan dengan tahapan bimbingan kelompok yang dikemukakan oleh Prayitno (2012), yaitu:

1. Tahapan Pembentukan

Tahap pembentukan adalah tahap pengenalan dan penyesuaian diri dalam kelompok. Pada tahap ini, pemimpin kelompok membuka kegiatan dengan agenda perkenalan. Anggota kelompok saling berkenalan dan mengungkapkan masalah, harapan serta tujuan yang ingin dicapai oleh anggota kelompok.

Di tahap ini, pimpinan kelompok memberikan penjelasan mengenai pengertian bimbingan kelompok, pelaksanaan kegiatan, bentuk kegiatan, asas-asas, tujuan dan menjelaskan peraturan-peraturan yang kemudian disepakati bersama oleh anggota kelompok.

2. Tahapan Peralihan

Tahap peralihan adalah tahap yang menghubungkan antara tahap pertama dan tahap ketiga. Tahapan ini dianggap penting karena menentukan apakah pemberian layanan bimbingan kelompok siap dilaksanakan. Adapun dalam pelaksanaannya, tahap ini terbagi menjadi tiga, yaitu: (1) menjelaskan kegiatan

yang akan ditempuh pada tahap selanjutnya, (2) memastikan kesiapan anggota kelompok untuk melaksanakan bimbingan kelompok, (3) membahas suasana yang terjadi, (4) meningkatkan keikutsertaan dan keaktifan anggota kelompok. Ada beberapa hal juga yang harus diperhatikan oleh pemimpin kelompok yakni menerima suasana yang terjadi secara terbuka membuka diri sebagai contoh, memimpin diskusi dan mengarahkan anggota kelompok untuk terbuka terhadap pendapatnya.

3. Tahapan Kegiatan

Tahap kegiatan merupakan tahap inti dalam pelaksanaan bimbingan kelompok. Di tahap ini pula penggunaan teknik-teknik dalam bimbingan dan konseling dilakukan. Pada tahap ini, pemimpin kelompok bertugas untuk mengarahkan anggota kelompok untuk mengemukakan pendapatnya dan sebagai pengatur jalannya proses kegiatan bimbingan kelompok.

Dalam pelaksanaannya, ada berbagai kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan bimbingan kelompok, yaitu:

- (1) masing-masing anggota kelompok secara bebas mengemukakan masalah atau topik yang akan dibahas,
- (2) pemimpin kelompok memimpin diskusi untuk menentukan topik yang akan dibahas dalam pelaksanaan bimbingan kelompok
- (3) anggota kelompok membahas topik permasalahan secara terbuka, mendalam dan tuntas,

4. Tahapan Pengakhiran

Pada tahap ini, pemimpin kelompok menyatakan bahwa waktu dan pelaksanaan bimbingan kelompok harus diakhiri. Masing-masing anggota kelompok mengemukakan hasil bahasan, kesimpulan, kesan serta pesan yang didapatkan dari topik bahasan yang disepakati. Sebelum menutup kegiatan bimbingan kelompok, pimpinan kelompok bersama anggota kelompok menyepakati kegiatan lanjutan dan komitmen pelaksanaannya.

2.2 Konsep Diri

2.2.1 Pengertian Konsep Diri

Konsep diri adalah keseluruhan gambaran diri, yang meliputi persepsi seseorang tentang diri, perasaan, keyakinan dan nilai-nilai yang berhubungan dengan dirinya. Konsep diri mencakup pandangannya mengenai dimensi fisik, karakteristik pribadi, motivasi, kelemahan, kelebihan, potensi dan kegagalannya. Konsep diri merupakan bagian yang penting bagi tiap-tiap individu. Konsep diri pada dasarnya mengandung arti keseluruhan gambaran diri yang termasuk persepsi tentang diri, perasaan, keyakinan, dan nilai-nilai yang berhubungan dengan dirinya.

Menurut Fitts (dalam Mutia dkk, 2019), menyatakan bahwa konsep diri sangat berpengaruh terhadap tingkah laku seseorang. Individu dengan konsep diri yang tinggi akan lebih memahami dan menerima penilaian tentang dirinya sehingga berpengaruh dalam pengambil keputusan, penentu perilaku yang muncul, dan penerimaan dirinya. Konsep diri merupakan aspek penting dalam diri seseorang, karena konsep diri seseorang merupakan kerangka acuan (*frame of reference*) dalam berinteraksi dengan lingkungan. Ia menjelaskan konsep diri secara fenomenologis, dan mengatakan bahwa ketika individu mempersepsikan dirinya, bereaksi terhadap dirinya, memberikan arti dan penilaian serta memberikan abstraksi tentang dirinya, berarti ia menunjukkan suatu kesadaran diri (*self awareness*) dan kemampuan untuk keluar dari dirinya sendiri untuk melihat dirinya seperti yang ia lakukan terhadap dunia di luar dirinya. Diri secara keseluruhan (*total self*) seperti yang dialami individu disebut juga diri fenomenal.

Menurut Hurlock (dalam Rio & Isna: 2022) konsep diri merupakan pengertian dan harapan seseorang mengenai diri sendiri yang dicita-citakan atau diharapkan dan bagaimana dirinya dalam realitas yang sesungguhnya baik secara fisik maupun psikologis. Sejalan dengan pendapat Santrock (dalam Ranny: 2017) menyebutkan bahwa konsep diri merupakan suatu evaluasi diri terhadap segala lingkup perubahan diri. Remaja bisa mengevaluasi dirinya berdasarkan bagaimana hidupnya, penampilannya, akademiknya dan sebagainya.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep diri adalah gambaran, pandangan, harapan atau penilaian positif dan negatifnya individu terhadap dirinya sendiri meliputi segala hal yang sesuai dengan apa yang dimilikinya.

2.2.2 Pembentukan Konsep Diri

Konsep diri bukanlah bawaan dari lahir melainkan timbul akibat adanya pengalaman, persepsi dan hasil belajar yang dialami oleh setiap individu. Menurut Joan Rais, individu tidak akan pernah sadar dan akan merasa sempurna jika tidak ada orang yang memberikannya penilaian atau nasehat. Konsep diri terbentuk berdasarkan persepsi seseorang mengenai sikap-sikap orang lain terhadap dirinya.

Konsep diri terbentuk melalui proses belajar yang terjadi sejak masa pertumbuhan berlangsung sampai dewasa, selain itu juga pola asuh orang tua juga mempengaruhi pembentukan konsep diri individu. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Watson bahwa manusia waktu lahir masih bersih maka untuk menjadikan manusia sesuai dengan yang dikehendaki, diberikan pengalaman-pengalaman dan lingkungan (dalam Ranny, 2017). Sedangkan, menurut Pudjijogyanti (dalam Andi: 2020), Ia menjelaskan bahwa pembentukan konsep diri antara laki-laki dan perempuan mengalami perbedaan. Perempuan dalam pembentukan konsep diri bersumber dari keadaan fisik dan popularitas dirinya, sedangkan konsep diri laki-laki bersumber dari agresivitas dan kekuatan dirinya. Setiap individu mempersepsikan unsur-unsur atau konsep-konsep dari dirinya berdasarkan beragam pemahamannya masing-masing yang didapatkan pada waktu yang berbeda-beda.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa konsep diri itu terbentuk dari persepsi terhadap diri sendiri, orang-orang terdekat di lingkungannya, seperti: saudara kandung, orang tua, teman sebaya, dan guru. Pembentukan konsep diri juga dari hasil belajar dari pengalaman-pengalaman yang terjadi sejak individu dalam masa pertumbuhan. Selain itu, pembentukan konsep diri antara laki-laki dan perempuan berbeda. Laki-laki pembentukan konsep dirinya bersumber dari agresivitas dan kekuatan dirinya, sedangkan perempuan konsep dirinya terbentuk dari keadaan fisik dan popularitas dirinya.

Terdapat empat faktor dalam pembentukan konsep diri yang diungkapkan Calhoun & Acocella (dalam Ranny: 2017) yaitu: (1) orangtua, orang tua merupakan tempat awal melakukan interaksi yang kemudian dari interaksi tersebut akan terbentuk konsep diri remaja (2) teman sebaya, teman sebaya mempunyai pengaruh dalam pembentukan konsep diri karena pada usia remaja ini cenderung melakukan kegiatan secara berkelompok (3) masyarakat, dimana masyarakat melakukan penilaian kemudian penilaian yang diberikan oleh masyarakat itu akan menjadi konsep diri (4) belajar, dimana konsep diri terbentuk akibatnya proses belajar.

2.2.3 Aspek-aspek Konsep Diri

Menurut Fitts (dalam Andi: 2020), aspek konsep diri yang dimiliki individu ini akan mengevaluasi atau menilai dan menggambarkan bagian-bagian diri yang digolongkan dalam dua dimensi, yaitu internal dan eksternal. Masing-masing dimensi ini memiliki komponen yang spesifik, yang merupakan detail dari bagian-bagian diri. Adapun kedua dimensi tersebut, yaitu:

1. Dimensi Internal

Dimensi Internal internal terdiri dari tiga komponen, yaitu:

1) Komponen Identitas diri (*Identity Self*)

Komponen identitas diri adalah komponen yang paling mendasar dari konsep diri. Dalam komponen ini terbentuk segala macam label, simbol dan julukan yang berkaitan dengan karakteristik seseorang. Identitas diri ini terbentuk dari perilaku yang menjadi penilaian terhadap dirinya.

2) Komponen Perilaku (*Behavioral Self*)

Komponen ini terbentuk berdasarkan umpan balik atau respon, baik dari internal maupun eksternal terhadap tingkah laku yang dimunculkan. Apabila respon bersifat positif, maka tingkah laku akan dipertahankan, sebaliknya apabila respon bersifat negatif, maka tingkah laku akan dihilangkan. Tingkah laku yang dipertahankan akan membentuk konsep diri.

3) Komponen Penilaian (*Judging Self*)

Komponen ini menjadi komponen penting karena sebagai penilai, pembanding, penengah, pengamat serta pengatur standar antara komponen identitas dan komponen perilaku. Komponen ini yang akan mengevaluasi persepsi individu terhadap identitas dan perilaku yang dimiliki. Komponen inilah yang berpengaruh paling besar terhadap harga diri.

2. Dimensi Eksternal

Dimensi ini terdiri dari lima komponen, yaitu:

1) Komponen Fisik (*Physical Self*)

Komponen ini mencakup persepsi individu terhadap keberadaan dirinya, baik secara fisik, kesehatan maupun seksualitas. Misalnya bentuk dan porsi tubuh.

2) Komponen Moral Etis (*Moral-Ethical Self*)

Komponen ini mencakup persepsi individu mengenai moral etika, nilai-nilai moral, hubungan dengan Tuhan, perasaan sebagai orang baik atau buruk dan rasa puas terhadap kehidupan.

3) Komponen Diri Personal (*Personal Self*)

Komponen ini meliputi perasaan individu terhadap kepribadian dirinya sendiri terlepas dari penilaian fisik atau hubungannya dengan orang lain.

4) Komponen Diri Keluarga (*Family Self*)

Komponen ini meliputi perasaannya terhadap anggota keluarga atau hubungan pertemanan yang akrab.

5) Komponen Diri Sosial (*Social Self*)

Komponen ini meliputi perasaannya terhadap interaksinya dengan orang lain dalam lingkup yang luas.

Berbeda dengan Fitts, menurut Epstein, et.al (dalam Andi: 2020) bahwa mereka mengemukakan aspek-aspek konsep diri meliputi: aspek fisik (materi dan bentuk tubuh), aspek sosial, aspek emosi, aspek moral, dan aspek kognitif.

1. Konsep diri yang menyangkut materi

Konsep diri yang menyangkut materi yaitu pendapat seseorang tentang segala sesuatu yang dimilikinya yang menyangkut harta benda maupun bentuk tubuh. Individu memiliki deskripsi yang konkrit tentang diri mereka yang didasarkan pada informasi umum, identitas, penampilan dan pemilikan yang ada pada diri

mereka. Konsep diri yang menyangkut materi adalah pendapat individu tentang harta benda atau kemampuan finansial yang dimilikinya, yang menjadi penilaian mereka atas dirinya sendiri (Mudjiran, dkk).

2. Konsep diri yang menyangkut emosi

Burns mengemukakan bahwa perubahan emosional yang mempunyai konsekuensi terhadap perubahan filosofis juga dapat memengaruhi konsep diri. Ekspresi emosi yang terang-terangan memberi kesan bahwa individu tidak mampu mengendalikan emosinya sendiri. Elide Prayitno menjelaskan bahwa positif dialami oleh individu yang kebutuhannya terpuaskan, seperti: kebutuhan mendapatkan status atau harga diri, sukses dan mandiri, dan filsafat hidup. Jadi, konsep diri yang menyangkut emosi adalah pendapat seseorang tentang emosi yang dimilikinya, meliputi emosi marah, takut, cemas, cinta, gembira, sedih, berani, dan emosi lainnya.

3. Konsep diri yang menyangkut moral

Konsep diri yang menyangkut moral adalah pandangan seseorang bahwa dirinya jujur, bersih, penyayang, dan taat beragama. Selanjutnya Burns mengungkapkan bahwa bagian moral dari konsep diri sangat penting, karena aspek moral ini merefleksikan penerimaan terhadap nilai-nilai dari masyarakat. Konsep diri moral berkembang karena kebutuhan untuk mendapatkan persetujuan dan menghindari penolakan dari masyarakat. Jadi, konsep diri yang menyangkut moral adalah pendapat individu mengenai moral yang dimilikinya dalam menjalankan kehidupan.

4. Konsep diri yang menyangkut kognitif

Elide Prayitno menjelaskan bahwa konsep diri yang menyangkut kognitif adalah pendapat seseorang tentang kecerdasan, baik dalam memecahkan masalah maupun prestasi akademis. Selanjutnya Slameto mengemukakan gaya kognitif dapat dikonsepsikan sebagai sikap, pilihan atau strategi yang secara stabil menentukan cara seseorang yang khas dalam berpikir dan memecahkan masalah, artinya konsep diri yang menyangkut kognitif adalah pendapat seseorang tentang kemampuan yang dimilikinya dalam memecahkan masalah dan mencapai prestasi akademiknya.

Dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek konsep diri mencakup diri fisik, diri sosial, diri psikis, diri moral, dan diri keluarga.

2.2.4 Faktor-faktor yang Memengaruhi Perkembangan Konsep Diri

Konsep diri bukanlah faktor yang dibawa sejak lahir, melainkan faktor yang dipelajari dan dibentuk dari pengalaman individu dalam berhubungan dengan individu lain. Setiap individu akan menerima tanggapan. Tanggapan-tanggapan yang diberikan tersebut akan dijadikan cermin menilai dan memandang dirinya. Orang yang pertama kali dikenal oleh individu adalah orangtua dan anggota yang ada dalam keluarga. Setelah individu mampu melepaskan diri dari ketergantungannya dengan keluarga, ia akan berinteraksi dengan lingkungan yang lebih luas sehingga akan membentuk suatu gambaran diri dalam individu tersebut. Terbentuknya konsep diri seseorang berasal dari interaksinya dengan orang lain. GH Mead (dalam Andi: 2020) mengatakan bahwa konsep diri merupakan produk sosial yang dibentuk melalui proses internalisasi dan organisasi pengalaman-pengalaman psikologis. Pengalaman psikologis ini merupakan hasil eksplorasi individu terhadap lingkungan fisiknya dan refleksi dari dirinya yang diterima dari orang-orang penting di sekitarnya. Faktor-faktor yang memengaruhi konsep diri tersebut adalah:

1. Keadaan Fisik

Keadaan fisik seseorang dapat memengaruhi individu dalam menumbuhkan konsep dirinya. Individu yang memiliki cacat tubuh cenderung memiliki kelemahan-kelemahan tertentu dalam memandang keadaan dirinya, seperti munculnya perasaan malu, minder, tidak berharga dan perasaan ganjil karena melihat dirinya berbeda dengan orang lain.

2. Kondisi Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama dan utama dalam membentuk konsep diri individu. Perlakuan-perlakuan yang diberikan orangtua terhadap individu akan membekas hingga individu menjelang dewasa dan membawa pengaruh terhadap konsep diri individu. Jadi, kondisi keluarga yang sehat dapat membuat anak menjadi lebih tegas, efektif, serta percaya diri dalam mengatasi masalah kehidupan dirinya sebagai pembentuk kepribadiannya.

3. Reaksi orang lain terhadap individu

Dalam kehidupan sehari-hari orang akan memandang individu sesuai dengan pola perilaku yang ditunjukkan individu itu sendiri. Harry Stack Sullivan menjelaskan bahwa jika individu diterima orang lain, dihormati dan disenangi karena keadaan diri individu, individu akan cenderung bersikap menghormati dan menerima diri individu.

4. Tuntutan orang tua terhadap anak

Pada umumnya orangtua selalu menuntut anak untuk menjadi individu yang sangat diharapkan oleh mereka. Tuntutan yang dirasakan anak akan dianggap sebagai tekanan dan hambatan jika tuntutan tersebut ternyata tidak dapat dipenuhi oleh anak. Selain itu sikap orangtua yang berlebihan dalam melindungi anak akan menyebabkan anak tidak dapat berkembang dan mengakibatkan anak menjadi kurang tingkat percaya dirinya dan memiliki konsep diri yang rendah.

5. Jenis Kelamin, Ras dan status sosial ekonomi

Konsep diri dapat dipengaruhi oleh ketiga hal tersebut. Pudjijogyanti memberikan pendapatnya melalui penelitian-penelitian para ahli bahwa berbagai hasil penelitian yang dilakukan membuktikan kelompok ras minoritas dan kelompok sosial ekonomi rendah cenderung mempunyai konsep diri yang rendah dibandingkan dengan kelompok ras mayoritas dan kelompok sosial ekonomi tinggi, selain itu untuk jenis kelamin terdapat perbedaan konsep diri antara perempuan dan laki-laki. Perempuan mempunyai sumber konsep diri yang bersumber dari keadaan fisik dan popularitas dirinya, sedangkan konsep diri laki-laki bersumber dari agresivitas dan kekuatan dirinya. Dengan kata lain, wanita akan bersandar pada citra kewanitaannya dan laki-laki akan bersandar pada citra kelaki-lakiannya dalam membentuk konsep dirinya masing-masing.

6. Keberhasilan dan kegagalan

Konsep diri dapat juga dipengaruhi oleh keberhasilan atau kegagalan yang telah dialami individu. Keberhasilan dan kegagalan memengaruhi penyesuaian pribadi dan sosialnya dan ini berarti mempunyai pengaruh yang nyata terhadap konsep diri individu. Keberhasilan akan mewujudkan suatu perasaan bangga

dan puas akan hasil yang telah dicapai dan sebaliknya rasa frustrasi bila individu mengalami kegagalan.

7. Orang terdekat individu

Tidak semua orang mempunyai pengaruh yang sama terhadap diri individu. Yang paling berpengaruh, yaitu orang-orang yang paling dekat dengan individu, misalnya orang tua, saudara dan orang yang tinggal satu rumah dengan individu. Dari mereka secara perlahan-lahan individu membentuk konsep dirinya.

8. Konsep diri positif dan Konsep diri negatif

Konsep diri merupakan faktor penting dalam berinteraksi. Hal ini disebabkan oleh sebuah individu dalam bertingkah laku sangat dipengaruhi oleh konsep dirinya. Kelebihan manusia dengan makhluk lainnya adalah dapat menyadari siapa dirinya, mengobservasi diri dalam tindakan serta mampu mengevaluasi setiap tindakan sehingga individu terhindar dari konsep diri yang negatif.

Ada lima ciri konsep diri positif diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) yakin akan kemampuannya mengatasi masalah
- 2) merasa setara dengan orang lain
- 3) menerima pujian tanpa rasa malu
- 4) menyadari bahwa setiap orang mempunyai berbagai perasaan, keinginan dan perilaku yang tidak seluruhnya disetujui masyarakat
- 5) mampu memperbaiki dirinya karena ia sanggup mengungkapkan kepribadian yang tidak disenangnya dan berusaha mengubahnya.

Sedangkan Rakhmat juga menjelaskan bahwa orang yang mempunyai konsep diri negatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

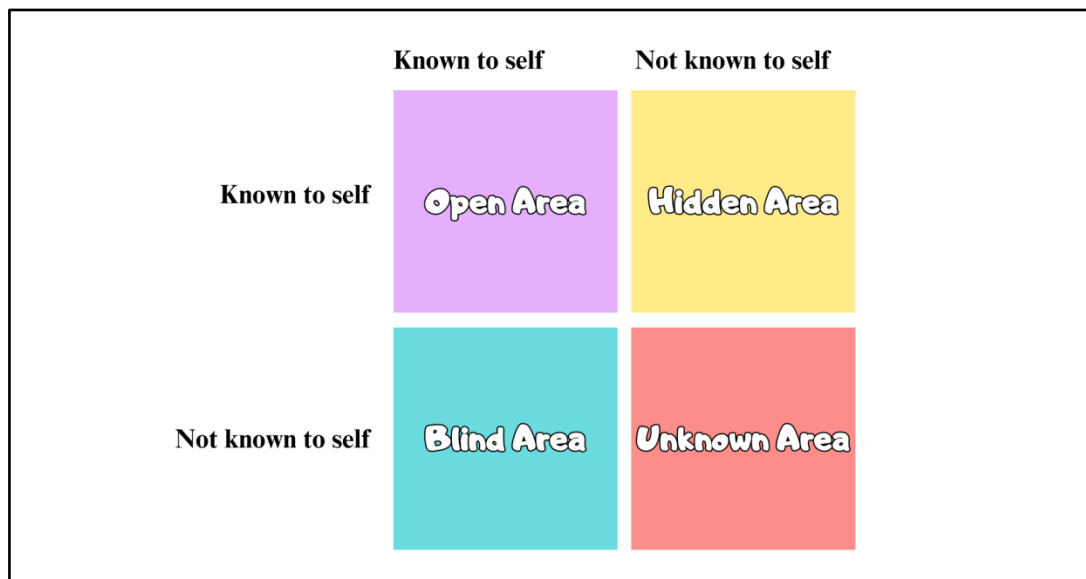
- 1) Peka terhadap kritik. Tidak tahan menerima kritikan, mudah marah dan naik pitam. Menganggap koreksi dari orang lain sebagai usaha menjatuhkan harga dirinya.
- 2) Sangat responsif dan antusias menerima pujian. Menganggap segala hal yang menunjang harga dirinya menjadi pusat perhatiannya.
- 3) Hiperkritis terhadap orang lain. Sikap ini dikembangkan sejalan dengan sikap yang kedua, di satu pihak ia ingin selalu dipuji tapi di pihak lain ia tidak

sanggup mengungkapkan penghargaan atau pengakuan akan kelebihan orang lain.

- 4) Cenderung bersikap pesimis terhadap kompetisi seperti terungkap dalam keinginannya untuk bersaing dengan orang lain dalam mencapai prestasi, menganggap tidak berdaya melawan persaingan yang merugikan dirinya.

Berbagai pendapat para ahli yang telah dijelaskan di atas maka dapat dipahami bahwasanya antara konsep diri positif dengan negatif memiliki ciri yang dapat dijadikan sebagai pembeda di antara keduanya. Konsep diri positif dapat dilihat dari keyakinan menyelesaikan masalah, mampu menyesuaikan diri dengan individu lainnya, mendapat pujian yang wajar, memahami setiap individu memiliki perasaan dan mampu untuk memperbaiki dirinya sendiri. Selanjutnya konsep diri negatif dapat dilihat dari kepekaan individu terhadap kritik yang diberikan orang lain, sangat responsif terhadap setiap kejadian yang terjadi, hiperkritis terhadap orang lain, cenderung merasa tidak disenangi orang lain dan cenderung bersikap pesimis.

Konsep diri seorang siswa dapat dilihat dengan menggunakan teori johari windows. Teori johari windows adalah salah satu teori psikologi yang digagas oleh dua orang psikolog Amerika bernama Joseph Luth dan Harrington Ingham, teori ini mengajarkan kita untuk memahami diri sendiri hanya dari perspektif pribadi namun juga melibatkan pandangan orang lain. Dengan teori johari windows ini siswa dapat mengenal dirinya dengan baik sehingga siswa memiliki konsep diri yang cenderung positif. Joseph Luth dan Harrington Ingham, mengembangkan konsep johari windows sebagai perwujudan bagaimana seseorang berhubungan dengan orang lain yang digambarkan sebagai sebuah jendela. Jendela tersebut terdiri dari matrik 4 sel, masing-masing menunjukkan daerah *self* (diri) baik yang terbuka maupun yang disembunyikan. Keempat sel tersebut diantaranya:



Gambar 2. Sel Johari Window

1) *Open Area* (wilayah terbuka)

Pada wilayah terbuka kita mengenal diri kita dalam hal kepribadian, kelebihan, dan kekurangan. Menurut teknik ini, kepribadian, kelebihan dan kekurangan yang kita miliki selain diketahui oleh diri sendiri, juga diketahui oleh orang lain. Dengan demikian, jika kita ingin sukses dalam berkomunikasi, kita harus mampu mempertemukan keinginan kita dan keinginan orang lain. Kalau kita ingin menang sendiri dengan cara mendesakkan kehendak kita pada orang lain, hal itu akan mengundang terjadinya konflik. Oleh sebab itu jika wilayah terbuka ini semakin melebar, dalam arti kita dapat memahami orang lain dan orang lain dapat memahami kita, akan terjadi komunikasi yang mengena. Sebaliknya jika wilayah terbuka ini semakin mengecil berarti komunikasi kita cenderung semakin tertutup.

2) *Blind Area* (wilayah buta)

Pada wilayah buta orang tidak mengetahui kekurangan yang dimilikinya, tetapi sebaliknya kekurangan itu justru diketahui oleh orang lain. Dalam berbagai kasus, banyak orang tidak mengetahui kelemahannya, bahkan ia berusaha menyangkal kalau hal itu ada pada dirinya. Oleh karena itu kalau wilayah buta semakin melebar dan mendesak wilayah lain, maka akan mengakibatkan

rendahnya kesadaran diri. Menurut Joseph Luft dan Harrington (dalam Cangara 2014) mengemukakan “wilayah buta ini ada pada setiap manusia dan sulit dihapuskan sama sekali, kecuali mengurangi. Salah satu caranya ialah bercermin pada nilai, norma dan hukum yang diikuti oleh orang lain.

3) *Hidden Area* (wilayah tersembunyi)

Pada wilayah tersembunyi, kemampuan yang kita miliki tersembunyi, sehingga tidak diketahui oleh orang lain. Ada dua konsep yang erat kaitannya dengan wilayah tersembunyi, yaitu *over disclose* dan *under disclose*. *Over disclose* adalah sikap terlalu banyak mengungkapkan sesuatu, sehingga hal-hal yang disembunyikan juga di utarakan. Sedangkan *under disclose* adalah sikap yang terlalu menyembunyikan sesuatu yang seharusnya dikemukakan. Memiliki wilayah tersembunyi ini bisa juga mempunyai keuntungan pada diri seseorang kalau dilakukan secara wajar. Namun, kalau *under disclose* ini muncul, akan sulit untuk meningkatkan kesadaran diri.

4) *Unknown Area* (wilayah tak dikenal)

Wilayah tak dikenal adalah wilayah yang paling kritis dalam berkomunikasi. Sebab, selain kita sendiri yang tidak mengenal diri, juga orang lain tidak mengetahui siapa kita. Dalam kehidupan sehari-hari sering terjadi kesalahan persepsi maupun kesalahan perlakuan kepada orang lain karena tidak saling mengenal baik kelebihan, kekurangan dan juga statusnya.

Dapat diambil kesimpulan teknik johari windows merupakan sebuah teknik yang dapat menggambarkan kelebihan dan kekurangan yang ada pada diri kita. Oleh sebab itu teknik johari windows ini sangat penting dipelajari oleh siswa kelas VII SMPQ Pelita Khoirul Ummah Bandar Lampung untuk memiliki konsep diri yang positif.

2.3 Remaja

2.3.1 Pengertian Remaja

Remaja menurut Piaget (dalam Khadijah: 2019) masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam

tingkatan yang sama. Masa remaja merupakan suatu masa merubah perilaku individu menjadi seseorang yang mandiri, timbulnya keinginan-keinginan seksual, dan adanya perhatian terhadap nilai-nilai yang ada dan isu-isu moral. Menurut Tanner ciri fisik masa remaja yang mana sebagian besar anak muda usia antara 12 – 16 tahun ialah tahun kehidupan yang penuh kejadian sepanjang menyangkut pertumbuhan dan perkembangan. Setelah anak melalui perkembangan yang begitu cepat pada masa anak-anak dan lingkungan menjadi penentu tetapi remaja yang akan menentukan sikap dan minatnya. Menurut Rumini & Sundari masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa dimana mengalami segala perubahan fungsi dalam persiapan diri memasuki masa dewasa. Masa remaja dibagi menjadi dua, yaitu masa remaja awal dan masa remaja akhir. Dimana garis pembatas antara remaja awal dan remaja akhir kira-kira pada usia kurang lebih 17 tahun. Remaja awal terjadi kurang lebih dari usia 13 sampai 16 – 17 tahun, dan remaja akhir 16 – 17 hingga 18 tahun. Menurut Gilmer (dalam Ranny: 2017) mengatakan masa remaja terbagi tiga bagian yaitu *preadolescence* (10 – 13 tahun), remaja awal (13 – 17 tahun), remaja akhir (18 – 21 tahun). Sedangkan menurut para ahli jiwa masa remaja dibedakan menjadi tiga karakteristik yaitu masa pra pubertas, pubertas, dan adolesen (pubertas akhir) sebagai berikut, 1) Masa pra pubertas, pada masa ini sering terjadi kebingungan, cemas, takut, gelisah, sedih hati, dan lain-lain. 2) Masa pubertas, pada masa ini remaja sering menginginkan dan mencari- cari sesuatu yang tidak diketahui apa sesuatu itu. 3) Masa adolesen, pada masa ini remaja sudah mengenal tentang dirinya.

2.3.2 Ciri-ciri Masa Remaja

Menurut Ardi, Ibrahim, & Said, (dalam Ranny: 2017) masa remaja adalah suatu masa perubahan. Pada masa remaja terjadi perubahan yang cepat baik secara fisik, maupun psikologi. Adapun ciri-ciri umum masa remaja, yaitu: 1) Peningkatan disebabkan oleh perubahan fisik dan psikologis. 2) Terjadinya perubahan tubuh dan minat yang cepat. 3) Terjadinya perubahan nilai akibat dari perubahan minat tersebut. 4) Sebagian besar remaja menginginkan kebebasan dan takut bertanggung jawab atas perbuatannya.

Seperti halnya pada semua periode yang penting, selama rentang kehidupan masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelumnya dan sesudahnya. Masa remaja ini, selalu merupakan masa-masa sulit bagi remaja maupun orang tuanya. Menurut Sidik Jatmika (dalam Khamim: 2017), kesulitan itu berangkat dari fenomena remaja sendiri dengan beberapa perilaku khusus; yakni:

- 1) Remaja mulai menyampaikan kebebasannya dan haknya untuk mengemukakan pendapatnya sendiri. Tidak terhindarkan, ini dapat menciptakan ketegangan dan perselisihan, dan bias menjauhkan remaja dari keluarganya.
- 2) Remaja lebih mudah dipengaruhi oleh teman-temannya daripada ketika mereka masih kanak-kanak. Ini berarti bahwa pengaruh orangtua semakin lemah. Anak remaja berperilaku dan mempunyai kesenangan yang berbeda bahkan bertentangan dengan perilaku dan kesenangan keluarga. Contoh-contoh yang umum adalah dalam hal mode pakaian, potongan rambut, kesenangan musik yang kesemuanya harus mutakhir.
- 3) Remaja mengalami perubahan fisik yang luar biasa, baik pertumbuhannya maupun seksualitasnya. Perasaan seksual yang mulai muncul bisa menakutkan, membingungkan dan menjadi sumber perasaan salah dan frustrasi.
- 4) Remaja sering menjadi terlalu percaya diri (*overconfidence*) dan ini bersamaan dengan emosinya yang biasanya meningkat, mengakibatkan sulit menerima nasehat dan pengarahan orang tua.

Kesulitan yang sering dialami kaum remaja yang betapapun menjemukan bagi mereka dan orangtua, merupakan bagian yang normal dari perkembangan remaja itu sendiri. Beberapa kesulitan atau bahaya yang mungkin dialami kaum remaja antara lain:

- 1) Variasi kondisi kejiwaan. Suatu saat mungkin ia terlihat pendiam, cemberut, dan mengasingkan diri, tetapi pada saat yang lain terlihat sebaliknya, periang, berseri-seri dan yakin. Perilaku yang sulit ditebak dan berubah-ubah ini bukanlah sesuatu yang abnormal. Hal ini hanyalah perlu diperhatikan dan menjadi kewaspadaan bersama manakala telah menjerumuskan remaja dalam kesulitan-kesulitan di sekolah atau kesulitan dengan teman-temannya.

- 2) Rasa ingin tahu seksual dan coba-coba. Hal ini merupakan sesuatu yang normal dan sehat. Rasa ingin tahu seksual dan bangkitnya rasa birahi adalah normal dan sehat. Ingat, perilaku tertarik pada seks sendiri juga merupakan ciri yang normal pada perkembangan masa remaja. Rasa ingin tahu seksual dan birahi jelas menimbulkan bentuk-bentuk perilaku seksual.
- 3) Membolos.
- 4) Perilaku anti sosial, seperti suka mengganggu, berbohong, kejam dan menunjukkan perilaku agresif. Penyebabnya mungkin bermacam-macam dan banyak tergantung pada budayanya. Akan tetapi, penyebab yang mendasar adalah pengaruh buruk teman dan pendisiplinan yang salah dari orangtua, terutama bila terlalu keras atau terlalu lunak dan sering tidak ada sama sekali.
- 5) Penyalahgunaan obat bius.
- 6) Psikosis, bentuk psikosis yang paling dikenal orang adalah skizofrenia.

2.4 Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Konsep Diri

Permainan adalah barang atau sesuatu yang digunakan untuk bermain dari satu sampai beberapa orang dengan peraturan yang mengatur tindakan, strategi, kemenangan, atau kekalahan dalam berbagai situasi untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Arief S. Sadiman (2011) setiap permainan harus memiliki empat komponen, yaitu:

- (1) Ada pemain,
- (2) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi,
- (3) Adanya aturan permainan,
- (4) Adanya tujuan-tujuan tertentu untuk dicapai.

Selain itu, sebagai media pembelajaran permainan memiliki kelebihan, yaitu:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan,
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar,
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung,
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat,

- 5) Permainan bersifat luwes,
- 6) Permainan dapat mudah dibentuk dan diperbanyak,

Permainan monopoli adalah salah satu permainan tradisional yang berbentuk papan catur. Dengan menerapkan media permainan monopoli pada konseli melalui layanan bimbingan kelompok pemimpin kelompok memberikan arahan serta aturan-aturan dalam permainan dan anggota kelompok menjadi pemain dalam permainan monopoli konsep diri. Karena permainan monopoli dianggap sebagai perlombaan untuk menjadi pemenang sehingga para pemain bisa berinteraksi dengan yang pemain lainnya, menjaga kekompakkan, mengikuti aturan-aturan yang disediakan agar bisa berjalan dengan lancar pada saat bermain.

Permainan monopoli menciptakan suasana kegiatan bimbingan kelompok yang menarik, aktif, dan menyenangkan. Meidi (2022) menyatakan bahwa kelebihan permainan monopoli dalam media pembelajaran diantaranya: (1) pembelajaran menjadi lebih menarik; (2) permainan monopoli memiliki banyak komponen sehingga melatih ketelitian dan kesabaran untuk merapihkan kembali permainan setelah digunakan; (3) bisa dimainkan lebih dari 2 orang pemain; (4) dapat menimbulkan rasa senang dan rasa ingin tahu; (5) melatih daya serap pemahaman dari orang lain; (6) melatih interaksi dengan pemain lain; (7) meningkatkan partisipasi anak. Azmi Septiani Thalib (2020) mengatakan dengan monopoli peserta permainan dapat membentuk kelompok untuk meningkatkan kemampuan yang dimilikinya. Perkembangan media permainan monopoli dari konsep permainan simulasi lebih banyak dipilih karena menyenangkan dan mudah dalam penggunaannya. Permainan monopoli dapat dijadikan sarana dalam pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah memahami materi. Dalam permainan monopoli juga dapat dikembangkan untuk mengukur peningkatan konsep diri siswa dengan cara memodifikasi aturan dalam kartu materi, sanksi, dan pesan menjadi berkaitan dengan konsep diri. Melalui bimbingan kelompok dengan permainan monopoli untuk meningkatkan konsep diri, diharapkan siswa mampu meningkatkan konsep dirinya.

Permainan monopoli konsep diri ini menerapkan teori Johari Window sebagai upaya peningkatan konsep diri siswa kelas VII SMPQ Pelita Khoirul Ummah

Bandar Lampung. Dengan perpaduan pertanyaan yang mengandung beberapa komponen dalam teknik jahari window seperti *open area*, *hidden area*, *blind area* dan *unknown area* akan menambah pemahaman peserta untuk mengenal konsep dirinya. Pemain akan diarahkan untuk dapat berpikir mengenali konsep diri yang dimiliki oleh setiap manusia. Dalam permainan ini juga akan melatih setiap pemain untuk saling menganalisis kelebihan dan kekurangan dalam diri antar pemain satu lainnya.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan dapat membantu proses pembelajaran atau pemberian layanan bimbingan dan kelompok dari yang monoton menjadi layanan yang asyik dan menyenangkan seolah-olah siswa sedang bermain sehingga proses pelaksanaannya pun dapat dilaksanakan dengan efektif.

Adapun tujuan dari permainan ini adalah :

- 1) Membantu peserta didik untuk meningkatkan konsep dirinya.
- 2) Belajar untuk terbuka dan menerima diri sendiri.
- 3) Mengidentifikasi sejauh mana mengetahui konsep dirinya.
- 4) Peserta didik dapat lebih memahami bagaimana penilaian dirinya sendiri dan orang lain terhadap dirinya sendiri.
- 5) Peserta didik dapat meningkatkan konsep dirinya dengan cara yang mengasyikkan.

Setiap permainan memiliki aturannya. Dalam monopoli konsep diri ini, aturan permainannya adalah :

- a) Dimainkan 2 – 5 orang secara bergiliran
- b) Permainan dimulai dari kotak *start* dengan melempar dadu oleh anggota yang mendapat giliran pertama untuk bermain, kemudian dilanjutkan oleh pemain selanjutnya.
- c) Angka dadu yang keluar dari lemparan tersebut menjadi titik dimana pion yang dimainkan individu akan berhenti dalam langkah ke berapa.
- d) Tiap pemain mendapatkan modal sebesar Rp. 215.000,-

Tabel 1. Jumlah Uang yang Didapatkan Pemain Monopoli

Nominal	Jumlah
100.000	1 lembar
50.000	1 lembar
20.000	1 lembar
10.000	2 lembar
5.000	2 lembar
2.000	5 lembar
1.000	5 lembar

- e) Pemain diberikan lembar kendali untuk menuliskan yang diperintahkan dalam permainan.
- f) Pada permainan tahap pertama pemain tidak melaksanakan perintah apapun yang ada dalam papan monopoli.
- g) Ketika pemain melewati kotak start kembali, pemain mendapatkan uang Rp. 20.000,- dan setiap berhenti di kotak dalam papan monopoli, pemain mulai mengerjakan yang diperintahkan.
- h) Pemain diperbolehkan membeli properti ketika sudah melewati kotak *start* selama 1 putaran.
- i) Pemain yang berhenti di kotak bayar pajak, bayar air, bayar listrik dan bayar sekolah harus membayar sebesar 20.000,-
- j) Pembeli yang akan membeli properti harus berhenti di kotak yang ingin dibeli dan melakukan transaksi di bank monopoli serta melaksanakan perintah yang ada dalam kartu hak milik properti.
- k) Bagi pemain lain yang berhenti di kotak yang sudah dibeli oleh pemain lain, wajib membayar denda sesuai dengan yang tertulis di kartu hak milik properti.
- l) Bagi pemain yang berhenti di kotak tanya maka harus menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu tanya yang diambil.
- m) Bagi pemain yang berhenti di kotak bebas parkir maka pemain bebas berhenti di kotak mana saja.
- n) Bagi pemain yang berhenti di kotak penjara, maka harus menjalankan *challenge* yang diberikan.

- o) Bagi pemain yang berhenti di kotak masuk penjara, maka pion masuk penjara dan menjalankan *challenge* yang diberikan untuk keluar dari penjara.
- p) Pemenang dalam permainan monopoli ini adalah pemain yang memiliki uang paling banyak di akhir permainan dan yang telah menyelesaikan perintah yang didapatkan dalam permainan.

2.5 Penelitian Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Erlia Widya Nurshanti dengan judul “Meningkatkan Konsep Diri Melalui Layanan Informasi dengan Media Visual Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Bergas Tahun Ajaran 2010/2011.” Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimanakah konsep diri siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Bergas sebelum diberikan layanan informasi dengan media visual, bagaimanakah konsep diri siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Bergas setelah diberikan layanan informasi dengan media visual, dan apakah terjadi peningkatan konsep diri pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Bergas setelah pemberian layanan informasi dengan media visual. Tujuan penelitian ini untuk memperoleh gambaran konsep diri pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Bergas sebelum diberikan layanan informasi dengan media visual, untuk memperoleh gambaran konsep diri pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Bergas setelah diberikan layanan informasi dengan media visual, dan untuk membuktikan terjadinya peningkatan konsep diri pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Bergas sebelum dan setelah pemberian layanan informasi dengan media visual. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bergas Tahun Ajaran 2010/ 2011 sebanyak 255 siswa yang terbagi dalam 8 kelas. Sampel dalam penelitian simple random sampling sebanyak 37 siswa yang berada di kelas XI IPS 3. Hasil analisis Konsep diri siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Bergas sebelum diberikan layanan informasi dengan media visual menunjukkan kategori sedang dengan persentase 61,07%, setelah

diberikan layanan informasi dengan media visual menunjukkan kategori sedang dengan persentase 67,99%. Hasil uji hipotesis analisis data diperoleh $t_{hitung} = 32,02$ dan $t_{tabel} = 1,993$, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa "ada perbedaan tingkat konsep diri siswa sebelum dan setelah mendapatkan layanan informasi dengan media visual". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata konsep diri setelah diberikan layanan informasi dengan media visual mengalami peningkatan daripada sebelumnya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Arwinda Al Muntaz (2022) dengan judul "Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli Sebagai Media Layanan Informasi Karier di SMP Negeri 1 Panca Rijang". Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti kemudian memberikan solusi dengan mengembangkan sebuah media permainan yaitu monopoli karier. Selanjutnya, dilakukan validasi ahli untuk mengetahui kevalidan media permainan monopoli karier baik dari segi isi/materi, dari segi media dan tampilan, dari segi kegunaan (*utility*), kelayakan maupun ketepatannya. Secara keseluruhan dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh dua orang ahli (ahli isi materi dan ahli media) dan satu praktisi BK diperoleh hasil bahwa media permainan monopoli karir untuk meningkatkan wawasan studi lanjut peserta didik dikatakan telah valid dan layak untuk dilakukan uji coba dalam kelompok kecil.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Eflen Yuliarsih, dkk (2020) dengan judul "Pengaruh Teknik Permainan Monopoli dalam Layanan Klasikal Terhadap Konsep Diri Siswa". Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai pengaruh tingkat konsep diri siswa yang diberi layanan klasikal dengan menggunakan teknik permainan monopoli dan tidak menggunakan teknik permainan monopoli khususnya pada siswa kelas X IPS SMA Plus Yaspida. Dalam pemilihan sampel terdapat 26 siswa memiliki konsep diri kategori sedang. Kemudian dari 26 siswa dibagi 2 kelompok yaitu 13 kelompok kontrol dan 13 kelompok eksperimen. Dari penelitian yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa pencapaian konsep diri siswa dengan layanan klasikal menggunakan teknik permainan monopoli lebih tinggi daripada dengan teknik yang tidak menggunakan teknik permainan

monopoli. Tingkat konsep diri siswa yang diberikan layanan klasikal dengan menggunakan teknik permainan monopoli dari data-data penelitian yang telah dianalisis, diperoleh temuan yaitu rentang sangat tinggi (92%) dan tinggi (8%). Tingkat konsep diri siswa yang diberikan layanan klasikal dengan tidak menggunakan teknik permainan monopoli diperoleh temuan kategori rentang sangat tinggi (69%) dan tinggi (31%). Terdapat pengaruh yang signifikan Konsep diri siswa yang diberikan layanan klasikal menggunakan teknik permainan monopoli dengan tidak menggunakan permainan monopoli siswa kelas X IPS di SMA Plus Yaspida Sukabumi.

Kelebihan dari penelitian ini adalah peneliti menjadikan semua populasi untuk menjadi sampel penelitiannya. Sampel yang berjumlah 26 peserta didik ini dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, data yang dianalisis dalam penelitian ini juga cukup rinci karena semua variabel dibahas secara jelas sehingga bisa dilihat bahwa ada hubungan antar variabel. Penggunaan metode dalam penelitian ini keduanya baik yang menggunakan monopoli, maupun yang tidak menggunakan monopoli keduanya sama-sama memiliki pengaruh meningkatkan konsep diri peserta didik kelas X IPS di SMA Plus Yaspida Sukabumi.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Sugiyono (2013) menyatakan bahwa metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian merupakan cara kerja untuk meneliti dan memahami objek dengan dengan prosedur yang yang masuk akal dan bersifat logis serta terdapat perolehan data yang valid.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model desain eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Perlakuan yang dilakukan berupa suatu tindakan tertentu kepada kelompok dan setelah itu dilihat Creswell (2012) menyatakan bahwa pengertian metode penelitian eksperimen digunakan apabila peneliti ingin mengetahui pengaruh sebab akibat antara variabel independen dan dependen. Hal ini berarti peneliti harus dapat mengontrol semua variabel yang akan memengaruhi *outcome* kecuali variabel independen (*treatment*) telah ditetapkan. Desain eksperimen adalah analisis perilaku terapan atau percobaan eksperimental yang diberikan dari waktu ke waktu ke satu individu atau sejumlah individu (Johnson & Chistensen, 2014). Desain eksperimen yang dipilih adalah *quasi eksperimental design*.

3.2 Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2010) *quasi experimental design* terdapat dua bentuk yaitu *time series design* dan *nonequivalent control group design*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dan menggunakan model *nonequivalent groups pretest posttest design*. Prosedurnya adalah memberi

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol *pretest* terlebih dahulu kemudian diberikan *treatment* diberikan pada kelompok eksperimen, selanjutnya setelah pemberian *treatment* diberikan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Dalam penelitian ini perlakuan yang diberikan berupa pemberian layanan bimbingan kelompok dengan permainan monopoli. Pada masalah penelitian, apakah konsep diri pada siswa kelas VII di SMPQ Pelita Khoirul Ummah dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan permainan monopoli.

Rancangan penelitian tersebut digambarkan sebagai berikut:

	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
<i>Experimental Group</i>	O ₁	X	O ₂
<i>Control Group</i>	O ₃		O ₄

Gambar 3. Rancangan Penelitian

Keterangan:

- 1) O₁ merupakan *pre-test*
- 2) O₂ merupakan *post-test* setelah *treatment*
- 3) X merupakan *treatment*
- 4) O₃ merupakan *pre-test*
- 5) O₄ merupakan *post-test* tanpa *treatment*

Prosedur desain penelitian sebagai berikut:

1. Sebelum diberikan *treatment*, subjek yang telah dipilih pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diukur terlebih dahulu dengan *pre-test* konsep diri dengan menggunakan instrumen yang telah disusun yang berbentuk skala.
2. Memberikan *treatment* yang berupa bimbingan kelompok dengan permainan monopoli yang telah dimodifikasi. Pemberian *treatment* ini hanya diberikan pada kelompok eksperimen saja.

3. Setelah *treatment* diberikan maka subjek diberikan *post-test* dengan menggunakan instrumen yang sama dengan yang diberikan ketika *pre-test*. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama diberikan *post-test*.
4. Hasil dari *post-test* dianalisis dan dilihat grafik peningkatan hasil angka yang diperoleh ketika sebelum *treatment* diberikan dan sesudah *treatment* diberikan kepada subjek penelitian.

Selanjutnya, bandingkan antara O_1 , O_2 , O_3 dan O_4 untuk menentukan seberapa besar perbedaan yang timbul, jika sekiranya ada sebagai akibat diberikannya variabel eksperimen. Kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan Uji *Wilcoxon*.

3.3 Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Penelitian dilakukan di SMPQ Pelita Khoirul Ummah Bandar Lampung. Waktu dalam penelitian ini dilakukan sejak dari turunnya surat persetujuan penelitian dari Dekan FKIP Unila sampai tercukupinya jumlah data yang dibutuhkan.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu responden yang diminta untuk memberikan keterangan tentang fakta data penelitian melalui instrumen penelitian yang diberikan yaitu skala konsep diri. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 20 orang yang terdiri atas 12 perempuan dan 8 laki-laki. Sampel dalam penelitian ini menggunakan seluruh populasi yang ada. Kemudian peserta didik diberikan *pre-test* dengan skala konsep diri. Dari hasil *pre-test* terpilih 10 orang siswa dengan pertimbangan dari peneliti dengan menyesuaikan karakteristik setiap siswa kelas VII SMPQ Pelita Khoirul Ummah Bandar Lampung.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Variabel juga dapat digolongkan menjadi variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi, sementara variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. Adapun

variabel dalam penelitian ini seperti Variabel bebas (*independent variable*) adalah penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan monopoli sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) adalah peningkatan konsep diri.

- a. Konsep diri adalah gambaran, pandangan, harapan atau penilaian positif dan negatifnya individu terhadap dirinya sendiri yang berkaitan dengan dimensi eksternal dari konsep diri yang ada meliputi aspek fisik, aspek moral dan etika, aspek personal, aspek keluarga dan aspek sosial peserta didik.
- b. Layanan Bimbingan Kelompok dengan permainan monopoli adalah salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang memanfaatkan dinamika kelompok guna mencapai tujuan bimbingan dan konseling bersama-sama menggunakan perantara permainan monopoli konsep diri yang sudah dimodifikasi untuk memudahkan jalannya diskusi antar anggota kelompok dan membantu siswa untuk meningkatkan konsep dirinya.

3.6 Sumber Data

Sumber data adalah suatu subyek dari mana data diperoleh. Sumber data diperlukan untuk menunjang terlaksananya penelitian dan sekaligus untuk menjamin keberhasilan. Dalam hal ini data yang dibutuhkan dalam penelitian diperoleh dari dua sumber, yaitu:

1. Sumber Data Primer

Data primer yang digunakan bersumber dari peserta didik kelas VII SMPQ Pelita Khoirul Ummah dengan skala konsep diri.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini, bersumber dari hasil wawancara peneliti kepada Ibu Dwi Fitriani selaku Wakil Kepala SMPQ Pelita Khoirul Ummah, Ibu Enggar Widiyaningrum selaku Wali Kelas Kelas VII SMPQ Pelita Khoirul Ummah, Ibu Mardiyah selaku guru BK di SMPQ Pelita Khoirul Ummah dan beberapa guru di SMPQ Pelita Khoirul Ummah. Selain itu, peneliti juga mengutip dari beberapa literatur dan jurnal.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Adapun prosedur pengumpulan data dalam penelitian dengan Skala Konsep Diri. Alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah alat ukur skala psikologi. Skala psikologi adalah suatu bentuk alat yang mengukur atribut non-kognitif, khususnya disajikan dalam bentuk format tulis (Azwar, 2019). Jenis skala psikologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Likert. Skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena sosial (Sugiyono, 2016).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan alat berupa skala Likert. Dalam skala ini terdapat dua jenis item yaitu, item favorable dan item unfavorable. dengan lima alternatif jawaban yaitu Sangat Tidak Sesuai (STS) dengan skor 1 hingga Sangat Sesuai (SS) dengan skor 4. Pemberian skor pada item favorable yaitu: Sangat Tidak Sesuai (STS) diberi skor 1 hingga Sangat Sesuai (SS) diberi skor 4. Sedangkan pada item unfavorable skor diberikan sebagai berikut: Sangat Tidak Sesuai (STS) diberi skor 4 hingga Sangat Sesuai (SS) diberi skor 1.

3.8 Instrumen Penelitian

Sugiyono (2014) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan skala psikologi.

Instrumen penelitian dibuat dalam bentuk skala likert. Skala yang dimaksud disini adalah sejumlah pernyataan tertulis yang responden memilih pernyataan yang ada sesuai dengan dirinya. Pernyataan item berupa pernyataan *favorable* dan pernyataan *unfavorable*. Cara merespon jawaban dengan sistem rating kategori yaitu Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), Sangat Tidak Setuju (1)

Kisi-kisi untuk skala konsep diri akan dipaparkan lebih rinci pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Kisi-kisi Skala Konsep Diri

No.	Aspek	Indikator	Favorble	Unfavorable	Jumlah
1	Fisik	<i>Body Image</i>	1, 2, 5, 6, 8	3, 4, 7, 9, 10	10
2	Moral dan Etika	1. Spiritual 2. Nilai-nilai moral 3. Ideal diri	11, 13, 14, 17, 19, 20	12, 15, 16, 18	10
3	Personal	1. Kepribadian 2. Sifat dan Perilaku	21, 22, 23, 28, 30	24, 25, 26, 27, 29	10
4.	Keluarga	1. Hubungan Keluarga 2. Hubungan Pertemanan	31, 32, 34, 40	33, 35, 36, 37, 38, 39	10
5	Sosial	1. Harga diri 2. Peran 3. Interaksi Pertemanan	41, 42, 44, 48, 49, 50	43, 45, 46, 47	10
Total					50

Tabel 3. Pernyataan Konsep Diri

No	Pertanyaan
<i>Physical</i>	
1	Saya adalah anak yang tidak mudah jatuh sakit
2	Saya memiliki wajah yang cantik/tampan
3	Saya ingin seperti teman saya yang berpenampilan <i>trendy</i>
4	Saya merasa iri dengan wajah dan tubuh teman saya yang cantik/ganteng
5	Saya memiliki tubuh yang ideal
6	Saya menyukai diri saya apa adanya seperti saat ini
7	Saya tidak menyukai beberapa bagian tubuh saya
8	Saya merasa penampilan saya lebih menarik dibandingkan teman-teman saya
9	Saya merasa diri saya acak-acakan
10	Saya merasa <i>insecure</i> dengan kekurangan fisik saya.
<i>Moral & Ethics</i>	
11	Saya adalah orang yang jujur

12	Saya mudah untuk menyerah terhadap tantangan
13	Saya adalah orang yang sholih/Sholihah yang patuh kepada perintah Allah, Rasul dan Orang Tua.
14	Saya berperilaku baik kepada orang lain.
15	Saya sering menggunakan kata-kata yang kasar/buruk.
16	Ibadah saya masih sering bolong-bolong
17	Saya mencoba berubah jika melakukan hal yang tidak benar
18	Saya merasa tidak dipercaya oleh orang lain.
19	Saya orang yang <i>positive thinker</i> .
20	Saya mendoakan hal-hal yang saya inginkan kepada Allah swt.
<i>Personal</i>	
21	Saya adalah anak yang pintar
22	Saya adalah anak yang ceria
23	Saya adalah orang yang santai, tenang dan mudah berteman dengan siapa saja.
24	Saya tidak menyukai orang yang suka mengkritik saya.
25	Saya mudah membenci sesuatu.
26	Saya mudah terpancing emosi.
27	Saya malas mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
28	Saya mengetahui kelebihan dan kekurangan diri saya sendiri.
29	Saya selalu mengingat perilaku buruk teman saya kepada saya
30	Saya belajar sungguh-sungguh ketika ujian datang.
<i>Family</i>	
31	Keluarga saya adalah keluarga yang bahagia
32	Saya adalah anak yang rajin membantu pekerjaan rumah
33	Saya merasa tidak dicintai keluarga saya
34	Saya terbuka dan selalu menceritakan kejadian sehari-hari dengan keluarga saya
35	Saya anak yang melawan orangtua
36	Saya tidak mempercayai keluarga saya.
37	Keluarga saya tidak memercayai saya
38	Saya merasa kesal dengan adik/kakak saya
39	Saya ingin memiliki keluarga seperti keluarga teman saya.
40	Keluarga mendukung penuh cita-cita saya.
<i>Social</i>	
41	Saya mudah berteman dengan siapa saja.
42	Saya memiliki lebih dari 20 teman yang dekat.
43	Saya lebih mengutamakan perasaan teman saya dibanding perasaan saya sendiri
44	Saya lebih memilih untuk menyendiri karena saya merasa tidak sesuai dengan pemikiran dan perilakunya teman-teman saya.
45	Saya takut memulai pembicaraan dengan orang yang baru saya kenal
46	Saya tidak suka jika teman dekat saya bermain dengan orang lain
47	Saya malu melakukan kegiatan jika sendirian tanpa mengajak teman saya.

48	Saya tidak mudah memaafkan jika orang lain melakukan kesalahan
49	Saya menerima pendapat teman saya yang berbeda dengan pendapat saya.
50	Teman-teman saya semuanya berperilaku baik pada saya.

3.9 Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji instrumen data untuk mengetahui seberapa cermat suatu item dalam mengukur apa yang ingin diukur. Item dapat dikatakan valid jika adanya korelasi yang signifikan dengan skor totalnya, hal ini menunjukkan adanya dukungan item tersebut dalam mengungkapkan sesuatu yang ingin diungkapkan. Item biasanya berupa pertanyaan atau pernyataan yang ditunjukkan kepada responden dengan menggunakan bentuk kuesioner (angket) dengan tujuan untuk mengungkapkan sesuatu (Duwi Priyatno, 2014).

Uji validitas dilakukan untuk mengukur apakah data yang diperoleh setelah penelitian adalah data yang valid atau tidak dari alat ukur. Menurut Sugiyono (2019) Validitas adalah tingkat keakuratan antara data yang terjadi pada objek penelitian dan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini validitas instrumen diuji dengan menggunakan bantuan program SPSS 25. Kriteria validitas taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) dengan menghitung nilai setiap soal, memiliki beberapa kriteria, yaitu:

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (uji dua sisi dengan sig 0.05) maka instrumen atau pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total, hal tersebut dinyatakan valid.
- Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ (uji dua sisi dengan sig.0.05) maka instrumen atau pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total, hal tersebut dinyatakan tidak valid.

Dari uji validitas yang telah dilakukan pada skala konsep diri dengan 50 item pernyataan, terdapat 7 item pernyataan yang tidak valid yaitu nomor 3, 7, 16, 27, 36, 39 dan 48 dimana $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ sehingga 7 item tersebut tidak dicantumkan dalam skala konsep diri yang disebar kepada siswa. Sehingga, item yang valid berjumlah 43 item, dimana $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang kemudian 43 item tersebut yang dijadikan skala konsep diri yang diisi oleh siswa.

3.10 Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2019) reliabilitas adalah derajat konsistensi dan uji data atau temuan. karena datanya tidak reliabel, tidak dapat diproses lebih lanjut, yang dapat menimbulkan kesimpulan yang bias. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui hasil pengukuran, jika pengukuran dilakukan lebih dari satu kali. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *software SPSS 25*.

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Dalam penelitian ini uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan *internal consistency* yaitu mencobakan instrument sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisisnya dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode *Cronbach Alpha*. Dalam metode ini item yang valid saja yang masuk pangujian. Untuk menentukan apakah instrumen reliabel atau tidak menggunakan batasan yaitu reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,6 sampai 0,79 dapat diterima dan diatas 0,8 sampai 1 adalah baik (memiliki konsistensi yang tinggi) (Duwi Priyanto, 2014: 64).

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan pada skala konsep diri, skala ini memiliki koefisien sebesar 0,909 yang menunjukkan bahwa semua item pernyataan valid pada skala konsep diri adalah reliabel dengan kategori sangat tinggi.

3.11 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan sebuah proses untuk mengolah data yang telah dikumpulkan oleh peneliti di lapangan. Hasil dari menganalisis data tersebut akan menjadi jawaban dari rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Adapun statistik yang digunakan adalah Uji *Wilcoxon*. Tes *Wilcoxon* adalah metode non-parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua sampel yang tidak terdistribusi secara normal atau memiliki asumsi yang tidak terpenuhi. Tujuan dari penggunaan tes ini adalah untuk menunjukkan jika nilai yang diperoleh dari kedua sampel berasal dari populasi yang sama atau tidak. *Wilcoxon Signed Rank Test* adalah uji non parametrik untuk mengukur perbedaan secara signifikan antara

2 kelompok data berpasangan berskala ordinal atau interval tetapi berdistribusi tidak normal. Uji Wilcoxon Signed Rank Test merupakan uji alternatif dari uji pairing *T test* atau *T-paired test* apabila tidak memenuhi asumsi normalitas. Uji ini dikenal juga dengan istilah *Wilcoxon Match Pair Test*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji wilcoxon signed test adalah sebagai berikut :

- a. Ketika nilai probabilitas *Asymp.sig 2 tailed* $< 0,05$ maka terdapat perbedaan rata-rata.
- b. Ketika nilai probabilitas *Asymp.sig 2 tailed* $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan rata-rata.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMPQ Pelita Khoirul Ummah Bandar Lampung dan sesuai dengan data yang sudah dianalisis pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan permainan monopoli dapat meningkatkan konsep diri pada siswa kelas VII SMPQ Pelita Khoirul Ummah Bandar Lampung. Dilihat dari hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan konsep diri siswa sebanyak 17,8% pada kelompok eksperimen dan 5,7% pada kelompok kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis, menunjukkan bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai $P = 0,005 < 0,05$, yang dapat disimpulkan bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok dengan permainan monopoli dapat meningkatkan konsep diri siswa kelas VII SMPQ Pelita Khoirul Ummah Bandar Lampung. Peningkatan yang cukup tinggi ini terjadi karena siswa lebih antusias untuk mengenal konsep dirinya melalui media permainan.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SMPQ Pelita Khoirul Ummah Bandar Lampung, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah:

a. Kepada Guru Bimbingan dan Konseling

Diharapkan guru BK dapat menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan permainan monopoli ini untuk meningkatkan konsep diri siswa. Selain itu, harapannya guru BK bisa lebih banyak berinovasi untuk memberikan layanan BK di sekolah dengan media yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik.

b. Kepada Siswa

Diharapkan kepada peserta didik berupaya untuk mengikuti kegiatan layanan bimbingan dan konseling di sekolah dengan penuh antusias dan semangat untuk mencegah dan mengatasi masalah individu maupun kelompok agar tujuan bimbingan dan konseling di sekolah dapat tercapai dengan optimal.

c. Kepada Peneliti Lain

Kelemahan pada penelitian ini adalah durasi waktu yang begitu singkat sehingga penelitian dirasa masih kurang maksimal untuk mendalami konsep diri siswa. Peneliti lain diharapkan dapat menambah durasi waktu pelaksanaan bimbingan kelompok dan mengecilkan jumlah anggota kelompok untuk lebih mendalami konsep diri siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan permainan monopoli.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rieka Cipta.
- Muntaz, A. A. 2022. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Permainan Monopoli Sebagai Media Layanan Informasi Karier di SMP Negeri Panca Rijang*. (Skripsi). Universitas Negeri Makassar, Makassar
- Amaliah. 2012. *Gambaran Konsep Diri pada Dewasa Muda yang Bermain E-Republik*.(Skripsi) Universitas Indonesia, Jawa Barat
- Argarini, D. F dan Wahyuhidayati, I. P. 2024. Pengembangan Media Monopoli Berbahan Loosepart Untuk Meningkatkan Kemampuan Logika Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, Vol. 06, No. 02
- Sadiman, A. S. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, F. N. 2021. Konsep Diri Pada Masa Remaja Akhirdalam Kematangan Karir Siswa. *Jurnal Konseling Edukasi*. Vol 5, No 1.
- Durrotunnisa dan Sari, T. D. 2022. Bimbingan Kelompok Teknik Modelling Simbolik untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa *Jurnal Basicedu*. Vol 6, No 4.
- Prayitno, E. 2002. *Psikologi Perkembangan Remaja*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Etika, M. 2017. *Meningkatkan Konsep Diri Siswa Kelas X Melalui Layanan Informasi di SMAN 1 Pariangan* (Skripsi) Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, Sumatera Barat.
- Fadilah, S. N. 2019. Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*. Vol. 3, No. 2.

- Farah, M., Suharsono, Y. dan Prasetyaningrum, S. 2019. Konsep Diri dengan Regulasi Diri dalam Belajar pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. Vol 07, No 2.
- Fitriyani, N. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual *Powtoon* Tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol 6, No. 1.
- Hardiknas, Y. S. 2016. Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Untuk Meningkatkan Konsep Diri Positif Siswa SMP Negeri 2 Menganti Gresik. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling UNESA*.
- Hariyandi, A. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Kemampuan Pemahaman IPS Kelas IV. *Jurnal PGSD Musi*. Vol 06, No. 02.
- Hartanti, J. 2022. *Tinjauan Teoritis Bimbingan Kelompok*. Tulungagung : UD Duta Sablon.
- Hayatillah, M. 2021. *Penerapan Permainan Truth And Dare untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di MTsN Pidie*. (Skripsi) Universitas Ar Raniry, Banda Aceh
- Indarwati, D. 2017. Penerapan Metode Permainan Johari Window Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Konsep Diri Dalam Layanan Klasikal. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*. Vol 3, No 1.
- Kurnia, R. S., Syam, H. dan Risma, M. 2023. Gambaran Konsep Diri Siswa Kelas X Ditinjau dari Teori Johari Windows di SMAN 3 Payakumbuh. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*. Vol 1, No 1.
- Marista, W., Ferdiansyah, M. dan Nurlela . 2021. Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi dalam Meningkatkan Konsep Diri Positif Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*. Vol 2, No 2.
- Noveriansyah. 2017. *Pengaruh Bimbingan kelompok dengan Teknik Diskusi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*. (Skripsi) UIN Raden Intan Lampung, Bandar Lampung
- Nurshanti, E. W. 2011. *Meningkatkan Konsep Diri Melalui Layanan Informasi Dengan Media Visual pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Bergas Tahun Ajaran 2010/2011*. (Skripsi) Universitas Negeri Semarang, Semarang
- Paramida, C. 2020. *Efektivitas Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Palopo*. (Skripsi) Institut Agama Islam Negeri Palopo, Palopo.

- Permata, D. G., Laily F. N., Febriana, S. dan Probowati, D. 2023. Keefektifan Permainan Simulasi Monopoli Untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Sisw Kelas X Kuliner SMKN Blitar. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Ke-6*.
- Prayitno. 2013. *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: PT. Andi Offset.
- Putri, A. W. 2023. *Hubungan Komunikasi Efektif Keluarga dan Peer Group dengan Konsep Diri Mahasiswa STIKES Hang Tuah Surabaya*. (Skripsi) STIKES Hang Tuah Surabaya, Surabaya
- Putri, Z. F., Prasetiawan, H., Wahyudi, A., Muyana, S. dan Amirudin, M. 2022. Pengembangan Media Permainan Monopoli Topeng Cirebon dalam Bimbingan Kelompok Tentang Kontrol Diri Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kapetakan. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol. 4, No. 2.
- Ranny. Azizi, R., Rianti, E., Amelia, S. H., Novita, M. N. N. dan Lestarina, E. 2017. Konsep Diri Remaja dan Peranan Konseling. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*. Vol. 2, No. 2.
- Risal, H. G. dan Fiptar A. A. 2021. Upaya Meningkatkan Hubungan Sosial Antar Teman Sebaya Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di Sekolah. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*. Vol. 1, No. 1.
- Rismi, R., Neviyarni, N., Marjohan, M., Afdal, A., Ifdil. 2022. Bimbingan Kelompok dalam Pemahaman Nilai Empati Untuk Meningkatkan Sikap Proposial Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 8, No. 1.
- Robbani, M. A. 2016. *Pengaruh Self-Concept dan School Climate Terhadap Berperilaku Bullying pada Masa Kanak-kanak*. (Skripsi) UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta
- Romlah T. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelomok*. Malang: UNM
- Santikaningrum, R. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*. (Skripsi) Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta
- Siregar, M. S. 2019. *Pengaruh Teknik Johari Window dalam Menangani Kesulitan Belajar Siswa di SMP Al-Hidayah Medan*. (Skripsi) UIN Sumatera Utara, Medan
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Syaahraeni, A. 2020. Pembentukan Konsep Diri Remaja. *Al-Irsyad An-Nafs, Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*. Volume 7, Nomor 1.

- Wahyuni, S. 2020. *Analisis Konsep Diri Remaja Putus Sekolah di Kelurahan Mammise Kecamatan Paleteang Kabupaten Pinrang* (Skripsi) Institut Agama Islam Negeri Parepare, Parepare
- Wibowo, D. A. 2015. *Konsep Diri Perempuan Lansia Pensiunan*. (Skripsi) Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta
- Yasmin, Z. 2016. *Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Komunikasi Teman Sebaya di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2015/2016*. (Skripsi) Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan
- Zain, N. A. 2018. *Johari Windows Games Sebagai Sarana Untuk Menghargai Diri Sendiri*. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*.

