Pengembangan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri

(The Development of Monopoly Media to Increase Self-Confidence)

Naufal Kristaufanani¹⁾ *, Ulfa Danni Rosada²⁾

¹Bimbingan dan Konseling, Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Rongroad Selatan, Tamanan, Banguntapan, Kabupaten Bantul, 55161, Yogyakarta, Indonesia.

Diterima: 8 Juli 2021

Direvisi: 16 Juli 2021

Disetujui: 10 Agustus 2021

Abstrak

Siswa harus bisa menjalin komunikasi serta bersosialisasi dengan baik dilingkungannya, karena melalui sosialisasi, siswa dapat dengan mudah menjalin hubungan agar bisa percaya diri. Percaya diri merupakan semangat pada diri sendiri dari semua kemampuan yang ada pada dirinya. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan serta menguji kelayakan media monopoli tentang percaya diri untuk mendukung layanan bimbingan dan konseling. Penelitian *Research and development* ini menggunakan metode pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Galls yaitu: 1) Potensi masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi desain. Pada produk ini melakukan 3 uji validasi oleh para ahli yaitu uji validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi ahli layanan BK. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi pengembangan media monopoli tentang percaya diri memperoleh nilai 77 kategori "Sangat Baik", hasil penilaian ahli media memperoleh nilai 92 kategori "Sangat Baik", dan hasil penilaian ahli layanan BK memperoleh nilai 100 kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil dari ketiga validasi tersebut maka media monopoli tentang percaya diri layak untuk digunakan oleh siswa SMP Negeri 2 Bawang dengan jumlah skor rata-rata memperoleh nilai 90 kategori "Sangat Baik".

Kata kunci: bimbingan dan konseling, media monopoli, percaya diri.

Abstract

The Development of Monopoly Media to Increase Confidence in Students of SMP Negeri 2 Bawang. Students must be able to communicate and socialize well in their environment, because through socialization, students can easily establish relationships so they can be confident. Self-confidence is a spirit in yourself from all the abilities that are in him. This study aims to produce and develop and test the feasibility of monopoly media about self-confidence to support guidance and counselling services. This research and development research uses the development method proposed by Borg & Gall, namely: 1) Potential problems, 2) Data collection, 3) Product design, 4) Design validation tests were carried out by experts, namely material expert validation, media expert validation and BK service expert validation. Based on the results of the expert's assessment of monopoly media development materials on self-confidence, the score was 77 in the "Very Good" category, the results of the media expert's assessment obtained a score of 92 in the "Very Good" category, and the results obtained a score of 100 in the "Very Good" category. Based on the results of the three validations, the monopoly media on self-confidence is suitable for use by students of SMP Negeri 2 Bawang with an average score of 90 in the "Very Good" category.

Keywords: guidance and counseling, media monopoly, confidence.

* Korespondensi Penulis. E-mail: naufal1700001185@webmail.uad.ac.id

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial dan saling membutuhkan dalam hidupnya, begitu juga siswa di sekolah. Siswa harus bisa menjalin komunikasi serta bersosialisasi dengan baik di lingkungannya, karena melalui sosialisasi, siswa dapat dengan mudah menjalin hubungan. Beberapa siswa memiliki kemampuan komunikasi dan interaksi yang buruk dengan lingkungan sekitarnya, misalnya siswa yang tertutup, pemalu dan sering menyendiri di dalam kelas, mereka sering diam sampai akhir pelajaran yang disebabkan karena kurang percaya diri.

Dalam sikap percaya diri ini misalnya percaya pada kemampuan yang dimilikinya, berani mengambil keputusan sendiri, mempunyai konsep diri yang baik, serta berani mengemukakan pendapat. Kepercayaan diri menurut Al-Uqshari (dalam Mylsidayu, 2014) adalah mengukur penilaian dalam diri secara menyeluruh. *Self Confidence* adalah sebetulnya keyakinan kuat pada jiwa, kesepakatan dengan jiwa, dan kemampuan menguasai jiwa. Dengan memiliki kepercayaan diri, individu tersebut tentu bisa lebih mudah mencapai keinginan dan tujuan yang diharapkan. Pada konsepnya sikap percaya diri yang alami dapat memberikan kesehatan lahir batin individu, mampu berkreaitifitas, efektifitas kerja, kecerdasan, keberanian, tepat dalam mengambil keputusan, mampu mengontrol diri, rendah hati, toleran, etika yang baik, kepuasan dalam diri maupun jiwa, serta jiwa yang tenang.

Peneliti mendapatkan informasi dari guru BK SMP Negeri 2 Bawang bahwa ada siswa yang memiliki masalah tentang percaya diri. Permasalahan mereka meliputi antara lain sering ragu, gampang khawatir, ragu dengan kemampuan diri, sering menjauh, kurangnya ide pada diri siswa, gampang putus asa serta gugup di depan umum. Peneliti melihat sendiri pada saat melaksanakan pengamatan secara langsung proses belajar mengajar BK. Siswa tersebut terlihat cemas, terlihat ragu-ragu, banyak diam dan kurang semangat dalam mengikuti pelajaran.

Berbagai penelitian di Indonesia telah menunjukkan bahwa permasalahan percaya diri masih dialami oleh siswa. Sebuah hasil penelitian tentang percaya diri menunjukkan bahwa 2,17% sampel memiliki percaya diri sangat tinggi, 22,46% sampel memiliki percaya diri tinggi, 57,97% sampel memiliki percaya diri sedang, 13,77% sampel memiliki percaya diri rendah, dan 3,62% kategori sangat rendah (Suhardita, 2011). Penelitian lain tentang profil kepercayaan diri siswa menunjukkan hasil presentase skor 0,70% siswa berada pada kategori rendah, 78,47% siswa berada pada kategori sedang dan 20,83% siswa berada pada kategori tinggi (Mastur, Sugiharto, & Sukiman, 2012).

Salah satu cara yang bisa dipakai sehubungan dengan siswa tidak percaya diri adalah menggunakan media dalam kegiatan bimbingan dan konseling di sekolah. Banyak media permainan dapat dipakai sebagai pendukung pelaksanaan bimbingan dan konseling, peneliti menentukan mengembangkan media monopoli ke media monopoli tentang percaya diri. Media monopoli ini mudah-mudahan dapat menolong meningkatkan kepercayaan diri siswa karena ada beberapa kegiatan yang mewajibkan pemain untuk berani tampil berpendapat di hadapan pemain lain, berani mengungkapkan, berkomunikasi dengan baik dengan orang yang belum dikenal, sampai beberapa kegiatan yang dapat meningkatkan antusias pemain. Media monopoli ini mempunyai spesifikasi menyerupai media monopoli secara umum, permainan monopoli ini memiliki kartu percaya diri yang berisi pertanyaan dan tantangan sesuai dengan materi untuk mengasah kepercayaan diri.

Berbagai macam alat atau media yang bisa diaplikasikan untuk sarana pendidikan. Permainan bisa menjadi aktivitas yang sangat menyenangkan serta bisa menjadi alat dan cara pendidikan. Permainan bisa meningkatkan keterampilan bahasa, berpikir dan bergaul dengan lingkungan (Cahyo, 2011). Ciri-ciri umum yang terkandung dalam pengertian media adalah: (1) media memiliki pengertian fisik (*hardware*), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba panca indera; (2) media memiliki pengertian non fisik (*software*), yaitu

kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa; (3) penekanan media terdapat pada visual dan audio; (4) media merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas; (5) digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pembimbing dan siswa dalam proses layanan; (6) dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, *slide*, video), atau perorangan (misalnya: komputer, modul, *radio tape*, *video recorder*) (Arsyad, 2016). Dengan demikian, media sangat dibutuhkan untuk membantu siswa dalam mendukung pembelajaran mereka. Pengoptimalan layanan bimbingan dan konseling dapat menggunakan media (Kettunen, Sampson, & Vuorinen, 2015), dimana media dimaksud adalah yang berfungsi untuk memaksimalkan perekaman permasalahan yang dihadapi siswa untuk dapat mengambil langkah penanganan yang tepat, menjaga kerahasiaan masalah yang dihadapi siswa agar tidak berpengaruh pada siswa secara psikologis, kemudahan komunikasi dengan jumlah siswa yang begitu banyak hanya ditangani oleh jumlah guru yang sangat terbatas.

Percaya diri menjadi aspek yang penting dalam perkembangan siswa di sekolah (Amilin, 2016). Berbagai aktifitas sekolah yang melibatkan percaya diri siswa antara lain berpendapat dalam diskusi, bertanya pada guru ketika mengalami kesulitan, dan mengutarakan gagasan di depan umum. Jika siswa tidak menampilkan percaya diri yang tinggi, tentu akan berpengaruh terhadap performa akademik mereka di sekolah (Gatz & Kelly, 2017).

Kepercayaan diri adalah karakter paling berharga dari seorang individu dalam bersosialisasi. Sebab dengan percaya diri, individu dapat mengekspresikan semua kemampuan yang dimiliki. Baik anak-anak maupun orang tua membutuhkan kepercayaan diri, baik secara kolektif maupun individual. Menurut (Ghufron & Risnawita, 2011) kepercayaan diri adalah salah satu sudut pandang paling utama dari seorang individu, dan kurangnya percaya diri dapat menjadi penyebab banyaknya problem yang dihadapi individu. Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas, orang yang mempunyai kepercayaan diri merupakan orang yang mempunyai kemampuan berfikir rasional, mempunyai kesuksesan hidup, memiliki harga diri atau gambaran diri, dan memahami kondisi dirinya serta punya sikap mental optimisme. Menurut Angelis (dalam Dewi, Supriyo, & Suharso, 2013) proses pembentukan percaya diri adalah sebagai berikut: (1) terbentuknya kepribadian sesuai dengan tahap perkembangannya; (2) pemahaman terhadap kelebihan dan kekurangan dirinya; (3) melalui pengalaman-pengalaman yang dilaluinya; dan (4) keyakinan dan tekad untuk melakukan suatu usaha agar tujuan hidupnya tercapai.

Menurut Rini (dalam Husnan, 2015) ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi kepercayaan diri seseorang, antara lain: (1) keadaan fisik dimana seseorang memiliki jasmani yang kurang sempurna maka timbulah perasaan tidak enak pada dirinya karena merasa tidak atau kurang berharga untuk dibandingkan dengan sesamanya. Perasaan yang demikian itu dapat disebut rasa rendah diri. Perasaan rendah diri ini selanjutnya menyebabkan orang tersebut menjadi kurang percaya diri; (2) konsep diri adalah semua ide, pikiran, kepercayaan, dan pendirian yang diketahui individu tentang dirinya dan memengaruhi individu dalam berhubungan dengan orang lain; (3) harga diri memengaruhi kepercayaan diri seseorang dimana seseorang yang memiliki self esteem atau harga diri yang tinggi cenderung lebih percaya diri dibandingkan orang-orang yang memiliki self esteem yang rendah; (4) tingkat pendidikan mempunyai pengaruh dalam menentukan kepercayaan diri. Semakin tinggi tingkat pendidikan, semakin banyak yang telah dipelajari individu berarti semakin mengenal diri baik kekurangan maupun kelebihan sehingga mampu menentukan sendiri standar keberhasilannya; (5) interaksi merupakan suatu proses dimana individu memperhatikan dan merespon terhadap individu lain, sehingga dibalas dengan respon tertentu; dan (6) jenis kelamin mempunyai pengaruh terhadap tinggi rendahnya kepercayaan diri individu. Pada

umumnya laki-laki menunjukkan kepercayaan diri yang lebih baik dari pada perempuan, sehingga perempuan biasanya akan menampakkan rasa kurang percaya diri terhadap kemampuannya. Perempuan cenderung kurang stabil untuk mewujudkan kemampuan dan lebih memperhatikan fisiknya sehingga banyak perempuan mengalami kurang percaya diri terhadap keadaan fisiknya.

Rasa percaya diri dibentuk dari hasil interaksi, bukan sesuatu yang merupakan bawaan. Markus dan Wurf menyampaikan, seseorang belajar mengenai dirinya sendiri lewat sosialisasi bersama orang lain mengenai dirinya. Sementara lewat perbandingan sosial, perorangan bisa mengevaluasi diri mereka sehingga mereka faham siapa mereka dan pemahaman diri berubah jadi kepercayaan diri. Lie (dalam Rahayu, 2013) mengemukakan tentang ciri-ciri perilaku yang mencerminkan kepercayaan diri tinggi, yaitu: (1) yakin kepada diri sendiri; (2) tidak tergantung pada orang lain; (3) tidak ragu-ragu; (4) merasa diri berharga; (5) tidak menyombongkan diri; dan (6) memiliki rasa keberanian untuk bertindak gambaran Percaya Diri.

Layanan bimbingan dan konseling bisa disampaikan kepada siswa dengan berbagai kegiatan, cara yang belum dicoba dalam kegiatan bimbingan adalah kegiatan bimbingan dengan media permainan. Sedangkan Permainan atau game menurut Tedjasaputro (dalam Yumarlin, 2013) menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya. Dalam permainan bukan hanya kesenangan yang akan didapat, tapi konsep-konsep dari keterampilan dan pengetahuan dapat diperoleh didalamnya.

Layanan bimbingan dan konseling menggunakan cara permainan ini bisa sebagai cara yang menyenangkan serta siswa tidak jenuh. Tugas lain dalam media ini pada pemberian layanan bimbingan dan konseling merupakan sebagian cara komunikasi alternatif, komunikasi ini sangat dibutuhkan saat pelaksanaan bimbingan dan konseling karena interaksi siswa dan guru BK semakin informative selanjutnya pesan yang dikirim mudah dipahami oleh siswa. Rusmana menyampaikan terdapat tiga fungsi penting tentang peranan media permainan dalam bimbingan dan konseling: (1) bermain adalah ungkapan alami perasaan, serta usaha memperlihatkan fantasinya serta keinginan, bahkan menyelesaikan masalah kepadanya. Sehingga bermain bisa dikategorikan sebagai media katarsis; (2) anak memanfaatkan permainan sebagai bahasa dalam berkomunikasi dengan konselor. Permainan ini bisa mendorong simpati untuk keduanya, sehingga akan memfasilitasi proses hubungan interpersonal fungsional; dan (3) bermain merupakan media untuk mengembangkan pemahaman serta mempercepat kegiatan konseling. Permainan ini adalah sebagian cara dalam bimbingan dan konseling.

Permainan monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Maksud dari permainan monopoli untuk memiliki seluruh petak di papan dengan pembelian, persewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melempar dadu bergantian guna menggeser pionnya, serta jika dia berada di petak yang tidak ada pemiliknya, pemain bisa membelinya dengan harga yang tertera. Ketika petak telah menjadi milik pemain lain, ia wajib membayar denda sewa kepada pemain yang memiliki petak tersebut (Novalita, Rahmawati, & Qowi, 2014). Permainan ini mengajarkan pemain untuk melakukan bisnis dan memahami kegiatan perdagangan, seperti membayar pajak, bagaimana menjual tanah, dan pegadaian (Ulfaeni, 2017).

Berdasarkan uraian prinsip untuk menentukan permainan dengan patokan yang tinggi atau tidak, berdasarkan dari permainan itu bisa untuk mencoba pemahaman konsep serta prinsip, mampu memuaskan secara psikologis, tidak berbahaya, mampu melatih indera fisik, mampu menyelesaikan problem dengan baik, dan mendidik nilai-nilai luhur. Semuanya menjadi standar dari penilaian permainan yang baik. Berdasarkan hasil penilaian terhadap

media monopoli untuk meningkatkan sikap percaya diri secara menyeluruh menunjukkan hasil produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria serta kebutuhan siswa. Hasil penelitian dievaluasi dengan memakai lembar penilaian validasi ahli seperti ahli layanan BK, ahli materi serta ahli media. Hasil uji validasi diperoleh nilai: Uji ahli layanan BK mendapat nilai 100 masuk kriteria “Sangat Baik”, uji ahli materi mendapat nilai 77 predikat “Sangat Baik”, sedangkan untuk uji ahli media memperoleh 92 predikat “Sangat Baik”. Rata-rata keseluruhan nilainya adalah 90 masuk kriteria “Sangat Baik”.

Hasil tersebut relevan dengan penelitian (Yunianto, 2018) yang berjudul pengembangan media permainan monopoli untuk meningkatkan sikap peduli sosial pada siswa kelas VIII MTs Negeri 6 Sleman Tahun Pelajaran 2017/2018. Pengumpulan data memakai instrumen tes dan lembar pengamatan. Metode yang dilakukan adalah menganalisis potensi dan masalah, mengumpulkan data, validasi desain produk (ahli media, materi, layanan BK), revisi hasil validasi desain, uji coba produk terbatas (10 subyek), revisi uji coba produk terbatas, uji coba pemakaian (32 subyek), revisi uji coba pemakaian kemudian menjadi produk akhir, serta diuji efektivitasnya. Penelitian ini menghasilkan produk yaitu sebuah permainan monopoli tentang sikap peduli sosial. Dengan Nilai keseluruhan dari permainan monopoli "peduli sosial" memperoleh nilai 89,44 dengan kriteria sangat baik. Hasil dari perolehan uji efektivitas permainan monopoli "peduli sosial" menunjukkan adanya peningkatan dengan rata-rata skor pretest 131,16 dan rata-rata skor posttest 137,78 dengan selisih sebesar 6,62. Kemudian, berdasarkan perhitungan rumus t-test diperoleh t sebesar 19,07 dan merujuk pada distribusi k0 t diperoleh perbandingan t0,05 t0,01 t yaitu 2,04; 2,74; 19,07. Dari keseluruhan maka permainan monopoli tentang sikap peduli sosial yang telah dikembangkan termasuk layak untuk digunakan oleh siswa.

Diperkuat oleh penelitian (Elfarini, 2013) yang berjudul pengembangan media monopoli asertif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang perilaku asertif pada siswa kelas VIII A. Hasil uji kevalidan permainan oleh ahli media sebesar 93% dengan keterangan valid. Data hasil uji kevalidan permainan oleh ahli materi sebesar 92% keterangan valid. Secara keseluruhan berdasarkan kriteria kelayakan produk, dapat disimpulkan bahwa permainan tersebut masuk dalam kriteria valid sehingga layak digunakan. Jadi penggunaan permainan ini cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman tentang perilaku asertif siswa kelas VIII A.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses mengembangkan, mengetahui hasil dari validasi materi, validasi layanan BK dan validasi media tentang media monopoli percaya diri siswa SMP Negeri 2 Bawang. Maka dari itu media Monopoli untuk meningkatkan sikap percaya diri pada siswa menjadi fokus yang menarik dan penting untuk dikembangkan. Media monopoli diharapkan dapat menjadikan pelaksanaan bimbingan dan konseling semakin menarik, efisien dan efektif, serta inovatif, sebagai layanan yang menyenangkan serta mampu menjadikan siswa semakin aktif serta merangsang kreativitas siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Bawang selama 1 bulan pada tanggal 10 Januari – 10 Februari 2021. Peneliti menghimpun data tentang kebutuhan siswa melalui pengamatan serta interview dengan guru BK serta siswa di SMP Negeri 2 Bawang. Hasil dari studi pendahuluan dengan metode observasi terdapat siswa yang mengalami permasalahan dengan sikap percaya diri seperti: takut menyampaikan pendapat, tidak bisa mengontrol emosi, tidak banyak bicara kecuali sama teman dekatnya, senang menyendiri, selalu merasa takut, ragu melakukan tindakan ketika disuruh oleh bapak/ibu guru, malu untuk berinteraksi

di lingkungan sekolah, selalu cemas dan enggan mengungkapkan masalah yang dimiliki saat proses pemberian layanan bimbingan konseling.

Dalam penelitian ini implementasi kegiatan pembatasan sesuai yang dibutuhkan peneliti. Penelitian ini hanya sampai kegiatan 5 yaitu revisi desain. Penelitian yang dilakukan peneliti cuma sampai kegiatan 5 karena terbatasnya biaya, waktu, dan bahan sumber bacaan hanya sampai pada tahap tersebut serta penelitian ini terkendala karena masih adanya wabah covid-19 yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan penelitian secara langsung dilapangan.

Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang peneliti gunakan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan yang sudah ada supaya lebih efektif serta teruji. Produk yang dimaksud adalah media bimbingan dan konseling berupa media monopoli untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa SMP Negeri 2 Bawang. Model pengembangan yang digunakan penelitian ini adalah model *Borg and Gall*, dimana model ini berasal dari pemikiran, masih bersifat konsep yang teruji secara empiris dan pelaksanaannya terorganisir mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga hasil evaluasinya.

Pada penelitian pengembangan ini desain uji coba produk berupa rancangan permainan monopoli percaya diri yang dirancang peneliti memuat spesifikasi: (a) media monopoli ini memiliki spesifikasi yang dikemas secara menarik dengan ukuran 1 m x 1 m terbuat dari banner yang berjumlah 36 bidak Langkah; (b) setiap kotak pada monopoli berisi gambar-gambar mengenai percaya diri dengan desain yang berwarna dan menarik; (c) terdapat cara pakai atau buku panduan agar lebih mudah menggunakan atau mengaplikasikannya serta terdapat materi mengenai percaya diri; (d) terdapat 4 kartu yaitu pertanyaan, kesempatan, hadiah serta hukuman; (e) desain kartu pertanyaan monopoli berukuran 9 cm x 7 cm dan ada 26 kartu pertanyaan, kartu tersebut didesain dengan dua sisi. Bagian depan dengan tulisan kartu pertanyaan dan logo permainan, serta sisi belakang diisi dengan pertanyaan seputar tentang percaya diri; (f) desain kartu kesempatan sama seperti kartu pertanyaan dan ada 4 kartu kesempatan tetapi dibagian depan diganti dengan tulisan kartu kesempatan dan logo permainan, serta sisi belakang diisi dengan sebuah kata-kata yang harus dilakukan oleh siswa; (g) desain kartu hadiah seperti kartu pertanyaan dan kartu kesempatan, bagian belakang kartu berisi penghargaan yang akan diberikan kepada siswa; (h) desain kartu hukuman seperti kartu pertanyaan, kartu kesempatan dan kartu hadiah, bagian belakang kartu berisi penghargaan yang akan diberikan kepada siswa; dan (i) otak dadu, digunakan untuk para pemain agar dapat berjalan menuju tujuan. Desain tersebut masih pada tahap penyelesaian serta harus melalui beberapa tahapan penilaian ahli media dan ahli materi. Selanjutnya desain diperbaiki dan dikembangkan lebih baik lagi sesuai dengan hasil validasi ahli media, materi, serta ahli layanan.

Pada setiap penelitian pengembangan perlu penilaian ahli, untuk mengetahui kelayakan suatu produk dengan mengevaluasi kekurangan dan keunggulan. Validasi produk yang dilakukan: (a) ahli materi, Ahli materi dalam penelitian yang terkait dengan materi ialah pihak yang kompeten pada bimbingan dan konseling serta pendidikan. Pendidikan minimal yang dimiliki oleh ahli materi ini ialah S1 dan S2 dalam bidang bimbingan dan konseling serta kompeten dalam pendidikan terutama terkait dengan materi percaya diri; (b) ahli media, pada penelitian ini ahli media adalah seseorang yang memiliki kompetensi ataupun memiliki kemampuan dalam menilai media terutama dalam bidang pendidikan. Ahli media dalam penelitian pengembangan ini memiliki pendidikan lulusan S1 dan S2 bidang teknologi pendidikan dimana memiliki kompetensi dalam media layanan bimbingan dan konseling. Ahli media ini nantinya akan mengamati atau memberikan penilaian terhadap media permainan monopoli; dan (c) ahli layanan bimbingan dan konseling, ahli layanan BK dilakukan oleh ahli layanan yang memenuhi kriteria khusus diantaranya adalah Sarjana S1 bimbingan dan

konseling yang sesuai dengan keahliannya. Ahli layanan dilaksanakan menggunakan skala penilaian tentang desain permainan yang diberikan kepada ahli.

Jenis data yang digunakan untuk mengembangkan media monopoli pada siswa adalah: (a) data kualitatif, didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik serta saran melalui hasil validasi media, validasi materi dan validasi ahli layanan akan dijadikan bahan acuan bagi peneliti untuk mengembangkan produk; dan (b) data kuantitatif, didapatkan dari hasil verifikasi ahli media serta ahli materi. Data yang didapatkan yaitu berupa penilaian secara umum berupa angka mengenai kualitas materi ataupun media permainan monopoli untuk meningkatkan sikap percaya diri. Adapun data yang didapatkan merupakan hasil pengamatan dari hasil validasi media, validasi materi dan validasi layanan bimbingan dan konseling.

Penelitian pengembangan semacam ini yang dapat memperoleh data kelayakan media permainan monopoli membutuhkan alat pendataan yaitu sebuah instrumen pengumpulan data. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa pengamatan dan wawancara.

Berikutnya adalah menentukan penghitungan skor guna mengetahui hasil akhir. Rumus perhitungan yang digunakan berdasarkan perhitungan Suharsimi (2013) sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimum}} \times 100$$

Penentuan nilai yang dipakai menggunakan kriteria penilaian standard 100. Kriteria penilaian ini selanjutnya dibagi 4 tingkatan, dengan menggunakan jarak nilai setiap tingkatnya 25. Ini sesuai dengan yang dikatakan Suharsimi (2013): “Nilai SB = Sangat Baik, jika rentangnya 76-100, Nilai B = Baik, jika rentangnya 51-75, Nilai C = Cukup, jika rentangnya 26-50, Nilai K jika rentangnya kurang dari 26”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan observasi pada tanggal 10 Januari 2021 hingga 10 Februari 2021 dan melakukan wawancara dengan Ibu Dra. Kriswidiyati pada tanggal 12 Januari 2021. Dari hasil observasi dan wawancara tentang sikap percaya diri bahwa siswa di SMP Negeri 2 Bawang masih kurang serta layanan bimbingan dan konseling di sekolah masih jarang menggunakan media ketika melakukan layanan di sekolah. Siswa SMP Negeri 2 Bawang membutuhkan upaya untuk mengoptimalkan proses layanan bimbingan dan konseling agar perkembangan siswa tentang percaya diri menjadi lebih baik. Peneliti melakukan konsep tentang desain produk media monopoli yang di uji oleh para ahli. Adapun validasi ahli pada penelitian ini yaitu validasi materi, validasi media serta validasi layanan BK. Setelah dilakukan 3 validasi oleh para ahli, peneliti melakukan revisi produk berdasarkan komentar serta masukan dari ahli.

Adapun hasil pengembangan pada media monopoli untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa SMP Negeri 2 Bawang menggunakan tahapan Borg and Gall: (1) Potensi Masalah, peneliti menghimpun data tentang kebutuhan siswa melalui pengamatan serta interview dengan guru BK serta siswa di SMP Negeri 2 Bawang. Hasil dari studi pendahuluan dengan metode observasi terdapat siswa yang mengalami permasalahan dengan sikap percaya diri seperti: takut menyampaikan pendapat, tidak bisa mengontrol emosi, tidak banyak bicara kecuali sama teman dekatnya, senang menyendiri, selalu merasa takut, ragu melakukan tindakan ketika di suruh oleh bapak/ibu guru, malu untuk berinteraksi di lingkungan sekolah, selalu cemas dan enggan mengungkapkan masalah yang dimiliki saat proses pemberian layanan bimbingan konseling.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru BK, beliau membenarkan bahwa tingkat percaya diri siswa di sekolah ini masih rendah. Guru BK menjelaskan bahwa di sekolah baru memiliki beberapa media yang dapat dipergunakan pada saat melakukan layanan

BK. Pemberian layanan BK sangat menolong siswa dalam memahami, mengarahkan, menerima, merealisasikan keputusan dirinya secara bertanggung jawab, mengambil keputusan, serta bisa meraih kesuksesan dan kesejahteraan dalam hidupnya.

Dari uraian tersebut diatas, diperlukan adanya pembaharuan media layanan BK untuk membantu guru BK pada saat menyampaikan materi supaya semakin efektif dan inovatif, yang membuat siswa lebih antusias mengikuti kegiatan bimbingan dan konseling. Salah satunya yaitu mengembangkan media monopoli. Monopoli dipilih sebagai media karena monopoli bisa meningkatkan mutu pembelajaran anak dalam perkembangan moral, intelektual, sosial, fisik motorik, bahasa, maupun emosi serta memberikan ilmu pengetahuan untuk siswa melalui pembelajaran sambil bermain.

(2) Pengumpulan data, penelitian dan pengembangan ini, pengumpulan datanya menggunakan studi literatur terhadap materi yang digunakan pada produk yang dikembangkan. (3) Desain produk yang meliputi: (a) perencanaan, peneliti melakukan pengembangan media monopoli guna meningkatkan sikap percaya diri siswa SMP Negeri 2 Bawang. Peneliti menyusun rancangan produk antara lain yaitu spesifikasi produk, menetapkan komponen media, mendesain media, merumuskan materi yang akan di muat dalam buku panduan dan kartu pertanyaan, menentukan cara dan petunjuk dalam permainan monopoli, merancang buku panduan permainan, serta mengidentifikasi kegiatan yang dilakukan untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan. (b) pengembangan draf produk, pada kegiatan ini peneliti merancang dan menyusun media monopoli yang dikembangkan. Adapun beberapa komponen pendukung dalam media monopoli yang dikembangkan adalah: (b.1) Buku Panduan Permainan Monopoli; (b.2) Papan Permainan Monopoli bentuk Banner; dan (b.3) Kartu Pertanyaan, Kartu Kesempatan, Kartu Hadiah dan Kartu Hukuman.

Pada pengembangan produk yang telah dirancang dan disusun peneliti yang belum direvisi oleh ahli media, ahli materi dan ahli layanan BK adalah:

Gambar 1. Buku Panduan Media Monopoli

Gambar 2. Papan Permainan Monopoli dalam bentuk Banner

Gambar 3. Kartu Kesempatan, Pertanyaan, Hadiah, serta Kartu Hukuman

(4) Validasi desain, Kegiatan berikutnya dalam penelitian ini yaitu validasi desain adalah suatu proses untuk mengevaluasi desain produk monopoli percaya diri yang sudah dirancang dan dikerjakan, penilaian ini dilakukan dengan uji validasi: (a) validasi ahli materi, ahli materi monopoli percaya diri oleh Mufied Fauziah, M.Pd. pada hari Rabu, 26 Mei 2021. Beliau merupakan Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan yang kompeten di bidang materi dengan latar belakang pendidikan bimbingan dan konseling pada jenjang S1 dan S2. Penilaian materi pada monopoli dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan; (b) validasi ahli media, ahli media monopoli percaya diri oleh Hardi Prasetiawan, M.Pd. pada hari Jumat, 30 April 2020. Beliau adalah dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan yang kompeten di bidang media dengan latar belakang pendidikan bimbingan dan konseling pada jenjang S1 dan S2. Penilaian media pada monopoli dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan; (c) validasi ahli layanan BK, ahli layanan BK monopoli percaya diri dilakukan oleh Dra. Kriswidiyati pada

hari Selasa, 4 Mei 2021. Beliau merupakan guru BK di SMP Negeri 2 Bawang yang kompeten di bidang layanan BK dengan latar belakang pendidikan bimbingan dan konseling pada jenjang S1. Penilaian ahli layanan BK pada monopoli dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan.

(5) Revisi desain, pada kegiatan ini, peneliti merevisi desain setelah kegiatan uji ahli validasi selesai, komentar serta saran yang disampaikan para penguji ahli dijadikan bahan memperbaiki media monopoli untuk meningkatkan percaya diri. Oleh karena itu, peneliti merevisi media monopoli percaya diri sesuai komentar serta saran dari penguji ahli layanan BK, materi dan ahli media.

Adapun bagian-bagian dalam komponen media monopoli yang telah di revisi yaitu: (a) hasil revisi uji ahli materi menyatakan bahwa media sudah baik, namun daftar pustaka belum lengkap. Setiap kutipan yang digunakan dalam buku panduan hendaknya dicantumkan dalam daftar pustaka. Adapun hasil revisinya dapat dilihat pada gambar 4a dan 4b berikut:

Daftar Pustaka	Daftar Pustaka
Afatin, Tina. (1998). <i>Peningkatan kepercayaan diri remaja melalui konseling kelompok</i> .	Afatin, Tina. (1998). <i>Peningkatan kepercayaan diri remaja melalui konseling kelompok</i> .
A. Syamsiyah. (2009). Pengaruh Sistem Latihan Bela Diri, Katodo Terhadap Rasa Percaya Diri Pada Siswa Bela Diri Katodo. <i>Skripsi</i> . Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Surabaya	A. Syamsiyah. (2009). Pengaruh Sistem Latihan Bela Diri, Katodo Terhadap Rasa Percaya Diri Pada Siswa Bela Diri Katodo. <i>Skripsi</i> . Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Surabaya
Hakim, T. 2005. Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri. Jakarta: Pupa Swara.	Hakim, T. 2005. Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri. Jakarta: Pupa Swara.
Lautner, Peter. 2012. <i>Tes Kepribadian</i> . Penerbit: Bumi Aksara.	Lautner, Peter. 2012. <i>Tes Kepribadian</i> . Penerbit: Bumi Aksara.
Mardiatillah. 2010. Pengembangan Diri. Balikpapan: STE Madani.	Mardiatillah. 2010. Pengembangan Diri. Balikpapan: STE Madani.
Markus, H., Wurf, E. (1987). <i>The dynamic self-concept: A social psychological perspective</i> . In M. R. Rosenzweig & L.W. Porter (Eds), <i>Annual Review of Psychology</i>	Markus, H., Wurf, E. (1987). <i>The dynamic self-concept: A social psychological perspective</i> . In M. R. Rosenzweig & L.W. Porter (Eds), <i>Annual Review of Psychology</i>
Muhammad Saleh, Ed. Rudi Panuju. (1995). <i>Serba Serbi Kepribadian (Mengukur dan Membentuk Kepribadian untuk Meraih Sukses)</i> . Jakarta: Gramindo	Muhammad Saleh, Ed. Rudi Panuju. (1995). <i>Serba Serbi Kepribadian (Mengukur dan Membentuk Kepribadian untuk Meraih Sukses)</i> . Jakarta: Gramindo
Timothy Wibowo. 2012. 7 Cara Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak. Diakses dari http://www.pendidikanankarakter.com/wp-content/uploads/7-CaraMeningkatkan-Rasa-Percaya-Diri-Anak.pdf pada tanggal 27 September 2014, jam 21:03	Timothy Wibowo. 2012. 7 Cara Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak. Diakses dari http://www.pendidikanankarakter.com/wp-content/uploads/7-CaraMeningkatkan-Rasa-Percaya-Diri-Anak.pdf pada tanggal 27 September 2014, jam 21:03
	A. Wawan & Dewi, (2010). <i>Taxi & pengukuran pengetahuan, sikap dan perilaku manusia</i> . Yogyakarta: Naha media

(a) sebelum direvisi

(b) sesudah direvisi

Gambar 4. Hasil Revisi Media Monopoli dari Ahli Materi

Hasil Revisi Uji Ahli Media yaitu spesifikasi penggunaan gambar latar di setiap kolom pertanyaan sudah sangat bagus, namun pada bagian kartu kesempatan dan kartu hukuman dieksplorasi lagi gambar-gambar yang mendukung. Upayakan juga berbeda seperti kartu pertanyaan dan kartu hadiah.

(a) Sebelum Direvisi

(b) Sesudah Direvisi

Gambar 5. Hasil Revisi Ahli Media

Hasil revisi uji ahli layanan BK, untuk memperjelas permainan perlu dipersiapkan media seperti mata dadu dan sebagainya.

Gambar 6. Media Hasil Revisi Ahli Layanan BK

Hasil penelitian pada media monopoli guna meningkatkan sikap percaya diri siswa di SMP Negeri 2 Bawang disusun berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, mengacu pada beberapa buku, serta penelitian sebelumnya. Proses dari pengembangan produk sudah melalui beberapa tahap, dari tahapan pengumpulan data, desain produk, potensi masalah, validasi desain dengan para ahli layanan BK, ahli materi dan ahli media sampai pada revisi desain. Hasil penilaian dari pengembangan media monopoli yaitu:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Validasi Produk

No.	Aspek Uji Produk	Nilai
1	Uji Validasi Layanan BK	100
2	Uji Validasi Materi	77
3	Uji Validasi Media	92
	Jumlah	269
	Rata-Rata	90
	Kategori	Sangat Baik

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian tentang media monopoli percaya diri adalah: (1) hasil ahli materi, pengembangan media monopoli tentang percaya diri mendapatkan nilai 77 mendapat kategori “Sangat Baik”. Hasil ahli media, pengembangan media monopoli tentang percaya diri mendapatkan nilai 92 mendapat predikat “Sangat Baik”. Berdasarkan nilai ahli layanan Bimbingan dan Konseling, pengembangan media monopoli tentang percaya diri mendapatkan nilai 100 mendapat predikat “Sangat Baik”; (2) Hasil dari ketiga validasi tersebut di atas maka media monopoli tentang percaya diri layak untuk digunakan oleh siswa SMP Negeri 2 Bawang dengan jumlah skor akhir rata-rata memperoleh nilai 90 dengan kategori “Sangat Baik”.

Saran yang penulis sampaikan adalah guru dapat memanfaatkan media monopoli untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Selain itu, guru juga dapat mencari alternatif tambahan untuk dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amilin, A. (2016). The Role of Self-confidence in Moderating The Effect of Emotional Intelligence on Accountants' Career Development An Indonesian Evidence. *International Journal of Economic Perspective*, 10(1), 161-170.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Press.
- Cahyo, A. N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: Flashbooks.
- Dewi, D. M., Supriyo, S., & Suharso, S. (2013). Kepercayaan Diri Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua pada Siswa Kelas VII (Studi Kasus). *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 2(4), 9-16.
- Elfarini, R. S. (2013). Pengembangan Media Monopoli Asertif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Perilaku Asertif pada Siswa Kelas VIII A. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(1), 174-185.
- Gatz, J., & Kelly, M. A. (2017). Afterschool School Triathlon Training for 11-to 14-year Old Girls: Influences on Academic Motivation and Achievement. *Health Education Journal*, 77(2), 156-168.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, S. R. (2011). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar Ruz Media.
- Husnan, A. (2015). Hubungan antara Kepercayaan Diri dan Kecemasan Komunikasi Interpersonal pada Siswi yang Tinggal di Asrama. *Jurnal @Trisula LP2M Undar*, 1(1), 87-105.
- Kettunen, J., Sampson, P. J., & Vuorinen, R. (2015). Career Practitioners' Conceptions of Competency for Social Media In Carrer Service. *British Journal of Guidance & Counseling*, 43(1), 43-56.
- Mastur, M., Sugiharto, D., & Sukiman, S. (2012). Konseling Kelompok dengan Teknik. *Jurnal Bimbingan*, 74-80.
- Mylsidayu, A. (2014). *Psikologi Olahraga*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Novalita, Y., Rahmawati, A., & Qowi, N. H. (2014). Monas (Monopoli Asli Indonesia) Sebagai Media Bermain Untuk Karakter Citra Anak Indonesia. *Prosiding Elektronik (e-Proceedings) PIMNAS*, 1-3.
- Rahayu, A. Y. (2013). *Anak Usia TK: Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136-144.
- Yumarlin, M. Z. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tanga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1), 3-5.
- Yunianto, N. (2018). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Sikap Peduli Sosial Pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri 6 Sleman Tahun Pelajaran 2017/2018*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.