

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PERCAYA DIRI PADA SISWA KELAS VIII SMP  
NEGERI 1 WONOAYU**

***THE DEVELOPMENT MEDIA MONOPOLY GAME CONFIDENCE FOR GRADE VIII IN THE STATE  
JUNIOR HIGH SCHOOL 1 WONOAYU***

**Christianto Yuono**

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[Christiantoyuono@yahoo.co.id](mailto:Christiantoyuono@yahoo.co.id)

**Dr. Budi Purwoko, M.Pd**

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Percaya diri sangat dibutuhkan dalam kehidupan siswa sebagai salah satu modal dalam kehidupan yang harus ditumbuhkan pada diri setiap siswa agar kelak mereka dapat menjadi manusia yang mampu mengontrol berbagai aspek yang ada pada dirinya, dengan kemampuan tersebut siswa akan lebih jernih dalam mengatur tujuan dan sasaran pribadi yang jelas. Siswa yang memiliki rasa kurang percaya diri akan menghambat tumbuh kembang anak tersebut dalam beraktifitas dilingkungan sekitar yang dia tempati, baik disekolah, keluarga maupun masyarakat. Salah satu upaya yang dapat diberikan untuk membantu meningkatkan percaya diri adalah permainan monopoli sebagai salah satu media bimbingan dan konseling dalam bentuk permainan yang dapat dimanfaatkan oleh konselor dan siswa. Permainan monopoli merupakan media yang mudah digunakan dan menarik minat siswa dalam mengikuti proses bimbingan dan konseling.

Tujuan pengembangan media ini adalah menghasilkan suatu produk dalam bentuk monopoli untuk mendukung proses bimbingan dan konseling, khususnya dalam membantu meningkatkan percaya diri. Dalam proses pengembangannya, pengembang menggunakan model pengembangan menurut Borg & Gall (1983) dalam (Setyosari, 2012).

Analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil validasi dari ahli bimbingan dan konseling, reviewer media dan ahli praktisi adalah prosentase. Hasil pengembangan media ini memperoleh skor 82,19% berkategori sangat baik dan tidak perlu direvisi menurut kriteria penilaian Mustaji (2005). Dengan demikian produk telah memenuhi kriteria keberterimaan.

Kata Kunci : media permainan monopoli, percaya diri

**Abstract**

*Confidence is needed in the lives of students as one of the capital in life that must be grown yourself every student so that later they can be a man who is able to control every aspect in him, with the ability of the students will be clearer in setting goals and objectives of personal clear. Students who have a lack of confidence will hinder the development of the child in the activity environment around which he occupied, either in schools, families and communities. One effort that can be given to help boost self-confidence is a game of monopoly as a medium of guidance and counseling in the form of games that can be used by counselors and students. Monopoly game is a medium that is easy to use and attract students in following the guidance and counseling process.*

*This media development goal is to produce a product in the form of a monopoly to support the process of guidance and counseling, especially in helping boost confidence. In the development process, developers use development model according to Borg and Gall (1983) in (Setyosari, 2012).*

*Analysis of the data used to process the results of validation of expert guidance and counseling, media reviewer and expert practitioners are percentages. Results of the development of this medium to obtain a score of 82.19% categorized very well and does not need to be revised according to the assessment criteria Mustaji (2005). Thus the product has met the acceptance criteria.*

*Keywords : monopoly game, confident*

## **PENDAHULUAN**

Setiap orang pada umumnya membutuhkan kepercayaan diri untuk menjalani kehidupan. Dengan memiliki kepercayaan diri, seseorang akan merasa mudah melakukan berbagai macam aktifitas. Oleh karena pentingnya rasa percaya diri ini, maka tidak jarang menjadi batu sandungan bagi orang yang kurang memiliki rasa percaya diri. Orang yang kurang memiliki rasa percaya diri akan merasa kesulitan dalam melakukan berbagai kegiatan, entah itu dalam hal pekerjaan, siswa dalam urusan kegiatan belajar, dan masih banyak lagi.

Percaya diri adalah sesuatu yang membuat manusia menjadi memahami akan kondisi dirinya karena adanya kekuatan didalam jiwa kita (Fisher, 1992). Rasa percaya diri sangat penting dalam hal mengembangkan sikap sosialisasi didalam lingkungan yang baru. Seseorang yang memiliki percaya diri akan merasa nyaman pada lingkungan yang bagaimanapun dan kondisi yang seperti apapun karena ia dapat dengan mudah beradaptasi. Akan tetapi tidak semua siswa mempunyai rasa percaya diri yang tinggi bahkan cenderung kurang percaya diri.

Dari pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa orang-orang yang mempunyai keyakinan tinggi dan kemampuan dalam segala hal yang memadai maka seseorang cenderung memiliki rasa percaya diri tinggi.

Tidak semua orang memiliki rasa percaya diri yang tinggi, ada beberapa mungkin bahkan banyak dijumpai juga orang tidak mempunyai rasa percaya diri. Orang yang tidak mempunyai rasa percaya diri atau kurang percaya diri akan merasa sulit untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

Sikap seseorang yang menunjukkan rasa kurang percaya diri antara lain, selalu dihindangi dengan rasa keragu-raguan, mudah cemas, tidak yakin, cenderung menghindari, tidak punya inisiatif, mudah patah semangat, tidak berani tampil didepan banyak orang dan gejala kejiwaan lainnya yang nantinya akan menghambat seseorang tersebut untuk berbuat sesuatu (Hakim, 2002).

Berdasarkan berbagai sudut pandang diatas, dapat dikatakan bahwa rasa percaya diri sangat berpengaruh dalam perkembangan siswa untuk melakukan segala aktifitasnya.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara oleh konselor yang telah dilakukan selama berada di SMP Negeri 1 Wonoayu, banyak siswa yang mengalami permasalahan kurangnya percaya diri, terutama ditemukan pada siswa kelas VIII. Permasalahan ini meliputi seringnya siswa salah ucap ketika berbicara, ragu-ragu ketika disuruh melakukan kegiatan oleh guru, susah memulai pembicaraan ketika bertemu dengan orang baru, dan menghindari apabila diberi pertanyaan oleh

guru. Hal ini juga dibenarkan oleh wali kelas yang mengampu kelas tersebut. Siswa di setiap proses belajar mengajar terlihat tidak bersemangat dan cenderung tidak berani tampil didepan banyak orang.

Berkaitan dengan per-masalahan ini tentunya konselor mendapatkan informasi dari para wali kelas dan juga dari beberapa guru. Menurut konselor hal seperti ini terjadi dikarenakan kurangnya percaya diri yang dimiliki oleh para siswa tersebut. Hampir disetiap kelas terdapat 2-3 siswa yang memiliki kurangnya percaya diri, namun pada kelas-kelas tertentu terdapat lebih dari 5 siswa yang mengalami kurang percaya diri. Konselor menyatakan bahwa permasalahan ini terjadi karena siswa sulit berkomunikasi dengan temannya dengan baik dan ketidakmampuannya beradaptasi dengan lingkungan tempatnya beraktifitas.

Mengenai dengan permasalahan siswa yang memiliki rasa kurang percaya diri dan sekaligus berupaya memberikan inovasi pada guru BK dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling, maka salah satu strategi yang bisa dimanfaatkan adalah penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling. Media yang dimaksud adalah media permainan monopoli, yaitu sejenis permainan monopoli yang sering dimainkan oleh masyarakat di Indonesia pada umumnya. Pemilihan media permainan ini karena meskipun siswa sudah menginjak jenjang pendidikan menengah pertama, akan tetapi mereka masih menyukai permainan sejenis monopoli. Permainan sejenis monopoli tidak hanya diperuntukkan bagi anak-anak saja, akan tetapi juga bagi orang yang tergolong remaja ataupun dewasa.

Terdapat banyak sekali media yang bisa digunakan sebagai pendukung dalam layanan bimbingan dan konseling, salah satunya adalah media yang tengah dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media permainan monopoli. Media permainan ini diharapkan nantinya mampu membantu dalam urusan kepercayaan diri siswa karena didalamnya terdapat beberapa nilai yang dapat dipetik, mulai dari komunikasi antar sesama, berani tampil didepan orang lain, hingga semangat untuk melakukan berbagai aktifitas. Pada permainan ini memiliki prosedur yang hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya. Hanya saja di dalamnya terdapat tugas-tugas pokok yang nantinya akan mengarah pada materi tentang kepercayaan diri. Meskipun demikian, pada permainan ini para pemain atau siswa itu sendiri juga dituntut untuk melakukan suatu karakter tertentu seperti berbagi, berpendapat, serta mendengarkan.

Dari uraian di atas, maka fokus penelitian ini adalah pada pengembangan media permainan monopoli percaya diri. Dengan kriteria permainan monopoli yang menyerupai permainan monopoli pada umumnya, diharapkan mampu mengundang ketertarikan bagi siswa

untuk mengikuti layanan dan sebagai perantara mereka untuk mengetahui seperti apa percaya diri itu. Dalam rangka membuktikan hal tersebut maka akan dilakukan sebuah penelitian untuk menguji kelayakan media permainan monopoli percaya diri pada siswa di kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu.

### RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang yang dikemukakan diatas, maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut: Apakah produk pengembangan media permainan monopoli percaya diri pada siswa di kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu memenuhi kriteria keberterimaan (kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan) untuk meningkatkan percaya diri

### METODE

Penelitian ini menggunakan konsep Borg & Gall. Menurut Borg & Gall (1983) dalam (Setyosari, 2012) model pengembangan ini menggariskan langkah-langkah umum sebagai berikut:

- 1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal.
- 2) Perencanaan.
- 3) Pengembangan format produk awal.
- 4) Uji coba awal.
- 5) Revisi produk.
- 6) Uji coba lapangan.
- 7) Revisi produk.
- 8) Uji lapangan.
- 9) Revisi produk akhir.
- 10) Diseminasi dan implementasi.

Alat pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket/kuisiner. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup yang terdiri dari 4 skala penilaian. Data yang telah terkumpul dari penilaian ahli bimbingan dan konseling, reviewer media, dan guru BK. Teknik pengumpulan data menggunakan persentase yang mana analisis dapat menggunakan rumus

Keterangan:

P = Prosentase nilai yang diperoleh

F = Jumlah subjek yang memiliki alternatif

N = Jumlah keseluruhan subjek (*number of cases*)

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

### HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pra Pengembangan (Menetapkan Prioritas Kebutuhan).

Pada tahap pra pengembangan ini, pengembang melaksanakan tahapan untuk menetapkan prioritas kebutuhan peserta didik di SMP Negeri 1 Wonoayu, Sidoarjo. Untuk memperoleh data, maka pengembang melakukan wawancara dengan koordinator guru BK/

konselor di SMP Negeri 1 Wonoayu mengenai percaya diri.

2. Tahap Pengembangan.

- a) Merumuskan tujuan umum dan khusus.

Tujuan umum:

- 1) Sebagai media alat bantu bagi siswa yang memanfaatkan sebuah permainan klasik
- 2) Sebagai media yang dapat mengefisienkan waktu siswa dan konselor
- 3) Sebagai sarana yang mempermudah konselor dalam mengetahui percaya diri siswa sehingga dapat memberikan bantuan yang tepat untuk siswa.
- 4) Sebagai media yang menarik minat dan perhatian siswa

Tujuan khusus:

- 1) Mempermudah konselor dalam membantu menangani permasalahan percaya diri siswa.
- 2) Sebagai model pengembangan media bagi konselor, sehingga diperoleh pendalaman teori dalam aspek percaya diri siswa
- 3) Mempermudah peserta didik dalam mengetahui dan memahami percaya diri yang mereka miliki agar dapat membantu dalam memaksimalkan kegiatan belajarnya.
- 4) Perkembangan media permainan dapat dimanfaatkan oleh konselor dan siswa ke arah yang lebih positif.

- b) Menentukan model dan teknik penyusunan produk (persiapan, pelaksanaan, dan *editing*).

Untuk media permainan monopoli percaya diri, persiapan yaitu menentukan nama/ judul produk, warna dan animasi (design monopoli) yang akan digunakan, isi monopoli (materi dan tugas-tugas berkaitan dengan percaya diri), kemudian dicetak atau print dengan kertas luster ukuran A3. Pada pelaksanaan, proses pembuatan media monopoli, selanjutnya *editing* produk yaitu memperbaiki beberapa komponen yang kurang tepat hingga menjadi lebih baik dan layak guna.

Untuk buku panduan penggunaan media permainan monopoli percaya diri, persiapan yaitu menentukan judul buku, design buku berkaitan dengan ukuran, warna, dan animasi, isi buku (daftar isi, pengertian, materi, tujuan, sasaran dan langkah-langkah penggunaan media permainan monopoli percaya diri. Pada pelaksanaan yaitu proses pembuatan buku, cetak, selanjutnya *editing* produk yaitu memperbaiki beberapa komponen yang kurang tepat hingga menjadi lebih baik dan layak guna.

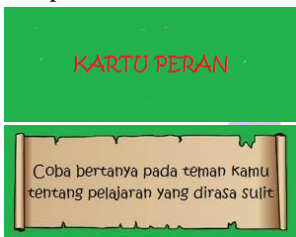


c) Prototipe Media Permainan Monopoli dan Buku Panduan Penggunaan

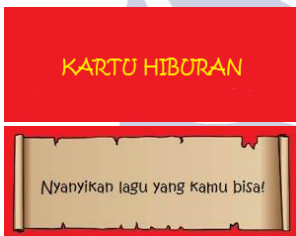
- Media permainan monopoli percaya diri



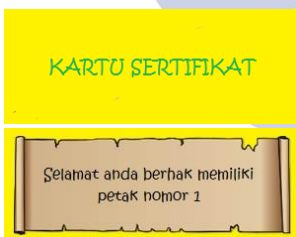
- Kartu peran



- Kartu hiburan



- Kartu sertifikat



- Buku panduan penggunaan



3. Tahap Pasca Pengembangan

- a) Uji ahli bimbingan dan konseling.

Review produk dengan ahli bimbingan dan konseling yaitu Drs. Moch. Nursalim, M.Si dan Denok Setiawati, S.Pd, M.Pd selaku dosen Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri

Surabaya. Data diambil dari penilaian angket. Pelaksanaannya pada tanggal 5 - 24 Agustus 2015.

- b) Uji ahli praktisi

Review produk dengan ahli praktisi yaitu Drs. Rudi Agung TJ dan Lulu Fitriana, S.Pd. selaku guru BK SMP Negeri 1 Wonoayu. Data diambil dari penilaian angket. Pelaksanaannya pada tanggal 10-15 Agustus 2015.

- c) Reviewer media

Review produk dengan ahli media yaitu Utari Dewi, S.Sn., M.Pd. selaku dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Data diambil dari penilaian angket. Pelaksanaannya pada tanggal 9-12 November 2015.

PENYAJIAN DATA

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang disajikan dalam penelitian ini adalah hasil pengisian angket oleh ahli bimbingan dan konseling, ahli praktisi dan reviewer media. Perincian data angket tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Data kuantitatif ahli bimbingan dan konseling

**Tabel 1.1**  
**Ringkasan Data Kuantitatif Ahli Bimbingan dan Konseling I dan II**

No	Aspek	Penilaian				%
		4	3	2	1	
<b>A</b> Media Permainan Monopoli Percaya Diri						
Kegunaan						
1	Media permainan monopoli percaya diri bermanfaat bagi konselor sebagai sarana untuk menumbuhkan percaya diri siswa	1	1			87,5
	Media permainan monopoli percaya diri bermanfaat bagi siswa sebagai upaya melatih percaya diri mereka		2			75
	Kesesuaian uraian isi monopoli dengan materi yang sedang dikembangkan yaitu percaya diri		2			75
	kesesuaian isi monopoli dalam membantu siswa menumbuhkan percaya diri	1	1			87,5
Rata-rata persentase nilai						81,25
Kelayakan						
2	Kemudahan dalam penggunaan monopoli	1	1			87,5

*Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri Pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu*

	bagi konselor					
	Kemudahan dalam penggunaan monopoli bagi siswa	2				100
	Tampilan dari media permainan monopoli percaya diri dikemas dengan menarik	2				100
	Huruf yang digunakan sederhana (dalam artian tidak menyusahkan pengguna)	1	1			87,5
	Bahasa yang digunakan pada monopoli sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan)	2				100
	Bahasa yang digunakan pada isi media monopoli teratur dan mudah dimengerti oleh pengguna	2				100
Rata-rata persentase nilai						95,8 4
Ketepatan						
3	Media permainan monopoli dapat memudahkan konselor dalam mengenal masing-masing percaya diri yang dimiliki siswa		2			75
	Media permainan monopoli dapat membantu siswa mengetahui percaya diri mereka	1	1			87,5
	Monopoli percaya diri dapat memudahkan siswa dalam memahami seberapa besar percaya diri yang mereka miliki		2			75
Rata-rata persentase nilai						79,1 7
Kepatutan						
4	Media permainan monopoli bukan hasil plagiasi	1	1			87,5
	Media permainan monopoli merupakan hasil pemikiran peneliti sendiri		2			75
	Media permainan monopoli percaya diri sesuai dengan norma agama		2			75
	Media permainan monopoli percaya diri sesuai dengan norma hukum	1	1			87,5
Rata-rata persentase nilai						81,2 5
Rata-rata total						84,3

						8
B	Buku Panduan					
Kegunaan						
1	Buku Panduan penggunaan bermanfaat bagi konselor untuk memudahkan dalam melaksanakan media monopoli percaya diri	1	1			87,5
	Buku panduan penggunaan bermanfaat bagi konselor untuk memudahkan dalam memahami maksud dan tujuan media monopoli percaya diri	1	1			87,5
	Kesesuaian uraian isi buku panduan penggunaan dengan petunjuk dalam media monopoli percaya diri		2			75
	Kesesuaian uraian isi buku panduan penggunaan dengan maksud dan tujuan dalam media monopoli percaya diri	1	1			87,5
Rata-rata persentase nilai						84,3 8
Kelayakan						
2	Kepraktisan buku panduan penggunaan dalam memudahkan konselor untuk melaksanakan media permainan monopoli percaya diri	1	1			87,5
	Ukuran, warna, dan jenis huruf yang digunakan sesuai, sederhana, dan mudah dipahami (dalam artian tidak menyusahkan pembaca)	1	1			87,5
	Tidak terlalu banyak kombinasi jenis huruf		2			75
	Tidak menggunakan huruf hias dan jenis huruf sesuai dengan isi buku	1	1			87,5
	Bahasa yang digunakan pada buku panduan penggunaan sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan)		2			75
	Keterbacaan pesan/ bahasa yang digunakan sistematis dan mudah dimengerti oleh pembaca		2			75
Rata-rata persentase nilai						81,2 5
Ketepatan						

3	Buku panduan penggunaan membantu konselor dalam memahami cara menggunakan media monopoli percaya diri	1	1			87,5
	Buku panduan penggunaan membantu konselor dalam memahami maksud dan tujuan media monopoli percaya diri	1	1			87,5
Rata-rata persentase nilai						87,5
Kepatutan						
4	Buku panduan penggunaan media monopoli percaya diri bukan hasil plagiasi	1	1			87,5
	Buku panduan penggunaan media monopoli percaya diri merupakan hasil pemikiran peneliti sendiri		2			75
	Buku panduan penggunaan media monopoli percaya diri sesuai dengan norma agama	1	1			87,5
	Buku panduan penggunaan media monopoli percaya diri sesuai dengan norma hukum	2				100
	Buku panduan penggunaan media monopoli percaya diri patut digunakan sebagai buku acuan dalam penggunaan media monopoli percaya diri, serta mempermudah memahami maksud dan tujuan media monopoli percaya diri	2				100
Rata-rata persentase nilai						90
Rata-rata total						85,79

Berdasarkan tabel 1.1 yaitu kuantitatif responden ahli bimbingan dan konseling dapat diinterpretasikan dari tiap-tiap komponen kriteria penilaian Mustaji (2005) sebagai berikut:

1. Media permainan monopoli percaya diri:

- Kegunaan, persentase nilai **81,25%** termasuk kategori **sangat baik** (81%-100%) sehingga **tidak perlu direvisi**.
- Kelayakan, persentase nilai **95,84%** termasuk kategori **sangat baik** (81%-100%) sehingga **tidak perlu direvisi**.

c) Ketepatan, persentase nilai **79,17%** termasuk kategori **baik** (66%-80%) sehingga **tidak perlu direvisi**.

d) Kepatutan, persentase nilai **81,25%** termasuk kategori **sangat baik** (81%-100%) sehingga **tidak perlu direvisi**.

2. Buku panduan:

a) Kegunaan, persentase nilai **84,38%** termasuk kategori **sangat baik** (81%-100%) sehingga **tidak perlu direvisi**.

b) Kelayakan, persentase nilai **81,25%** termasuk kategori **sangat baik** (81%-100%) sehingga **tidak perlu direvisi**.

c) Ketepatan, persentase nilai **87,5%** termasuk kategori **sangat baik** (81%-100%) sehingga **tidak perlu direvisi**.

d) Kepatutan, persentase nilai **90%** termasuk kategori **sangat baik** (81%-100%) sehingga **tidak perlu direvisi**.

b. Data Kuantitatif ahli Praktisi (Guru BK)

**Tabel 1.2**  
**Ringkasan Data Kuantitatif Ahli Praktisi (Guru BK) I dan II**

No	Aspek	Penilaian				%
		4	3	2	1	
A Media Permainan Monopoli Percaya Diri						
Kegunaan						
1	Media permainan monopoli percaya diri bermanfaat bagi konselor sebagai sarana untuk menumbuhkan percaya diri siswa	2				100
	Media permainan monopoli percaya diri bermanfaat bagi siswa sebagai upaya melatih percaya diri mereka		2			75
	Kesesuaian uraian isi monopoli dengan materi yang sedang dikembangkan yaitu percaya diri	1	1			87,5
	kesesuaian isi monopoli dalam membantu siswa menumbuhkan percaya diri	2				100
Rata-rata persentase nilai						90,63
Kelayakan						
2	Kemudahan dalam penggunaan monopoli bagi konselor		2			75
	Kemudahan dalam	1	1			87,5

*Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri Pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu*

	penggunaan monopoli bagi siswa					
	Tampilan dari media permainan monopoli percaya diri dikemas dengan menarik	2				100
	Huruf yang digunakan sederhana (dalam artian tidak menyusahkan pengguna)		2			75
	Bahasa yang digunakan pada monopoli sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan)	1	1			87,5
	Bahasa yang digunakan pada isi media monopoli teratur dan mudah dimengerti oleh pengguna	1	1			87,5
Rata-rata persentase nilai						85,4 2
Ketepatan						
3	Media permainan monopoli dapat memudahkan konselor dalam mengenal masing-masing percaya diri yang dimiliki siswa	1	1			87,5
	Media permainan monopoli dapat membantu siswa mengetahui percaya diri mereka	1	1			87,5
	Monopoli percaya diri dapat memudahkan siswa dalam memahami seberapa besar percaya diri yang mereka miliki	1	1			87,5
Rata-rata persentase nilai						87,5
Kepatutan						
4	Media permainan monopoli bukan hasil plagiasi		2			75
	Media permainan monopoli merupakan hasil pemikiran peneliti sendiri	1	1			87,5
	Media permainan monopoli percaya diri sesuai dengan norma agama	1	1			87,5
	Media permainan monopoli percaya diri sesuai dengan norma hukum	1	1			87,5
Rata-rata persentase nilai						84,3 8
Rata-rata total						87
B	Buku Panduan					
Kegunaan						
1	Buku Panduan	1	1			87,5

	penggunaan bermanfaat bagi konselor untuk memudahkan dalam melaksanakan media monopoli percaya diri					
	Buku panduan penggunaan bermanfaat bagi konselor untuk memudahkan dalam memahami maksud dan tujuan media monopoli percaya diri		2			75
	Kesesuaian uraian isi buku panduan penggunaan dengan petunjuk dalam media monopoli percaya diri	2				100
	Kesesuaian uraian isi buku panduan penggunaan dengan maksud dan tujuan dalam media monopoli percaya diri	1	1			87,5
Rata-rata persentase nilai						87,5
Kelayakan						
2	Kepraktisan buku panduan penggunaan dalam memudahkan konselor untuk melaksanakan media permainan monopoli percaya diri	1	1			87,5
	Ukuran, warna, dan jenis huruf yang digunakan sesuai, sederhana, dan mudah dipahami (dalam artian tidak menyusahkan pembaca)	1	1			87,5
	Tidak terlalu banyak kombinasi jenis huruf		1	1		62,5
	Tidak menggunakan huruf hias dan jenis huruf sesuai dengan isi buku		2			75
	Bahasa yang digunakan pada buku panduan penggunaan sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan)	1	1			87,5
	Keterbacaan pesan/ bahasa yang digunakan sistematis dan mudah dimengerti oleh pembaca	1	1			87,5
Rata-rata persentase nilai						81,2 5
Ketepatan						
3	Buku panduan penggunaan membantu konselor dalam memahami cara menggunakan media	1	1			87,5



	monopoli percaya diri					
	Buku panduan penggunaan membantu konselor dalam memahami maksud dan tujuan media monopoli percaya diri	1	1			87,5
Rata-rata persentase nilai						87,5
Kepatutan						
4	Buku panduan penggunaan media monopoli percaya diri bukan hasil plagiasi	1	1			87,5
	Buku panduan penggunaan media monopoli percaya diri merupakan hasil pemikiran peneliti sendiri	1	1			87,5
	Buku panduan penggunaan media monopoli percaya diri sesuai dengan norma agama	1	1			87,5
	Buku panduan penggunaan media monopoli percaya diri sesuai dengan norma hukum	1	1			87,5
	Buku panduan penggunaan media monopoli percaya diri patut digunakan sebagai buku acuan dalam penggunaan media monopoli percaya diri, serta mempermudah memahami maksud dan tujuan media monopoli percaya diri	1	1			87,5
Rata-rata persentase nilai						87,5
Rata-rata total						85,9 4

Berdasarkan tabel 1.2 yaitu kuantitatif responden ahli praktisi (guru bimbingan dan konseling) dapat diinterpretasikan dari tiap-tiap komponen kriteria penilaian Mustaji (2005) sebagai berikut:

1. Media permainan monopoli percaya diri:

- Kegunaan, persentase nilai **90,63%** termasuk kategori **sangat baik** (81%-100%) sehingga **tidak perlu direvisi**.
- Kelayakan, persentase nilai **85,42%** termasuk kategori **sangat baik** (81%-100%) sehingga **tidak perlu direvisi**.
- Ketepatan, persentase nilai **87,5%** termasuk kategori **sangat baik** (81%-100%) sehingga **tidak perlu direvisi**.

d) Kepatutan, persentase nilai **84,38%** termasuk kategori **sangat baik** (81%-100%) sehingga **tidak perlu direvisi**.

2. Buku panduan:

- Kegunaan, persentase nilai **87,5%** termasuk kategori **sangat baik** (81%-100%) sehingga **tidak perlu direvisi**.
- Kelayakan, persentase nilai **81,25%** termasuk kategori **sangat baik** (81%-100%) sehingga **tidak perlu direvisi**.
- Ketepatan, persentase nilai **87,5%** termasuk kategori **sangat baik** (81%-100%) sehingga **tidak perlu direvisi**.
- Kepatutan, persentase nilai **87,5%** termasuk kategori **sangat baik** (81%-100%) sehingga **tidak perlu direvisi**.

c. Data Kuantitatif Reviewer Media

**Tabel 1.3**  
**Ringkasan Data Kuantitatif Reviewer Media**

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian				%
		4	3	2	1	
1	Kejelasan jenis tulisan yang digunakan		1			75
	Kejelasan ukuran tulisan yang digunakan		1			75
	Kerapihan format sajian pada media permainan monopoli percaya diri		1			75
2	Kemenarikan tampilan keseluruhan pada media permainan monopoli percaya diri		1			75
	Kemenarikan penggunaan gambar pada media permainan monopoli percaya diri		1			75
	Kemenarikan penggunaan kombinasi warna pada media permainan monopoli percaya diri		1			75
3	Kepraktisan media permainan		1			75



No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian				%
		4	3	2	1	
	monopoli percaya diri yang mudah dibawa kemana-mana					
4	Ukuran media permainan monopoli percaya diri yang dihasilkan sesuai dengan lingkungan belajar		1			75
<b>Rata-rata persentase nilai</b>						<b>75</b>

Berdasarkan tabel 1.3 yaitu kuantitatif responden *reviewer* media (dosen kurikulum dan teknologi pendidikan) dapat diinterpretasikan dari tiap-tiap komponen kriteria penilaian Mustaji (2005) sebagai berikut:

- a) Media permainan monopoli percaya diri, persentase nilai **75%** termasuk kategori **baik** (66%-80%) sehingga **tidak perlu direvisi**.

## 2. Data Kualitatif

Data kualitatif berasal dari ahli bimbingan dan konseling, ahli praktisi (Guru BK), dan *reviewer* media yang diperoleh dari saran/ masukan yang diucapkan secara lisan dan tertera pada angket penilaian uji ahli bimbingan dan konseling, berikut adalah data yang diperoleh:

- a) Ahli Bimbingan dan Konseling I dan II

**Tabel 1.4**

**Data Kualitatif Ahli Bimbingan dan Konseling I dan II**

Komponen	Masukan/ saran	Keterangan
A Media Permainan Monopoli Percaya Diri	- Perbaiki kartu dan dadu - Ukuran warna dan jenis huruf dibuat cerah dan bisa dibaca serta disesuaikan dengan anak SMP - Tulisan percaya diri di monopoli dibesarkan dengan warna yang berbeda dengan warna dasar	Sudah direvisi
B Buku Panduan	- Perbaiki buku	Sudah

		panduan dengan menambah foto pada petunjuk penggunaan - Cover butuh disesuaikan Perjelas untuk konselor	direvisi
--	--	---	----------

- b) Ahli Praktisi (Guru BK)

**Tabel 1.5**

**Data Kualitatif Ahli Praktisi I dan II**

Komponen	Masukan/ saran	Keterangan
A Media Permainan Monopoli Percaya Diri	- Baik - Dengan menggunakan media monopoli memudahkan siswa untuk melakukannya	-
B Buku Panduan	-	-

- c) *Reviewer* Media

**Tabel 1.6**

**Data Kualitatif *Reviewer* Media**

Komponen	Masukan/ saran	Keterangan
A Media Permainan Monopoli Percaya Diri	- Teks resolusi diperjelas - Huruf ganti yang lugas dan jelas/ bold	Sudah direvisi

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian uji ahli yang meliputi ahli bimbingan dan konseling, ahli praktisi (guru BK) dan *reviewer* media dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu : (1) Media permainan monopoli percaya diri, (2) komponen buku panduan presentase nilai yang diperoleh sebesar **82,19%** termasuk kategori **sangat baik** (81%-100%) **tidak perlu direvisi** menurut kriteria penilaian Mustaji (2005). Sehingga produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kebertrimaan untuk digunakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu

## DAFTAR PUSTAKA

Amien, Endang Abdul Muin. (2010). *Peningkatan Kepercayaan Diri Remaja Melalui Konseling Kelompok*. Tesis SPS UPI Bandung: Tidak diterbitkan.

- Angelis, Barbara. 2003. *Confidance (percaya diri)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin. (2010). *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : Arrus Media.
- Borg, Walter, D.,Gall, Meredith. 1983. *Educational Reseach*. Fourth edition. New York : Harper and row publisher,inc
- Dewi, Nunur Yuliana. 2012. *Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sumber Rebang*. Skripsi, Jurusan Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Dharma Mertha Fandi Ketut. 2013. *Penerepan Konseling Eksistensial Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa*. Skripsi, Jurusan Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha
- Eysenk, H.J. 1980. *Mengenal Diri Pribadi*. Terjemahan Gulo DH. Jakarta : ANS.
- Fisher, James. 1992. *Menjual Percaya Diri ditahun 90an*. Jakarta : Rajawali Press.
- Gael Lindenfield, Alih bahasa Ediati Kamil. 1997. *Mendidik Anak Agar Percaya Diri*. Jepara: Silas Press.
- Grunfeld, Freeric. 1976. *Spiele der Welt*. Franfrut: Wolfgang Kruger Verlag
- Hakim, Thursan. 2002. *Mengatasi rasa tidak percaya diri*. Jakarta : Puspa Swara.
- Harjanto. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Hurlock B. Elizabeth. (1991). *Developmental Psychology*, Jakarta: Erlangga
- Kamus besar bahasa indonesia. 2014. *Media* (online). (<http:kbbi.web.id/media>, diakses 17 Februari 2013).
- Mardiadja. 1986. *Paradikma Pendidikan*. Jakarta : Gramedia Pustaka Umum
- Muller, theodor danAlfeld. 1985. *Das das Hausbuch der Speileund Hobbies*. Berlin: Deutsche Buch Gemeinschaft.
- Nursalim, Mochamad. (2010). *Media bimbingan dan Konseling*. Surabaya : Unesa University Press
- Nursalim, Mochamad & Suradi. (2002). *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Surabaya: Unesa University Press.
- Setyosari, punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Sadiman, Arif dkk. 2011. *Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatanya*. Jakarta : Raja Grafindo Peersada.
- Santrock, Jhon W. 2003. *Adolescence (Perkembangan Remaja)*. Jakarta: Erlangga.
- Solehuddin, M, (a) (1997). *Pengimplementasian Aktivitas Bermain di Taman Kanak-kanak*. (hasil penelitian), Bandung: IKIP
- Sri Kartika Sinta Dewi. 2013. *Keefektifan Metode Permainan Berbantuan Metode Monopoli Terhadap Minat dan Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Kedungsuren Kabupaten Kendal*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. IKIP PGRI Semarang.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukardi, DK. 1985. *Pengantar Konseling*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Sukardi, Dewa Ketut dan Desak P.E Nila Kusmiati. (2008). *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Bimbingan Dan Konseling Dalam Praktik Mengembangkan Potensi Dan Kepribadian Siswa*. Bandung: Maestro
- Surya, H. 2007. *Percaya Diri Itu Penting*. Jakarta : Gramedia.
- Sutisna, Cucu. (2010). *Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Strategi Layanan Bimbingan Kelompok*. Tesis SPS UPI. Tidak diterbitkan.