

**EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN *MEDIA BOARD GAME MONOPOLY* UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS VIII MTS AL - JAM'İYATUL WASHLIYAH
TAHUN AJARAN 2025 - 2026**

SKRIPSI

*Disusun Guna Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat - Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Bimbingan Dan Konseling*

Oleh :

AINA SALSABILA CHANIAGO

NPM. 2202080049



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2026



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Mahasiswa : Aina Salsabila Chaniago
NPM : 2202080049
Prog. Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Efektivitas Layanan Bimbingan Klasikal dengan Media *Board Game Monopoly* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Al - Jam'iyatul Washliyah T.A 2025/2026

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

Dr. Hj. Dewi Kesuma Ast, SS, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Deliaty, S.Ag., S.Pd., M.Ag.

2. M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

3. Dr. Sri Ngayomi Yudha Wastuti, S.Psi., M.Psi. 3.

1.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Starata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Aina Salsabila Chaniago
NPM : 2202080049
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Efektivitas Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Media *Board game Monopoly* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul Washliyah Ta 2025/2026

Sudah layak disidangkan.

Medan, 8 April 2026

Disetujui Oleh:
Pembimbing

Sri Ngayomi Yudha Wastuti, S.Psi., M.Psi

Diketahui Oleh:

Dekan

Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd

Ketua Program Studi

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp. (061)6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Aina Salsabila Chaniago
NPM : 2202080049
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Efektivitas Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Media *Board Game Monopoly* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul Washliyah TA 2025/2026

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Paraf
3-2-2026	Revisi Tabel Interval	M
9-2-2026	Revisi Tabel Histogram hasil post-test.	M
21-2-2026	Penambahan Sitasi	M
25-2-2026	Perbaikan Penulisan Rumus Uji reabilitas	M
2-3-2026	Bimbingan RPL memperbaiki materi	M
12-3-2026	Revisi Penulisan urutan Saran.	M
7-April-2026	Ditutup untuk sidang skripsi	M

Medan, April 2026

Diketahui Oleh,
Ketua Prodi

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Sri Ngayomi Yudha Wastuti, S.Psi., M.Psi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp. (061)6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Aina Salsabila Chaniago
NPM : 2202080049
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Efektivitas Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Media *Board Game Monopoly* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul Washliyah TA 2025/2026

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi saya yang berjudul "Efektivitas Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Media *Board Game Monopoly* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul Washliyah TA 2025/2026." Adalah benar bersifat Asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 8 April 2026
Yang menyatakan



Aina Salsabila Chaniago
NPM. 2202080049

ABSTRAK

Aina, Npm. 2202080049. Efektivitas Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Media *Board Game Monopoly* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII Mts Al - Jam'iyatul Washliyah Tahun Ajaran 2025-2026. Skripsi, Medan : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas layanan bimbingan klasikal dengan memanfaatkan media *board game monopoly* dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul Washliyah Tahun Ajaran 2025–2026. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental dengan desain one group pretest-posttest. Populasi penelitian berjumlah 30 siswa, dan seluruh populasi dijadikan sampel melalui teknik total sampling sesuai dengan karakteristik yang telah ditentukan.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, serta penyebaran kuesioner skala kepercayaan diri. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji Wilcoxon melalui bantuan aplikasi SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai probabilitas Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,02, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,02 < 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Kata kunci : Bimbingan Klasikal, *board game monopoly*, kepercayaan diri

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang senantiasa dilimpahkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Shalawat serta salam juga penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risalah kebenaran sebagai pedoman hidup bagi umat manusia.

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan hasil observasi serta permasalahan yang ditemukan di lapangan. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul skripsi **“Efektivitas Layanan Bimbingan Klasikal dengan Media *Board Game Monopoly* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Al-Jam’iyatul Washliyah Tahun Ajaran 2025/2026”**.

Pada kesempatan ini, penulis kembali mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga setiap usaha dan proses yang telah dilalui mendapatkan ridha Allah SWT serta membawa keberkahan dalam kehidupan penulis. Saya Juga Mengucapkan Terimakasih Tak Terhingga Untuk Kedua Orang Tua Tersayang Saya Yaitu Ayah Dan Mamak. Ayah Terhebat Yang Saya Miliki Bapak Itra Saputra Chaniago Dan Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada ayah tercinta, sosok luar biasa yang tidak pernah mengeluhkan lelah, serta senantiasa menjaga dan melindungi penulis hingga saat ini. Ayah merupakan pahlawan terbaik dalam hidup penulis, yang selalu menjalankan tanggung jawabnya dengan penuh kesungguhan dan berusaha memberikan yang terbaik bagi keluarga. Penulis berharap dapat tumbuh menjadi pribadi yang mampu membanggakan ayah, sebagaimana ayah selalu menjadi kebanggaan

bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang tulus juga penulis sampaikan kepada ibunda tercinta, Ibu Pitria Hairani Nasution, atas kasih sayang, doa, serta pengorbanan yang tiada henti. Ibu merupakan sumber kekuatan dan inspirasi terbesar dalam setiap langkah kehidupan penulis, termasuk dalam proses penyelesaian skripsi ini. Dengan penuh cinta dan kesabaran, ibu senantiasa memberikan bimbingan dan dukungan yang berarti. Kedua orang tua penulis adalah fondasi utama dalam kehidupan, sebagai pilar kekuatan, sumber doa yang tidak pernah terputus, serta cahaya yang menerangi jalan ketika menghadapi berbagai tantangan. Setiap pencapaian yang diraih penulis merupakan hasil dari kasih sayang dan dukungan mereka yang tidak tergantikan.

Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan arahan, dukungan, kesempatan, serta kepercayaan kepada penulis selama

menjalani perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.

6. Ibu Sri Ngayomi Yudha Wastuti, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Sekretaris Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus dosen pembimbing skripsi penulis. Dengan penuh ketulusan, penulis mengucapkan terima kasih atas segala dukungan, bimbingan, perhatian, serta waktu yang telah diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Kehadiran serta arahan beliau menjadi sumber motivasi dan semangat bagi penulis untuk terus berusaha hingga mencapai tahap ini.
7. Bapak dan Ibu dosen serta seluruh staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, serta bantuan kepada penulis selama menempuh pendidikan.
8. Bapak dan Ibu guru MTs Al-Washliyah Medan, khususnya Bapak Zulkifli, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah, serta Ibu Robiyani, S.Pd.I selaku guru Bimbingan dan Konseling, yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan kepada penulis selama pelaksanaan penelitian di sekolah.
9. Untuk Saudara Kandung Yang Sangat Penulis Sayangi. Abang Saya M. Arif Chaniago, Dan Abang Saya M. Rizky Ananda Chaniago Yang Selalu Memberikan Semangat Dan Dukungan Kepada Penulis.
10. Kepada sahabat penulis, Putri Handayani, penulis mengucapkan terima kasih atas kebersamaan, bantuan, serta kesediaannya dalam mendengarkan dan menjadi tempat berbagi segala keluh kesah selama proses ini.

11. Kepada teman-teman seperjuangan yang telah penulis anggap seperti keluarga sendiri, yaitu Mona, Haida, Risma, Nayla, Dila, dan Anas, penulis menyampaikan terima kasih yang tulus atas segala kebaikan, dukungan, serta penerimaan yang telah diberikan. Kebersamaan yang terjalin menjadi hal yang sangat berarti dan tidak akan dilupakan. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh teman-teman BK Pagi Stambuk 2022.

12. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada sosok yang menjadi sumber motivasi, yaitu Mark Lee, yang secara tidak langsung telah memberikan semangat sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

13. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah mampu bertahan, berusaha dengan penuh kekuatan meskipun dalam keadaan lelah, serta tetap melangkah walaupun tidak selalu mengetahui arah yang pasti. Penulis bersyukur atas lindungan Allah SWT serta kehadiran orang-orang baik di sekeliling. Semoga penulis dapat terus berkembang menjadi pribadi yang lebih baik ke depannya.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan dan pengetahuan bagi para pembaca. Aamiin ya Rabbal 'alamin.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Medan, 1 April 2026

Aina Salsabila Chaniago

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Kerangka Teoritis.....	12
2.1.1 Kepercayaan Diri	12
2.1.1.1 Pengertian Kepercayaan Diri	12
2.1.1.2 Faktor- Faktor Kepercayaan Diri	13
2.1.1.3 Aspek - Aspek Kepercayaan Diri.....	14
2.1.1.4 Indikator kepercayaan diri	15
2.1.2 Bimbingan Klasikal.....	16
2.1.2.1 Pengertian Bimbingan Klasikal	16
2.1.2.2 Tujuan Bimbingan Klasikal	19
2.1.2.3 Tahap - Tahapan Bimbingan Klasikal.....	20
2.1.2.4 Layanan Bimbingan Klasikal dengan Media <i>Bord Game</i> <i>Monopoly</i>	22
2.1.3 Media <i>Board Game Monopoly</i>	24
2.1.3.1 Pengertian Media <i>Bord Game Monopoly</i>	24
2.1.3.2 Tahapan - Tahapan Penggunaan Media <i>Bord Game</i> dalam Layanan Bimbingan Klasikal.....	27
2.2 Penelitian Yang Relevan	30
2.3 Kerangka Konseptual.....	32

2.4 Hipotesis	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	34
3.1 Pendekatan Penelitian.....	34
3.2 Desain Penelitian	34
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
3.4 Populasi dan Sampel	36
3.5 Variabel dan Definisi Operasional.....	37
3.6 Instrumen Penelitian	38
3.7 Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	47
4.1.1 Kecenderungan Variabel Penelitian	47
4.1.1.1 Variabel (X) Layanan Bimbingan Klasikal dengan Media <i>Board Game Monopoly</i>	47
4.1.1.2 Variabel (Y) Kepercayaan Diri Siswa	48
4.1.2 Pengujian Persyaratan data	50
4.1.3 Uji Hipotesis	51
4.1.3.1 Hasil data pretest	51
4.1.3.2 Hasil data Post test	54
4.1.4 Pengujian Hipotesis	57
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Jadwal Penelitian	35
Tabel 3.2 Jumlah Siswa.....	36
Tabel 3.3 Jumlah Sampel Penelitian	36
Tabel 3.4 Skala Likert	39
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kepercayaan Diri.....	39
Tabel 3.6 uji validitas produc moment	42
Tabel 3.7 Uji Realibitas Instrumen	44
Tabel 3.8 Kategori Kepercayaan diri	45
Tabel 4.1 uji normalitas Shapiro-wilk.....	51
Tabel 4.2 skor pretest kepercayaan diri siswa	51
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Variabel Kepercayaan diri (Pretest).....	53
Tabel 4.4 Skor Post test kepercayaan diri siswa.....	54
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Variabel Kepercayaan diri (Prettest).....	56
Tabel 4.6 Paired Differences	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Board game monopoly	27
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual	33
Gambar 4.1 Histogram Hasil Pre Test.....	54
Gambar 4.2 Histogram Hasil Post test	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPL	68
Lampiran 2 Laporan Pelaksanaan Bimbingan Klasikal	73
Lampiran 3 RPL	74
Lampiran 4 Laporan Pelaksanaan Bimbingan Klasikal.....	79
Lampiran 5 Angket	80
Lampiran 6 Tabulasi Instrumen Penelitian.....	83
Lampiran 7 Dokumentasi.....	85
Lampiran 8 K1	86
Lampiran 9 K2	87
Lampiran 10 K3	88
Lampiran 11 Bimbingan Proposal	89
Lampiran 12 Berita Acara Seminar Proposal	90
Lampiran 13 Mohon Izin Riset	91
Lampiran 14 Balasan Riset	92
Lampiran 15 Surat Pernyataan	93
Lampiran 16 Hasil Turnitin.....	94
Lampiran 17 Daftar Riwayat Hidup	95

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah jalur utama membentuk individu yang berpengetahuan, berkarakter baik dan memiliki akhlak yang mulia. Lewat pendidikan, orang tidak hanya mendapatkan ilmu akademis, tetapi juga kemampuan sosial dan emosional yang penting untuk kehidupan di masyarakat. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional telah menjelaskan bahwa tujuan pada pendidikan itu adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi individu yang beriman, berbudi pekerti luhur, sehat, terampil, kreatif, mandiri serta dapat menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung-jawab. Sejalan dengan hal tersebut, Permendikbud Nomor 111 Tahun 2014 mengenai bimbingan dan konseling di Pendidikan Dasar dan Menengah menekankan bahwa layanan bimbingan dan konseling memegang peran penting dalam membantu siswa mengoptimalkan pengembangan kemampuan pribadi, sosial, belajar dan juga karier. Nugraha dan Sari (2021) pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kemampuan sosial peserta didik agar mampu beradaptasi dengan tuntutan zaman.

Setiap individu memerlukan pendidikan karena pendidikan merupakan aspek yang sangat krusial dalam mengembangkan potensi diri, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Aktivitas belajar menjadi unsur yang paling utama dalam proses pendidikan di sekolah, karena melalui kegiatan belajar siswa memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupannya. Oleh karena itu, keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan

sangat bergantung pada sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa tidak hanya ditentukan oleh kemampuan akademik, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor psikologis, salah satunya adalah kepercayaan diri. Siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi cenderung lebih berani berpartisipasi, mengemukakan pendapat, serta mampu menghadapi tantangan belajar dengan sikap positif, sehingga proses dan hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

Di Indonesia, pendidikan adalah sesuatu yang harus diikuti oleh semua warga negara. Pemerintah telah menetapkan bahwa Pendidikan formal selama 12 tahun adalah sesuatu keharusan, yang mencakup SD.SMP/Sederajat dan SMA/Sederajat. Dengan meningkatnya jenjang pendidikan, fokus pada ilmu yang dipelajari akan semakin spesifik. Ketika siswa melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi lagi, semakin tinggi pendidikannya maka semakin besar pula tantangan dan juga persyaratan yang harus dipenuhi pula. Meluasnya globalisasi ini berarti tuntutan terhadap pendidikan saat ini lebih besar dibandingkan pada masa lalu.

Dalam usaha untuk mencapai proses pendidikan yang baik dan efisien, guru perlu dapat memilih metode pengajaran yang sesuai. Metode ini harus memfasilitasi siswa dalam melakukan kegiatan belajar mereka melalui interaksi yang baik dalam pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang mendukung. Oleh sebab itulah salah satu langkah yang bisa diambil oleh para pendidik adalah merancang dan menerapkan model pembelajaran yang mendukung terbentuknya siswa.

Kepercayaan diri merupakan salah satu komponen penting dari perkembangan psikologis peserta didik pada masa remaja awal. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) menegaskan bahwa penguatan karakter, termasuk kemampuan percaya diri, merupakan bagian integral dari pengembangan kompetensi peserta didik melalui layanan pembinaan dan bimbingan yang terstruktur di sekolah.

Dalam Panduan Layanan Bimbingan dan Konseling (Kemendikbud, 2022), ditegaskan bahwa layanan bimbingan klasikal berfungsi membantu siswa mengembangkan kemampuan pribadi, sosial, belajar, serta karakter positif yang diperlukan dalam proses pendidikan. Kepercayaan diri dipandang sebagai kemampuan siswa untuk yakin terhadap potensi yang dimiliki dan berani menampilkan diri dalam berbagai situasi belajar maupun sosial. Pendidikan pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs) bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan aspek kognitif siswa, tetapi juga menumbuhkan karakter, kepribadian, serta kemampuan sosial-emosional yang menjadi dasar kesiapan mereka menghadapi tantangan di lingkungan sekolah dan masyarakat. Salah satu karakter penting yang perlu dikembangkan adalah kepercayaan diri. Kepercayaan diri menjadi pondasi bagi siswa untuk berani berpendapat, tampil di depan kelas, mengambil keputusan, dan berinteraksi secara sehat dengan teman sebaya. Tanpa kepercayaan diri yang memadai, siswa akan cenderung pasif, menghindari tantangan, dan mengalami hambatan dalam proses belajar.

Menurut Panduan Kelas Orang Tua yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2020), menanamkan rasa percaya diri pada peserta didik merupakan proses penting yang harus dibimbing, karena

keyakinan terhadap kemampuan diri mempengaruhi keberanian anak untuk mencoba hal baru dan menghadapi tantangan. Rasa percaya diri tidak terbentuk hanya dari pembelajaran formal, tetapi melalui pengalaman interaktif, kegiatan kolaboratif, serta dukungan lingkungan pendidikan dan keluarga. Oleh karena itu, sekolah memiliki peran strategis dalam memberikan stimulasi yang sesuai melalui layanan BK, khususnya melalui kegiatan klasikal yang melibatkan seluruh siswa.

Dalam panduan Kemendikbud lainnya, khususnya Seri Pendidikan Orang Tua: Membantu Anak Percaya Diri (2020), dijelaskan bahwa kepercayaan diri adalah keyakinan individu bahwa dirinya mampu melakukan sesuatu, memiliki potensi, dan berani untuk menghadapi tantangan. Dokumen tersebut juga menekankan bahwa kepercayaan diri tidak hanya berkembang secara alami, tetapi perlu ditumbuhkan melalui dukungan lingkungan dan aktivitas yang memberi kesempatan siswa untuk mencoba, berbicara, dan mengekspresikan diri. Hal ini menegaskan bahwa layanan BK di sekolah memiliki peran penting sebagai fasilitator proses tersebut.

Penelitian-penelitian mutakhir menunjukkan bahwa kepercayaan diri memiliki hubungan erat dengan partisipasi siswa, keberanian mengemukakan pendapat, dan hasil belajar. Saidah (2024) menemukan bahwa siswa yang memiliki tingkat *academic self-confidence* yang lebih tinggi cenderung lebih aktif bertanya, lebih berani tampil, serta memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa dengan tingkat percaya diri rendah. Artinya, rendahnya kepercayaan diri bukan hanya berdampak pada aspek psikologis, tetapi juga memengaruhi keberhasilan akademik dan kemampuan sosial siswa.

Realitas di berbagai sekolah menunjukkan bahwa tidak semua siswa

memiliki tingkat kepercayaan diri yang baik. Penelitian di tingkat dasar menemukan bahwa sebagian besar siswa awalnya memiliki kepercayaan diri rendah sebelum intervensi dilakukan (Chrisnaji & Suwarjo, 2014). Survei di SMA menunjukkan variasi tingkat kepercayaan diri, dengan sebagian siswa masih berada pada kategori sedang dan rendah (Fitriansyah et al., 2023). Di SMP Negeri 6 Semarang, siswa juga menunjukkan variasi yang sama, termasuk adanya siswa dengan kepercayaan diri yang belum optimal. Selain itu, rendahnya kepercayaan diri siswa juga berkaitan dengan motivasi belajar dan partisipasi kelas yang rendah (Penelitian SMAN 6 Jambi). Dengan demikian, temuan-temuan penelitian empiris ini menunjukkan bahwa fenomena kepercayaan diri yang belum merata di kalangan siswa sekolah merupakan masalah pendidikan yang nyata dan perlu diperhatikan.

Di MTs Al-Jam'iyatul, hasil observasi awal dan wawancara Bersama guru BK menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas VIII masih mengalami kesulitan dalam mengekspresikan pendapat, enggan berbicara di depan kelas, dan mudah gugup saat diminta menjawab pertanyaan guru. Beberapa siswa juga menunjukkan perilaku ragu-ragu saat mengikuti kegiatan kelompok dan kurang percaya pada kemampuan sendiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa masih perlu ditingkatkan melalui layanan bimbingan yang lebih menarik dan efektif. Jika mengacu pada tujuan layanan bimbingan klasikal, seyogianya layanan tersebut mampu memberikan siswa pengalaman belajar sosial-emosional yang menyenangkan dan memotivasi. Ketika metode dan media yang digunakan tidak variatif, siswa menjadi pasif dan kurang terlibat secara aktif. Akibatnya, tujuan peningkatan kepercayaan diri tidak tercapai secara maksimal.

Kondisi ini menimbulkan kebutuhan terhadap inovasi media layanan bimbingan yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik usia remaja awal. Salah satu pendekatan yang banyak direkomendasikan dalam penelitian mutakhir adalah penggunaan media permainan atau *game-based learning*. Pendekatan ini efektif karena permainan dapat menciptakan suasana menyenangkan, memicu interaksi sosial, dan memungkinkan siswa belajar tanpa merasa tertekan. Selain itu, permainan dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan emosional dan sosial secara alami.

Penelitian Radzi et al. (2020) mengungkap bahwa board game efektif dalam mengembangkan berbagai soft skills, seperti komunikasi, pengambilan keputusan, kepemimpinan, dan kepercayaan diri. Board game mampu meningkatkan partisipasi siswa karena permainan menuntut kerja sama, kompetisi sehat, dan keberanian mengambil peran. Temuan serupa juga ditemukan dalam penelitian Luthfi (2023), yang membuktikan bahwa permainan papan yang dirancang untuk tujuan bimbingan mampu meningkatkan kepercayaan diri remaja melalui aktivitas bermain dan situasi sosial yang positif. Selain itu, penelitian Zhang (2024) membuktikan bahwa *game-based learning* efektif meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta kemampuan regulasi diri. Ketika siswa terlibat dalam permainan edukatif, mereka mengalami pembelajaran aktif yang menumbuhkan rasa percaya diri. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar, tetapi juga memperkuat aspek afektif seperti keberanian berbicara, bekerja sama, dan menghadapi tantangan.

Board game Monopoly merupakan salah satu permainan yang populer dan mudah dimodifikasi untuk tujuan pendidikan maupun bimbingan. *Monopoly*

menuntut pemain untuk membuat keputusan, mengelola strategi, berinteraksi, dan berkomunikasi dengan pemain lain. Ketika permainan ini dimodifikasi dengan tugas-tugas khusus yang mendorong siswa berbicara, mengungkapkan pendapat, atau menunjukkan kemampuan tertentu, *monopoly* dapat menjadi media efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. *Monopoly* juga memiliki kelebihan dibanding permainan lain karena strukturnya fleksibel dan dapat diadaptasi sesuai kebutuhan layanan bimbingan. Misalnya, kartu “Kesempatan” dapat diganti menjadi kartu tantangan kepercayaan diri, seperti berbicara selama 30 detik, memperkenalkan diri, memberikan pendapat, atau menyebutkan kelebihan diri. Sementara kartu “Dana Umum” dapat dirancang berisi kalimat motivasi atau latihan afirmasi diri yang membantu memperkuat konsep diri positif.

Dalam layanan bimbingan klasikal, penggunaan *Monopoly* sebagai media intervensi memungkinkan siswa berlatih tampil dan berinteraksi dalam suasana yang tidak mengancam. Berbeda dengan kegiatan presentasi yang sering membuat siswa merasa cemas, aktivitas bermain menciptakan rasa aman psikologis sehingga siswa lebih berani mengekspresikan diri. Ini sangat sesuai dengan tujuan peningkatan kepercayaan diri pada remaja awal. Selain menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, *Monopoly* juga membantu siswa mengatasi rasa takut gagal karena permainan bersifat simulatif dan memberikan kesempatan mencoba berulang kali. Siswa yang biasanya takut salah saat di kelas akan merasa lebih bebas bereaksi dalam konteks permainan. Dengan demikian, proses konseling menjadi lebih efektif.

Melihat adanya kesenjangan antara harapan layanan bimbingan klasikal

dan kenyataan di lapangan, serta mempertimbangkan potensi besar media board game dalam meningkatkan kepercayaan diri, maka perlu dilakukan penelitian yang menguji efektivitas layanan bimbingan klasikal menggunakan media *board game monopoly* pada siswa kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan bukti empiris sekaligus inovasi praktis bagi guru BK dalam melaksanakan layanan. Dengan penelitian ini, sekolah diharapkan memperoleh model layanan bimbingan klasikal yang lebih kreatif dan sesuai kebutuhan siswa. Selain meningkatkan kepercayaan diri, media permainan seperti Monopoly juga dapat menjadi alternatif pembelajaran sosial-emosional yang menyenangkan dan bermakna.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas adapun identifikasi masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Sebagian siswa kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul masih menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah, yang ditandai dengan sikap ragu-ragu, enggan mengemukakan pendapat, dan kurang berani berbicara di depan kelas pada saat presentasi.
2. Masih terdapat siswa yang mudah gugup dan cemas ketika diminta menjawab pertanyaan guru atau tampil dalam kegiatan pembelajaran maupun kerja kelompok.
3. Partisipasi aktif siswa dalam kegiatan kelas dan kerja kelompok masih rendah, sehingga proses pembelajaran dan pengembangan sosial-emosional belum berjalan secara optimal.

4. Pemanfaatan media permainan (board game) dalam layanan bimbingan klasikal masih sangat terbatas

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang telah diuraikan, agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai, maka peneliti membatasi fokus penelitian pada penerapan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media board game Monopoly dalam upaya meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul Washliyah Tahun Ajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tingkat kepercayaan diri siswa kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal menggunakan media board game Monopoly?
2. Bagaimana tingkat kepercayaan diri siswa kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul setelah diberikan layanan bimbingan klasikal menggunakan media board game Monopoly?
3. Apakah layanan bimbingan klasikal menggunakan media board game Monopoly efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun tujuan penelitian dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri siswa kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal menggunakan media board game Monopoly.
2. Untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri siswa kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul setelah diberikan layanan bimbingan klasikal menggunakan media board game Monopoly.
3. Untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan klasikal menggunakan media board game Monopoly dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan teori bagi ilmu pengetahuan bidang Bimbingan dan Konseling yang terkait dengan Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. Sebagai bahan referensi untuk pengembangan ilmu pengetahuan Bimbingan dan Konseling.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa adalah bisa menjadi siswa yang bisa berani mengutarakan apa yang mereka rasakan kepada orang terdekatnya, seperti guru atau orangtuanya baik itu perasaan senang, sedih, marah maupun rasa ketidak nyaman dan Iebih percaya diri

b. Bagi Guru BK

Manfaat yang diperoleh Guru BK adalah terbantunya siswa dalam mengembangkan rasa kepercayaan diri, menjadikan wali kelas bisa lebih memahami setiap karakter siswa-siswi dan bisa lebih memahami perasaan siswa-siswanya.

c. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan dalam melaksanakan penelitian serta sebagai bekal profesional di bidang bimbingan dan konseling.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Kepercayaan Diri

2.1.1.1 Pengertian Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya dalam berpikir, bertindak, dan menyelesaikan tugas-tugas yang dihadapi. Menurut Robbins & Judge (2020), kepercayaan diri adalah suatu keyakinan internal yang membuat seseorang merasa mampu mengontrol tindakan dan situasi yang dihadapinya, sehingga dirinya lebih siap mengambil keputusan, menghadapi tantangan, serta berperilaku secara lebih stabil dalam lingkungan sosial maupun akademik. Pendapat ini menegaskan bahwa kepercayaan diri bukan hanya berkaitan dengan perasaan percaya, tetapi juga mencakup kemampuan individu untuk menunjukkan performa yang optimal dalam berbagai kondisi. Sementara itu, Ghufron & Risnawati (2021) menyatakan bahwa kepercayaan diri adalah sikap positif seseorang yang memungkinkan dirinya mampu mengembangkan potensi diri, tidak mudah terpengaruh oleh tekanan lingkungan, dan memiliki keberanian untuk mengekspresikan pikiran maupun perasaannya secara tepat. Dengan demikian, kepercayaan diri menjadi indikator penting bagi perkembangan psikologis individu, terutama pada usia remaja.

Santrock (2021) menjelaskan bahwa kepercayaan diri pada remaja merupakan bagian dari konsep diri yang terbentuk melalui pengalaman, dukungan sosial, dan penilaian diri terhadap keberhasilan maupun

kegagalan sebelumnya. Remaja dengan kepercayaan diri yang baik cenderung memiliki inisiatif, motivasi tinggi, kemampuan berkomunikasi yang lebih baik, dan lebih mudah menyesuaikan diri dalam lingkungan sosial.

Kepercayaan diri siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan dan konseling yang tepat. Hal ini didukung oleh penelitian Hasibuan (2023) yang menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri siswa setelah diberikan layanan konseling individu.

Dalam konteks pendidikan, kepercayaan diri sangat berkaitan dengan performa belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan & Nurhayati (2023) menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat kepercayaan diri tinggi memiliki partisipasi yang lebih aktif dalam pembelajaran, mampu mengemukakan pendapat, serta memiliki ketahanan dalam menghadapi kesulitan belajar. Penelitian tersebut juga menegaskan bahwa rendahnya kepercayaan diri dapat menghambat perkembangan akademik karena siswa enggan mencoba hal baru, takut salah, dan kurang berani tampil di depan umum.

2.1.1.2 Faktor- Faktor Kepercayaan Diri

Faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri individu (Ghufron, 2010) adalah sebagai berikut:

a. Konsep diri

Menurut Anthony (1992) terbentuknya kepercayaan diri pada diri seseorang diawali dengan perkembangan konsep diri yang diperoleh dalam pergaulannya dalam suatu kelompok. Hasil interaksi yang terjadi akan menghasilkan konsep diri.

b. Harga diri

Konsep diri yang positif akan membentuk harga diri yang positif pula. Harga diri adalah penilaian yang dilakukan terhadap diri sendiri.

c. Pengalaman

Pengalaman dapat menjadi faktor munculnya rasa percaya diri. Sebaliknya, pengalaman juga dapat menjadi faktor menurunnya rasa percaya diri seseorang.

d. Pendidikan

Tingkat pendidikan seseorang akan berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan diri seseorang. Tingkat pendidikan yang rendah akan menjadikan orang tersebut tergantung dan berada di bawah kekuasaan orang lain yang lebih pandai darinya.

2.1.1.3 Aspek - Aspek Kepercayaan Diri

Menurut Lauster (1992) aspek dari percaya diri adalah sebagai berikut:

a. Keyakinan akan kemampuan diri

Merupakan sikap positif seseorang tentang dirinya. Ia mampu secara sungguh-sungguh akan apa yang dilakukannya.

b. Optimis

Merupakan sikap positif yang dimiliki seseorang yang selalu berpandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang diri dan kemampuannya.

c. Objektif

Merupakan orang yang mampu memandang permasalahan atau sesuatu sesuai dengan kebenaran yang semestinya, bukan menurut

kebenaran pribadi atau menurut dirinya sendiri.

d. Bertanggung jawab

Merupakan kesediaan orang untuk menanggung segala sesuatu yang telah menjadi konsekuensinya.

e. Rasional dan realistis

Analisis terhadap sesuatu masalah, suatu hal dan suatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang dapat diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataan.

2.1.1.4 Indikator kepercayaan diri

Menurut Lauster (2008) terdapat lima indikator utama dalam kepercayaan diri yaitu :

a. Keyakinan terhadap kemampuan diri

Siswa memiliki kepercayaan bahwa dirinya mampu menyelesaikan tugas, menghadapi tantangan, dan mengatasi permasalahan yang dihadapi tanpa bergantung secara berlebihan pada orang lain.

b. Sikap optimis

Siswa menunjukkan pandangan positif terhadap diri dan masa depan, tidak mudah putus asa, serta yakin bahwa usaha yang dilakukan akan menghasilkan keberhasilan.

c. Berani mengemukakan pendapat

Siswa mampu menyampaikan ide, pendapat, atau pertanyaan baik dalam kegiatan pembelajaran maupun interaksi sosial tanpa rasa takut atau ragu berlebihan.

d. Bertanggung jawab

Siswa berani menerima konsekuensi atas keputusan dan tindakan yang diambil serta menunjukkan sikap konsisten terhadap tugas dan kewajibannya.

e. Bersikap realistis dan objektif

Siswa mampu menilai kemampuan diri secara wajar, mengetahui kelebihan dan kekurangannya, serta menerima kritik dan saran dengan sikap terbuka.

2.1.2 Bimbingan Klasikal

2.1.2.1 Pengertian Bimbingan Klasikal

Menurut Kemendikbud (2022) dalam Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling, layanan bimbingan klasikal merupakan bagian dari layanan dasar yang diberikan kepada seluruh peserta didik dalam satu kelas melalui kegiatan terjadwal, terstruktur, dan dirancang untuk mengembangkan kompetensi pribadi, sosial, belajar, dan karier. Layanan ini menekankan proses pemberian informasi, pemahaman diri, serta fasilitasi perkembangan siswa melalui interaksi edukatif di dalam kelas. Bimbingan klasikal juga bertujuan mencegah munculnya masalah belajar maupun perilaku siswa dengan cara memberikan pembekalan sejak dini melalui materi-materi perkembangan yang relevan dengan kebutuhan siswa. Dalam konteks pendidikan, layanan klasikal berfungsi meningkatkan kemampuan adaptasi peserta didik terhadap berbagai tuntutan lingkungan belajar dan sosial.

Menurut Prayitno (dalam Doniarta, 2022), bimbingan klasikal adalah layanan yang diberikan kepada seluruh siswa dalam satu kelas dan bertujuan

mengembangkan potensi peserta didik secara optimal melalui kegiatan penyampaian informasi, diskusi, latihan, permainan edukatif, dan aktivitas pemecahan masalah. Prayitno menjelaskan bahwa layanan klasikal bukan sekadar penyampaian materi, tetapi juga proses pembelajaran perkembangan yang memungkinkan siswa berinteraksi, bekerja sama, dan membangun pemahaman tentang dirinya serta lingkungannya. Interaksi yang terjadi di dalam kelas merupakan elemen penting yang memfasilitasi perkembangan siswa, karena dinamika kelas dapat memperkuat rasa percaya diri, kemandirian, dan kemampuan komunikasi antar peserta didik.

Hartanti & Riandika (2022) menegaskan bahwa bimbingan klasikal harus dipimpin oleh konselor atau guru BK yang kompeten, yang mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif, interaktif, dan penuh semangat. Dalam pelaksanaannya, bimbingan klasikal bisa menggunakan berbagai teknik seperti presentasi, model bermain peran, simulasi, maupun penggunaan media pembelajaran inovatif seperti board game, kartu tugas, atau multimedia interaktif. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan partisipasi siswa, memperdalam pemahaman, serta membuat layanan menjadi lebih bermakna. Selain itu, dinamika kelas yang tercipta selama layanan klasikal memungkinkan siswa belajar dari satu sama lain, baik melalui diskusi maupun pengalaman langsung dalam aktivitas layanan.

Menurut Lailah (2024), bimbingan klasikal adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan dalam lingkungan kelas dengan tujuan membantu peserta didik mengembangkan potensi, mengatasi hambatan perkembangan, serta meningkatkan penyesuaian diri terhadap lingkungan sekolah. Ia

menekankan bahwa bimbingan klasikal sangat efektif apabila materi dan media yang digunakan relevan dengan perkembangan siswa serta disampaikan secara menarik. Bimbingan klasikal juga merupakan sarana penting untuk mendukung siswa membuat keputusan yang lebih baik, merencanakan masa depan, memahami masalah pribadi-sosial, serta memperoleh strategi belajar yang efektif. Oleh karena itu, bimbingan klasikal memiliki peran besar dalam mencapai tujuan pendidikan yang berorientasi pada perkembangan menyeluruh (holistik) siswa.

Layanan bimbingan klasikal merupakan salah satu layanan yang efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan, siswa dapat lebih aktif dan berani mengekspresikan diri. Menurut Wastuti et al. (2025), penerapan bimbingan klasikal dengan media yang menarik seperti permainan mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa secara signifikan.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa bimbingan klasikal adalah layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada seluruh siswa dalam satu kelas melalui proses pendidikan terstruktur, berfokus pada pengembangan potensi diri, pemahaman diri, peningkatan keterampilan sosial, dan kemampuan pengambilan keputusan. Layanan ini menggunakan dinamika kelas sebagai media untuk membantu siswa memperoleh pemahaman baru, membangun kemandirian, meningkatkan rasa percaya diri, serta mengatasi berbagai permasalahan perkembangan. Dengan demikian, bimbingan klasikal berfungsi sebagai layanan preventif dan pengembangan yang memberikan kontribusi penting bagi keberhasilan proses

pendidikan di sekolah.

2.1.2.2 Tujuan Bimbingan Klasikal

Prayitno (dalam Doniarta, 2022) menjelaskan bahwa tujuan layanan klasikal adalah membentuk siswa yang mampu mengembangkan diri secara optimal melalui proses pemberian informasi, diskusi, latihan, dan aktivitas kelompok di dalam kelas. Bimbingan klasikal bukan sekadar penyampaian materi, tetapi merupakan proses pembelajaran perkembangan yang membantu siswa memahami diri, menilai perilaku, serta mempraktikkan berbagai keterampilan personal maupun sosial. Tujuan ini menunjukkan bahwa layanan klasikal bukan hanya memperluas pengetahuan siswa, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengontrol diri, dan membuat keputusan dengan lebih tepat.

Menurut penelitian Novitasari (2023), layanan klasikal yang dipadukan dengan media kreatif terbukti mampu meningkatkan self-confidence siswa karena memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bebas tekanan. Hal ini relevan dengan penelitian yang menggunakan media board game Monopoly, karena media interaktif terbukti mendukung tujuan peningkatan kepercayaan diri.

Secara keseluruhan, tujuan bimbingan klasikal adalah memberikan pengalaman pendidikan holistik yang mendorong perkembangan pribadi, sosial, dan akademik peserta didik. Layanan ini tidak hanya menyediakan informasi, tetapi juga membantu siswa mempraktikkan nilai, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan. Dengan tujuan yang komprehensif meliputi pengembangan diri, pencegahan masalah, peningkatan

penyesuaian sosial, penguatan life skills, dan pembentukan kepercayaan diri, bimbingan klasikal menjadi komponen penting dalam penyelenggaraan bimbingan dan konseling di sekolah. Bimbingan klasikal juga bertujuan memperkenalkan keterampilan hidup (life skills) yang mendukung keberhasilan siswa di masa depan. Keterampilan seperti pemecahan masalah, manajemen stres, pengendalian emosi, dan kemampuan berbicara di depan umum sangat penting bagi perkembangan remaja. Dalam perspektif pendidikan modern, siswa tidak hanya dibekali dengan kemampuan akademik, tetapi juga kecakapan hidup yang relevan dengan tuntutan era digital. Oleh karena itu, bimbingan klasikal berfungsi sebagai media pelatihan yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengasah keterampilan tersebut secara langsung.

2.1.2.3 Tahap - Tahapan Bimbingan Klasikal

Suatu proses layanan sangat ditentukan oleh tahapan-tahapan yang harus dilalui agar kegiatan bimbingan berjalan terarah, runtut, dan mencapai sasaran yang diinginkan. Menurut Prayitno (dalam Wahid, 2021) pelaksanaan layanan bimbingan klasikal terdiri dari empat tahap, yaitu :

1. Tahap Pembukaan

Tahap pembukaan merupakan tahap ketika konselor memulai layanan dan membangun kesiapan belajar seluruh siswa di dalam kelas. Pada tahap ini konselor memperkenalkan maksud layanan, manfaat, tujuan, dan aturan kegiatan yang harus dipatuhi bersama. Siswa diberi pemahaman bahwa layanan ini penting untuk pengembangan diri mereka dan bahwa seluruh aktivitas yang dilakukan akan bersifat aman, nyaman,

serta menghargai privasi. Konselor juga biasanya melakukan kegiatan penghangat atau ice breaking sederhana agar suasana kelas menjadi lebih rileks dan siswa tidak merasa tegang. Tahap pembukaan bertujuan menciptakan perhatian penuh, fokus, dan kesiapan mental siswa agar mereka dapat mengikuti layanan secara optimal.

2. Tahap Penyampaian Materi (Tahap inti)

Tahap ini merupakan inti dari bimbingan klasikal karena seluruh materi, media, dan metode disampaikan secara langsung oleh konselor kepada siswa. Pada tahap ini konselor menjelaskan topik layanan sesuai kebutuhan siswa, menggunakan contoh konkret, ilustrasi, diskusi, tanya jawab, ataupun media seperti video, modul, dan termasuk penggunaan board game Monopoly untuk meningkatkan kepercayaan diri. Konselor harus mampu menjelaskan materi secara sistematis, mudah dipahami, serta relevan dengan kehidupan siswa. Siswa didorong aktif bertanya, menjawab, berpendapat, dan berpartisipasi dalam kegiatan. Pada tahap ini pula konselor mengamati respon siswa, memahami perbedaan kemampuan mereka, dan memastikan setiap siswa memperoleh kesempatan untuk terlibat. Tahap penyampaian materi menjadi landasan utama untuk membawa perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa.

3. Tahap Kegiatan

Tahap Kegiatan dilakukan setelah penyampaian materi untuk memperkuat pemahaman siswa. Pada tahap ini konselor membantu siswa menyimpulkan inti materi, memberikan penguatan, menegaskan informasi penting, dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Kegiatan

bisa berupa refleksi, latihan singkat, tanya jawab, permainan lanjutan, atau kegiatan evaluasi pemahaman secara sederhana. Tahap pemantapan sangat penting karena siswa sering kali memahami materi namun belum mampu menginternalisasikannya. Dengan pemantapan, pemahaman siswa menjadi lebih mendalam dan mereka dapat menerapkan materi dalam konteks nyata, misalnya meningkatkan kepercayaan diri ketika berbicara, bertanya, atau tampil di depan kelas.

4. Tahap Penutup

Tahap penutup adalah bagian akhir dari pelaksanaan bimbingan klasikal. Pada tahap ini konselor bersama siswa melakukan evaluasi, refleksi, dan penyimpulan akhir dari seluruh kegiatan. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan apa yang mereka pelajari, rasakan, dan perubahannya setelah mengikuti layanan. Konselor juga memberikan apresiasi terhadap partisipasi siswa dan memastikan bahwa tujuan layanan telah tercapai. Selain itu konselor dapat memberikan tindak lanjut berupa tugas ringan, penguatan tambahan, atau penjelasan mengenai layanan berikutnya. Tahap penutup menjadi momen untuk menutup kegiatan secara positif sehingga siswa merasa dihargai, termotivasi, dan terdorong untuk mengembangkan diri lebih baik lagi setelah layanan berakhir.

2.1.2.4 Layanan Bimbingan Klasikal dengan Media *Bord Game*

Monopoly

Layanan bimbingan klasikal merupakan layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada seluruh siswa dalam satu kelas melalui

kegiatan yang sistematis, terencana, dan terstruktur untuk membantu perkembangan pribadi, sosial, belajar, dan karir peserta didik. Menurut Prayitno (2021), layanan bimbingan klasikal adalah layanan yang diberikan kepada kelompok besar (kelas) melalui kegiatan tatap muka yang dirancang untuk menyampaikan informasi, mengembangkan keterampilan tertentu, serta membantu siswa memahami dan mengarahkan dirinya. Melalui kegiatan klasikal, konselor dapat memastikan bahwa seluruh siswa memperoleh layanan tanpa terkecuali, sehingga proses pengembangan diri dan pemahaman karakter siswa dapat berlangsung secara menyeluruh dalam suasana belajar yang kondusif dan terarah. Pendapat lain dijelaskan oleh Tohirin (2020) bahwa bimbingan klasikal merupakan layanan inti dalam program bimbingan dan konseling di sekolah karena memberikan kesempatan konselor untuk melakukan pencegahan dini dan pengembangan potensi siswa secara kolektif. Dalam pelaksanaannya, kegiatan klasikal sangat penting untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa melalui aktivitas yang melibatkan komunikasi, interaksi, dan keterlibatan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Melalui penyampaian materi, diskusi, dan latihan terstruktur, layanan bimbingan klasikal membantu siswa mengenali kemampuan dirinya, melatih keberanian untuk berpendapat, dan mengembangkan keyakinan terhadap potensi yang dimiliki.

Dalam penerapan layanan bimbingan klasikal, penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting untuk menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman materi. Media yang tepat dapat membantu siswa lebih aktif, antusias, serta mudah memahami pesan yang ingin disampaikan

oleh konselor. Salah satu media yang efektif adalah board game Monopoly, karena permainan ini mengandung unsur strategi, pengambilan keputusan, interaksi sosial, dan kemampuan mengelola emosi. Menurut Nurdin & Hakim (2022), penggunaan media permainan dalam layanan klasikal dapat meningkatkan keberanian siswa untuk berpartisipasi, memunculkan rasa percaya diri melalui pengambilan keputusan, serta melatih kontrol diri dalam situasi kompetitif. Melalui suasana belajar yang menyenangkan, siswa lebih mudah memahami diri dan terlibat secara aktif dalam proses bimbingan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan media board game Monopoly merupakan metode pembelajaran bimbingan dan konseling yang memanfaatkan permainan edukatif sebagai sarana untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Melalui media Monopoly, siswa tidak hanya memahami materi bimbingan, tetapi juga belajar mengelola emosi, berani mengambil keputusan, berinteraksi secara positif, serta mengenali kemampuan dirinya. Kegiatan klasikal yang dikombinasikan dengan permainan akan menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan interaktif sehingga siswa lebih mudah membuka diri dan mengembangkan potensi yang dimilikinya.

2.1.3 Media *Board Game Monopoly*

2.1.3.1 Pengertian Media *Bord Game Monopoly*

Media pembelajaran berbasis *board game* merupakan salah satu alat instruksional yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Sousa (2023) menjelaskan bahwa *board game* merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan

siswa, memfasilitasi interaksi sosial, dan memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Dalam konteks pendidikan, *board game* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi sarana pedagogis yang membantu siswa mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional melalui pengambilan keputusan, kerja sama, serta pemecahan masalah selama permainan berlangsung. Sejalan dengan itu, penelitian dalam bidang pembelajaran modern menyatakan bahwa permainan papan memberikan struktur aktivitas yang memungkinkan pembelajaran terjadi secara lebih alami dan bermakna. Secara khusus, *monopoly* merupakan salah satu *board game* yang paling sering dimodifikasi menjadi media pembelajaran. Penelitian pengembangan oleh Kamelia & Wulandari (2024) menunjukkan bahwa *Monopoly* memiliki struktur permainan yang fleksibel, sehingga mudah diadaptasi menjadi media edukatif dengan cara mengubah petak-petak permainan, kartu kesempatan, maupun aturan bermain sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan *Monopoly* sebagai media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa karena permainan ini membuat proses belajar terasa menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan tidak membosankan. Dengan fleksibilitas tersebut, *Monopoly* menjadi media yang efektif digunakan dalam berbagai mata pelajaran maupun layanan bimbingan.

Selain meningkatkan aspek kognitif, *Monopoly* juga memiliki potensi besar untuk mengembangkan aspek afektif siswa. Vita-Barrull (2023) menemukan bahwa intervensi berbasis *board game*, termasuk permainan seperti *monopoly* yang dimodifikasi, dapat meningkatkan fungsi eksekutif,

kemampuan komunikasi, kerja sama, serta regulasi emosi. Selama permainan, siswa berlatih mengambil keputusan, berani berbicara, mengelola emosi ketika menang atau kalah, serta memahami perspektif teman melalui interaksi kelompok. Hal ini menjadikan Monopoly sebagai media yang mampu mendukung perkembangan kepercayaan diri dan keterampilan sosial secara signifikan ketika digunakan dalam kegiatan edukatif atau layanan bimbingan.

Hasil penelitian Putra (2023) menegaskan bahwa *monopoly* yang dimodifikasi menjadi *educational monopoly* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam diskusi dan meningkatkan keberanian berbicara saat proses pembelajaran berlangsung. Ketika permainan dipandu dengan baik oleh guru atau konselor, Monopoly dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman, interaktif, dan rileks sehingga siswa lebih terbuka dan termotivasi mengikuti kegiatan. Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media *Board Game Monopoly* adalah media pembelajaran dan layanan bimbingan yang dimodifikasi untuk membantu siswa memahami materi, meningkatkan keterampilan sosial, serta menumbuhkan kepercayaan diri melalui aktivitas bermain yang terstruktur dan menyenangkan. Media ini relevan digunakan dalam penelitian maupun praktik pendidikan karena telah terbukti efektif dan didukung oleh penelitian yang valid.

kartu motivasi, kartu kesempatan, yang akan digunakan selama kegiatan. Persiapan yang matang sangat penting untuk memastikan bahwa permainan tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai bimbingan yang ingin ditanamkan.

2. Tahap kedua

Tahap pembukaan, yang dilakukan untuk membangun suasana keterbukaan, kenyamanan, dan kesiapan siswa dalam mengikuti bimbingan klasikal. Konselor menjelaskan tujuan kegiatan, peran media Monopoly, aturan bermain, serta tata tertib selama kegiatan berlangsung. Pada tahap ini, konselor juga menanamkan nilai dasar bimbingan seperti kerahasiaan, kejujuran, serta sikap saling menghargai. Tahap pembukaan bertujuan menciptakan suasana kondusif agar siswa lebih mudah berpartisipasi aktif dalam kegiatan bermain sekaligus menerima pesan-pesan bimbingan yang disampaikan.

3. Tahap Ketiga

Tahap pelaksanaan inti, yaitu tahap terpenting dalam layanan bimbingan klasikal menggunakan media Monopoly. Pada tahap ini, siswa mulai memainkan Monopoly yang telah dimodifikasi, di mana setiap petak permainan berisi tugas, pertanyaan refleksi, aktivitas pemecahan masalah, atau tantangan yang berkaitan dengan aspek kepercayaan diri. Konselor berperan sebagai fasilitator yang mengamati dinamika permainan, memberikan penguatan positif, serta memandu siswa ketika muncul diskusi atau situasi yang membutuhkan arahan. Melalui permainan, siswa dilatih untuk berani mengambil keputusan, menyampaikan pendapat,

mengelola emosi ketika menang atau kalah, serta mempraktikkan kemampuan komunikasi interpersonal dengan teman satu kelas. Tahap ini memberikan pengalaman langsung dalam pengembangan kepercayaan diri karena siswa belajar melalui interaksi nyata selama permainan berlangsung.

4. Tahap Terakhir

Tahap pengakhiran, yaitu tahap untuk mengevaluasi pengalaman bermain dan menghubungkannya dengan tujuan bimbingan. Konselor mengajak siswa merefleksikan hal-hal yang telah dipelajari selama permainan, seperti keberanian berbicara, kemampuan bekerja sama, atau bagaimana mereka mengatasi rasa malu dan ragu. Pada tahap ini, konselor memberikan umpan balik, apresiasi, serta memperkuat perilaku positif yang muncul selama kegiatan. Evaluasi dilakukan baik secara lisan maupun tertulis melalui lembar refleksi siswa. Di akhir kegiatan, konselor menegaskan kembali pesan bimbingan yang ingin dicapai serta memberikan tindak lanjut apabila terdapat siswa yang membutuhkan pendampingan lebih lanjut melalui layanan konseling individu atau kelompok. Tahap pengakhiran ini penting untuk memastikan bahwa kegiatan tidak hanya selesai pada permainan, tetapi benar-benar memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa.

2.2 Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian oleh Pratiwi, S. & Al Muchtar (2024)

Judul penelitian: *“Pengembangan Media Board Game untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Remaja.”* Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media board game sebagai sarana peningkatan kepercayaan diri remaja. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Subjek penelitian adalah siswa SMP yang memiliki tingkat kepercayaan diri pada kategori sedang hingga rendah. Hasil uji validitas media dari para ahli materi dan media menunjukkan bahwa board game yang dikembangkan termasuk kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam layanan bimbingan. Hasil uji coba pada kelompok kecil dan besar menunjukkan adanya peningkatan skor kepercayaan diri sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa media board game efektif digunakan dalam layanan BK untuk meningkatkan kepercayaan diri remaja. Penelitian ini relevan dengan penelitian penulis karena sama-sama memanfaatkan media permainan papan (board game) sebagai sarana pengembangan diri siswa.

2. Penelitian oleh Sumarni & Putra (2023)

Judul penelitian: *“Efektivitas Media Permainan Edukatif Berbasis Monopoly untuk Meningkatkan Self-Confidence Peserta Didik.”*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental one group pre-test–post-test*. Populasi penelitian adalah siswa SMP kelas VII, sedangkan sampelnya adalah 12 siswa yang

teridentifikasi memiliki tingkat percaya diri rendah. Perlakuan yang diberikan berupa layanan bimbingan dengan media permainan edukatif berbasis Monopoly yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan konseling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada skor self-confidence siswa setelah diberikan perlakuan. Uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi ($p < 0,05$), yang berarti layanan dengan media Monopoly efektif meningkatkan kepercayaan diri siswa. Penelitian ini sangat relevan karena menggunakan media yang serupa dengan penelitian penulis, yaitu permainan Monopoly.

3. Penelitian oleh Rahmawati & Lestari (2022)

Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Berbasis Game Edukatif terhadap Kepercayaan Diri siswa SMP.” Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment non-equivalent control group design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP, dengan sampel sebanyak 30 siswa yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan layanan bimbingan klasikal dengan media permainan edukatif, sedangkan kelompok kontrol diberikan layanan bimbingan klasikal tanpa media permainan. Hasil analisis data menggunakan **uji t** menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai signifikansi $p < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan klasikal efektif meningkatkan kepercayaan diri siswa. Penelitian ini relevan karena sama-sama meneliti layanan bimbingan klasikal dan variabel kepercayaan diri

siswa.

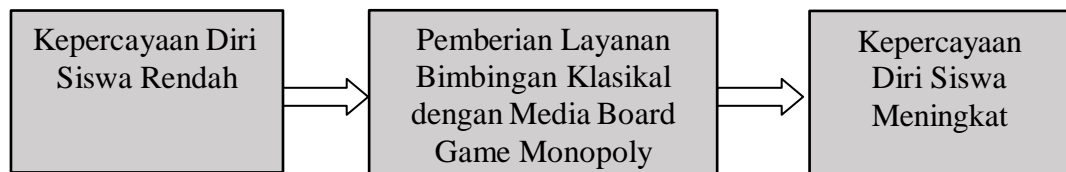
4. Penelitian oleh Hidayat & Prakoso (2024)

Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Berbasis Permainan terhadap Kepercayaan Diri Siswa MTs.” Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pre-test–post-test. Sampel penelitian berjumlah 28 siswa MTs kelas VII yang memiliki kepercayaan diri rendah. Perlakuan yang diberikan berupa layanan bimbingan klasikal dengan media permainan yang dirancang untuk meningkatkan keberanian siswa dalam berpendapat dan berinteraksi sosial. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor kepercayaan diri siswa setelah mengikuti layanan bimbingan. Uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,05$, yang berarti layanan bimbingan klasikal berbasis permainan efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Penelitian ini relevan karena memiliki kesamaan pada layanan bimbingan klasikal, subjek penelitian, dan variabel kepercayaan diri.

2.3 Kerangka Konseptual

Penelitian ini didasarkan pada anggapan bahwa kepercayaan diri siswa MTS dapat ditingkatkan melalui teknik *Board Game Monopoly* dalam layanan bimbingan klasikal yang diberikan secara sistematis, terencana, dan berkelanjutan oleh guru bimbingan dan konseling sekolah. Teknik *Board Game Monopoly* membantu siswa dalam memahami akar masalah kepercayaan diri rendah, mengembangkan empati, mengubah sikap negatif, serta meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif.

Dengan demikian, konsep utama dalam penelitian ini adalah bahwa semakin baik pelaksanaan teknik Board Game Monopoly dalam bimbingan klasikal, maka tingkat semakin tinggi, kepercayaan diri yang dimiliki siswa di lingkungan sekolah.



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif (H_a):

Terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat kepercayaan diri siswa kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul Wasliyah sebelum dan sesudah penerapan layanan bimbingan konseling klasikal dengan media board game Monopoly.

Hipotesis Nol (H₀):

Tidak Terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat kepercayaan diri siswa kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul Wasliyah sebelum dan sesudah penerapan layanan bimbingan konseling klasikal dengan media board game Monopoly.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sundari Yolla Utari (2024), penelitian kuantitatif merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk mengkaji fenomena dengan cara mengumpulkan data yang bersifat terukur, kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik, matematis, atau komputasi. Pendekatan ini sering disebut sebagai penelitian ilmiah karena berfokus pada pengujian teori secara objektif. Melalui penelitian kuantitatif, peneliti dapat mengembangkan serta menguji teori maupun model matematis guna memahami suatu fenomena. Selain itu, pendekatan ini juga memungkinkan peneliti untuk mengukur dan menganalisis hubungan antar variabel yang memengaruhi fenomena yang diteliti. Menurut Lesmana (2022), penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan data berupa angka dan dianalisis dengan teknik statistik untuk menguji hipotesis.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan *pre-Experimental design : one group pretest posttest design* merupakan desain penelitian yang menggunakan satu kelompok subjek yang diberi pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan, untuk mengetahui perubahan tersebut (Sugiyono,2019). Desain penelitian ini dapat di ilustrasikan sebagai berikut:

O1 X O2

Penjelasan

O1 = Pretest

X = Perlakuan (treatment)

O2 = Posttest

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al-Jam'iyatul Washliyah Medan, yang beralamat JL. K.L Yos sudarso KM.6 TG.Mulia Kec.Medan Deli,Kota Medan Sumatera Utara.

3.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026 yang dimulai pada bulan Desember - januari. Dimulai dari tahap perizinan observasi awal, hingga pelaksanaan penelitian, untuk lebih jelas waktu penelitian dapat dilihat pada table berikut ini :

Tabel 3.1 Rencana Jadwal Penelitian

Kegiatan	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
Observasi awal disekolah								
Pengajuan judul								
Persetujuan judul								
Penulisan judul								
Bimbingan proposal								
Seminar proposal								
Perbaikan proposal								
Pelaksanaan riset								
Bimbingan skripsi								
Sidang meja hijau								

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek yang menjadi sasaran dalam suatu penelitian. Populasi juga dapat diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul Washliyah yang berjumlah 30 orang.

Tabel 3.2 Jumlah Siswa

No	Kelas	Jumlah siswa
1	VIII	30

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi yang digunakan sebagai perwakilan dalam penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Penggunaan teknik ini didasarkan pada jumlah subjek penelitian yang relatif terbatas, sehingga memungkinkan peneliti untuk melibatkan seluruh populasi dalam penelitian (Sugiyono, 2020).

Tabel 3.3 Jumlah Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah siswa
1	VIII	30

3.5 Variabel dan Definisi Operasional

3.5.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti sebagai fokus untuk dikaji sehingga diperoleh informasi yang kemudian dapat ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2020). Adapun variabel dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel bebas (X), yaitu layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media *board game monopoly*.
2. Variabel terikat (Y), yaitu kepercayaan diri siswa.

3.5.2 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan secara spesifik mengenai variabel penelitian yang digunakan sebagai acuan dalam proses pengukuran. Definisi ini bertujuan untuk mempermudah pengumpulan data, menjaga konsistensi, menghindari perbedaan penafsiran, serta membatasi ruang lingkup variabel yang diteliti. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, setiap variabel dirumuskan dalam bentuk definisi operasional sebagai berikut :

1. Layanan bimbingan klasikal merupakan salah satu bentuk layanan dalam bimbingan dan konseling yang diberikan kepada seluruh siswa dalam satu kelas melalui penyampaian materi secara sistematis dan terstruktur. Layanan ini dirancang untuk mengembangkan pemahaman, sikap, serta keterampilan siswa dalam aspek akademik, pribadi, sosial, maupun karier. Menurut Prayitno (2021), layanan bimbingan klasikal dilaksanakan dalam setting kelas dengan tujuan memberikan informasi, pemahaman, serta pengalaman belajar yang membantu siswa dalam mengenali diri,

mengatasi permasalahan, serta mengembangkan potensi secara optimal. Dengan demikian, layanan ini menjadi dasar dalam membantu siswa menghadapi tugas- tugas perkembangan secara efektif dan mandiri.

2. Kepercayaan diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Sikap percaya diri muncul dari kesadaran diri bahwa setiap keputusan yang diambil perlu diwujudkan melalui tindakan nyata. Selain itu, kepercayaan diri berkembang dari adanya tekad dalam diri individu untuk mencapai tujuan yang diinginkan secara optimal.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan, mengkaji, serta menganalisis data terkait permasalahan yang diteliti. Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian berfungsi untuk menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis penelitian (Sugiyono, 2020).

3.6.1 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Agar proses penelitian berjalan secara sistematis dan data yang diperoleh tidak bias, diperlukan pedoman observasi yang jelas berdasarkan indikator-indikator tertentu (Fadilla, 2022).

3.6.2 Wawancara

Selain observasi, penelitian ini juga menggunakan teknik wawancara sebagai metode pengumpulan data. Wawancara merupakan proses interaksi antara dua pihak atau lebih, biasanya antara peneliti sebagai pewawancara dan responden sebagai narasumber, yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang relevan. Oleh karena itu, wawancara dapat menjadi metode yang efektif dalam

mengumpulkan data sesuai dengan kebutuhan penelitian (Ritonga, 2023).

3.6.3 Angket

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dengan model skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur data yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif melalui lima alternatif jawaban, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS), yang terdiri atas pernyataan favorable dan unfavorable. Responden diminta untuk memilih jawaban yang paling sesuai dengan kondisi yang dialaminya. Adapun skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kepercayaan diri (Simamora, 2022).

Tabel 3.4 Skala Likert

Pilihan jawaban	Skor pernyataan positif	Skor pernyataan negative
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kepercayaan Diri

Variabel	Indikator	Positif	Negatif
Keyakinan diri	kemampuan diri terhadap kemampuan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.	1,2	3,4

	Keyakinan diri terhadap kemampuan yang dimiliki untuk mengatasi hambatan dalam tingkat kesulitan tugas yang dihadapi	5,6	7,8
	Keyakinan diri terhadap kemampuan dirinya untuk memilih cara yang tepat dalam menyelesaikan tugas.	9,10	11,12
Pantang menyerah	Berani mengerjakan tugas hingga tercapainya tujuan belajar.	13,14	15,16
	Memiliki keyakinan yang kuat terhadap potensi diri yang dimiliki dalam menyelesaikan tugas.	17,18	19,20
Harapan	Memandang tugas dalam sebagai sasaran untuk mencapai tujuan	21,22	24,25
	Memiliki komitmen untuk menyelesaikan tugas akademik dengan baik.	23,26	27,28
Hubungan	Memandang keberhasilan diri lingkungan sekitar sebagai	29,30	31,32
social	pedoman dalam mencapai tujuan		
	Pengalaman hidup sebagai Langkah untuk mencapai keberhasilan	33	34,,35

3.6.4 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menilai kelayakan setiap butir pernyataan yang terdapat dalam instrumen penelitian pada suatu variabel. Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik Product Moment. Proses pengujian tersebut dibantu dengan menggunakan aplikasi SPSS.

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat ketepatan dan kesahihan suatu instrumen penelitian. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur (Prasetya Indra, 2022). Dengan demikian, suatu instrumen dinyatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara akurat.

Adapun rumus yang digunakan dalam uji validitas adalah rumus Product Moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy}	: koefisien korelasi antara X dan Y	N	: banyaknya subjek
$\sum X$: jumlah skor tiap butir		
$\sum Y$: jumlah skor total		
$\sum XY$: jumlah perkalian X dan Y		
$\sum X^2$: jumlah kuadrat nilai X		
$\sum Y^2$: jumlah kuadrat nilai Y		

Berdasarkan kriteria pengujian, suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai R_{tabel} lebih besar dari R_{hitung} pada taraf signifikansi 5%. Sebaliknya, apabila nilai R_{hitung} lebih kecil atau sama dengan R_{tabel} , maka item pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid atau gugur.

Uji instrumen dalam penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII dengan tujuan untuk mengetahui tingkat validitas skala kepercayaan diri yang digunakan. Berdasarkan hasil analisis terhadap kuesioner yang terdiri dari 35 butir pernyataan, diperoleh bahwa sebanyak 27 butir dinyatakan valid, sedangkan 8 butir lainnya tidak memenuhi kriteria validitas. Pengujian validitas dilakukan dengan membandingkan nilai R_{tabel} dengan R_{hitung} , sehingga butir pernyataan yang memenuhi kriteria validitas selanjutnya digunakan dan dilampirkan sebagai berikut:

Tabel 3.6 uji validitas product moment

NO	Rhitung	Rtabel 5% (N-2)	Keterangan
1	0.376	0.3061	Valid
2	0,365	0.3061	Valid
3	0,830	0.3061	Valid
4	0,320	0.3061	Valid
5	0,388	0.3061	Valid
6	0,830	0.3061	Valid
7	0,294	0.3061	Tidak valid
8	0,341	0.3061	Valid
9	0,361	0.3061	Valid
10	0,830	0.3061	Valid
11	0,316	0.3061	Valid
12	0,317	0.3061	Valid
13	0,830	0.3061	Valid
14	0,332	0.3061	Valid
15	0,794	0.3061	Valid
16	0,418	0.3061	Valid

17	0,381	0.3061	Valid
18	0,347	0.3061	Valid
19	0,830	0.3061	Valid
20	0,319	0.3061	Valid
21	0,830	0.3061	Valid
22	0,062	0.3061	Tidak valid
23	0,830	0.3061	Valid
24	0,104	0.3061	Tidak valid
25	0,732	0.3061	Valid
26	0,362	0.3061	Valid
27	0,045	0.3061	Tidak valid
28	0,830	0.3061	Valid
29	0,998	0.3061	Valid
30	0,680	0.3061	Valid
31	0,830	0.3061	Valid
32	0,070	0.3061	Tidak valid
33	0,169	0.3061	Tidak valid
34	0,264	0.3061	Tidak valid
35	0,214	0.3061	Tidak valid

Sumber data SPSS 27

3.6.5 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu instrumen penelitian apabila digunakan secara berulang dalam mengukur gejala yang sama. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang konsisten, sehingga dapat dipercaya sebagai alat ukur (Prasetya Indra, 2022).

Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan

menggunakan teknik Alpha Cronbach yang dibantu dengan aplikasi SPSS versi 27. Hasil pengujian akan menunjukkan nilai koefisien Alpha Cronbach yang digunakan sebagai dasar dalam menentukan tingkat reliabilitas instrumen.

Adapun rumus Alpha Cronbach adalah sebagai berikut:

$$(CA) = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \delta b^2}{\sum \delta t^2} \right]$$

Gambar 3. 1 Rumus Alpha Cronbach

Keterangan :

CA : koefisien alpha Cronbach

K : banyaknya pertanyaan dalam butir δb^2 : varian butir

δt^2 : varian total

Berdasarkan prosedur pengujian, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan instrumen yang telah dinyatakan valid. Oleh karena itu, sebelum dilakukan uji reliabilitas, terlebih dahulu dilakukan uji validitas terhadap data. Dalam penelitian ini, pengujian validitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS Statistics versi 27.

Tabel 3.7 Uji Realibitas Instrumen

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0,809	0,089	35

Sumber Data SPSS 27

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses pengolahan dan penelaahan data yang diperoleh melalui instrumen penelitian untuk menghasilkan informasi yang dapat menjawab tujuan penelitian. Dalam penelitian eksperimen ini, analisis data bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media board game Monopoly dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa..

3.7.1 Deskripsi Data

Untuk menentukan rentang data atau interval kelas, dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Interval kategori (k)} = \frac{\text{Skor maksimum} - \text{skor minimum}}{\text{Jumlah Kategori}}$$

Jumlah Kategori

Perhitungan untuk menentukan skor maupun interval skor dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

$$\text{Interval K} = \frac{135 - 27}{5} = \frac{108}{5}$$

$$\text{Interval k} = 22$$

Selanjutnya, peneliti menetapkan kategorisasi tingkat kepercayaan diri siswa sebagai berikut.

Tabel 3.8 Kategori Kepercayaan diri

Interval	Persentase	Kategori
> 113	84%	Sangat Tinggi
90 – 112	67% – 83%	Tinggi
67 - 89	50% –66%	Sedang
44 - 66	33% – 49%	Rendah
< 43	32% ke bawah	Sangat Rendah

3.7.2 Uji Hipotesis

Untuk mengetahui perbedaan skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (treatment), penelitian ini menggunakan uji statistik Wilcoxon Signed Ranks Test. Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 30.00, dengan terlebih dahulu merumuskan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah sebagai berikut:

H_0 diterima dan H_a ditolak apabila nilai probabilitas (Sig. 2-tailed) $> \alpha$ (0,05).

H_0 ditolak dan H_a diterima apabila nilai probabilitas (Sig. 2-tailed) $< \alpha$ (0,05).

Pemilihan penggunaan uji statistik, baik uji Wilcoxon maupun uji t berpasangan, didasarkan pada hasil uji normalitas data. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, sehingga dapat menentukan jenis uji statistik yang tepat digunakan dalam penelitian. Data berdistribusi normal apabila memenuhi ketentuan yaitu ketika nilai sig. $> 0,05$ (sig. $> 0,05$), maka data berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan alat SPSS versi 27, dengan uji shapiro-wilk. Pengambilan keputusan untuk uji normalitas menggunakan *shapiro-wilk* yaitu:

1. Apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal.
2. Apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

4.1.1 Kecenderungan Variabel Penelitian

4.1.1.1 Variabel (X) Layanan Bimbingan Klasikal dengan Media *Board*

Game Monopoly

Layanan bimbingan klasikal merupakan salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang diberikan kepada seluruh siswa dalam satu kelas secara bersama-sama. Layanan ini bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan potensi diri, meningkatkan kemampuan sosial, serta mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Melalui layanan bimbingan klasikal, guru bimbingan dan konseling dapat memberikan berbagai materi yang berkaitan dengan perkembangan pribadi, sosial, belajar, maupun karier kepada siswa secara sistematis dan terencana.

Dalam pelaksanaan layanan bimbingan klasikal diperlukan penggunaan media yang menarik agar siswa dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan layanan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media board game monopoly yang dimodifikasi sesuai dengan tujuan layanan bimbingan dan konseling. Media board game monopoly merupakan permainan edukatif yang dirancang untuk membantu siswa belajar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan selama mengikuti kegiatan layanan.

Penggunaan media board game monopoly dalam layanan bimbingan

klasikal memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan permainan yang berisi berbagai kartu pertanyaan, kartu tantangan, kartu motivasi, maupun situasi yang berkaitan dengan pengembangan kepercayaan diri. Melalui permainan tersebut siswa didorong untuk berani mengemukakan pendapat, berbicara di depan teman-temannya, serta mengungkapkan pengalaman yang mereka miliki.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media board game monopoly menunjukkan respon yang positif dari siswa. Selama kegiatan layanan berlangsung, siswa terlihat lebih aktif, antusias, serta terlibat dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Hal ini terlihat dari partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, mengikuti permainan, serta keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat di depan kelas.

Selain itu, penggunaan media board game monopoly juga mampu menciptakan suasana layanan yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan layanan karena proses pembelajaran dilakukan melalui permainan yang melibatkan interaksi antar siswa. Dengan demikian, layanan bimbingan klasikal dengan media board game monopoly dapat menjadi salah satu alternatif metode yang efektif dalam membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa.

4.1.1.2 Variabel (Y) Kepercayaan Diri Siswa

Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan pribadi siswa. Kepercayaan diri berkaitan dengan keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menghadapi berbagai

situasi serta menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi biasanya lebih berani dalam mengemukakan pendapat, aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta mampu berinteraksi dengan baik dengan teman sebaya.

Sebaliknya, siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah cenderung merasa ragu terhadap kemampuan dirinya sendiri. Hal ini dapat terlihat dari sikap siswa yang kurang berani berbicara di depan kelas, takut menyampaikan pendapat, serta merasa cemas ketika harus tampil di hadapan orang lain. Kondisi tersebut dapat mempengaruhi proses belajar siswa serta perkembangan sosial mereka di lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui pelaksanaan pretest dan posttest, diketahui bahwa terdapat peningkatan tingkat kepercayaan diri siswa setelah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media board game monopoly. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa layanan yang diberikan mampu memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kepercayaan diri siswa.

Peningkatan kepercayaan diri siswa dapat dilihat dari beberapa indikator yang diteliti dalam penelitian ini, seperti keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan teman sebaya, serta keyakinan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan media board game monopoly, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan pada indikator-indikator tersebut.

Hasil tersebut juga diperkuat oleh analisis statistik inferensial yang

dilakukan melalui uji paired sample t-test yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan media board game monopoly efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII di MTs Al Jam'iyatul Washliyah Medan.

4.1.2 Pengujian Persyaratan data

Uji prasyarat merupakan tahapan yang harus dilakukan sebelum memasuki tahap pengujian hipotesis dalam penelitian eksperimen. Salah satu uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas data. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian memiliki distribusi normal atau tidak.

Distribusi data yang normal menjadi salah satu dasar dalam menentukan jenis uji statistik yang akan digunakan pada tahap selanjutnya.

Dalam pengujian normalitas terdapat beberapa metode, di antaranya *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Menurut Ramadhani (2021), metode Shapiro-Wilk umumnya digunakan untuk sampel berjumlah kurang dari 50 karena memiliki tingkat keakuratan yang lebih baik dalam mendeteksi normalitas data pada sampel kecil. Oleh karena itu, pada penelitian ini uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan program SPSS versi 27. Adapun hasil uji normalitas data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 uji normalitas Shapiro-wilk

Variabel	Statistc	Df	Sig	Keterangan
Pretest	962	30	0,346	Normal
Posttest	962	30	0,346	Normal

Sumber Data SPSS Versi 27

Berdasarkan hasil tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada variabel pretest sebesar 0,346 dan pada variabel posttest sebesar 0,346. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (Sig. > 0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Karena seluruh data penelitian berdistribusi normal, maka analisis data dapat dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis menggunakan uji statistik yang sesuai dengan desain penelitian.

4.1.3 Uji Hipotesis

4.1.3.1 Hasil data pretest

Tujuan diberikannya pengukuran data pretest dan posttest yaitu untuk mengetahui efektif atau tidak efektifnya layanan bimbingan klasikal dengan media *board game monopoly* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Adapun data pretest yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 skor pretest kepercayaan diri siswa

No	Inisial respondeen	Nilai pretest	Kategori
1	AZ	70	Rendah
2	AT	72	Sedang
3	AA	73	Sedang
4	AP	74	Sedang
5	AR	75	Sedang
6	AP	76	Sedang

7	AM	77	Sedang
8	B	78	Sedang
9	KP	79	Sedang
10	MU	80	Sedang
11	NS	81	Sedang
12	MF	82	Sedannng
13	MR	83	Sedang
14	R	84	Sedang
15	MH	85	Sedang
16	T	86	Sedang
17	PA	87	Sedang
18	RT	88	Sedang
19	RA	89	Sedang
20	RS	90	Sedang
21	RB	91	Sedang
22	RS	92	Sedang
23	RU	93	Tinggi
24	S	94	Tinggi
25	U	95	Tinggi
26	V	96	Tinggi
27	MZ	97	Tinggi
28	AZ	98	Tinngi
29	Z	99	Tinggi
30	ZR	100	Tinggi
	Rata – rata	85,46	Sedang

Berdasarkan hasil tabel di atas dari 30 responden, dapat dipahami bahwa hasil pretest menunjukkan 1 orang siswa berada pada kategori rendah, 21 orang siswa berada pada kategori sedang, dan 8 orang siswa berada pada kategori tinggi. Nilai rata-rata pretest adalah 85,46 yang berada pada kategori

sedang.

Hasil ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal dengan media board game monopoly, sebagian besar siswa masih mengalami kepercayaan diri pada kategori sedang hingga tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih merasakan kepercayaan diri yang cukup signifikan, sehingga diperlukan intervensi melalui layanan bimbingan klasikal dengan media board game monopoly untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

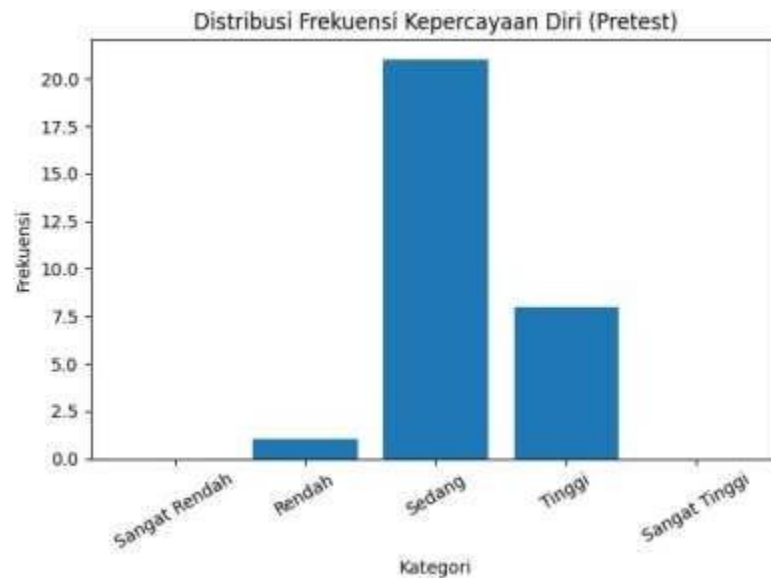
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Variabel Kepercayaan diri (Pretest)

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	0	0%
Tinggi	8	26,6%
Sedang	21	70%
Rendah	1	3,33%
Sangat Rendah	0	0%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan hasil tabel di atas dapat dipahami bahwa hasil pretest pada kelompok eksperimen menunjukkan tingkat stres akademik siswa berada pada kategori tinggi berjumlah 8 orang dengan persentase 26,6%, kategori sedang berjumlah 21 orang dengan persentase 70%, dan kategori rendah berjumlah 1 orang dengan persentase 3,33%. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat tinggi maupun sangat rendah.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal dengan media *board game monopoly*, sebagian besar siswa masih berada pada kategori sedang dan tinggi, sehingga diperlukan intervensi

untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa.



Gambar 4.1 Histogram Hasil Pre Test

Hasil analisis data frekuensi dan presentasi dapat disimpulkan bahwa 8 orang siswa dengan presentasi 26,6% berada pada kategori tinggi dan 21 orang siswa dengan presentasi 70% berada dalam kategori sedang dan kategori rendah berjumlah 1 orang dengan persentase 3,33%. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat tinggi maupun sangat rendah.

4.1.3.2 Hasil data Post test

Setelah pemberian perlakuan atau treatment berupa Layanan Bimbingan Klasikal dengan media board game monopoly, kemudian peneliti mengukur kembali tingkat kepercayaan diri siswa melalui post – test. Post-test dilakukan untuk mengetahui perubahan tingkat kepercayaan diri setelah diberikan layanan. Berikut hasil post-test yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Skor Post test Kepercayaan diri siswa

No	Inisial respondeen	Nilai pretest	Kategori
1	AZ	90	Sedang
2	AT	92	Sedang

3	AA	93	Sedang
4	AP	94	Sedang
5	AR	95	Sedang
6	AP	96	Sedang
7	AM	97	Sedang
8	B	98	Sedang
9	KP	99	Tinggi
10	MU	100	Tinggi
11	NS	101	Tinggi
12	MF	102	Tinggi
13	MR	103	Tinggi
14	R	104	Tinggi
15	MH	105	Tinggi
16	T	106	Tinggi
17	PA	107	Tinggi
18	RT	108	Tinggi
19	RA	109	Tinggi
20	RS	110	Tinggi
21	RB	111	Tinggi
22	RS	112	Tinggi
23	RU	113	Tinggi
24	S	114	Tinggi
25	U	115	Tinggi
26	V	116	Tinggi
27	MZ	117	Tinggi
28	AZ	118	Tinggi
29	Z	119	Tinggi

30	ZR	120	Tinggi
	Rata – rata	105,4	Tinggi

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat dipahami bahwasannya dari 30 orang responden yang telah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan media board game monopoly menunjukkan 8 orang siswa berada pada kategori sedang, 22 siswa berada pada kategori tinggi.

Dari hasil pengukuran tersebut, maka hasil rata-rata post-test yang diperoleh dikategorikan tinggi dengan skor perolehan 105,4. Hal ini menunjukkan adanya perubahan skor setelah diberikan perlakuan dibandingkan dengan hasil pretest sebelumnya.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Variabel Kepercayaan diri (Pretest)

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	0	0%
Tinggi	22	73,3%
Sedang	8	26,66%
Rendah	0	0%
Sangat Rendah	0	0%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan hasil tabel di atas, perolehan hasil post-test pada kelompok eksperimen menunjukkan perubahan kategori meningkatkan kepercayaan diri siswa. Terdapat 1 kategori dominan dalam hasil post-test yaitu kategori tinggi. Berdasarkan tabel 4.5 dapat dinyatakan bahwa kategori tinggi berjumlah 22 orang responden dengan perolehan persentase sebesar 100%.

Berdasarkan hasil analisis data frekuensi dan persentase, diperoleh bahwa sebanyak 22 siswa (72,3%) berada pada kategori tinggi, sedangkan 8 siswa (26,6%) berada pada kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan tingkat yang diukur dalam penelitian ini berada pada kategori yang baik.



Gambar 4.1 Histogram Hasil Post-test

4.1.4 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji t berpasangan (paired sample t-test) yang dibantu dengan aplikasi SPSS Statistics versi 27. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (pretest dan posttest). Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh

antara variabel X dan variabel Y.

3. Dengan demikian, apabila nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berikut ini disajikan hasil uji hipotesis sebagai berikut:

Tabel 4.6 Paired Differences

Paired Differences					T	Df	Sig. (2- taile d)	
	Mean	Std. Devi	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1	pretas	4.18	.76404			-32.808	29	<.001
	kepercayaan diri - postes	25.066	.481	26.6293	23.5040			.1
	kepercayaan diri	67		0	3			

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, itu artinya adanya perbedaan yang signifikan maka terdapat pengaruh layanan bimbingan klasikal dengan media *board game monopoly* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII Mts al jam'iyatul washliyah medan.

Dengan kata lain, layanan bimbingan klasikal dengan media board game monopoly terbukti efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII Mts Al – Jam'iyatul Washliyah Medan T.A 2025/2026.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan diperoleh rata-rata kepercayaan diri siswa sebelum penerapan layanan bimbingan klasikal dengan media board game monopoly adalah sebesar 85,46. Setelah menerapkan layanan bimbingan klasikal dengan media board game monopoly diperoleh nilai rata-rata sebesar 105,4. Perbedaan nilai rata-rata yang terjadi berarti bahwa penerapan layanan bimbingan klasikal dengan media *board game monopoly* memberikan pengaruh terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa kelas VIII Mts Al – Jam’iyatul washliyah Medan T.A 2025/2026.

Adapun untuk melihat efektivitas penerapan layanan bimbingan klasikal yaitu menggunakan uji t-test dengan bantuan program SPSS versi 27 for windows untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan klasikal dengan *media board game monopoly* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII Mts Al – Jam’iyatul washliyah Medan T.A 2025/2026.

Hasil pengaruh menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan media *board game monopoly* memperoleh nilai signifikan sebesar 0,001. Maka dapat disimpulkan bahwa jika nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima atau terdapat pengaruh yang signifikan layanan bimbingan klasikal dengan media board game monopoly terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa, atau layanan bimbingan klasikal menggunakan media *board game monopoly* terbukti efektif untuk meningkatkan meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII Mts Al – Jam’iyatul washliyah Medan T.A 2025/2026.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitria Rahmawati (2022) yang berjudul “*Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal terhadap*

Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa SMA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil uji **paired sample t- test** yang memperoleh nilai **Sig. (2-tailed) sebesar 0,003 < 0,05**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan klasikal memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah, dkk. (2021) dengan judul penelitian *“Layanan Bimbingan Klasikal Menggunakan Teknik Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa”*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik diskusi kelompok efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji statistik yang menunjukkan bahwa nilai Zhitung lebih kecil dari tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik diskusi kelompok memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one group pretest-posttest. Instrumen yang digunakan berupa angket kepercayaan diri yang telah melalui uji validitas, dan diberikan kepada 30 siswa sebagai sampel penelitian.

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa tingkat kepercayaan diri siswa sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori rendah, yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata sebesar 60%. Setelah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan media *board game monopoly*, terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kepercayaan diri siswa, dimana seluruh responden mengalami peningkatan.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,01 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan media board game Monopoly efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul Washliyah Tahun Ajaran 2025-2026.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis, pembahasan, dan kesimpulan penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa mampu secara bertahap meningkatkan

kepercayaan diri dalam menghadapi kesulitan belajar, menyelesaikan tugas, serta menghadapi berbagai tantangan. Kepercayaan diri juga berperan penting dalam membentuk cara individu dalam berpikir, merasakan, memotivasi diri, dan bertindak.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan pihak sekolah dapat memberikan dukungan dengan menyediakan fasilitas, waktu, serta ruang bagi pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, khususnya layanan bimbingan klasikal. Hal ini bertujuan untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui berbagai media dan pendekatan yang digunakan oleh guru BK.

3. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Diharapkan guru BK dapat lebih aktif dalam melaksanakan layanan bimbingan, baik secara klasikal maupun individu, dengan memanfaatkan berbagai media dan metode yang menarik. Khususnya dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa agar mereka mampu memahami potensi dan kemampuan yang dimilikinya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan dengan waktu yang lebih panjang serta melibatkan lebih dari satu kelompok, seperti kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber tambahan bagi pengembangan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. New York: W.H. Freeman.
- Chrisnaji, B. Y., & Suwarjo. (2014). *Peningkatan kepercayaan diri dan proses belajar menggunakan pendekatan realistik pada siswa SD*. Jurnal Prima Edukasia.
- Doniarta, R. (2022). *Pelaksanaan Bimbingan Klasikal dalam Pengembangan Potensi Peserta Didik di Sekolah Menengah*. Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia, 10(2), 55–65.
- Doniarta, R. (2022). Pelaksanaan Bimbingan Klasikal dalam Pengembangan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 10(2), 55–65.
- Elfrianto, & Lesmana, G. (2022). Metodologi penelitian pendidikan. UMSU Press.
- Feldman, R. S. (2020). *Essentials of Understanding Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Feldman, R. S. (2020). *Essentials of Understanding Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Fitriansyah, R., Usra, M., & Ramadhan, A. (2023). *Survei tingkat percaya diri peserta didik SMA 'Aisyiyah 01 Palembang*. J-KIP: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Ghufron, M. N., & Risnawati, R. (2021). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Hasibuan, M. F. (2023). Efektivitas layanan konseling individu dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Hartanti, S., & Riandika, N. (2022). Implementasi Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1), 112–120.
<https://ejournal.bbg.ac.id/bernas/article/view/2083>.
<https://jurnal.karyabk.com/index.php/dgcj/article/view/44>.
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/09/V6.-Panduan-BK.pdf>
- Kamelia, F., & Wulandari, D. (2024). Development of educational monopoly learning media in science subjects to improve students' learning outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(9). DOI: <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i9.7351>.
- Kamelia, F., & Wulandari, D. (2024). Development of educational monopoly

learning media in science subjects to improve students' learning outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(9)..
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i9.7351>

Kemendikbud. (2020). *Panduan Kelas Orang Tua*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

<https://repositori.kemendikdasmen.go.id/18604/1/Panduan%20Kelas%20ortu.pdf>

Kemendikbud. (2022). *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Membantu Anak Percaya Diri (Seri Pendidikan Orang Tua)*.
<https://repositori.kemendikdasmen.go.id/4956/1/MEMBANTU%20ANAK%20PERCAYA%20DIRI.pdf>

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Layanan Bimbingan dan Konseling*.

Lailah, N. (2024). Efektivitas Layanan Klasikal Berbasis Media Interaktif dalam Meningkatkan Kompetensi Sosial Peserta Didik. *Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, 6(1), 1–10.

Lauster, P. (2008). *Tes kepribadian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Lauster, P. (2012). *Personality Test: Self-Confidence and Human Behavior*. Random House.

Luthfi, M. N. (2023). *Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Remaja*. Diversity Guidance and Counseling Journal.
<https://jurnal.karyabk.com/index.php/dgcj/article/view/44>

Meiyusi, A. K., Ismanto, H. S., & Kusumawati, M. I. (2024). *Tingkat kepercayaan diri siswa kelas IX di SMP Negeri 6 Semarang*. Innovative: Journal of Social Science Research.

Meiyusi, A. K., Ismanto, H. S., & Kusumawati, M. I. (2024). *Tingkat kepercayaan diri siswa kelas IX di SMP Negeri 6 Semarang*. Innovative: Journal of Social Science Research.

Novitasari, D. (2023). Efektivitas Media Interaktif dalam Layanan Klasikal untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Psikoedukasi*, 5(2), 89–97.

Nugraha, A., & Sari, D.P.(2021). Pendidikan karakter dalam konteks pembelajaran abad 21. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 5 (2), 88-95

Nurdin, S., & Hakim, L. (2022). Penggunaan media permainan edukatif dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 7(2), 45–55.

- Prayitno. (2021). *Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. RajaGrafindo Persada.
- Putra, A. A. A. W. (2023). Developing a Monopoly-based speaking board game (REV-OPOLY) to stimulate oral communication. *Journal of Innovation in Teaching Practice*. PDF: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/download/83475/23974/250522>
- Radzi, S. H. B. M., et al. (2020). *The Effectiveness of Board Game Towards Soft Skills Development for Higher Education*. *Elementary Education Online*, 19(2), 94–106.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2020). *Organizational Behavior* (18th ed.). Pearson.
- Saidah, S. (2024). *The Impact of Students' Academic Self-Confidence on English Learning Process*. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*. <https://ojspanel.undikma.ac.id/index.php/jollt/article/download/8979/5369>
- Santrock, J. W. (2021). *Adolescence* (17th ed.). McGraw-Hill.
- Santrock, J. W. (2021). *Educational Psychology* (7th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Santrock, J. W. (2021). *Educational Psychology* (7th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Santrock, J. W. (2021). *Life-Span Development* (17th ed.). McGraw-Hill.
- Setiawan, D., & Nurhayati, S. (2023). The role of self-confidence in students' learning participation. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 45–53. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.7426>
- Simanjorang, S. B., Wastuti, S. N. Y., & Hasibuan, U. S. (2025). Meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui bimbingan klasikal dengan media gamifikasi ular tangga. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(4), 1091–1096.
- Sousa, C., Neves, A., & Pereira, A. (2023). *Playing at the school table: Systematic literature review of board games in learning processes*. *Frontiers in Psychology*, 14, 116059. URL: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2023.116059/full>
- Sundari Yolla Utari, dkk. (2024). *Metode Penelitian* (Suhardi, Ed.; 1 ed.). CV. Gita Lentera. <https://www.researchgate.net/publication/377847335>
- Tohirin. (2020). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Rajawali Pers.
- Vita-Barrull, N., et al. (2023). *Board game-based intervention to improve executive functions and academic skills*. *Trends in Neuroscience and Education*.

URL:<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2211949323000194>

- Wahid, R. (2021). *Implementasi Bimbingan Klasikal dalam Meningkatkan Kompetensi Sosial Peserta Didik*. Semantic Scholar. <https://pdfs.semanticscholar.org/37ab/ff1e7e90a3c0fb6f31d5c36669e7593bae23.pdf>
- Zhang, F. (2024). *Effects of Game-Based Learning on Academic Outcomes and Self-Regulation*. Heliyon, 10, e36249. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405844024122803>

LAMPIRAN

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) BIMBINGAN DAN KONSELING

SPESIFIKASI		Komponen	Layanan dasar (Bimbingan Klasikal)
Topik Layanan	Meningkatkan rasa kepercayaan Diri siswa	Bidang	Pibadi dan Sosial
Sasaran	Siswa kelas VIII	Sem/TP	2 / 2025-2026
Metode/teknik	Tanya jawab, Curah pendapat, Penugasan	Media / Alat	PPT, Infocus, Laptop

Tujuan Layanan	Capaian Layanan : Meningkatkan Rasa kepercayaan Diri siswa Tahap Akomodasi Peserta didik mampu memahami Meningkatkan Rasa kepercayaan Diri dan peyesuaian diri agar dapat menjalani hubungan social yang sehat, saling menghargai terutama di lingkungan sekolah atau social. Dan mampu mengajak teman dan memberikan edukasi bagi teman-teman di sekitarnya.		
	Tahap Pengenalan	Tahap Akomodasi	Tahap Tindakan
	1. Peserta didik bisa menjelaskan Meningkatkan Rasa percaya Diri 2. Peserta didik bisa mengidentifikasi mengapa penting pemahaman tentang rasa percaya diri	3. Peserta didik bisa memberikan edukasi mengenai kepercayaan diri / rasa percaya diri	4. Peserta didik dapat menjalani hubungan social yang sehat
LANGKAH KEGIATAN			
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> Mengucapkan salam dan mengajak berdoa Menanyakan kegiatan sebelumnya dan kesehatan atau kondisi peserta didik Mengabsen dan Mengapresiasikan kehadiran Guru menyampaikan tujuan layanan Guru menyampaikan langkah-langkah kegiatan dan cakupan materi layanan Memotivasi peserta didik dengan ice breking/ permainan 		
Kegiatan Inti	<p>Apersepsi : Curah pendapat tentang apa yang siswa ketahui tentang kepercayaan diri yang terjadi di sekitar sekolah, lingkungan atau rumah. Dan tanya jawab tentang keinginan anak tentang topik yang akan dibahas mau seperti apa? a.</p> <p>Pengalaman Konkrit (Concrete Experience)</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru mengajak peserta didik untuk berbicara tentang pengalaman mereka mengenai kepercayaan diri yang pernah mereka lihat atau yang pernah mereka rasakan disekitar lingkungan sekolah, maupun rumah Observasi (Reflective Observation) <ul style="list-style-type: none"> Guru memberi contoh rasa percaya diri Konseptualisasi (Abstract Conceptualization) <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memilih kegiatan yang positif dan yang negative dalam meningkatkan rasa percaya diri 		

	<p>a. Rencana tindakan (Active Experimentation Guru menyuruh peserta didik untuk membuat catatan dengan pengalaman pribadi mereka yang pernah mereka alami tentang diri sendiri di sekolah maupun social</p>
Kegiatan Penutup	<p>1. Peserta didik menyimpulkan kegiatan bersama 2. Peserta didik merefleksi kegiatan Guru menutup kegiatan dengan mengajak peserta didik bersyukur dan mengucapkan salam</p>
PENILAIAN	
1. Pen. Proses	Antusiasme peserta didik, Kesesuaian program, Ketersediaan sarana prasarana
2. Pen. Hasil	Understanding, Comfortable, Action
3. Tindak Lanjut	Peserta didik diminta untuk mencatat apa saja cara atau kegiatan untuk memahami diri sendiri.

Mengetahui,
Guru Bimbingan konseling



Robiyani S.Pd

Medan Februari 2026
Peneliti



Aina Salsabila Chaniago

2202080049

Menyetujui,
Kepala Sekolah Mts AL- Washliyah Km 6 Medan



MATERI LAYANAN

Pengertian Percaya Diri

Sebenarnya apa sih yang kita maksudkan dengan istilah pede/percaya diri itu?

Percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Orang yang percaya diri yakin atas kemampuan mereka sendiri serta memiliki pengharapan yang realistis, bahkan ketika harapan mereka tidak terwujud, mereka tetap berpikiran positif dan dapat menerimanya.

- Macam-Macam Percaya Diri
 - a. Self-concept : bagaimana Anda menyimpulkan diri anda secara keseluruhan, bagaimana Anda melihat potret diri Anda secara keseluruhan, bagaimana Anda mengkonsepsikan diri anda secara keseluruhan.
 - b. Self-esteem: sejauh mana Anda punya perasaan positif terhadap diri Anda, sejauh mana Anda punya sesuatu yang Anda rasakan bernilai atau berharga dari diri Anda, sejauh mana Anda meyakini adanya sesuatu yang bernilai, bermartabat atau berharga di dalam diri Anda.
 - c. Self efficacy sejauh mana Anda punya keyakinan atas kapasitas yang Anda miliki untuk bisa menjalankan tugas atau menangani persoalan dengan hasil yang bagus (to succeed). Ini yang disebut dengan general self-efficacy. Atau juga, sejauh mana Anda meyakini kapasitas anda di bidang anda dalam menangani urusan tertentu. Ini yang disebut dengan specific self-efficacy.
 - d. Self-confidence: sejauh mana Anda punya keyakinan terhadap penilaian Anda atas kemampuan Anda dan sejauh mana Anda bisa merasakan adanya "kepantasan" untuk berhasil. Self confidence itu adalah kombinasi dari self esteem dan self-efficacy (James Neill, 2005)

Akibat Kurang Percaya Diri

1. Tidak memiliki sesuatu (keinginan, tujuan, target) yang diperjuangkan secara sungguh sungguh.
 2. Tidak memiliki keputusan melangkah yang decisive (ngambang)
 3. Mudah frustrasi atau give-up ketika menghadapi masalah atau kesulitan
 4. Kurang termotivasi untuk maju, malas-malasan atau setengah-setengah
 5. Sering gagal dalam menyempurnakan tugas-tugas atau tanggung jawab (tidak optimal).
 6. Canggung dalam menghadapi orang
 7. Tidak bisa mendemonstrasikan kemampuan berbicara dan kemampuan
 8. mendengarkan yang meyakinkan
 9. Sering memiliki harapan yang tidak realistis
- Cara Meningkatkan Rasa Percaya Diri
 1. Lemparkan senyuman
 2. Kontak mata lawan bicara
 3. Berpikir positif
 4. Bicara dengan suara jelas dan terstruktur
 5. Jangan takut berbuat kesalahan
 6. Atur nafas

Lembar kerja peserta didik (LKPD)

Topik : Meningkatkan kepercayaan diri dengan media board game monopoly

Jawablah pertanyaan berikut ini :

1. Apa yang kamu rasakan saat diminta berbicara di depan kelas ?
2. Apakah kamu merasa percaya diri ? jelaskan!
3. Hal apa yang membuat kamu kurang percaya diri?

Instrument Evaluasi Proses bimbingan klasikal

Topik layanan : meningkatkan kepercayaan diri dengan media board game monopoly

no	Aspek yang dinilai	ya	tidak	Alasan
1	Dari hasil refleksi secara lisan apakah peserta didik merasakan manfaat layanan			
2	Dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal apakah peserta didik bersemangat			
3	Apakah suasana pertemuan menyenangkan			
4	Peserta didik menyampaikan pendapat sesuai topik			
5	Apakah topik yang di bahas penting			
6	Apakah metode yang digunakan menarik			
7	Apakah kegiatan bimbingan klasikal berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan			

EVALUASI HASIL

A. Understanding

1. contoh kebiasaan rendahnya kepercayaan diri yang masih saya lakukan ?
2. sebab sebab saya masih memiliki kebiasaan kepercayaan diri yang rendah ?
3. dampak negative yang mungkin saya terima kalau tidak memperbaiki kebiasaan kepercayaan diri yang rendah ?

B . Comportable

Berikan tanda ceklis pada kolom pertanyaan dibawah ini :

S : jika kamu setuju

Ts : jika kamu tidak setuju

No	Pertanyaan	S	Ts
1	Saya percaya diri untuk mencoba meskipun belum tentu berhasil		
2	Saya tidak mudah menyerah saat menghadapi pelajaran yang sulit		
3	Saat saya gagal saya belajar dari kesalahan itu		
4	Saya yakin usaha saya dalam belajar akan membawa hasil yang baik		
5	Saya percaya bahwa saya bisa menjadi siswa yang lebih baik jika saya mau berusaha		

c. Action

buatlah kegiatan jadwal belajar dirumah untuk memahami diri sendiri bukan hanya soal belajar tapi kegiatan sederhana sehari hari yang melatih percaya diri, berani mencoba, kemandirian, yang semuanya merupakan kegiatan bagian dari kepercayaan diri dengan mempertimbangkan bahwa jadwal tersebut dapat benar benar dilaksanakan

Lampiran 2

Laporan pelaksanaan bimbingan klasikal Semester genap tahun ajaran 2025/2026

Jenis layanan	Layanan bimbingan klasikal
Bidang layanan	Pribadi dan social
Topik / tema layanan	Meningkatkan kepercayaan diri dengan media board game monopoly
Kelas/semester	VIII/genap
Alokasi waktu	1x 45 menit, 1 pertemuan
Tujuan	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian kepercayaan diri secara umum, kepercayaan diri adalah Percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Orang yang percaya diri yakin atas kemampuan mereka sendiri serta memiliki pengharapan yang realistis, bahkan ketika harapan mereka tidak terwujud, mereka tetap berpikiran positif dan dapat menerimanya.
Uraian pelaksanaan	
Uraian kegiatan yang telah dilaksanakan	Layanan bimbingan klasikal dilaksanakan dalam satu pertemuan berdurasi 45 menit. Kegiatan diawali dengan ice breaking dan pengenalan materi mengenai pentingnya mengenali kepercayaan diri. Peserta didik diajak diskusi dan mengisi lkpd yang berisi refleksi diri,identifikasi diri, hambatan yang dihadapi,serta rencana Tindakan. Kegiatan di lanjutkan dengan media board game monopoly kepercayaan diri.
Hasil yang diperoleh (eksperimentasi)	Peserta didik mampu menyampaikan kepercayaan diri yang mereka miliki serta menceritakan pengalaman pribadi Ketika percaya diri atau ragu saat menjalankan potensi tersebut, mereka menunjukkan ketertarikan dalam kegiatan board game monopoly dan antusias saat membagikan rencana pengembangan dirinya. Banyak siswa menyadari bahwa keyakinan diri bisa tumbuh seiring mereka mengenali potensi diri mereka.
Kesimpulan yang didapat (analisis)	Kegiatan ini memberikan pemahaman bahwa kepercayaan diri berkaitan erat dengan pengenalan dan pengembangan diri. Siswa yang mampu mengenali potensi dirinya cenderung lebih yakin dan berani menghadapi tantangan. Hambatan terbesar yang teridentifikasi adalah rasa malu, takut gagal, dan kurangnya dukungan lingkungan. Namun setelah refleksi diri siswa tampak lebih siap untuk mencoba Kembali dan percaya pada proses diri.
Tindak lanjut kegiatan	Guru BK akan memantau pelaksanaan rencana tindakan yang telah disusun oleh peserta didik dalam 1.KPD selama 1-2 minggu ke depan. Siswa didorong untuk bergabung dengan kegiatan ekstrakurikuler sesuai minatnya dan secara berkala melaporkan perkembangan usahanya dalam mengembangkan minat-bakat. Di sesi selanjutnya, siswa akan diajak mengevaluasi apa yang sudah dicapai dan kesulitan yang masih dihadapi, guna menjaga konsistensi peningkatan kepercayaan diri

Mengetahui,
Guru Bimbingan konseling



Robiyani.S.Pd

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) BIMBINGAN DAN KONSELING

SPESIFIKASI		Komponen	Layanan dasar (Bimbingan Klasikal)
Topik Layanan	Mengenal diri sendiri	Bidang	Pibadi
Sasaran	Siswa kelas VIII	Sem/TP	2 / 2025-2026
Metode/teknik	Tanya jawab, Curah pendapat,	Media / Alat	Lkpd, Laptop,ppt.

Tujuan Layanan	<p>Capaian Layanan : Memahami diri sendiri</p> <p>Tahap Akomodasi</p> <p>Peserta didik mampu memahami dan mengenal diri sendiri dan peyesuaian diri agar dapat menjalani hubungan social yang sehat, saling menghargai terutama di lingkungan sekolah atau social. Dan mampu mengajak teman dan memberikan edukasi bagi teman-teman di sekitarnya.</p>		
	Tahap Pengenalan	Tahap Akomodasi	Tahap Tindakan
	<p>1. Peserta didik bisa menjelaskan mengenal diri sendiri</p> <p>2. Peserta didik bisa mengidentifikasi mengapa penting pemahaman tentang diri sendiri</p>	<p>3. Peserta didik bisa memberikan edukasi mengenai mengenal diri sendiri</p>	<p>4. Peserta didik dapat menjalani hubungan social yang sehat</p>
LANGKAH KEGIATAN			
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam dan mengajak berdoa 2. Menanyakan kegiatan sebelumnya dan kesehatan atau kondisi peserta didik 3. Mengabsen dan Mengapresiasikan kehadiran 4. Guru menyampaikan tujuan layanan 5. Guru menyampaikan langkah-langkah kegiatan dan cakupan materi layanan 6. Memotivasi peserta didik dengan ice breking/ permainan 		
Kegiatan Inti	<p>Apersepsi : Curah pendapat tentang apa yang siswa ketahui tentang memahami diri sendiri. Dan tanya jawab tentang keinginan anak tentang topik yang akan dibahas mau seperti apa? a.</p> <p>Pengalaman Konkrit (Concrete Experience)</p> <p>a. Guru mengajak peserta didik untuk berbicara tentang pengalaman mereka mengenai diri sendiri yang pernah mereka lihat atau yang pernah mereka rasakan disekitar lingkungan sekolah, maupun rumah</p> <p>b. Observasi (Reflective Observation)</p> <p>ϕ Guru memberi contoh memahami diri sendiri</p> <p>c. Konseptualisasi (Abstract Conceptualization)</p> <p>- Peserta didik memilih kegiatan yang positif dan yang negative dalam memahami diri sendiri</p>		

	d. Rencana tindakan (Active Experimentation) Guru menyuruh peserta didik untuk membuat catatan dengan pengalaman pribadi mereka yang pernah mereka alami tentang diri sendiri di sekolah maupun social
Kegiatan Penutup	1. Peserta didik menyimpulkan kegiatan bersama 2. Peserta didik merefleksi kegiatan Guru menutup kegiatan dengan mengajak peserta didik bersyukur dan mengucapkan salam
PENILAIAN	
1. Pen. Proses	Antusiasme peserta didik, Kesesuaian program, Ketersediaan sarana prasarana
2. Pen. Hasil	Understanding, Comfortable, Action
3. Tindak Lanjut	Peserta didik diminta untuk mencatat apa saja cara atau kegiatan untuk memahami diri sendiri.

Mengetahui,
Guru Bimbingan konseling



Robivani S.Pd

Medan Februari 2026
Peneliti



Aina Salsabila Chaniago

2202080049

Menyetujui,
Kepala Sekolah Mts AL- Washliyah Km 6 Medan



ZULKIFLI, S.Pd

Materi layanan

Pengertian Memahami Diri

Memahami diri sendiri adalah kemampuan seseorang untuk mengenali dan mengetahui siapa dirinya, baik dari segi perasaan, pikiran, kelebihan, kekurangan, serta potensi yang dimiliki. Dengan memahami diri, seseorang akan lebih mudah menentukan sikap dan mengambil keputusan dalam hidupnya.

Aspek-aspek Memahami Diri

1. Memahami diri terdiri dari beberapa aspek, yaitu:
2. Aspek fisik, yaitu kondisi tubuh dan penampilan diri.
3. Aspek emosi, yaitu perasaan seperti senang, sedih, marah, atau takut.
4. Aspek kemampuan, yaitu bakat, minat, dan keterampilan yang dimiliki.
5. Aspek sosial, yaitu cara berinteraksi dan berhubungan dengan orang lain.

Pentingnya Memahami Diri

1. Memahami diri memiliki banyak manfaat dalam kehidupan, antara lain:
2. Membantu meningkatkan kepercayaan diri.
3. Membantu mengenali kelebihan dan mengembangkan potensi diri.
4. Membantu menerima kekurangan diri dengan lebih baik.
5. Memudahkan dalam mengambil keputusan.
6. Menghindari perasaan rendah diri atau minder.

Dampak Tidak Memahami Diri

- Seseorang yang tidak memahami dirinya dengan baik akan mengalami beberapa kesulitan, seperti:

1. Mudah merasa tidak percaya diri.
2. Sering membandingkan diri dengan orang lain.
3. Bingung menentukan tujuan hidup.
4. Mudah terpengaruh oleh lingkungan.

Cara Memahami Diri

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk memahami diri sendiri, yaitu:

1. Melakukan introspeksi diri atau merenungkan pengalaman yang telah dilalui.
2. Menuliskan kelebihan dan kekurangan diri secara jujur.
3. Menerima diri sendiri apa adanya.
4. Mendengarkan saran atau masukan dari orang lain.
5. Berani mencoba hal-hal baru untuk menemukan potensi diri.

Lembar kerja peserta didik (LKPD)**Topik : memaham diri sendiri**

Jawablah pertanyaan berikut ini :

1. saya adalah pribadi yang ?
2. hal yang paling saya sukai adalah ?
3. saya merasa bangga Ketika?

Instrument Evaluasi Proses bimbingan klasikal**Topik layanan : memahami diri sendiri**

no	Aspek yang dinilai	Ya	Tidak	Alasan
1	Dari hasil refleksi secara lisan apakah peserta didik merasakan manfaat layanan			
2	Dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal apakah peserta didik bersemangat			
3	Apakah suasana pertemuan menyenangkan			
4	Peserta didik menyampaikan pendapat sesuai topik			
5	Apakah topik yang di bahas penting			
6	Apakah metode yang digunakan menarik			
7	Apakah kegiatan bimbingan klasikal berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan			

EVALUASI HASIL**A. Understanding**

1. contoh kebiasaan rendahnya kepercayaan diri yang masih saya lakukan ?
2. sebab sebab saya masih memiliki kebiasaan kepercayaan diri yang rendah ?
3. dampak negative yang mungkin saya terima kalau tidak memperbaiki kebiasaan kepercayaan diri yang rendah ?

B . Comportable

Berikan tanda ceklis pada kolom pertanyaan dibawah ini :

S : jika kamu setuju

Ts : jika kamu tidak setuju

No	Pertanyaan	S	Ts
1	Saya percaya diri untuk mencoba meskipun belum tentu berhasil		
2	Saya tidak mudah menyerah saat menghadapi pelajaran yang sulit		
3	Saat saya gagal saya belajar dari kesalahan itu		
4	Saya yakin usaha saya dalam belajar akan membawa hasil yang baik		
5	Saya percaya bahwa saya bisa menjadi siswa yang lebih baik jika saya mau berusaha		

c. Action

buatlah kegiatan jadwal belajar dirumah untuk memahami diri sendiri bukan hanya soal belajar tapi kegiatan sederhana sehari hari yang melatih percaya diri, berani mencoba, kemandirian, yang semuanya merupakan kegiatan bagian dari kepercayaan diri dengan mempertimbangkan bahwa jadwal tersebut dapat benar benar dilaksanakan

Lampiran 4

Laporan pelaksanaan bimbingan klasikal Semester genap tahun ajaran 2025/2026

Jenis layanan	Layanan bimbingan klasikal
Bidang layanan	Pribadi
Topik / tema layanan	Memahami diri sendiri
Kelas/semester	VIII/genap
Alokasi waktu	1x 45 menit, 1 pertemuan
Tujuan	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian memahami diri sendiri secara umum, kepercayaan diri adalah
Uraian pelaksanaan	
Uraian kegiatan yang telah dilaksanakan	Layanan bimbingan klasikal dilaksanakan dalam satu pertemuan berdurasi 45 menit. Kegiatan diawali dengan ice breaking dan pengenalan materi mengenai pentingnya memahami diri sendiri. Peserta didik diajak diskusi dan mengisi lkpd yang berisi refleksi diri, identifikasi diri, hambatan yang dihadapi, serta rencana tindakan.
Hasil yang diperoleh (eksperimentasi)	Peserta didik mampu menyampaikan kepercayaan diri yang mereka miliki serta menceritakan pengalaman pribadi Ketika percaya diri atau ragu saat menjalankan potensi tersebut, mereka menunjukkan ketertarikan dalam kegiatan board game monopoly dan antusias saat membagikan rencana pengembangan dirinya. Banyak siswa menyadari bahwa keyakinan diri bisa tumbuh seiring mereka mengenali potensi diri mereka.
Kesimpulan yang didapat (analisis)	Kegiatan ini memberikan pemahaman bahwa kepercayaan diri berkaitan erat dengan pengenalan dan pengembangan diri. Siswa yang mampu mengenali potensi dirinya cenderung lebih yakin dan berani menghadapi tantangan. Hambatan terbesar yang teridentifikasi adalah rasa malu, takut gagal, dan kurangnya dukungan lingkungan. Namun setelah refleksi diri siswa tampak lebih siap untuk mencoba Kembali dan percaya pada proses diri.
Tindak lanjut kegiatan	Guru BK akan memantau pelaksanaan rencana tindakan yang telah disusun oleh peserta didik dalam 1.KPD selama 1-2 minggu ke depan. Siswa didorong untuk bergabung dengan kegiatan ekstrakurikuler sesuai minatnya dan secara berkala melaporkan perkembangan usahanya dalam mengembangkan minat-bakat. Di sesi selanjutnya, siswa akan diajak mengevaluasi apa yang sudah dicapai dan kesulitan yang masih dihadapi, guna menjaga konsistensi peningkatan kepercayaan diri

Mengetahui,
Guru Bimbingan konseling



Robiyani S.Pd

Lampiran 5

ANGKET PENELITIAN TENTANG KEPERCAYAAN DIRI SISWA**A. IDENTITAS RESPONDEN**

NAMA :

KELAS :

SEKOLAH :

JENIS KELAMIN :

TTL :

ALAMAT :

KETERANGAN : Bcalah dan pahami setiap pernyataan berikut dengan teliti, kemudian pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan saudara dengan memberikan tanda centang pada :

STS : Sangat Tidak setuju TS : Tidak setuju

KS : Kurang setuju S : Setuju

SS : Sangat setuju

NO	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Ketika ada mata pelajaran yang tidak dimengerti saya mencoba memberanikan diri untuk bertanya.					
2	Saya merasa mampu mengerjakan suatu hal dengan baik.					
3	Saya mudah cemas dalam menghadapi persoalan hidup.					
4	Saya mudah bergaul dengan teman – teman yang lain					
5	Saya merasa memiliki kelebihan yang bisa untuk dikembangkan					
6	Saya selalu merasa bahagia					
7	Saya berani mengerjakan soal di depan kelas					

8	Saya yakin kalau belajar dengan giat maka saya akan mendapatkan nilai yang bagus					
9	Saya berusaha bersikap dewasa dalam menyelesaikan suatu masalah					
10	Saya menyukai tantangan					
11	Saya termasuk populer diantara teman - teman					
12	Saya berusaha mengembangkan bakat yang saya miliki					
13	Saya merasa mempunyai fisik yang menunjang penampilan					
14	Saya merasa mempunyai prestasi belajar yang baik di sekolah					
15	Saya merasa bergantung pada orang lain					
16	Saya merasa mudah putus asa					
17	Saya lebih suka menyendiri bila ada masalah dari pada berbaur dengan teman yang lain					
18	Saya aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah					
19	Saya mampu menetralisasi ketegangan yang muncul dalam berbagai situasi					
20	Saya mempunyai kemauan yang kuat bila menginginkan sesuatu supaya nantinya berjalan baik					
21	Saya merasa orang lain lebih mampu daripada saya					
22	Saya malu apabila tampil sendirian					
23	Saya menganggap bahwa semua masalah pasti ada jalan keluarnya					
24	Saya merasa teman – teman tidak mau bergaul dengan saya					

25	Saya merasa kesulitan untuk mengembangkan kelebihan yang saya miliki					
26	Saya berusaha tegar dan tabah dalam menghadapi cobaan hidup					
27	Saya merasa tidak mempunyai tujuan hidup					

Lampiran 6

Tabulasi Instrumen Penelitian

SAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	Total
JP	1	2	2	1	4	1	4	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	70
JF	2	1	1	2	1	2	1	4	1	1	4	2	1	1	4	1	1	4	1	1	1	2	1	1	1	1	1	72
AA	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	4	1	1	4	2	1	2	1	4	2	1	1	2	1	1	1	71
AP	4	1	2	2	4	2	2	4	1	2	4	2	4	2	4	1	1	2	4	1	2	2	2	1	1	2	1	74
JK	1	1	1	1	2	1	1	1	4	4	1	1	2	2	2	4	2	1	4	2	1	1	2	1	1	1	1	71
JP	1	4	1	2	1	4	2	1	2	1	2	4	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	76
AM	2	1	2	4	1	1	1	1	1	2	2	4	1	4	2	1	2	1	4	1	2	2	4	1	1	4	1	77
B	4	1	1	4	1	1	4	2	1	2	4	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	4	1	1	1	4	78
KP	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	1	1	1	2	1	1	4	1	2	1	1	4	2	1	1	74
ML	1	1	1	4	4	1	4	4	1	1	4	1	1	1	2	2	1	1	1	4	1	4	1	2	1	4	1	80
NS	4	1	1	4	1	1	4	1	4	1	1	4	1	1	2	1	1	2	1	1	1	4	4	1	1	1	1	81
MP	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	1	2	4	2	4	1	1	1	2	1	82
ML	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	4	2	4	1	83
B	1	2	1	4	1	4	1	1	4	1	1	4	1	4	1	1	4	1	2	4	1	1	4	1	1	4	1	84
MM	4	1	4	1	1	4	2	1	1	1	4	1	1	4	1	1	1	4	2	1	4	1	1	2	1	1	1	87
T	2	1	4	2	4	1	4	2	1	1	4	1	1	4	2	1	1	2	4	1	1	1	2	1	4	1	1	86
PA	4	2	1	1	1	1	4	2	1	1	2	1	4	1	1	4	4	1	1	1	2	2	4	1	1	1	4	87
MP	1	4	2	4	4	4	1	1	1	1	4	1	1	4	2	4	2	1	4	1	1	4	1	1	1	1	4	88
BA	4	1	4	1	1	1	2	4	1	4	2	4	4	4	4	2	4	2	4	1	1	4	4	4	1	4	1	89
BA	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	4	1	1	2	2	1	1	2	4	90
BB	4	1	4	1	1	4	2	1	1	1	1	4	2	4	1	4	1	4	1	4	1	2	4	1	4	1	2	91
BA	1	4	4	4	2	1	2	1	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	92
ML	1	1	4	1	2	4	2	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	1	1	4	1	2	1	2	2	4	1	91
B	1	4	1	1	1	1	4	1	1	2	2	1	1	2	1	1	4	4	4	1	2	2	2	1	1	2	2	94
U	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	4	1	1	4	1	1	2	4	1	1	4	1	91
V	4	1	1	4	1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	2	4	1	1	4	1	1	2	4	1	2	1	1	96
MP	1	2	1	4	4	1	1	2	1	2	1	1	4	4	2	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	1	2	97
JP	1	4	1	4	1	1	4	1	1	1	4	4	1	2	1	1	4	1	4	1	1	2	2	2	1	1	1	98
Z	1	2	1	4	4	1	4	1	4	2	1	1	1	1	1	4	4	1	1	2	4	1	1	4	4	4	1	99
ZK	2	4	4	2	1	1	4	2	4	4	1	4	4	4	4	1	1	4	4	4	2	1	4	1	4	1	4	100

Tabulasi Instrumen Penelitian

NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	TOTAL
AZ	4	3	4	5	3	3	3	3	3	4	3	5	2	5	3	4	5	3	4	3	2	2	3	1	2	4	4	90
AT	4	5	4	5	1	4	2	5	3	3	5	4	2	4	3	4	5	4	1	4	1	2	4	2	4	5	2	92
AA	1	4	4	4	2	5	2	1	3	4	4	1	5	3	5	5	4	3	1	5	2	3	5	5	3	4	5	93
AP	3	5	4	5	2	4	2	3	3	5	3	3	4	4	4	4	4	3	5	4	3	2	3	3	2	4	3	94
AR	5	4	5	5	5	4	5	5	2	2	5	5	1	2	5	2	5	4	4	1	2	3	2	3	5	2	2	95
AP	5	3	3	5	1	2	3	2	3	5	1	5	2	3	1	4	5	5	4	5	3	3	4	5	5	4	5	96
AM	4	3	3	4	3	5	3	5	3	4	5	4	5	2	2	4	3	3	4	3	2	4	3	2	5	5	4	97
B	3	2	5	4	4	3	5	2	5	2	3	5	4	4	2	3	3	5	5	5	4	4	4	5	3	2	2	98
KP	1	4	5	4	3	5	4	5	5	5	4	4	1	2	5	1	4	5	4	3	5	2	2	3	3	5	5	99
MU	1	2	5	4	4	5	4	5	4	2	3	5	4	3	5	4	4	5	3	2	4	2	5	4	4	4	3	100
NS	2	4	4	2	3	3	4	2	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	6	1	4	4	2	5	4	101
MF	3	5	5	2	3	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	4	3	2	4	1	4	3	3	4	4	3	3	102
MR	4	3	5	2	5	4	3	3	3	5	4	5	5	3	2	4	3	3	5	4	5	5	4	2	4	3	5	103
R	5	2	3	4	5	4	3	3	4	5	5	4	3	4	3	5	4	3	2	4	5	3	4	4	5	4	4	104
MH	4	3	4	3	3	4	3	3	3	5	4	5	5	4	5	4	3	5	4	3	5	4	4	4	3	3	5	105
T	5	3	4	5	4	3	4	2	5	4	4	3	3	4	4	5	5	2	4	3	5	4	4	3	4	5	5	106
PA	4	5	5	5	3	5	4	2	5	3	2	5	4	3	5	4	4	5	3	5	2	5	4	5	4	3	3	107
RT	4	4	2	4	5	4	3	5	3	5	4	3	4	4	2	4	4	5	4	3	5	4	5	5	5	4	4	108
RA	4	5	4	3	2	4	2	4	5	4	5	4	5	5	3	5	3	4	4	5	5	4	5	3	4	3	5	109
RS	4	3	4	5	3	3	5	3	5	4	5	5	3	5	3	4	5	3	4	3	5	5	3	5	4	4	5	110
RB	4	5	4	5	5	4	2	5	3	3	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	3	4	3	4	111
RS	5	4	4	4	5	5	2	5	3	4	4	5	5	3	5	5	4	3	5	5	4	3	5	4	3	3	5	112
RU	3	5	4	5	2	4	5	4	4	5	5	3	4	5	4	4	4	3	5	4	4	5	4	5	5	4	4	113
S	5	4	5	5	5	4	5	5	2	2	5	5	5	2	5	5	5	4	4	5	4	3	5	3	5	4	3	114
U	5	3	5	5	5	2	3	2	5	5	5	5	4	3	5	4	5	5	4	5	3	4	4	5	5	4	5	115
V	4	3	5	4	4	5	4	5	3	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	3	5	4	3	4	5	5	5	116
ME	3	5	5	4	4	3	5	4	5	5	3	5	4	4	5	3	3	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	117
AZ	5	4	5	4	3	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	3	5	2	5	4	3	5	5	118
Z	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	3	5	4	5	5	4	4	4	3	119
ZR	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	120

DOKUMENTASI

Siswa mengisi angket pre test



Bimbingan klasikal dengan media *board game monopoly* dengan



**Bimbingan klasikal
media *board game monopoly***



**Siswa mengisi
angket post test**

<https://drive.google.com/file/d/1lu2-LAiWq5CyoRXWdcsn1hoOn2pXU8e5/view?usp=drivesdk>
Link Dokumentasi

Lampiran 8



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form : K-1



Kepada Yth: Bapak/Ibu Ketua & Sekretaris
 Program Studi Bimbingan dan Konseling
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Aina Salsabila Chaniago
 NPM : 2202080049
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling
 Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,73

Persetujuan Ket/Sekret. Prog. Studi	Judul Yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Efektivitas Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Media <i>Board Game Monopoly</i> Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Al - Jam'iyatul Washliyah T.A 2025/2026	
	Efektivitas Layanan Bimbingan Karir dengan Media Pohon Cita-Cita dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa MTs Al - Jam'iyatul Washliyah T.A 2025/2026	
	Pemanfaatan Otobiografi Publik Figur Sebagai Media Layanan Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 11 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,



Aina Salsabila Chaniago

Keterangan:

Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 9



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form : K-2

Kepada Yth: Bapak/Ibu Ketua & Sekretaris
 Program Studi Bimbingan dan Konseling
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Aina Salsabila Chaniago
 NPM : 2202080049
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Mengajukan Permohonan Persetujuan Proyek Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

Efektivitas Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Media *Board Game Monopoly* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Al - Jam'iyatul Washliyah T.A 2025/2026

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu :

Sri Ngayomi Yudha Wastuti, S.Psi.,M.Psi., Psikolog. *Nf 11/10 25*

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat Pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas Perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 11 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,

Aina Salsabila Chaniago

Aina Salsabila Chaniago

Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 10



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2945/II.3-AU/UMSU-02/F/2025
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Aina Salsabila Chaniago**
N P M : 2202080049
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Penelitian : **Efektivitas Bimbingan Klasikal dengan Media *Board Game Monopoly* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul Washliyah Medan Tahun Ajaran 2025/2026**

Pembimbing : **Sri Ngayomi Yudha Wastuti, M.Psi.,Psikolog.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 17 Desember 2026

Medan, 27 Jumadil Akhir 1447 H
17 Desember 2025 M



Wassalam
Dekan

Dra. H. Syamsuyutnita, M.Pd.
NIDN : 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 11



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Aina Salsabila Chaniago
 N P M : 2202080049
 Program Studi : Pendidikan Bimbingan dan Konseling
 Judul Penelitian : Efektivitas Layanan Bimbingan Klasikal dengan Media *Board Game Monopoly* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Al- Jam'iyatul Washliyah TA 2025/2026

No	Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
	3 November 2025	- Perbaiki latar belakang masalah		
	10 November 2025	- Perbaiki identifikasi masalah		
	14 November 2025	- Perbaiki pada Faktor-Faktor		
	24 November 2025	- Perbaiki pada Aspek dan Indikator kepercayaan diri		
	8 Desember 2025	- Perbaiki pada Reputasi dan Sampel		
	15 Desember 2025	- Perbaiki kisi-kisi Angket		
	23 Desember 2025	Proposal disetujui untuk seminar		

Medan, Januari 2026

Diketahui oleh :
 Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing

M. Fauzi Husbuan, S.Pd., M.Pd

Sri Ngayomi Yudha Wastuti, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Lampiran 12



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mulhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Rabu, Tanggal 21 Januari 2025 telah diselenggarakan seminar proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Aina Salsabila Chaniago
N.P.M : 2202080049
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Efektivitas Layanan Bimbingan Klasikal dengan Media *Board Game Monopoly* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Al - Jam'iyatul Washliyah T.A 2025/2026.

No.	Masukan dan Saran
Judul	
Bab I	- Identifikasi masalahnya harus spesifik dan jelas. - Rumusan masalahnya dibuat 3 poin - Tujuan Penelitian dibuat menjadi 3 poin
Bab II	Perbaikan pada metode/ langkah pelaksanaan bimbingan klasikal.
Bab III	Perbaikan pada metode penelitian
Lainnya	
Kesimpulan	[] Disetujui [] Ditolak [✓] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Dosen Pembahas

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Sri Ngayomi Yudha Wastuti, S.Psi, M.Psi

Panitia Pelaksana,

Ketua

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd

Sekretaris

Sri Ngayomi Yudha Wastuti, S.Psi, M.Psi

Lampiran 13



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/IBAN-PT/AK.Pg/PT/BU/2024
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Bisa mengawasi surat ini agar tidak dikulak
 nomor dan tanggalnya

Nomor	: 289/II.3-AU/UMSU-02/F/2026	Medan, 8 Sya'ban 1447 H
Lamp	: ---	27 Januari 2026 M
Hal	: Mohon Izin Riset	

Kepada : Yth, Bapak/ Ibu Kepala
 MTs Al-Jam'iyatul Washliyah
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari. Sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin riset di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:

Nama	: Aina Salsabila Chariago
NPM	: 2202080049
Jurusan	: Bimbingan dan Konseling
Judul	: Efektivitas Bimbingan Klasikal dengan Media <i>Board Game Monopoly</i> untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul Washliyah Medan Tahun Ajaran 2025/2026

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.





Dekan
Dra. Hj. Syamsuyunhita, M.Pd
 NIDN. 0084066701

**** Pertinggal****



Lampiran 14



**MADRASAH TSANAWIYAH
AL - WASHLIYAH KM 6**

NSM : 121212710020 NPSN : 10264572

Alamat : Jl. KL. Yos Sudarso Km. 6 Kel. Tg. Mulia Kec. Medan Deli - Kota Medan - 20241

Medan, 28 Februari 2026

Kepada Yth :

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Di

Medan

No : 1083.A/MTs-AW/SK/II/2026

Lamp : -

Hal : Balasan Riset

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Teriring salam kami mendo'akan semoga Bapak/Ibu senantiasa dalam keadaan sehat wal afiat dan selalu dalam lindungan Allah SWT. Amiiin

Sehubungan dengan surat yang kami terima dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor: 289/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 tanggal 27 Januari 2026 perihal izin Riset atas nama mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Aina Salsabila Chaniago

NPM : 2202080049

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Judul : **"Efektivitas Bimbingan Klasikal dengan Media *Board Game Monopoly* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Al-Washliyah Km.6 Medan T.A 2025/2026"**

Benar mahasiswa tersebut telah melakukan riset pada tanggal 31 Januari 2026 sampai dengan tanggal 28 Februari 2026 di MTs Al Washliyah Km. 6 Tg. Mulia Kecamatan Medan Deli.

Demikian surat balasan ini kami sampaikan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 15



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Baari No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Aina Salsabila Chaniago
N.P.M : 2202080049
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Efektivitas Layanan Bimbingan Klasikal dengan Media *Board Game Monopoly* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII MTs Al - Jam'iyatul Washliyah T.A 2025/2026

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2026

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Chaniago

Diketahui oleh Ketua Program Studi
Bimbingan dan Konseling


M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 16

skripsi.pdf

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id	12%
	Internet Source	

2	repository.uin-suska.ac.id	2%
	Internet Source	

3	repository.upi.edu	1%
	Internet Source	

4	pkn.umsu.ac.id	1%
	Internet Source	

Exclude quotes OnExclude matches 1%Exclude bibliography On

Lampiran 17

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**DATA DIRI**

Nama : Aina Salsabila Chaniago
Npm : 2202080049
Tempat/Tanggal Lahir : Medan , 28 Agustus 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Status : Belum Menikah
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jln Panglima Denai Gg Hasibuan No 15 Kec.
Medan Amplas Kel. Amplas
No Hp : 081534172566
Anak Ke : 3 Dari 3 Bersaudara Nama Orang Tua
Ayah : Itra Saputra Chaniago
Ibu : Pitria Hairani Nasution

PENDIDIKAN

SD Negeri 064972 MTs Al Ulum Medan

Madrasah Aliyah Swasta Plus Al ulum

S1 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara