

Keefektifan Permainan Simulasi Monopoli Untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas X Kuliner Smkn 3 Blitar

Della Genita Permata¹, Febrianti Nurul Laily², Sela Febriana³, Devy Probowati⁴

^{1,2,3,4}Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang

E-mail:della.genita.2001116@students.um.ac.id¹,

febrianti.nurul.2001116@students.um.ac.id²,

sela.febriana.2001116@students.um.ac.id³, devy.probowati.fip@um.ac.id⁴

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the monopoly simulation game in increasing the confidence of class X Culinary students at SMKN 3 Blitar. The method used is a quantitative experimental method with one group design pretest and posttest. The population of X Culinary students is 215 students, the sample is taken by purposive sampling. The research subjects were 36 Culinary X students at SMKN 3 Blitar for the 2022/2023 academic year. The data collection technique uses a self-confidence scale questionnaire to measure the level of student confidence. Pretest and posttest data were analyzed using the Wilcoxon Matched Pairs Test. The results showed that the monopoly simulation game was effective in increasing the confidence of class X Culinary students at SMKN 3 Blitar. Therefore this monopoly simulation game is suitable for increasing student confidence.

Keywords: Effectiveness, confidence, monopoly simulation game

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan permainan simulasi monopoli dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas X Kuliner SMKN 3 Blitar. Metode yang digunakan yaitu menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan one group design pretest dan posttest. Populasi siswa X Kuliner sebanyak 215 siswa, sampel diambil secara purposive sampling. Subjek penelitian sebanyak 36 orang siswa X Kuliner SMKN 3 Blitar tahun pelajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data menggunakan angket skala kepercayaan diri untuk mengukur tingkat kepercayaan diri siswa. Data pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Matched Pairs Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan simulasi monopoli efektif dalam meningkatkan percaya diri siswa kelas X Kuliner di SMKN 3 Blitar. Maka dari itu permainan simulasi monopoli ini cocok digunakan untuk meningkatkan percaya diri siswa.

Kata Kunci: Keefektifan, percaya diri, permainan simulasi monopoli

PENDAHULUAN

Siswa SMA/SMK rata-rata berusia 15 sampai 19 tahun, yang dapat dikatakan sebagai usia remaja. Pada masa remaja, pertumbuhan dan perkembangan diri dipercepat. Piaget (dalam Hurlock, 2005:206) berpendapat bahwa secara psikologis, remaja dapat berintegrasi ke dalam masyarakat dan tidak merasa berada di bawah batas minimum dalam hal hak. Mengenai komunikasi Hurlock (2005:207) melaporkan bahwa remaja mengalami kesulitan berkomunikasi dengan orang lain, seperti menyampaikan perasaan, pikiran, dan pendapat.

Lingkungan SMKN 3 Blitar sangat strategis untuk kegiatan belajar mengajar. Banyak sekali kegiatan yang melatih pribadi menjadi produktif, inovatif, kreatif. Siswa belajar berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah yang ada. Guru juga siap

mendampingi siswa siswi dalam mencapai perkembangan yang optimal. Siswa diberi kesempatan yang luas dalam mengasah kemampuannya dibidang yang diminati.

Jurusan kuliner di SMKN 3 Blitar termasuk menjadi jurusan favorit yang dibuktikan dengan jumlah siswa yang banyak sehingga harus dibagi menjadi 6 kelas, sedangkan jurusan lain terbagi 1 hingga 4 kelas saja. Pada jurusan kuliner salah satu hal menarik adalah siswanya 90% didominasi oleh perempuan. Meskipun begitu dalam hubungan sosial tidak ada batasan antara siswa laki-laki dan perempuan. Mereka tetap belajar bersama dengan penuh semangat.

Kurang percaya diri ialah masalah yang banyak dialami siswa. Permasalahan ini terlihat saat peneliti masuk beberapa kelas X Kuliner SMKN 3 Blitar. Saat peneliti melakukan asesmen terkait topik apa yang ingin mereka bahas bersama pada pertemuan bimbingan dan konseling minggu depan, topik percaya diri banyak sekali dibutuhkan oleh siswa. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berkaitan dengan percaya diri.

Menurut Fatimah (2010) percaya diri merupakan perilaku terpuji seseorang dalam berfikir dan meningkatkan penilaian positif terhadap dirinya serta lingkungan dalam menghadapi berbagai situasi. Menurut Hakim (2002:6) percaya diri merupakan kepercayaan seseorang dengan kelebihan yang dimiliki sehingga merasa bisa dalam meraih tujuan hidup. Menurut (Setiawan dalam Ari Laili Rochmah, 2018, p. 3) individu dengan percaya diri yang rendah akan membuat seseorang selalu merasa rendah diri dan tidak mampu mencapai keinginan yang dicitakan. Oleh karena itu percaya diri sangat krusial dimiliki peserta didik. Menurut Sadeghi (dalam Ari Laili Rochmah, 2018, p. 3) percaya diri mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam mencapai perkembangan diri. Menurut Lauster dalam Ghufron (2012: 35-36) aspek kepercayaan diri yaitu keyakinan dan kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, rasional dan realistis.

Percaya diri juga mempengaruhi individu baik dari segi belajar, sosial, pribadi, serta karir. Siswa kelas X Kuliner lebih suka bila saat pelajaran bimbingan konseling, mereka diajak bermain. Sehingga peneliti mengembangkan permainan simulasi monopoli untuk menunjang pelaksanaan bimbingan klasikal dengan topik percaya diri. Permainan simulasi adalah permainan yang dapat membantu proses bimbingan dan konseling.

Monopoli merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan mengetahui nama-nama negara atau kota Indonesia. Pemain monopoli harus mengetahui konsep hutang rugi untuk mengelola uang dalam mengikuti aturan permainan monopoli Iva 2012 (JULAIKAH, 2015)). Husna (AZMI SEPTIANI THALIB, 2020) mengatakan dengan monopoli peserta dapat menjadi kelompok untuk meningkatkan beragam kemampuan yang dimilikinya. Perkembangan media permainan monopoli dari konsep permainan simulasi lebih banyak dipilih karena menyenangkan dan mudah dalam penggunaannya, Raharjo (2012). Permainan monopoli dapat dijadikan sarana dalam pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah memahami materi. Dalam permainan monopoli dapat dikembangkan untuk mengukur peningkatan percaya diri siswa dengan cara memodifikasi aturan dalam kartu materi, sanksi, dan pesan menjadi berkaitan dengan kepercayaan diri. Melalui pembelajaran permainan simulasi berbasis monopoli untuk meningkatkan percaya diri, peneliti berharap siswa kelas X Kuliner mampu meningkatkan kepercayaan diri.

Dengan data asesmen serta keaktifan siswa dikelas Kuliner yang masih rendah karena dipengaruhi kepercayaan diri maka peneliti tertarik melakukan penelitian "Keefektifan Permainan Simulasi Monopoli Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Blitar".

Dari latar belakang yang disajikan, rumusan masalah penelitian ini adalah "Apakah permainan simulasi monopoli efektif untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Blitar?" Tujuan dilakukan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan permainan simulasi monopoli untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Blitar.

METODE

Penggunaan metode penelitian kuantitatif secara eksperimental dengan menggunakan tipe *one group pretest* dan *posttest design* diterapkan dalam penelitian ini. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dibuktikan melalui kegiatan permainan simulasi, sedangkan variabel terikatnya yaitu kepercayaan diri siswa kelas X Kuliner SMKN 3 Blitar.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Kuliner sejumlah 215 orang siswa. Pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*, dimana sampel dipilih dengan mempertimbangkan kategori maupun karakteristik tertentu dari populasi yang ada. Adapun kriteria sampel yaitu harus siswa kelas 10 Kuliner SMKN 3 Blitar, hasil diskusi dengan guru pamong, kelas dengan jumlah siswa 30 lebih, jadwal jam BK serta responden yang membutuhkan topik percaya diri. Maka dari itu, kami memilih kelas X Kuliner 1 sebagai sampel yang memenuhi kriteria.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket skala kepercayaan diri. Angket diberikan kepada para siswa untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri mereka selama ini sebelum dan sesudah penerapan permainan simulasi dengan monopoli. Dalam membentuk angket peneliti membuat item pertanyaan berjumlah 39. Namun setelah uji validitas dan reliabilitas item pertanyaan yang valid untuk mengukur kepercayaan diri siswa berjumlah 38. Dalam menganalisis data peneliti menggunakan uji Wilcoxon Matched Pairs untuk mengetahui permainan simulasi monopoli efektif/tidak untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa kelas X Kuliner SMKN 3 Blitar.

Penelitian ini dilaksanakan di ruang kelas X Kuliner 1 selama pertemuan 4/4 minggu, setiap pertemuan 45 menit dengan rincian pelaksanaan kegiatan sebagai berikut: (1) penyebaran angket skala kepercayaan diri siswa kelas X Kuliner untuk mengecek validitas dan reliabilitas item pertanyaan pada tanggal 7 April 2023, (2) *pretest* dilakukan untuk memahami fase kepercayaan diri siswa sebelum penerapan permainan simulasi monopoli tanggal 14 April 2023, (3) *treatment* dilakukan dengan penerapan permainan simulasi berupa monopoli tanggal 5 Mei 2023, (4) terakhir *post-test* dilakukan di akhir untuk memahami perubahan kepercayaan diri siswa setelah penerapan permainan simulasi monopoli tanggal 12 Mei 2023.

HASIL

Penilaian tinggi rendahnya tingkat percaya diri siswa menggunakan interval sebagai berikut:

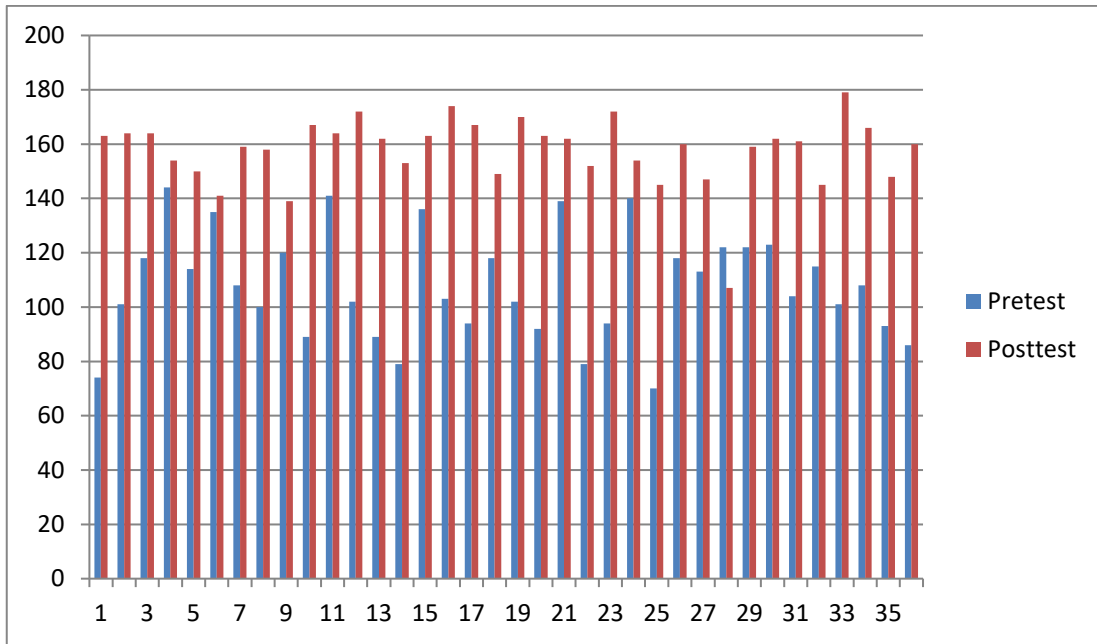
$$\text{Interval} = \frac{\text{Jumlah Item (Pilihan Jawaban} - 1)}{\text{Klasifikasi}}$$

Skor:

Tingkat percaya diri rendah 0%-50% = 38-88

Tingkat percaya diri sedang 50,1%-75% = 89-139

Tingkat percaya diri tinggi 75,1%-100% = 140-190



Grafik 1 Pretest dan Posttest Tingkat Percaya Diri

Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa tingkat percaya diri pada siswa kelas X Kuliner sebelum diberi permainan monopoli rata-rata tingkat sedang dengan perolehan skor 110. Adapun skor minimum kepercayaan diri 74 (tingkat percaya diri rendah), dan skor maksimal 145 (tingkat percaya diri tinggi). Setelah diberi permainan monopoli rata-rata tingkat tinggi dengan perolehan skor 154. Adapun skor minimum kepercayaan diri 70 (tingkat percaya diri rendah), dan skor maksimal 179 (tingkat percaya diri tinggi).

Tabel 1 Uji Normalitas Tingkat Percaya Diri
 Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Percaya Diri	0.104	36	.200*	0.955	36	0.153
Posttest Percaya Diri	0.214	36	0.000	0.726	36	0.000

Tabel 2 Uji Wilcoxon dan Test Statistics
 Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest W Percaya Diri - Pretest W Percaya Diri	3 ^a	15.00	45.00
	33	18.82	621.00
	0 ^c		

Total	36		
-------	----	--	--

Test Statistics^a

	Posttest W Percaya Diri - Pretest W Percaya Diri
Z	-4.525 ^b
Asymp. Sig. (2- tailed)	0.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
 b. Based on negative ranks.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah terdapat efektivitas permainan simulasi monopoli dalam meningkatkan percaya diri siswa kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Blitar. Sehingga Ha penelitian ini adalah permainan simulasi monopoli efektif dalam meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Blitar dan H0 penelitian ini adalah permainan simulasi monopoli tidak efektif meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Blitar. Dari hasil tersebut sig 0.000 lebih kecil dari 0,5 sehingga H0 ditolak, sehingga terbukti permainan simulasi monopoli efektif meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Blitar.

PEMBAHASAN

Penelitian terdahulu tentang permainan monopoli dan kepercayaan diri sangat menambah informasi untuk peneliti. Menurut penelitian Yuni Julaika permainan Monopoli dapat memberikan hasil belajar lebih baik karena sikap percaya diri siswa meningkat di SMK Pawyatan Daha 2 Kediri tahun pelajaran 2014-2015 (Julaikah, 2015). Adapun hasil dari penelitian Yuono Cristianto berpendapat media permainan monopoli dapat mengembangkan kepercayaan diri siswa dan termasuk media kategori sangat baik yang digunakan siswa kelas 7 SMP Negeri 1 Wonoayu (Yuono, 2012). Sedangkan data yang dapat diambil dari penelitian Azmi Septiani Thalib 2020 didapatkan informasi bahwa permainan Monopoli truth and dare di SMP Negeri 8 Makassar efektif untuk mengembangkan tingkat percaya diri siswa dengan tingkat kepraktisan pada kategori tinggi (Azmi, 2020).

Pada pertemuan awal peneliti melakukan penyebaran angket untuk menghitung validitas dan reliabilitas item pertanyaan yang telah dibuat. Dari 39 item pertanyaan skala kepercayaan diri 38 item pertanyaan valid. Pada pertemuan kedua peneliti melakukan pretest tingkat percaya diri siswa kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Blitar. Awal pertemuan ini peneliti menggunakan skala kepercayaan diri dengan mengukur tingkat kepercayaan diri melalui aspek keyakinan, kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, rasional dan realistis. Dengan pedoman aspek-aspek tersebut siswa dikatakan memiliki kepercayaan diri bila memiliki skor hasil yang tinggi. Siswa kelas X Kuliner mengisi *pretest* dengan waktu 45 menit.

Hasil dari *pretest* yang sudah dilakukan rata-rata siswa kelas X Kuliner 1 memiliki kepercayaan diri sedang. Hal ini dapat dilihat dari grafik 2 rata-rata siswa

memperoleh skor 110. Artinya secara umum siswa kelas X Kuliner sudah mampu berperilaku yang baik atau sesuai dengan norma yang ada di sekolah, mampu mengekspresikan emosi dengan tepat dalam lingkungan sosial mereka, dan mampu menumbuhkan rasa percaya pada diri sendiri maupun orang lain (Suhardita, 2011). Adapun skor minimum kepercayaan diri 74 (tingkat percaya diri rendah), dan skor maksimal yang diperoleh siswa 145 (tingkat kepercayaan diri tinggi). Dengan data tersebut peneliti akan memberi melaksanakan permainan simulasi pada kelas X Kuliner untuk mengetahui keefektifannya dalam meningkatkan kepercayaan diri.

Pada pertemuan ketiga peneliti melaksanakan permainan simulasi dengan anak kelas X Kuliner 1 yang beranggotakan 36 siswa. Permainan tersebut dilakukan dengan cara kelas dibagi menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok harus mengirimkan satu perwakilan untuk bermain lempar dadu di depan kelas. Setelah terpilih perwakilan masing-masing kelompok maju kedepan.

Peneliti menjelaskan peraturan permainan simulasi terlebih dahulu di depan kelas. Setelah semua siswa memahami aturan dan cara permainan simulasi maka permainan simulasi dimulai. Permainan simulasi monopoli dilakukan selama 45 menit/1 jam pelajaran. Siswa kemudian menentukan kelompok yang bermain secara bergantian untuk melempar dadu. Siswa bermain permainan simulasi monopoli dengan senang.

Permainan simulasi monopoli berlangsung dengan seru. Siswa sangat antusias dalam menjawab pertanyaan dari kartu materi. Kartu sanksi sangat ditunggu-tunggu oleh setiap kelompok karena tantangan yang seru dan membantu diri meningkatkan kepercayaan diri. Kartu pesan yang didapatkan kelompok juga ditunggu-tunggu untuk membantu kelompok memenangkan permainan monopoli. Siswa menyelesaikan permainan simulasi monopoli dengan penuh kebahagiaan.

Pada pertemuan keempat peneliti melakukan *posttest* menggunakan *inventory* untuk mengukur tingkat percaya diri siswa setelah diberi permainan simulasi monopoli. Hasil dari *posttest* dapat dilihat dari grafik 4 bahwa tingkat percaya diri siswa kelas X Kuliner setelah diberi permainan monopoli rata-rata memperoleh skor 154 (tingkat tinggi). Adapun skor minimum percaya diri pada kelas X Kuliner adalah 70 (tingkat percaya diri rendah). Skor maksimal kepercayaan diri siswa kelas X Kuliner setelah diberi permainan simulasi monopoli 179 (tingkat percaya diri tinggi).

Bila dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan skor rata-rata kepercayaan diri siswa. Skor *pretest* memiliki rata-rata kepercayaan diri 110 (tingkat sedang), sedangkan skor rata-rata kepercayaan diri siswa setelah diberi permainan simulasi monopoli meningkat menjadi 154 (tingkat tinggi). Perbedaan tersebut dapat menggambarkan keefektifan permainan simulasi monopoli terhadap kepercayaan diri siswa kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Blitar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Muhyidin, dkk (2014: 153), bahwa manfaat dari alat permainan edukatif dapat menumbuhkan percaya diri. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Andang Ismail (2006: 144) yang menyatakan bahwa dengan permainan edukatif dapat membentuk konsep diri yang positif serta mengembangkan rasa percaya diri.

Peneliti melakukan uji normalitas *kolmogorov-smirnov* yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 1 yaitu data berdistribusi tidak normal. Oleh karena itu peneliti menggunakan analisis *non parametrik wilcoxon* untuk mengetahui hasil penelitian. Pada tabel 2 dapat dilihat bahwa sig 0.000 lebih kecil dari 0,5 sehingga H_a permainan simulasi monopoli efektif dalam meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Blitar diterima. Sehingga pada penelitian ini terbukti bahwa permainan simulasi monopoli efektif meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Blitar.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah terdapat efektivitas permainan simulasi monopoli dalam meningkatkan percaya diri siswa kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Blitar. Sehingga H_a penelitian ini adalah permainan simulasi monopoli efektif dalam meningkatkan rasa kepercayaan diri siswa kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Blitar dan H_0 penelitian ini adalah permainan simulasi monopoli tidak efektif

meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Blitar. Dari hasil tersebut sig 0.000 lebih kecil dari 0,5 sehingga H_0 ditolak, sehingga terbukti permainan simulasi monopoli efektif meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas X Kuliner SMK Negeri 3 Blitar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil dan pembahasan diatas adalah permainan simulasi monopoli efektif untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas X Kuliner di SMK Negeri 3 Blitar. Bukti keefektifan permainan simulasi monopoli dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas X Kuliner adalah hasil posttest yang menunjukkan rata-rata skor tingkat percaya diri siswa tinggi dibandingkan dengan data pretest yang rata-rata siswa memiliki kepercayaan diri sedang. Maka dari itu permainan simulasi ini cocok digunakan untuk meningkatkan percaya diri siswa.

Peneliti berharap penelitian ini dapat membantu segala pihak berkaitan dengan Bimbingan dan Konseling. Bimbingan dan Konseling yang dilakukan di SMK Negeri 3 Blitar sudah berjalan dengan baik namun memang perlu adanya metode yang bervariasi dalam pelaksanaan layanannya, seperti permainan yang disesuaikan dengan topik kebutuhan siswa. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam artikel penelitian ini. Peneliti mengharapkan saran yang membangun agar kedepannya dapat lebih baik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, R. F., & Keliat, B. A. (2018). Terapi Kelompok Asertif Efektif Meningkatkan Kemampuan Asertif Dan Resiliensi Pada Remaja Di Smpn Padangpanjang. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 21(1), 60–68. <https://doi.org/10.7454/jki.v21i1.509>
- Ameliah, I. H. (2016). Pengaruh keingintahuan dan rasa percaya diri siswa terhadap hasil belajar matematika kelas VII MTs Negeri I Kota Cirebon. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 5(1)
- Azmi S. T. (2020). Pengembangan Media Bimbingan Konseling Permainan Monopoli Truth and Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Peserta Didik Di Smp Negeri 8 Makassar. *Universitas Negeri Makassar*, 5(3), 248–253.
- Creswell, J. W. (2014). *A concise introduction to mixed methods research*. SAGE publications
- Desriana, B. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi terhadap Kepercayaan Diri. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 386-394
- Dianty, R. E., Azhari, A. M., Al Hakim, M. F., Kuswardayan, I., Yuniarti, A., & Herumurti, D. (2015, September). First aid simulation game with finite state machine model. In *2015 International Conference on Information & Communication Technology and Systems (ICTS)* (pp. 157-162). IEEE
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar
- Fatimah, Enung. 2010. *Psikologi Perkembangan (Psikologi Perkembangan Peserta Didik)*
- Ghufro, M. N., & Suminta, R. R. (2013). Efikasi diri dan hasil belajar matematika: Meta-analisis. *Buletin Psikologi*, 21(1), 20-30
- Goode, W. J., & Hatt, P. K. (1952). *Methods in social research*
- Hurlock, E.B. 2005. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga
- Makbul, M. (2021). *Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian*.
- Julaikah, Y. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Student Team Achievement Division Dan Teams Games Tournament Berbantuan Media Monopoli*

Terhadap Hasil Belajar Pengantar Ekonomi Bisnis Ditinjau Dari Sikap Percaya Diri Di Smk Pawayan Daha 2 Kediri Tahun Pembelajaran 2014-2015. 16.1.2015.

- Rochmah, A. L. (2018). Pengaruh penguatan positif dan konsep diri terhadap percaya diri siswa kelas IV SD Negeri se-Kecamatan Borobudur, Magelang. *BASIC EDUCATION*, 7(36), 3-607
- Setyowati, D., & Widana, I. W. (2016). Pengaruh minat, kepercayaan diri, dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 5(1), 66-72
- Suhardita, K. (2011). Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Edisi Khusus*, 1, 127–138.
- Vikagustanti, D. A., Sudarmin, S., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan media pembelajaran monopoli ipa tema organisasi kehidupan sebagai
- Yuono, C. (2012). Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Wonoayu 1 Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Wonoayu The Development Media Monopoly Game Confidence For Grade Viii In The State Junior High School 1 Wonoayu. 1983.sumber belajar untuk siswa smp. *Unnes Science Education Journal*, 3(2)