

ABSTRAK

Siti Sofiah. 2017. “Efektifitas Bimbingan Kelompok Berbasis *Game* Monopoli untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Terisolir pada Kelas X Di SMA N 1 Kasihan Tahun Ajaran 2016/2017”. *Tugas Akhir*. Program Studi Bimbingan dan Konseling. Fakultas Pendidikan. Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing Ulfa Amalia, MA.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya siswa-siswa terisolir di SMA N 1 Kasihan. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimanakah efektifitas bimbingan kelompok berbasis *game* monopoli dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa terisolir.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain pra-eksperimen (*one group pretest and posttest design*). Subjek penelitian ini adalah siswa-siswa terisolir di kelas X. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, angket/kuesioner, dan sosiometri. Tehnik analisis data yang digunakan adalah dengan melakukan pengujian hipotesis uji non-parametris *Wilcoxon Match Pairs Test*.

Hasil penelitian analisis observasi menunjukkan 40% siswa berada dalam kategori cukup baik dan 60% siswa dalam kategori baik. Sedangkan berdasarkan analisis *pre-test* dan *post-test* dengan uji *Wilcoxon* diperoleh hasil bahwa $Z_{hitung} (2,8) > Z_{tabel} (1,6)$ dengan taraf signifikansi 5% artinya H_a diterima dengan kata lain terjadi peningkatan kepercayaan diri siswa terisolir setelah diberi perlakuan, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok berbasis *game* monopoli efektif terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa terisolir.

Saran : (1) bagi siswa terisolir, dapat terus meningkatkan minat bersosial, kemampuan menyesuaikan diri, kepercayaan diri dan kemampuan tenggang rasa dalam hubungannya dengan teman misalnya dengan lebih giat dalam mengikuti organisasi dan ekstrakurikuler, (2) bagi guru BK, Ibu dan bapak guru BK untuk dapat memahami dan menambah wawasan tentang media bimbingan dapat lebih sering mengikuti seminar atau *workshop* mengenai media layanan bimbingan dan konseling, (3) bagi peneliti lain, hendaknya dapat menggunakan subjek dengan jumlah sampel yang lebih banyak.

Kata Kunci : *Bimbingan kelompok, game monopoli, kepercayaan diri, siswa terisolir.*