

## ABSTRAK

Ardiansyah, Lofes. 2021. *Pengembangan Media Permainan MONOBILING (Monopoli Bimbingan dan Konseling) untuk Meningkatkan Efikasi Diri Akademik pada Siswa di SMA Negeri 15 Surabaya*. Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Pedagogi dan Psikologi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing: Dr. Cindy Asli Pravesti, M.Pd.

Kata Kunci: Permainan Monobiling, Bimbingan Kelompok, Efikasi Diri Akademik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan Monobiling untuk meningkatkan efikasi diri akademik pada siswa kelas XI SMA Negeri 15 Surabaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan *one grup pre test-post test design*, diberikan kepada 4 orang siswa kelas XI yang mendapat skor efikasi diri akademik rendah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah penelitian kuantitatif. Instrumen yang digunakan adalah skala pengukuran efikasi diri akademik.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti ini adalah analisis parametrik dengan menggunakan uji t. Hasil interpretasi menggunakan uji t diketahui bahwa Sig (2-tailed) bernilai 0,010. Karena nilai  $0,010 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Adanya pengaruh signifikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan Monobiling terhadap efikasi diri akademik pada siswa kelas XI SMA Negeri 15 Surabaya.

## ABSTRACT

Ardiansyah, Lofes. 2021. *Development of MONOBILING (Monopoly Guidance and Counseling) Game Media to Improve Academic Self-Efficacy in Students at SMA Negeri 15 Surabaya*. Department of Guidance and Counseling, Faculty of Pedagogy and Psychology, PGRI Adi Buana University, Surabaya. Advisor: Dr. Cindy Asli Pravesti, M.Pd.

*Keywords: Monobiling Games, Group Guidance, Academic Self Efficacy.*

The purpose of this study was to determine the effectiveness of using Monobiling game media to increase academic self-efficacy in class XI students of SMA Negeri 15 Surabaya. The method used in this study was the development of a one group pre-test-post-test design, given to 4 class XI students who received low academic self-efficacy scores. The data collection technique used in this research and development is quantitative research. The instrument used was the academic self-efficacy measurement scale.

The data analysis technique used by this researcher is parametric analysis using the t test. The results of interpretation using the t test show that the Sig (2-tailed) is 0.010. Because the value of  $0.010 < 0.05$ , it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. There is a significant effect of group guidance services using the Monobiling game on academic self-efficacy in class XI students of SMA Negeri 15 Surabaya.