

## ABSTRAK

Kristanti, Teofani Irene. 2021. *Pengembangan Media REDI (Roda Efikasi Diri) dalam Meningkatkan Efikasi Diri Siswa di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya*. Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing: Dr. Cindy Asli Pravesti, M.Pd.

Kata Kunci: *media REDI (Roda Efikasi Diri), media bimbingan dan konseling, efikasi diri.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingkat efikasi diri siswa SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya yang beragam. Beberapa siswa menunjukkan ciri-ciri kurangnya efikasi diri. Pemberian layanan Bimbingan dan Konseling belum pernah diulas mengenai efikasi diri siswa. Pemberian layanan Bimbingan dan Konseling di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya sudah menggunakan beberapa macam media, namun belum pernah menggunakan media interaktif berupa permainan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media REDI (Roda Efikasi Diri) yang efektif untuk meningkatkan efikasi diri siswa di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya.

Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan dengan langkah-langkah: 1) studi pendahuluan, 2) pengembangan media, dan 3) uji media. Subjek dalam penelitian ini adalah 6 siswa kelas XI di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya yang diambil secara *simple random sampling* menggunakan aplikasi “Spin the Wheel”. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa skala efikasi diri, wawancara terbuka, dan angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna untuk melihat kelayakan dari media yang dikembangkan. Analisis data penilaian ahli materi dan ahli media menggunakan tabulasi *Inter-rater Agreement Model*.

Berdasarkan penilaian ahli materi dihasilkan skor rata-rata 0,81 dengan kategori layak. Berdasarkan penilaian ahli media dihasilkan skor rata-rata 0,93 dengan kategori layak. Adapun hasil penilaian uji

pengguna sebesar didapatkan hasil sebesar 96,67% dengan kategori sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Untuk mengetahui keefektifan media permainan REDI untuk meningkatkan efikasi diri siswa akan diukur menggunakan analisis *Paired Samples T Test*, yakni dengan membandingkan antara nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest*. Diperoleh hasil skor  $t_{hitung}$  sebesar 1,172 dan  $t_{tabel}$  adalah 0,727. Hasil yang diperoleh  $t_{hitung} 1,172 > t_{tabel} 0,727$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan media permainan REDI efektif untuk meningkatkan efikasi diri siswa. Penelitian dan pengembangan ini memberikan kontribusi dalam ilmu Bimbingan dan Konseling khususnya media BK yang dapat meningkatkan efikasi diri.

## ABSTRACT

Kristanti, Teofani Irene. 2021. *The Development of REDI (Roda Efikasi Diri) Media in Improve Students' Self-Efficacy at Intensif Taruna Pembangunan Senior High School, Surabaya*. Department of Guidance and Counseling, Faculty of Pedagogy and Psychology, PGRI Adi Buana University, Surabaya. Advisor: Dr. Cindy Asli Pravesti, M.Pd.

Keywords: *REDI (Roda Efikasi Diri) media, media of guidance and counseling, self-efficacy.*

This research was motivated by the various levels of self-efficacy of the Intensif Taruna Pembangunan Senior High School, Surabaya's students. Several students showed traits of lack of self-efficacy. In the Guidance and Counseling services, there has never been any review about the self-efficacy of students. The provision of Guidance and Counseling services at the Intensif Taruna Pembangunan Senior High School, Surabaya has used several kinds of media, but has never used interactive media in the form of games. The purpose of this research is to develop an effective REDI (Roda Efikasi Diri) game media to increase the self-efficacy of students at Intensif Taruna Pembangunan Senior High School, Surabaya.

This research and development method uses a research and development procedure with the following steps: 1) preliminary study, 2) media development, and 3) media testing. The subjects in this research were 6 students of class XI at Intensif Taruna Pembangunan Senior High School, Surabaya taken by simple random sampling using the application "Spin the Wheel". The data collection instruments used were self-efficacy scales, open interviews, and questionnaires given to material experts, media experts, and user experts to see the feasibility of the media being developed. The data analysis of the material and media experts' judgments used the Inter-rater Agreement Model tab.

Based on the material expert's assessment, an average score of 0.81 was produced with a decent category. Based on the media expert's assessment, an average score of 0.93 was obtained with the feasible

category. The results of the user test assessment are 96.67% in the very valid category or can be used without revision. To find out the effectiveness of REDI game media to increase students' self-efficacy, it will be measured using Paired Samples T Test analysis, namely by comparing the  $t_{\text{count}}$  value with the  $t_{\text{table}}$  mean difference between pretest and posttest. Obtained the result of  $t_{\text{count}}$  is 1.172 and  $t_{\text{table}}$  is 0.727. The results obtained  $t_{\text{count}} 1.172 > t_{\text{table}} 0.727$ , so that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that REDI game media is effective for increasing student self-efficacy. This research and development contributes to the science of Guidance and Counseling, especially Guidance and Counseling media which can increase self-efficacy.