

DAFTAR PUSTAKA

- Ackerman, C. E. (2020). *What is Self-Efficacy Theory in Psychology?*
<https://positivepsychology.com/self-efficacy/>
- Agustina. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Sains dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SD BK Maranatha. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(7), 215–226.
- Alhadi, S., Supriyanto, A., Ayu, D., & Dina, M. (2016). Media in guidance and counseling services : a tool and innovation for school counselor. *Schoulid: Indonesian Journal of School Counseling*, 1(1), 6–11.
<https://doi.org/10.23916/schoulid.v1i1.35.6-11>
- Alwisol. (2014). *Psikologi Kepribadian* (Edisi Revi). Malang: UMM Press.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aulia, A. (2016). *Penerapan Metode Pembelajaran Tanya-Jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Seri Tanjung Kabupaten Ogan Ilir*. UIN Raden Fatah Palembang.
- Bafadal, M. F., Alimah, S., & Sibawaeh, M. (2019). The Use of Spinning Wheel Game Media To Improve The Ability Using Modal Auxiliary Verbs For Students In Class VIII Smpn 7 Mataram Academic Year 2019 - 2020. *Linguistics and English Language Teaching Journal*, 7(2), 1–11.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and action: A*

Social Cognitive Theory. New Jersey: Prentice-Hall.

- Bandura, A. (1997). Theoretical Perspectives: the nature of human agency. In *Self-efficacy: The Exercise of Control*. New York: W. H. Freeman and Company.
- Bandura, A., & Schunk, D. (1981). Cultivating competence, self-efficacy, and intrinsic interest through proximal self-motivation. *Journal of Personality and Social Psychology*, *41*, 586–598.
- Baron, R.A., & Byrne, D. (1994). *Social Psychology: Understanding Human Interaction*. Boston: Allyn & Bacon.
- Baron, Robert A., & Byrne, D. (2004). *Psikologi Sosial (Edisi Ke-1)*. Jakarta: Erlangga.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1989). *Educational Research: An Introduction (5th ed.)*. New York: Longman.
- Borg, W. R., Gall, M. D., & Gall, J. P. (2003). *Educational Research An Introduction (7th Edition)*. New York: Pearson Education.
- Daskolia, M., Dimos, A., & Kamylylis, P. G. (2012). Secondary Teachers' Conceptions of Creative Thinking within the Context of Environmental Education. *International Journal of Environmental & Science Education*, *7(2)*, 269–290.
- Dewantari, K., Sugiharto, D. Y. P., Wibowo, M. E., Yuwono, D., Sugiharto, P., & Wibowo, M. E. (2018). The Effectiveness of Multimedia Educative Games “Jelajah Karir Bersama Nina” to Improve Students Understanding of Career Recognition in Elementary School.” *Jurnal Bimbingan Konseling*, *7(2)*, 153–160.
- Ginnis, P. (2008). *Trik dan Taktik Mengajar-Strategi Meningkatkan Pencapaian Mengajar di Kelas*. Jakarta: Indeks.

- Gladding, S. T. (2008). The impact of creativity in counseling. *Journal of Creativity in Mental Health*, 3(2), 97–104. <https://doi.org/10.1080/15401380802226679>
- Goleman, D. (2003). *Working with Emotional Intelligence* (Terjemahan). Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Gregory, D. (2011). The Everywhere War. *The Geographical Journal*, 177(3), 238–250.
- Hamzah, Utami, L. S., & Zulkarnain. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi, Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 77–81.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hurlock, E. B. (1990). *Development Psychology: A Lifespan Approach* (T. Istiwidayanti (ed.)). Jakarta: Erlangga Gunarsa.
- Inriyani, Y. (2019). Model Two Stay Two Stray dan Rokir (Roda Berfikir) untuk Meningkatkan Keterampilan Efikasi Diri dan Hasil Belajar IPS. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 5(1), 53–61.
- Jumarin, M. (2012). *Model Bimbingan dan Konseling Manajemen Diri (BKMD) untuk Meningkatkan Kompetensi dan Efikasi Diri dalam Belajar Peserta Didik Menengah Atas*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kara, N. (2019). Impact of digital media on gifted students' career choices. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(2), 99–112. <https://doi.org/10.17478/JEGYS.555339>

- Krori, S. (2011). Developmental Psychology. *Homeopathic*, 4(3).
- Kusrieni, D. (2014). Hubungan Efikasi Diri dengan Perilaku Mencontek. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 86.
<https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v3i2.4469>
- Leksana, D. M., Wiibowo, M. E., & Tadjri, I. (2013). Pengembangan Modul Bimbingan Karir Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 1–9.
<https://doi.org/10.30736/akademika.v9i2.69>
- Leshin, Pollock, & R. (1992). *Instruction Design Strategies and Tactics Englewood Cliffs*. New Jersey: Educational Technology.
- Listyowati, A., & Pravesti, C. A. (2018). The Importance Of Media As Guidance And Counseling Services In. *Proceeding of International Conference On Child-Friendly Education*, 392–395.
- Luthans, F. (2006). *Perilaku Organisasi* (V. A. Yuwono (ed.)). Yogyakarta: Andi.
- Margolis, H., & McCabe, P. P. (2006). Improving self-efficacy and motivation: What to do, what to say. *Intervention in School and Clinic*, 41(4), 218–227.
<https://doi.org/10.1177/10534512060410040401>
- Muchlis, F. N. U., Isnawati, & Trimulyono, G. (2016). Pengembangan Permainan Question Wheel sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Keaktifan Menjawab dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Jamur. *BioEdu*, 5(3), 248727.
- Mukhid, A. (2009). Self Efficacy: Perspektif Teori Kognisi Sosial dan Implikasinya terhadap Pendidikan. *Tadris*, 4(1), 106–122.

- Munandar. (1987). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Nichols, J. G., & Miller, A. T. (1984). *Development and Its Discontents: The Differentiation of the Concept of Ability* (J. G. Nichols (ed.)). Greenwich: JAI Press.
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Akamedia.
- Pajares, F. (2002). *Overview of Social Cognitive Theory and Self-Efficacy*. <http://www.uky.edu/~eushe2/Pajares/eff.html>
- Pajares, F., & Miller, M. D. (1994). Role of Self-Efficacy and Self-Concept Beliefs in Mathematical Problem Solving: A Path Analysis. *Journal of Educational Psychology*, 86(2), 193–203.
- Pajares, F., & Schunk, D. H. (2002). *The Development of Academic Self-Efficacy* (A. Wigfiel). San Diego: Academic Press.
- Papaleontiou-Louca, E., Varnava-Marouchou, D., Mihai, S., & Konis, E. (2014). Teaching for Creativity in Universities. *Journal of Education and Human Development*, 3(4), 131–154.
- Pravesti, C. A., Wiyono, B. B., Handarini, D. M., Triyono, & Atmoko, A. (2020). Examining the effects of guidance and counseling services to the self-regulated learning for college students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 8(1), 33–45. <https://doi.org/10.17478/jegys.664548>
- Rahman, S. M., Febriana, R., & Melisa. (2014). Penerapan Teknik Pembelajaran Roda Keberuntungan Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Padang. *Jurnal Wisuda Ke 48 Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika*, 1(1).

- Rohmah, N., Ainur, Masfuah, S., & Setiawan, D. (2020). TTW Model Assisted by Rotating Wheel Media to Improve Elementary Students' Critical Thinking Ability. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3), 473. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i3.26415>
- Rusianto, R. W. (2019). Efektivitas Menggunakan Teknik Simulation Game Berbasis Permainan Roda Berputar untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Grogol Tahun 2017/2018. In *Artikel Skripsi*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Safitri, F., Azizahwati, & Sahal, M. (2017). The Implementation of Learning Strategy Aactive Rolled to Improve the Students ' Motivation of the Second Years Science Physics at SMPN 40 PEKANBARU. *Jurnal Online Mahasiswa: FKIP UNRI*, 4(1), 1–12. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/download/13986/13547>
- Schunk, D. H., & Hanson, A. R. (1985). Peer Models: Influence on Children's Self-Efficacy and Achievement. *Journal of Educational Psychology*, 77(3), 313–322.
- Setyaputri, N. Y., Ramli., M., & Mappiare-AT, A. (2015). Pengembangan Media Permainan “Roda Pelangi” untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP dalam Menghadapi Ujian. *Bimbingan Dan Konseling: Jurnal Teori Dan Praktik*, 28(1), 38–46.
- Sucipto. (2016). Konseling Kelompok Dengan Media Animasi Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i2.699>
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.

Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Wahyuni, D. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan terhadap Kemampuan Menulis Hanzi pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme Tahun Ajaran 2016/2017. *Mandarin Unesa*, 2(2), 1–5. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/18047/16452>

Yunniartien, E. (2017). *Penggunaan Media Roda Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Segitiga Kelas IV SDN 1 Dasan Tereng Tahun 2017 Jurnal Skripsi Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pendidikan Guru*. Universitas Mataram.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian



**FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

Kampus I: Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60245
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234.

Nomor : 109/Ak.1/FPP/XII/2020
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Bapak/Ibu Kepala/Ketua
SMA Intensif Taruna Pembangunan
Jl. Dukuh Menanggal XII No.4, Dukuh Menanggal, Kec. Gayungan, Kota SBY, Jawa Timur
di Surabaya

Dengan hormat,

Sesuai dengan kurikulum Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, untuk penyelesaian akhir masa studi, mahasiswa diwajibkan menulis skripsi. Berkaitan dengan ini, mohon dengan hormat Bapak/Ibu Kepala/Ketua SMA Intensif Taruna Pembangunan berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa:

Nama : Teofani Irene Kristanti
NIM : 175000046
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Pedagogi dan Psikologi
Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan REDI untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Surabaya, 8 Desember 2020



Surabaya, 8 Desember 2020
Dekan,
Rentika Hadi, M.Kes.
NIP. 196702091992031002

Tembusan :

1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi

Lampiran 2 Surat Balasan Izin Penelitian



PERKUMPULAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
(PPLP. PT. PGRI. SURABAYA)
SMA INTENSIF TARUNA PEMBANGUNAN
KAMPUS : Jl. Dukuh Menanggal XII/4 ☎ (031) 8281182 Surabaya 60234
Akta Notaris : Ny. Ema Anggraini Hutabarat, SH.MSi, Tanggal 15-05-2019 Nomor : 7
Keputusan Menkumham Nomor : AHU-0000485.AH.01.08 Tahun 2019 Tanggal 29-05-2019
NSS : 304056028270 **TERAKREDITASI - A** NDS : 3005302804

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 41/SMA "TTP"/HM/I/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Atas Intensif Taruna Pembangunan Surabaya menerangkan bahwa :

Nama : **TEOFANI IRENE KRISTANTI**
NIM : **175000046**
Program Studi : **BIMBINGAN dan KONSELING**

Telah melakukan Penelitian di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya dengan judul penelitian : **"PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN REDI UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI SISWA DI SMA INTENSIF TARUNA PEMBANGUNAN SURABAYA"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 4 Januari 2021
Kepala Sekolah

Dra. ERIEN ISMURDYAHWITA, M.Pd.
NIP. : 198308041996101



Lampiran 3 *Blueprint* Skala Efikasi Diri Valid

Definisi Operasional

Efikasi diri adalah keyakinan akan kemampuan yang dimilikinya untuk dapat berupaya dalam mencapai tujuan keberhasilan yang telah ditetapkan. Indikator dari variabel ini adalah tingkat (*level*), generalisasi (*generality*), dan kekuatan (*strength*).

Blueprint Skala Efikasi Diri

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan	Nomor Item
Efikasi Diri	Tingkat (<i>Level</i>)	1. Respon dalam menerima tugas	Saya menganggap tugas sebagai media untuk melatih kemampuan saya.	21
			Saya merasa kesal saat menerima tugas yang sulit.	16
			Saya tetap tenang saat menghadapi kesulitan.	22
			Saya merasa takut saat mendapatkan kesulitan.	17
			Saya menganggap tugas yang sulit berada diluar kemampuan saya.	19
	2. Tindakan dalam menghadapi hambatan	Saat mengalami kesulitan, saya bertanya pada guru, teman atau siapapun yang bisa.	5	
		Saya memberikan tugas saya yang sulit kepada orang lain.	18	
		Saya mengabaikan tugas yang sulit dengan melakukan kegiatan lain.	20	
	3. Motivasi dalam mengerjakan tugas	3. Motivasi dalam mengerjakan tugas	Saya berusaha keras mencari solusi atas masalah yang saya hadapi.	25
			Saat mendapatkan tugas sulit, saya lebih baik menyontek hasil kerja teman saya.	8
			Saya menganggap kegagalan sebagai motivasi untuk lebih memperbaiki diri.	38

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan	Nomor Item
			Saya mengangap ejekan dan remehan sebagai motivasi untuk mengembangkan kemampuanku.	26
			Saya merasa minder ketika teman saya mendapatkan prestasi.	6
			Saat teman mendapatkan prestasi, saya termotivasi untuk lebih giat belajar.	7
	Generalisasi (<i>Generality</i>)	1. Percaya diri dengan kemampuannya	Saya merasa gugup saat tampil di depan umum.	34
			Saya antusias mengikuti perlombaan sesuai minat dan bakat saya.	29
			Saya tetap tenang saat presentasi.	35
			Saya takut untuk mengutarakan pendapat saya.	36
			Saya yakin dengan hasil kerja tugas saya sendiri.	10
		2. Kemampuan dalam beraktifitas	Saya bisa menyelesaikan berbagai tugas dengan tepat waktu.	3
			Saya suka mempelajari hal-hal baru.	27
			Saya aktif bertanya jika belum bisa memahami materi.	37
			Saya dapat bekerja secara efektif pada banyak tugas yang berbeda.	31
		3. Kegiatan ekstrakurikuler dalam mengembangkan bakat	Saya mengikuti ekstrakurikuler sesuai dengan minat dan bakat saya.	30
			Saya dapat membagi waktu untuk belajar dan mengikuti ekstrakurikuler.	33
	Kekuatan (<i>Strength</i>)	1. Optimis untuk sukses	Saya menolok untuk ikut kegiatan ekstrakurikuler.	32
			Saya yakin bisa menyelesaikan tugas sulit sekalipun.	1

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan	Nomor Item
			Saya hanya mengeluh tanpa berusaha bila mendapatkan tugas yang sulit.	23
			Saya yakin bisa sukses dengan mengembangkan minat dan bakat saya.	28
			Saya menganggap diri saya lemah.	12
			Saya pasti sukses dengan kemampuan yang saya miliki.	24
			Saya mudah menyerah saat mengerjakan tugas sulit.	11
		1. Bertahan dalam kesulitan	Seberapapun kesulitannya, saya akan mengerjakannya dengan baik.	4
			Saya dapat tampil cukup baik, bahkan ketika keadaan sulit.	2
		2. Menekan rasa malas	Saya memilih bersenang-senang daripada mengerjakan tugas.	14
			Saya hanya akan mengerjakan tugas saat mendekati <i>deadline</i> .	13
			Saya langsung mengerjakan tugas yang baru diberikan.	9
			Saya memilih untuk rebahan daripada mengerjakan tugas yang membosankan.	15

Lampiran 4 Lembar Skala Efikasi Diri (Sebelum Validasi)**ANGKET
EFIKASI DIRI****Identitas**

Nama :

Jenis kelamin :

Usia :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (\surd) pada salah satu kolom pilihan jawaban sesuai dengan pernyataan berikut. Isilah dengan jujur sesuai dengan kondisi Anda saat ini!

Keterangan:

SS : jika pernyataan tersebut **sangat sesuai** dengan kondisi yang Anda alami

S : jika pernyataan tersebut **sesuai** dengan kondisi yang Anda alami

TS : jika pernyataan tersebut **tidak sesuai** dengan kondisi yang Anda alami

STS : jika pernyataan tersebut **sangat tidak sesuai** dengan kondisi yang Anda alami

SELAMAT MENERJAKAN 😊

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya yakin bisa menyelesaikan tugas sulit sekalipun.				
2.	Saya dapat tampil cukup baik, bahkan ketika keadaan sulit.				
3.	Saya bisa menyelesaikan berbagai tugas dengan tepat waktu.				
4.	Seberapapun kesulitannya, saya akan mengerjakannya dengan baik.				
5.	Saat mengalami kesulitan, saya bertanya pada teman atau siapapun yang bisa.				
6.	Saya merasa minder ketika teman saya mendapatkan prestasi.				
7.	Saat teman mendapatkan prestasi, saya termotivasi untuk lebih giat belajar.				
8.	Saat mendapatkan tugas sulit, saya lebih baik menyontek hasil kerja teman saya.				
9.	Saya langsung mengerjakan tugas yang baru diberikan.				
10.	Saya yakin dengan hasil kerja tugas saya sendiri.				
11.	Saya mudah menyerah saat mengerjakan tugas sulit.				
12.	Saya menganggap diri saya lemah.				
13.	Saya hanya akan mengerjakan tugas saat mendekati <i>deadline</i> .				
14.	Saya memilih bersenang-senang daripada mengerjakan tugas.				
15.	Saya memilih untuk rebahan daripada mengerjakan tugas yang membosankan.				
16.	Saya merasa kesal saat menerima tugas yang sulit.				
17.	Saya merasa takut saat mendapatkan kesulitan.				
18.	Saya memberikan tugas saya yang sulit kepada orang lain.				
19.	Saya menganggap tugas yang sulit berada diluar kemampuan saya.				

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
20.	Saya mengabaikan tugas yang sulit dengan melakukan kegiatan yang saya senangi.				
21.	Saya mengerjakan tugas mulai dari yang termudah hingga tersulit.				
22.	Saya menganggap tugas sebagai media untuk melatih kemampuan saya.				
23.	Saya tetap tenang saat menghadapi kesulitan.				
24.	Saya hanya mengeluh tanpa berusaha bila mendapatkan tugas yang sulit.				
25.	Saya pasti sukses dengan kemampuan yang saya miliki.				
26.	Saya berusaha keras mencari solusi atas masalah yang saya hadapi.				
27.	Saya menganggap ejekan dan remehan sebagi motivasi untuk membuktikan kemampuanku.				
28.	Saya suka mempelajari hal-hal baru.				
29.	Saya yakin bisa sukses dengan mengembangkan minat dan bakat saya.				
30.	Saya antusias mengikuti perlombaan sesuai minat dan bakat saya.				
31.	Saya mengikuti ekstrakurikuler sesuai dengan minat dan bakat saya.				
32.	Saya meninggalkan tugas akademik saya demi mengikuti ekstrakurikuler.				
33.	Saya dapat bekerja secara efektif pada banyak tugas yang berbeda.				
34.	Saya menolak untuk ikut kegiatan ekstrakurikuler.				
35.	Saya dapat membagi waktu untuk belajar dan mengikuti ekstrakurikuler.				
36.	Saya merasa gugup saat tampil di depan umum.				
37.	Saya tetap tenang saat presentasi.				
38.	Saya takut untuk mengutarakan pendapat saya.				
39.	Saya aktif bertanya jika belum bisa memahami materi.				

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
40.	Saya menganggap kegagalan sebagai motivasi untuk lebih memperbaiki diri.				

Lampiran 5 Lembar Skala Efikasi Diri (Sesudah Validasi)
SKALA
EFIKASI DIRI

Identitas:

Nama :
Kelas :

Pengantar:

- A. Angket ini diedarkan kepada Anda dengan maksud untuk mendapatkan informasi sehubungan dengan penelitian tentang efikasi diri siswa di Sekolah.
- B. Partisipasi Anda memberikan informasi sangat saya harapkan.

Petunjuk Pengisian

- 1. Sebelum mengisi pernyataan, bacalah petunjuk pengisian dengan cermat.
- 2. Angket ini terdiri dari 40 pernyataan.
- 3. Berilah tanda checklist (√) pada kolom **Sangat Sesuai (SS)**, **Sesuai (S)**, **Tidak Sesuai (TS)**, dan **Sangat Tidak Sesuai (STS)** dengan keadaan yang anda alami sebenarnya.
- 4. Semua jawaban benar tidak ada yang salah dan tidak berpengaruh pada nilai, jawablah semua pernyataan sesuai dengan keadaan yang kamu alami dengan **JUJUR**.

SELAMAT MENERJAKAN 😊

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya yakin bisa menyelesaikan tugas sulit sekalipun.				
2.	Saya dapat tampil cukup baik, bahkan ketika keadaan sulit.				
3.	Saya bisa menyelesaikan berbagai tugas dengan tepat waktu.				
4.	Seberapapun kesulitannya, saya akan mengerjakannya dengan baik.				
5.	Saat mengalami kesulitan, saya bertanya pada teman atau siapapun yang bisa.				
6.	Saya merasa minder ketika teman saya mendapatkan prestasi.				
7.	Saat teman mendapatkan prestasi, saya termotivasi untuk lebih giat belajar.				
8.	Saat mendapatkan tugas sulit, saya lebih baik menyontek hasil kerja teman saya.				
9.	Saya langsung mengerjakan tugas yang baru diberikan.				
10.	Saya yakin dengan hasil kerja tugas saya sendiri.				
11.	Saya mudah menyerah saat mengerjakan tugas sulit.				
12.	Saya menganggap diri saya lemah.				
13.	Saya hanya akan mengerjakan tugas saat mendekati <i>deadline</i> .				
14.	Saya memilih bersenang-senang daripada mengerjakan tugas.				
15.	Saya memilih untuk rebahan daripada mengerjakan tugas yang membosankan.				
16.	Saya merasa kesal saat menerima tugas yang sulit.				
17.	Saya merasa takut saat mendapatkan kesulitan.				
18.	Saya memberikan tugas saya yang sulit kepada orang lain.				
19.	Saya menganggap tugas yang sulit berada diluar kemampuan saya.				

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
20.	Saya mengabaikan tugas yang sulit dengan melakukan kegiatan yang saya senangi.				
21.	Saya menganggap tugas sebagai media untuk melatih kemampuan saya.				
22.	Saya tetap tenang saat menghadapi kesulitan.				
23.	Saya hanya mengeluh tanpa berusaha bila mendapatkan tugas yang sulit.				
24.	Saya pasti sukses dengan kemampuan yang saya miliki.				
25.	Saya berusaha keras mencari solusi atas masalah yang saya hadapi.				
26.	Saya menganggap ejekan dan remehan sebagi motivasi untuk membuktikan kemampuanku.				
27.	Saya suka mempelajari hal-hal baru.				
28.	Saya yakin bisa sukses dengan mengembangkan minat dan bakat saya.				
29.	Saya antusias mengikuti perlombaan sesuai minat dan bakat saya.				
30.	Saya mengikuti ekstrakurikuler sesuai dengan minat dan bakat saya.				
31.	Saya dapat bekerja secara efektif pada banyak tugas yang berbeda.				
32.	Saya menolak untuk ikut kegiatan ekstrakurikuler.				
33.	Saya dapat membagi waktu untuk belajar dan mengikuti ekstrakurikuler.				
34.	Saya merasa gugup saat tampil di depan umum.				
35.	Saya tetap tenang saat presentasi.				
36.	Saya takut untuk mengutarakan pendapat saya.				
37.	Saya aktif bertanya jika belum bisa memahami materi.				
38.	Saya menganggap kegagalan sebagai motivasi untuk lebih memperbaiki diri.				

Lampiran 6 Buku Panduan Penggunaan Media REDI (Roda Efikasi Diri)



Wahyuni (2017) menyatakan bahwa permainan *Spinning Wheel* (Roda Berputar) merupakan media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor/bagian yang didalamnya terdapat kartu soal. Permainan REDI merupakan salah satu media interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan efikasi diri siswa. Sedangkan Rahman, et al. (2014) mengemukakan bahwa permainan roda berputar merupakan suatu teknik pembelajaran yang dalam penggunaannya melibatkan seluruh siswa sehingga dapat menjadikan siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan menyenangkan.

REDI merupakan singkatan dari Roda Efikasi Diri. Media permainan REDI dikembangkan dan dimodifikasi dengan memasukkan materi tentang efikasi diri siswa dalam bentuk *quotes*, ilustrasi cerita, pertanyaan, pernyataan dan tantangan berisi tentang efikasi diri yang akan didiskusikan bersama oleh siswa. Media permainan REDI diharapkan dapat mendukung program layanan BK agar siswa dapat mengikuti layanan BK dengan aktif dan mudah menerima pesan yang disampaikan.

2

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Efikasi diri mempengaruhi bentuk tindakan, upaya, ketekunan mengatasi kegagalan dan rintangan, seberapa kuat menghadapi kemalangan, dan seberapa tinggi tingkat pemenuhan yang mereka wujudkan (Bandura, 1997). Efikasi diri dapat ditingkatkan melalui bimbingan dengan menggunakan media sebagai penunjang agar proses bimbingan dapat berjalan lebih aktif dan efektif.

Safitri, dkk (2017) menunjukkan bahwa media roda berputar dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan salah satu komponen yang membentuk efikasi diri. Seseorang dengan motivasi yang kuat memunculkan keyakinan bahwa dirinya mampu untuk berhasil sehingga dapat menyelesaikan hambatan/kesulitan yang dialaminya. Efikasi diri mengacu pada keyakinan individu pada kemampuan untuk mengatur motivasi, sumber daya kognitif, dan tindakan agar mencapai keberhasilan tugasnya (Luthans, 2006).

1

B. Tujuan Permainan

Tujuan media permainan REDI yakni untuk meningkatkan efikasi diri siswa. Guru bimbingan dan konseling dapat memanfaatkan media permainan ini untuk membantu dalam pemberian layanan Bimbingan dan Konseling yang berkaitan dengan efikasi diri siswa.

C. Komponen

Komponen dalam permainan REDI meliputi:

1. Ilustrasi permainan REDI dalam bentuk tiga dimensi berupa lingkaran yang dibagi dalam beberapa bidang dan berwarna-warni.
2. Penjelasan tentang isi disetiap bidang/warna mengenai pentingnya memiliki efikasi diri.
3. Formulir evaluasi sebagai bentuk penilaian atas meningkatnya efikasi diri siswa setelah melakukan permainan REDI.

D. Sasaran Pengguna

Media permainan REDI digunakan pada remaja yang berusia 15-18 tahun. Usia tersebut masuk dalam jenjang

Sekolah Menengah Atas (SMA). Sasaran utama dalam permainan ini adalah siswa kelas XI SMA.

E. Penggunaan

Penggunaan media permainan REDI dilakukan dalam sebuah kelompok yang terdiri dari 4-8 siswa bersama guru BK sebagai pemandu. Permainan REDI dimainkan dengan adanya *sharing*/diskusi bersama sehingga peran kelompok sangat penting dan mendukung proses peningkatan efikasi diri.

BAB II

ISI PRODUK DAN TUGAS GURU

A. Efikasi Diri

Bandura (1997) menggunakan istilah efikasi diri mengacu pada keyakinan (*beliefs*) tentang kemampuan seseorang untuk mengorganisasikan dan melaksanakan tindakan untuk pencapaian hasil. Bandura (1997) menyatakan bahwa efikasi diri dapat diperoleh, diubah, ditingkatkan atau diturunkan, melalui salah satu atau kombinasi empat sumber, yakni sebagai berikut.

1. Pengalaman Penguasaan (*Mastery Experience*)

Pengalaman penguasaan adalah peristiwa masa lalu atas kesuksesan dan/atau kegagalan yang dirasakan sebagai faktor terpenting pembentuk efikasi diri seseorang.

2. Pengalaman Orang Lain sebagai Model (*Vicarious Experience*)

Pengalaman orang lain dapat mempengaruhi bagaimana individu dapat memandang kemampuannya. Pengalaman kesuksesan orang lain dapat menumbuhkan keyakinan individu (misal motivasi untuk bisa lebih sukses dari

5

temannya), atau bahkan menurunkan keyakinan (misal perasaan minder) yang dapat menghambat peningkatan efikasi diri.

3. Persuasi Verbal (*Verbal Persuasion*)

Orang yang dibujuk secara verbal akan lebih mungkin tetap mengerjakan tugas lebih lama ketika dihadapkan pada kesulitan dan lebih tetap mengembangkan perasaan efikasi diri.

4. Keadaan Psikologis atau Emosi (*Emotional Arousal*)

Ketika seseorang berada dalam situasi yang penuh tekanan, umumnya orang menunjukkan tanda susah, guncang, lelah, sakit, dan sebagainya. Persepsi seseorang atas respon ini dapat dengan jelas mengubah efikasi diri seseorang. Selain itu, suasana hati (*mood*) juga mempengaruhi efikasi diri, karena suasana hati menggerakkan memori seseorang. Kesuksesan dan kegagalan masa lalu disimpan sebagai memori. Suasana hati yang positif menggerakkan pemikiran atas prestasi masa lalu, sedangkan suasana hati negatif menggerakkan memori atas kegagalan masa lalu. Kesuksesan di bawah suasana hati yang positif menghasilkan tingkat efikasi diri yang tinggi, sedangkan kegagalan di bawah

6

hambatan. Semakin besar kekuatan dan keyakinan, semakin tinggi juga tindakan yang dipilih akan berhasil dilakukan.

B. Permainan REDI

REDI merupakan singkatan dari Roda Efikasi Diri. Permainan REDI adalah media bimbingan dan konseling berupa permainan berbentuk lingkaran tiga dimensi yang didesain seperti roda yang didalamnya terbagi beberapa bagian berupa warna-warni dan dimainkan dengan cara diputar sampai panah berhenti di salah satu warna. Setiap warna kecuali warna putih dilengkapi dengan kartu terpisah yang berisi *quotes*, pernyataan, pernyataan, dan ilustrasi cerita. Sedangkan warna putih dilengkapi kartu berisi tantangan yang harus dilakukan peserta. Materi yang digunakan dalam *quotes*, pernyataan, pernyataan, ilustrasi cerita dan tantangan yaitu mengenai keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki (Efikasi Diri).

8

susana hati yang negatif, bagaimana pun menghasilkan tingkat efikasi diri yang rendah.

Bandura (1997) menyebutkan bahwa indikator efikasi diri terdiri dari tingkat (*level*), kekuatan (*strength*), dan generalisasi (*generality*) yang berkaitan dengan tingkat kemandapan individu terhadap keyakinannya.

a. Tingkat (*level*)

Tingkat (*level*) merupakan keyakinan individu tentang kemampuan yang menghasilkan tingkah laku berdasarkan tingkat kesulitan tugas.

b. Generalisasi (*generality*)

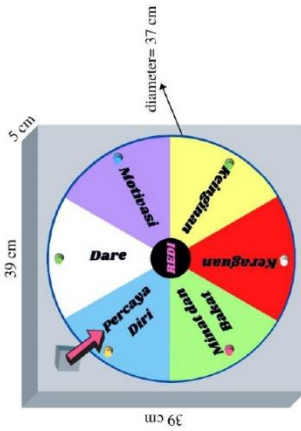
Generalisasi yaitu dimana individu menilai kemampuan mereka berfungsi di berbagai kegiatan tertentu. Aktifitas yang beragam menuntut individu yakin atas kemampuannya dalam melakukan tugas atau aktifitas tersebut, apakah individu merasa yakin atau tidak yakin.

c. Kekuatan (*strength*)

Kekuatan berkaitan dengan tingkat kekuatan atau kemandapan seseorang terhadap keyakinannya. Individu memiliki keyakinan kuat sehingga mereka dapat bertahan dengan upaya mereka meskipun ada banyak kesulitan dan

7

1. Desain Media Permainan REDI



Creditly: Curva

2. Alat dan Bahan Pembuatan REDI

- Alat : Lem tembak, lem putih, penggaris, pensil, spidol, gunting, *spinner* (untuk pemutar roda), *pinex*, dan panah (sebagai pembidik warna).
- Bahan : Kardus, kertas warna metalik, kertas buffalo (warna putih, biru, hijau, merah, kuning, dan ungu).

3. Isi Permainan REDI

Permainan REDI terbagi dalam 6 bidang dengan warna yang berbeda-beda yakni, putih, biru, hijau, merah, kuning, dan ungu. Setiap warna yang berbeda memiliki tema tersendiri terkait dengan efikasi diri yakni warna **biru** berisi **percaya diri**, warna **hijau** berisi **minat dan bakat**, warna **merah** berisi **keraguan**, warna **kuning** berisi **keinginan**, warna **ungu** berisi **motivasi**, dan warna **putih** berisi **dare** atau **tantangan**.

Tiap warna didampingi dengan beberapa kartu (berukuran 9 cm x 7 cm). Isi materi kartu disusun berdasarkan tema tiap warna yang tidak terlepas dari pentingnya memiliki efikasi diri dan disesuaikan dengan 3 indikator efikasi diri, yaitu *level*, *generality*, dan *strength*. Jumlah kartu dalam permainan ini dihitung dari 5 pemain dikali 6 tema/warna dikali 3 indikator efikasi diri. Jadi, terdapat 90 kartu dalam permainan ini. Untuk membedakan kartu dengan 3 indikator efikasi diri, diberikan 3 warna yang berbeda pada garis bingkai dalam kartu permainan yakni: garis bingkai warna **merah** dengan **level**, garis bingkai warna **biru** dengan **generality**, dan garis bingkai warna **kuning** dengan **strength**.

a. **Warna Putih (Dare atau tantangan)**

Kartu berwarna putih berisi *dare* atau tantangan yang harus dilakukan siswa. Bentuk tantangan ini bermaksud agar siswa mampu menunjukkan segala kemampuan yang dimilikinya. Untuk menunjukkan kemampuannya, individu terlebih dahulu perlu memiliki keyakinan. Untuk itu tantangan ini diharapkan mampu menumbuhkan keyakinan akan kemampuannya dalam arti efikasi dirinya. Contoh kartu *dare* atau tantangan sebagai berikut.



Tampak Depan



Tampak Belakang

b. **Warna Biru (Percaya Diri)**


Percaya diri merupakan salah satu ciri individu dengan efikasi diri yang tinggi. Individu yang memiliki efikasi diri yang tinggi akan memiliki kepercayaan diri untuk menampilkan kemampuannya. Begitu pun sebaliknya, individu yang memiliki efikasi diri yang rendah akan kurang

percaya diri sehingga ragu atau tidak berani menunjukkan kemampuannya.


Efikasi diri membantu menentukan hasil yang diharapkan (Pajares, 2002). Individu yang percaya diri mengharapkan hasil yang sukses. Siswa yang percaya diri dalam keterampilan sosial diharapkan pertemuan sosial yang sukses. Mereka yang percaya diri dengan keterampilan akademis mereka diharapkan nilai tinggi pada ujian dan mengharapkan kualitas pekerjaan mereka menuai keuntungan pribadi dan profesional. Hal sebaliknya terjadi pada mereka yang kurang percaya diri. Siswa yang meragukan keterampilan sosial mereka sering membayangkan penolakan atau ejekan bahkan sebelum mereka menjalin kontak sosial. Mereka yang kurang percaya diri dengan kemampuan akademis mereka membayangkan nilai yang rendah sebelum mereka memulai ujian atau mendaftar di suatu kursus.

Kartu berwarna biru ini berisi pertanyaan, pernyataan, *quotes*, dan ilustrasi cerita mengenai percaya diri. Pemain harus menjawab pertanyaan/pernyataan dan mendiskusikan/*sharing* bersama pemain lain bila mendapatkan kartu berisi

sharing bersama pemain lain bila mendapatkan kartu berisi ilustrasi cerita untuk diambil pesan/kesimpulan. Contoh kartu pertanyaan sebagai berikut.



Tampak Depan




Tampak Belakang

d. Warna Merah (Keraguan)

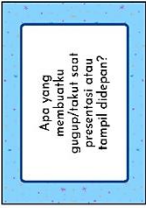
Individu yang memiliki keraguan menunjukkan bahwa kurangnya keyakinan dalam diri akan kemampuan yang dimilikinya sehingga dapat menghambat pertumbuhannya. Ketika individu merasa tidak yakin dengan kemampuannya, individu akan ragu-ragu untuk memulai melakukan suatu usaha dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

Kartu berwarna merah ini berisi pertanyaan, pernyataan, *quotes*, dan ilustrasi cerita mengenai keraguan. Pemain harus menjawab pertanyaan/pernyataan dan mendiskusikan/*sharing* bersama pemain lain bila mendapatkan kartu berisi ilustrasi cerita untuk diambil pesan/kesimpulan. Dengan ini

ilustrasi cerita untuk diambil pesan/kesimpulan. Contoh kartu pertanyaan sebagai berikut.



Tampak Depan



Tampak Belakang

c. Warna Hijau (Minat dan Bakat)

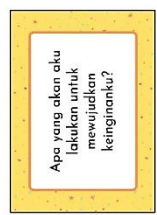
Minat merupakan dorongan atau ketertarikan dalam diri seseorang terhadap objek tertentu. Munandar (1987) menyatakan bahwa bakat merupakan kemampuan bawaan sebagai potensi yang perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Untuk dapat mengembangkan minat dan bakat diperlukan keyakinan akan kemampuannya. Individu cenderung memilih tugas dan aktivitas dimana mereka merasa kompeten dan percaya diri dan menghindari yang tidak mereka lakukan (Pajares, 2002).

Kartu berwarna merah ini berisi pertanyaan, pernyataan, *quotes*, dan ilustrasi cerita mengenai minat dan bakat. Pemain harus menjawab pertanyaan/pernyataan dan mendiskusikan/

ilustrasi cerita untuk diambil pesan/kesimpulan. Contoh kartu pertanyaan sebagai berikut.



Tampak Depan



Tampak Belakang

f. **Warna Ungu (Motivasi)**

Motivasi merupakan salah satu komponen yang mempengaruhi efikasi diri. Seseorang dengan motivasi yang kuat memiliki keyakinan bahwa dirinya mampu untuk berhasil sehingga dapat menyelesaikan hambatan/kesulitan yang dialaminya. Efikasi diri memberikan dasar bagi motivasi manusia, kesejahteraan, dan pencapaian pribadi (Pajares, 2002). Orang yang tidak percaya bahwa tindakan mereka dapat menghasilkan hasil yang mereka inginkan, mereka memiliki sedikit motivasi untuk bertindak atau bertahan dalam menghadapi kesulitan.

Kartu berwarna ungu ini berisi pertanyaan, pernyataan, quotes, dan ilustrasi cerita mengenai motivasi. Motivasi dapat

diharapkan individu mampu meningkatkan efikasi diri sehingga tidak lagi ragu dalam menunjukkan kemampuannya. Contoh kartu quotes sebagai berikut.



Tampak Depan



Tampak Belakang

e. **Warna Kuning (Keinginan)**

Keinginan berkenaan dengan apa yang menjadi cita-cita, harapan, atau tujuan yang ingin dicapai individu. Individu perlu memiliki keyakinannya akan kemampuannya untuk dapat berhasil mencapai keinginannya (efikasi diri). Hasil yang kita harapkan sendiri merupakan hasil penilaian dari apa yang kita capai (Pajares, 2002).

Kartu berwarna kuning ini berisi pertanyaan, pernyataan, quotes, dan ilustrasi cerita mengenai keinginan (cita-cita, harapan, atau tujuan yang ingin dicapai). Pemain harus menjawab pertanyaan/pernyataan dan mendiskusikan/sharing bersama pemain lain bila mendapatkan kartu berisi

merah dengan *level*, garis bingkai warna **biru** dengan *generality*, dan garis bingkai warna **kuning** dengan *strength*.


S. Aturan Permainan

- Pemain terdiri dari 4-8 orang
- Pemain melakukan *hom pin pah* untuk menentukan urutan pemain.
- Pemain yang membidik warna putih harus melakukan taniangan yang ada dalam kartu
- Sedangkan pemain yang membidik warna merah, kuning, hijau, biru, dan ungu harus menjawab bila mendapatkan pertanyaan atau pernyataan dan melakukan *sharing*/diskusi bila mendapatkan ilustrasi cerita sesuai isi kartu.
- Permainan berlangsung 3x putaran pemain/pertemuan.

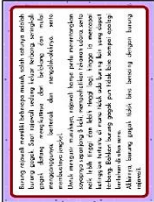
C. Tugas Guru Bimbingan dan Konseling

Guru BK mengumpulkan 4-8 siswa sebagai pemain. Guru BK menjelaskan aturan dan petunjuk permainan pada siswa. Guru BK memandu dan membimbing jalannya

diperoleh dari internal maupun eksternal. Untuk itu dalam permainan ini, kelompok memiliki peran penting untuk menumbuhkan motivasi dan mendukung untuk proses peningkatan efikasi diri melalui *sharing*/diskusi. Contoh kartu ilustrasi cerita sebagai berikut.



Tampak Depan



Tampak Belakang

4. Peralatan Permainan

- Papan permainan REDI dengan 6 bagian warna
- Papan sebagai pembidik warna
- 90 kartu sesuai dengan 6 warna yang berisi pernyataan, pertanyaan, ilustrasi cerita, *quotes*, dan tantangan. (90 kartu = 5 pemain dikali 6 tema/warna dikali 3 indikator efikasi diri)
- Kartu dibedakan menjadi 6 warna dan tiap warna dibedakan menjadi 3 kategori: garis bingkai warna

permainan dari tahap kegiatan pembuka, kegiatan inti, kegiatan penutup hingga evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh keaktifan siswa dalam kegiatan permainan REDI.

BAB III PROSEDUR PELAKSANAAN

A. Kegiatan Pembuka

1. Mengucapkan salam dan berdoa bersama
2. Saling memperkenalkan diri dan menanyakan kabar

B. Kegiatan Peralihan

1. Melakukan *ice breaking*
2. Menjelaskan tujuan permainan REDI
3. Menjelaskan topik mengenai efikasi diri dan aturan permainan REDI

C. Kegiatan Inti

(Pelaksanaan Permainan REDI)

1. Peserta duduk secara melingkar menghadap media permainan REDI bersama BK.
2. Menentukan urutan pemain yang akan memainkan REDI dengan cara *honi pini pini path*
3. Pemain maju satu persatu secara bergantian untuk memutar roda hingga panah berhenti di salah satu warna.

E. Evaluasi

Siswa diminta untuk mengisi formulir seperti berikut.

Indikator	Deskriptor	Item-Item Pernyataan
Tingkat (<i>Level</i>)	1. Respon dalam menerima tugas	Saya menganggap tugas sebagai media untuk melatih kemampuan saya. Saya merasa kebal saat menerima tugas yang sulit. Saya tetap tenang saat menghadapi kesulitan. Saya merasa takut saat mendapatkan kesulitan.
	2. Tindakan dalam menghadapi hambatan	Saya menganggap tugas yang sulit berada diluar kemampuan saya. Saat mengalami kesulitan, saya bertanya pada guru, teman atau siapapun yang bisa. Saya memberikan tugas saya yang sulit kepada orang lain. Saya mengabaikan tugas yang sulit dengan melakukan kegiatan lain.

22

4. Guru mengambil kartu sesuai dengan warna yang dibidik pemain tersebut dan membacakan isinya kepada peserta
5. Pemain menjawab, melakukan tantangan atau melakukan *sharing*/diskusi bersama peserta lainnya.
6. Pemain mengambil kesimpulan dari hasil *sharing*/diskusi.
7. Pemain lainnya maju secara bergantian melakukan permainan

D. Kegiatan Penutup

1. Kesimpulan

Siswa dan guru mengambil kesimpulan dari kegiatan permainan dan pelajaran apa yang dapat diambil untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Penutup
 - a. Guru memberikan apresiasi dan mengucapkan terima kasih atas partisipasi siswa dalam mengikuti permainan REDI
 - b. Guru menutup kegiatan dengan simpatis
 - c. Berdoa bersama dan mengucapkan salam

21

Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan
		<p>sesuai minat dan bakat saya.</p> <p>Saya tetap tenang saat presentasi.</p> <p>Saya takut untuk mengutarakan pendapat saya.</p> <p>Saya yakin dengan hasil kerja tugas saya sendiri.</p> <p>Saya bisa menyelesaikan berbagai tugas dengan tepat waktu.</p> <p>Saya suka mempelajari hal-hal baru.</p> <p>Saya aktif bertanya jika belum bisa memahami materi.</p> <p>Saya dapat bekerja secara efektif pada banyak tugas yang berbeda.</p>
	2. Kemampuan dalam beraktfitas	<p>Saya mengikuti ekstrakurikuler sesuai dengan minat dan bakat saya.</p> <p>Saya dapat membagi waktu untuk belajar</p>
	3. Kegiatan ekstrakurikuler dalam mengembangkan bakat	

24

Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan
		<p>Saya berusaha keras mencari solusi atas masalah yang saya hadapi.</p> <p>Saat mendapatkan tugas sulit, saya lebih baik menyontek hasil kerja teman saya.</p> <p>Saya menganggap kegagalan sebagai motivasi untuk lebih memperbaiki diri.</p> <p>Saya menganggap ejekan dan remehan sebagai motivasi untuk mengembangkan kemampuanku.</p> <p>Saya merasa minder ketika teman saya mendapatkan prestasi.</p> <p>Saat teman mendapatkan prestasi, saya termotivasi untuk lebih giat belajar.</p>
	3. Motivasi dalam mengerjakan tugas	
	1. Percaya diri dengan kemampuan ya	<p>Saya merasa gugup saat tampil di depan umum.</p> <p>Saya antusias mengikuti perlombaan</p>

23

Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan
	3. Menekan rasa malas	<p>Saya dapat tampil cukup baik, bahkan ketika keadaan sulit.</p> <p>Saya memilih bersenang-senang daripada mengerjakan tugas.</p> <p>Saya hanya akan mengerjakan tugas saat mendekati <i>deadline</i>.</p> <p>Saya langsung mengerjakan tugas yang baru diberikan.</p> <p>Saya memilih untuk rebahan daripada mengerjakan tugas yang membosankan.</p>

26

Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan
Kekuatan (Strength)	1. Optimis untuk sukses	<p>dan mengikuti ekstrakurikuler.</p> <p>Saya menolak untuk ikut kegiatan ekstrakurikuler.</p> <p>Saya yakin bisa menyelesaikan tugas sulit sekalipun.</p> <p>Saya hanya mengeluh tanpa berusaha bila mendapatkan tugas yang sulit.</p> <p>Saya yakin bisa sukses dengan mengembangkan minat dan bakat saya.</p> <p>Saya menganggap diri saya lemah.</p> <p>Saya pasti sukses dengan kemampuan yang saya miliki.</p>
	2. Bertahan dalam kesulitan	<p>Saya mudah menyerah saat mengerjakan tugas sulit.</p> <p>Seberapapun kesulitannya, saya akan mengerjakannya dengan baik.</p>

25

LAMPIRAN

ISI KARTU PERMAINAN REDI

A. *Dare* atau Tantangan

1. *Level*
 - a) Buatlah pantun, kemudian bacakan!
 - b) Berhitung mulai dari 1-25 menggunakan bahasa Inggris!
 - c) Bacalah puisi! Tema bebas
 - d) Nyanyikan salah satu lagu kebangsaan Indonesia!
2. *Generality*
 - a) Menelepon salah satu orang dikontakmu dan berikan dia pantun!
 - b) Ceritakan salah satu pengalamamu yang lucu atau menyenangkan!
 - c) Cobalah salah satu tren Tiktok atau dance Tiktok!
 - d) Menjadi pemandu permainan selama 1x putaran!
 - e) Nyanyikan salah satu lagu kesukaanmu sambil menari!
3. *Strength*
 - a) Buatlah quotes/kalimat motivasi dan ucapkan pada dirimu sendiri dan teman-temanmu!
 - b) Nyanyikan lagu yang menggambarkan situasimu saat ini!

28

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1997). *Self Efficacy: The Exercise of Control*. New York: W.H. Freeman & Company.
- Luthans, F. (2006). *Perilaku Organisasi* (V. A. Yuwono (ed.)), Andi.
- Munandar. 1987. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta. PT. Gramedia
- Pajanes, F. (2002). *Overview of Social Cognitive Theory and of Self-efficacy*. Diakses dan <http://www.emory.edu/EDUCATION/mfp/eff.html> pada tanggal 20 Februari 2021.
- Rahman, M., Febrina, S., Melisa, R. M., (2014). Penerapan Teknik Pembelajaran Roda Keberuntungan Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Padang. *Pendidikan Matematika*.
- Saftri, Fihriani, & Sahal, M. (2017). *The Implementation of Learning Strategy Active Rolled to Improve the Students' Motivation of the Second Years Science Physics at SMPN 40 PEKANBARU*. 44, 1–12.
- Wahyuni, D. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan terhadap Kemampuan Menulis Hanzat pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme Tahun Ajaran 2016/2017*. 2, 1–5.

27

c) Video call salah satu teman atau sahabatmu, dan ucapkan kalimat positif!

d) Nyanyikan lagu Maju Tak Gentar!

e) Ceritakan salah satu pengalamamu di sekolah yang tak terlupakan!

B. Percaya Diri

1. Level

a) Apa yang membuatku gugup/takut saat presentasi atau tampil di depan orang banyak?

b) Saya tetap tenang saat menghadapi kesulitan.

c) Malu bertanya sesat di jalan.

d) Apa yang kamu lakukan ketika mendapatkan tugas yang sulit?

e) Percayalah pada dirimu sendiri, karena orang lain tak akan bisa memercayaimu jika kamu sendiri meragukan kemampuannya.

2. Generality

a) Apakah kamu percaya bahwa kamu bisa menyelesaikan semester ini dengan baik? Apa saja usahamu?

b) *You can do it. Believe in yourself!*

c) Saya yakin dengan hasil kerja tugas saya sendiri.

29

d) Bagaimana responmu ketika ada seseorang yang meremehkan kemampuannya?

e) Orang-orang yang memiliki rasa percaya diri yang rendah berpikir bahwa pencapaian mereka karena faktor eksternal, bukan dari keterampilan atau kemampuan mereka sendiri.

3. Strength

a) Apakah kamu yakin dapat menyelesaikan kesulitan dengan kemampuannya sendiri? Mengapa?

b) Apa yang kamu lakukan ketika merasa gugup pada saat presentasi/tampil di depan umum?

c) Percayalah pada dirimu! Percayalah pada kemampuannya! Tanpa keyakinan dan kekuatan untuk percaya pada diri sendiri, kamu tidak bisa sukses atau bahagia. -NORMAN VINCENT PEALE-

d) Saya percaya bahwa saya mampu menyelesaikan tugas sulit sekalipun.

e) Apa saja usaha untuk menumbuhkan rasa percaya diri?

C. Minat dan Bakat

1. Level

a) Apa yang kamu lakukan ketika sedang bosan/waktu senggang?

30

- d) Aku yakin bisa sukses dengan mengembangkan minat dan bakatku.
- e) Sebuah permata tidak akan dapat dipoles tanpa gesekan, demikian juga seseorang tidak akan menjadi sukses tanpa tantangan. -PERBAHASA CINA-
- D. Keraguan**
- 1. Level**
- a) Apakah kamu ragu dengan kemampuannya sendiri?
Mengapa?
- b) Usaha apa yang dapat dilakukan untuk mengusir keraguan dalam dirimu?
- c) Apakah kamu menganggap tugas yang sulit berada diluar kemampuannya? Bagaimana menurutmu?
- d) Kegagalan tidak selalu merupakan kesalahan. Kesalahan yang sebenarnya adalah berhenti mencoba ketika gagal.
-B. F. SKINNER-
- e) Rasa takut dan ragu-ragu menimbulkan perasaan yang tidak nyaman. Tapi dari rasa tidak nyaman tersebut, kita sebenarnya didorong untuk bisa melangkah atau melakukan sesuatu yang baru.

32

- b) Mata pelajaran apa yang tidak kamu sukai?
c) Iri pada bakat hebat yang dimiliki orang lain, itu berarti menyia-nyikan bakat tersembunyi yang kita miliki.
d) Apakah kamu mengalami hambatan dalam mengembangkan minat dan bakatmu? Coba ceritakan!
e) Saya tetap berusaha belajar, walaupun saya tidak menyukai mata pelajaran tersebut.
- 2. Generality**
- a) Apa usahamu untuk mengembangkan minat dan bakatmu?
b) Saya dapat membagi waktu untuk belajar dan melakukan kegiatan yang aku sukai.
c) Mata pelajaran apa saja yang sudah berhasil kamu kuasai?
d) Apa saja hobi atau kegiatan yang kamu sukai?
e) Kita semua memiliki kemampuan dan bakat. Perbedaannya adalah bagaimana kita melatih dan memanfaatkannya. -STEVIE WONDER-
- 3. Strength**
- a) Aku bisa memilih jurusan sesuai minat dan bakatku.
b) Adakah niat untuk mengembangkan minat dan bakatmu?
Dan akan kamu kembangkan seperti apa?
c) Sebutkan 2 minat yang ingin kamu kuasai atau bakat yang ingin kamu kembangkan!

31

e) Satu-satunya batasan untuk meraih mimpi kita adalah keragu-raguan. Marilah kita maju dengan keyakinan yang aktif dan kuat. -FRANKLIN ROOSEVELT-

E. Keinginan

1. Level

a) Saat keinginanmu tak tercapai, apa yang kamu rasakan? Dan apa yang kamu lakukan?

b) Saya tidak iri ataupun minder ketika teman saya mendapatkan prestasi.

c) Apa yang kamu lakukan ketika mengalami kesulitan dalam proses mencapai keinginan/cita-citamu?

d) Jika kamu berkeinginan, usahalah! Itu tidak mendatangiimu, jadi kamu yang harus berusaha meraihnya.

e) Apa keinginan terbesarmu yang sudah dan yang belum tercapai?

2. Generality

a) Apakah kamu suka mempelajari hal-hal baru? Contohnya?

b) Apa harapannmu setelah lulus SMA?

c) Bagaimana jika cita-citamu bertentangan dengan harapan orang tuamu?

2. Generality

a) Saya bisa menyelesaikan berbagai tugas dengan tepat waktu.

b) Jangan biarkan keraguan orang terhadap dirimu terlahu dalam kemundian mendikte hidupmu, buktikan hari ini juga, patahkan keraguan mereka.

c) Apakah kamu sering takut/ragu untuk mengutarakan pendapatmu? Coba ceritakan!

d) Apa keraguan terbesarmu?

e) "Hei jangan ragu dan jangan malu, tunjukkan pada dunia bahwa sebenarnya kita mampu." -JWAN FALS-

3. Strength

a) Ketika orang-orang mulai meragukannya, kau harus tetap percaya pada diri sendiri dan bangkit tanpa keraguan sama sekali. Buktikan bahwa kau mampu!

b) Semua mimpi kita bisa jadi kenyataan, jika kita memiliki keberanian untuk mengajanya.

c) Apakah kamu tipe orang yang sering mengerjakan tugas dekat dengan *deadline*? Mengapa?

d) Apa yang kamu lakukan saat berada dalam kesulitan?

d) Orang yang tidak mau memotivasi diri harus puas dengan hasil yang biasa-biasa saja, tidak peduli seberapa hebat.

-ANDREW CARNEIGE-

e) Burung rajawali memiliki beberapa musuh, salah satunya adalah burung gagak. Saat rajawali sedang keluar terbang, seringkali gagak datang mengikutinya dari belakang dan mulai mengganguya; bertetak dan mengolok-oloknya, serta membuatnya jengkel.

Untuk mengusir musuhnya, rajawali hanya perlu merentangkan sayapnya sepanjang 8 kaki, memperhatikan tekanan udara, serta naik lebih tinggi dan lebih tinggi lagi, hingga ia mencapai ketinggian tertentu di mana tidak ada burung lain yang dapat terbang. Bahkan burung gagak pun tidak bisa sampai apalagi bertahan di atas sana.

Akhirnya, burung gagak tidak bisa bersaing dengan burung rajawali.

2. *Generality*

a) Saat memiliki banyak tugas, saya memotivasi diri sendiri untuk bisa menyelesaikannya satu persatu.

b) Saya menganggap ejakan dan rengehan sebagai motivasi untuk lebih meningkatkan kemampuanku.

36

d) Kemampuan tanpa didorong oleh keinginan yang kuat untuk berusaha, bagaikan kendaraan tanpa pengemudi.

e) Kamu ingin menjadi seperti apa saat sudah dewasa?

3. *Strength*

a) Ketika memiliki keinginan, saya akan berusaha mendapatkannya walaupun sulit.

b) Apa yang aku lakukan untuk mewujudkan keinginanku?

c) Jangan larut dalam kesedihamu. Percayalah Tuhan akan memberikan apa yang kita butuhkan dirwaktu yang tepat.

d) Apa kelemahan/kekuranganmu yang ingin kamu ubati?

Dan bagaimana usahamu untuk mengubahnya?

e) Jika kau tak dapatkan yang kau impikan bukan berarti kau telah usai. -ISYANA SARASVATI-

F. *Motivasi*

1. *Level*

a) Kalimat motivasi apa yang kamu ingat saat dalam kesulitan?

b) Saya menganggap kegagalan sebagai motivasi untuk lebih memperbaiki diri.

c) Saya menganggap kegagalan sebagai motivasi untuk lebih memperbaiki diri.

35

Format Penilaian Pelaksanaan Kegiatan Permainan REDI

No.	Kegiatan	Skor				1 Kurang baik
		4 Sangat baik	3 Baik	2 Cukup baik		
Tahap Pembentukan						
1.	Pembentukan kelompok dan <i>opening</i>					
2.	Pembangunan hubungan baik					
3.	Perkenalan masing-masing anggota dan pemimpin kelompok					
Tahap Perailhan						
4.	<i>Ice Breaking</i>					
5.	Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya					
6.	Pernaparan topik yang akan dibahas					
Tahap Kegiatan						
7.	Menjelaskan penggunaan permainan REDI					
8.	Pelaksanaan Permainan REDI					

- c) Apakah kamu sadar bahwa orang selalu mendukungmu dalam proses pengembangan kemampuanmu? Coba ceritakan!
 - d) Siapa sahabat atau temnamu yang sering memberikanmu motivasi/dukungan saat kamu dalam kesusahaaan?
 - e) Jangan biarkan opini orang lain menenggelamkan suara hati dari dalam diri Anda. -STEEVE JOBS-
- 3. Strength**
- a) Jangan bandingkan dirimu dengan orang lain. Bandingkan dirimu dengan pribadimu yang kemarin.
 - b) Apa usaha yang kamu lakukan agar belajar tidak terasa membosankan?
 - c) Apakah kamu setuju bahwa kegagalan dapat dijadikan motivasi untuk lebih memperbaiki diri? Bagaimana pendapatmu?
 - d) Bagaimana caramu untuk menguatkan dirimu sendiri dikala mengalami kesulitan?
 - e) Seberapa puas kesulitannya, saya akan mengerjakannya hingga selesai.

No.	Kegiatan	Skor			
		4 Sangat baik	3 Baik	2 Cukup baik	1 Kurang baik
Tahap Pengakhiran					
9.	Mengungkapkan bahwa kegiatan akan segera diakhiri				
10.	Tanya jawab guru BK dan siswa				
11.	Pengungkapan perasaan atau pesan kesan siswa				
12.	Membahas kegiatan lanjutan				

No.	Aspek yang diamati	Skor			
		4 Sangat baik	3 Baik	2 Cukup baik	1 Kurang baik
1.	Keruntutan kegiatan permainan				
2.	Perhatian siswa ketika guru BK memandu kegiatan permainan				
3.	Keaktifan siswa dalam proses permainan				
4.	Interaksi siswa dengan guru BK				
5.	Komentar siswa terhadap pemahaman permainan REDI				
6.	<i>Stering</i> antara siswa dan konselor				
7.	Penguatan yang diberikan konselor kepada siswa				

Lampiran 7 Lembar Instrumen Validitas Media Permainan REDI

LEMBAR INSTRUMEN VALIDITAS MEDIA PERMAINAN REDI (RODA EFIKASI DIRI) UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI SISWA SMA

Sasaran Program : Siswa SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya kelas XI
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya
 Peneliti : Teofani Irene Kristanti
 Nama Penguji :

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu mengenai kualitas media permainan REDI sebagai penunjang layanan BK yang sedang peneliti kembangkan.
2. Lembar ini terdiri dari aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kemenarikan.
3. Pendapat, saran, dan kritik dari Bapak/Ibu tentang media ini akan bermanfaat untuk perbaikan kualitas media permainan REDI.
4. Mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda \surd untuk setiap indikator pada kolom berdasarkan skala 4, 3, 2, 1

Skala penilaian:

- a. 4 jika sangat layak/sangat tepat/sangat berguna/sangat menarik sesuai dengan kondisi media permainan REDI
 - b. 3 jika layak/tepat/berguna/menarik sesuai dengan kondisi media permainan REDI
 - c. 2 jika cukup layak/cukup tepat/cukup berguna/cukup menarik sesuai dengan kondisi media permainan REDI
 - d. 1 jika kurang layak/kurang tepat/kurang berguna/kurang menarik sesuai dengan kondisi media permainan REDI
5. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang tepat, mohon memberikan kritik dan saran perbaikan agar dapat dilakukan perbaikan oleh peneliti
 6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

1. Ahli Materi 1

No.	Aspek yang Dinilai	4	3	2	1
Ketepatan		Sangat Tepat	Tepat	Cukup Tepat	Kurang Tepat
1.	Penulisan teks sesuai dengan PUEBI		✓		
2.	Ketepatan isi dalam kartu dengan tema ditiap warna		✓		
3.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	✓			
4.	Ketepatan pemilihan warna media	✓			
Kegunaan		Sangat Berguna	Berguna	Cukup Berguna	Kurang Berguna
5.	Media Permainan REDI memberikan tambahan wawasan bagi pemain	✓			
6.	Penyajian materi media Permainan REDI sesuai dengan tujuan yang dirumuskan		✓		
7.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMA	✓			
8.	Kejelasan materi untuk meningkatkan efikasi diri siswa		✓		
9.	Kegunaan media Permainan REDI untuk memfasilitasi layanan BK		✓		
Kelayakan		Sangat Layak	Layak	Cukup Layak	Kurang Layak
10.	Kemudahan dalam memahami permainan REDI	✓			
11.	Uraian isi materi dalam kartu permainan REDI		✓		
12.	Kejelasan uraian yang diberikan		✓		
Kememarikan		Sangat Menarik	Menarik	Cukup Menarik	Kurang Menarik
13.	Bentuk visualisasi 3 dimensi permainan REDI		✓		
14.	Memicu interaktifitas	✓			

15.	Pemilihan warna media Permainan REDI	✓			
-----	--------------------------------------	---	--	--	--

Saran dan kritik:

1. ~~Maka~~ Dalam Pembuatan kartu, bisa diberikan keterangan pengkategorian, karena ada 3 kategori, sehingga memudahkan peserta.
2. Buatlah pertanyaan yang jawabannya menarah ke suatu solusi, bisa menggunakan perbandingan perbata.

Surabaya, 30 Januari 2021

Ahli

DIMAS ARDIKA M.

2. Ahli Materi 2

No.	Aspek yang Dinilai	4	3	2	1
Ketepatan		Sangat Tepat	Tepat	Cukup Tepat	Kurang Tepat
1.	Penulisan teks sesuai dengan PUEBI		✓		
2.	Ketepatan isi dalam kartu dengan tema ditiap warna		✓		
3.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	✓			
4.	Ketepatan pemilihan warna media	✓			
Kegunaan		Sangat Berguna	Berguna	Cukup Berguna	Kurang Berguna
5.	Media Permainan REDI memberikan tambahan wawasan bagi pemain	✓			
6.	Penyajian materi media Permainan REDI sesuai dengan tujuan yang dirumuskan			✓	
7.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMA	✓			
8.	Kejelasan materi untuk meningkatkan efikasi diri siswa		✓		
9.	Kegunaan media Permainan REDI untuk memfasilitasi layanan BK		✓		
Kelayakan		Sangat Layak	Layak	Cukup Layak	Kurang Layak
10.	Kemudahan dalam memahami permainan REDI	✓			
11.	Uraian isi materi dalam kartu permainan REDI		✓		
12.	Kejelasan uraian yang diberikan			✓	
Kemenarikan		Sangat Menarik	Menarik	Cukup Menarik	Kurang Menarik
13.	Bentuk visualisasi 3 dimensi permainan REDI		✓		
14.	Memicu interaktifitas	✓			

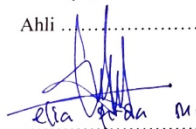
15.	Pemilihan warna media Permainan REDI	<input checked="" type="checkbox"/>			
-----	--------------------------------------	-------------------------------------	--	--	--

Saran dan kritik:

1. Kaji kembali pemilihan indikator SI keDI (minat dan bantah sd) dengan hubungannya pada epikan dan
2. Good.

Surabaya, 2021

Ahli


Elia ... M.

3. Ahli Media 1

No.	Aspek yang Dinilai	4	3	2	1
Ketepatan		Sangat Tepat	Tepat	Cukup Tepat	Kurang Tepat
1.	Penulisan teks sesuai dengan PUEBI	✓			
2.	Ketepatan isi dalam kartu dengan tema ditiap warna	✓			
3.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	✓			
4.	Ketepatan pemilihan warna media	✓			
Kegunaan		Sangat Berguna	Berguna	Cukup Berguna	Kurang Berguna
5.	Media Permainan REDJ memberikan tambahan wawasan bagi pemain	✓			
6.	Penyajian materi media Permainan REDJ sesuai dengan tujuan yang dirumuskan	✓			
7.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMA	✓			
8.	Kejelasan materi untuk meningkatkan efikasi diri siswa	✓			
9.	Kegunaan media Permainan REDJ untuk memfasilitasi layanan BK	✓			
Kelayakan		Sangat Layak	Layak	Cukup Layak	Kurang Layak
10.	Kemudahan dalam memahami permainan REDJ	✓			
11.	Uraian isi materi dalam kartu permainan REDJ	✓			
12.	Kejelasan uraian yang diberikan	✓			
Kemenarikan		Sangat Menarik	Menarik	Cukup Menarik	Kurang Menarik
13.	Bentuk visualisasi 3 dimensi permainan REDJ	✓			
14.	Memicu interaktifitas				

15.	Pemilihan warna media Permainan REDI	✓			
-----	--------------------------------------	---	--	--	--

Saran dan kritik:

.....
 Lanjutkan.

Surabaya, ^{28 Feb}..... 2021

Ahli

Handwritten signature

 Masfandi Lathipal

4. Ahli Media 2

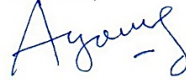
No.	Aspek yang Dinilai	4	3	2	1
Ketepatan		Sangat Tepat	Tepat	Cukup Tepat	Kurang Tepat
1.	Penulisan teks sesuai dengan PUEBI		√		
2.	Ketepatan isi dalam kartu dengan tema ditiap warna		√		
3.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf			√	
4.	Ketepatan pemilihan warna media		√		
Kegunaan		Sangat Berguna	Berguna	Cukup Berguna	Kurang Berguna
5.	Media Permainan REDI memberikan tambahan wawasan bagi pemain	√			
6.	Penyajian materi media Permainan REDI sesuai dengan tujuan yang dirumuskan	√			
7.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMA		√		
8.	Kejelasan materi untuk meningkatkan efikasi diri siswa	√			
9.	Kegunaan media Permainan REDI untuk memfasilitasi layanan BK	√			
Kelayakan		Sangat Layak	Layak	Cukup Layak	Kurang Layak
10.	Kemudahan dalam memahami permainan REDI	√			
11.	Uraian isi materi dalam kartu permainan REDI		√		
12.	Kejelasan uraian yang diberikan		√		
Kemenerikan		Sangat Menarik	Menarik	Cukup Menarik	Kurang Menarik
13.	Bentuk visualisasi 3 dimensi permainan REDI		√		
14.	Memicu interaktifitas		√		
15.	Pemilihan warna media Permainan REDI		√		

Saran dan kritik:

Untuk warna media akan lebih baik disesuaikan dengan karakteristik siswa remaja saat ini. Untuk kartu permainannya yang tampak dalam mungkin bisa diberikan ilustrasi gambar dengan komposisi yang proporsional dan sehingga tidak mengganggu pesan utama yang ingin disampaikan kepada pemain. Hal tersebut akan menjadi menarik (tidak hanya teks/tulisan)

Surabaya, 31 Januari 2021

Validator,

A handwritten signature in blue ink that reads "Ayong". The signature is stylized with a large initial 'A' and a long horizontal stroke extending to the right.

Ayong Lianawati

5. Ahli Pengguna

No.	Aspek yang Dinilai	4	3	2	1
Ketepatan		Sangat Tepat	Tepat	Cukup Tepat	Kurang Tepat
1.	Penulisan teks sesuai dengan PUEBI	✓			
2.	Ketepatan isi dalam kartu dengan tema di tiap warna	✓			
3.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	✓			
4.	Ketepatan pemilihan warna media	✓			
Kegunaan		Sangat Berguna	Berguna	Cukup Berguna	Kurang Berguna
5.	Media Permainan REDI memberikan tambahan wawasan bagi pemain	✓			
6.	Penyajian materi media Permainan REDI sesuai dengan tujuan yang dirumuskan		✓		
7.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMA	✓			
8.	Kejelasan materi untuk meningkatkan efikasi diri siswa		✓		
9.	Kegunaan media Permainan REDI untuk memfasilitasi layanan BK	✓			
Kelayakan		Sangat Layak	Layak	Cukup Layak	Kurang Layak
10.	Kemudahan dalam memahami permainan REDI	✓			
11.	Uraian isi materi dalam kartu permainan REDI	✓			
12.	Kejelasan uraian yang diberikan	✓			
Kemenarikan		Sangat Menarik	Menarik	Cukup Menarik	Kurang Menarik
13.	Bentuk visualisasi 3 dimensi permainan REDI	✓			
14.	Memicu interaktifitas	✓			

15.	Pemilihan warna media Permainan REDI	✓			
-----	--------------------------------------	---	--	--	--

Saran dan kritik:

- ⊙ Pemilihan nama Permainan bagus, namun Lebih menarik Lagi. Jika memakai kata "yg "genetik" / yg menimbulkan kepo siswa.
 - ⊙ Pengampaihan materi baik, namun Lebih baik lagi dg cara seperti trainer / sales.
-
-
-
-

Surabaya, 2 Pebruari 2021
Ahli Pengguna Lay. Bk

C S L h
Ana Musdalifah, S.Pd

Lampiran 8 Pelaksanaan Kegiatan Permainan REDI
1. Pertemuan Ke-1 (Perkenalan dan *Rapport*)



2. Pertemuan Ke-2 (Pemaparan materi efikasi diri, *Ice Breaking*, penjelasan aturan dan cara bermain Permainan REDI)



3. Pertemuan Ke-3 (Pelaksanaan Permainan REDI)







4. Pertemuan Ke-4 (Refleksi, evaluasi dan pengisian *posttest*)





Lampiran 9 Daftar Hadir Subjek dalam Kegiatan Permainan REDI (Roda Efikasi Diri)

DAFTAR HADIR

Kegiatan Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) untuk Meningkatkan Efikasi Diri
Siswa di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya

Pertemuan ke-1

Kamis, 11 Februari 2021

No.	Nama	Kelas	TTD
1	SA	XI Mia 2	SA
2.	IF	XI Mia 2	IF
3	NY	XI IIS 1	NY
4	IR	XI MIA 2	IR
5.	RA	XI - IIS 3	RA
6.	AV	XI - MIA 2	AV

Pertemuan ke-2

Jumat, 12 Februari 2021

No.	Nama	Kelas	TTD
1.	RA	XI - IIS 3	RA
2	AV	XI - MIA 2	AV
3	IR	XI - MIA 2	IR
4	SA	XI mia 2	SA
5	NY	XI IIS 1	NY
6.	IF	XI Mia 2	IF

Pertemuan ke-3

Sabtu, 13 Februari 2021

No.	Nama	Kelas	TTD
1	SA	XI Mia 2	SA
2.	IF	XI Mia 2	IF
3	IR	XI MIA 2	IR
4.	AV	XI MIA 2	AV
5.	RA	XI - IIS 3	RA
6.	NY	XI IIS 1	NY

Pertemuan ke-4

Minggu, 14 Februari 2021

No.	Nama	Kelas	TTD
1	SA	XI mia 2	SA
2.	IF	XI Mia 2	IF
3.	IR	XI MIA 2	IR
4	AV	XI MIA 2	AV
5.	RA	XI - IIS 3	RA
6.	NY	XI IIS 1	(daring)

Lampiran 10 Lembar Observasi Kegiatan Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) oleh Guru BK

1. Pertemuan Ke-1

Lembar Observasi Kegiatan Permainan REDI untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa

PERTEMUAN KE-1 (TAHAP PEMBENTUKAN)

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
		Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
1.	Keruntutan kegiatan permainan		✓		
2.	Perhatian siswa ketika konselor memandu kegiatan permainan		✓		
3.	Keaktifan siswa dalam proses permainan		✓		
4.	Interaksi siswa dengan konselor		✓		
5.	Komentar siswa terhadap pemahaman permainan REDI		✓		
6.	<i>Sharing</i> antara siswa dan konselor		✓		
7.	Penguatan yang diberikan konselor kepada siswa		✓		

Catatan:

.....

.....

.....

.....

Surabaya, 16 Februari 2021

Guru BK SMA Intensif
Pembangunan Surabaya


Ana Musdalifah, S.Pd.

2. Pertemuan ke-2

Lembar Observasi Kegiatan Permainan REDI untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa

PERTEMUAN KE-2 (TAHAP PERALIHAN)

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
		Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
1.	Keruntutan kegiatan permainan			✓	
2.	Perhatian siswa ketika konselor memandu kegiatan permainan				✓
3.	Keaktifan siswa dalam proses permainan			✓	
4.	Interaksi siswa dengan konselor			✓	
5.	Komentar siswa terhadap pemahaman permainan REDI			✓	
6.	Sharing antara siswa dan konselor			✓	
7.	Penguatan yang diberikan konselor kepada siswa			✓	

Catatan:

.....

.....

.....

.....

Surabaya, 16 Februari 2021

Guru BK SMA Intensif
Pembangunan Surabaya


Ana Musdalifah, S.Pd.

3. Pertemuan Ke-3

Lembar Observasi Kegiatan Permainan REDI untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa

PERTEMUAN KE-3 (TAHAP KEGIATAN)

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
		Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
1.	Keruntutan kegiatan permainan			✓	
2.	Perhatian siswa ketika konselor memandu kegiatan permainan			✓	
3.	Keaktifan siswa dalam proses permainan				✓
4.	Interaksi siswa dengan konselor				✓
5.	Komentar siswa terhadap pemahaman permainan REDI			✓	
6.	Sharing antara siswa dan konselor			✓	
7.	Penguatan yang diberikan konselor kepada siswa				✓

Catatan:

.....

.....

.....

.....

Surabaya, 16 Februari 2021

Guru BK SMA Intensif
Pembangunan Surabaya

Ana Musdalifah, S.Pd.

4. Pertemuan Ke-4

**Lembar Observasi Kegiatan Permainan REDI untuk Meningkatkan Efikasi
Diri Siswa**

PERTEMUAN KE-4 (TAHAP PENGAKHIRAN)

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
		Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
1.	Keruntutan kegiatan permainan			✓	
2.	Perhatian siswa ketika konselor memandu kegiatan permainan			✓	
3.	Keaktifan siswa dalam proses permainan			✓	
4.	Interaksi siswa dengan konselor			✓	
5.	Komentar siswa terhadap pemahaman permainan REDI			✓	
6.	<i>Sharing</i> antara siswa dan konselor			✓	
7.	Penguatan yang diberikan konselor kepada siswa			✓	

Catatan:

.....

.....

.....

.....

Surabaya, 16 Februari 2021

Guru BK SMA Intensif

Pembangunan Surabaya


Ana Musdalifah, S.Pd.

Lampiran 11 Lembar Penilaian Kegiatan Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) oleh Guru BK

Penilaian Pelaksanaan Kegiatan Permainan REDI untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya

No.	Kegiatan	Skor			
		1	2	3	4
		Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
Tahap Pembentukan					
1	Pembentukan kelompok dan <i>opening</i>			✓	
2	Pembangunan hubungan baik			✓	
3	Perkenalan masing-masing anggotakelompok			✓	
Tahap Peralihan					
4	Ice Breaking			✓	
5	Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya				✓
6	Pemaparan topik yang akan dibahas				✓
Tahap Kegiatan					
7	Menjelaskan penggunaan permainan REDI				✓
8	Pelaksanaan Permainan REDI				✓
Tahap Pengakhiran					
9	Mengungkapkan bahwa kegiatan akan segera diakhiri				✓
10	Tanya jawab dengan siswa				✓
11	Pengungkapan perasaan atau pesan kesan siswa			✓	
12	Membahas kegiatan lanjutan			✓	

Surabaya, 16 Februari 2021

Guru BK SMA Intensif
Pembangunan Surabaya


Ana Musdalifah, S.Pd.

Lampiran 12 *Letter of Acceptance (LoA)* Penerbitan Artikel



YAYASAN PEMBINA UNIVERSITAS MURIA KUDUS
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
JURNAL KONSELING GUSJIGANG
Gondang Manis Bae, PO. BOX 53, Telp. (0291) 438229.

SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN TERBIT
Nomor: 23/Ket.Pub/Gusjigang/BK.FKIP.UMK/VII/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Edris Zamroni, S.Pd., M.Pd.
Jabatan : Managing Editor Jurnal Konseling Gusjigang

Menerangkan bahwa artikel dengan rincian sebagai berikut :

Penulis : Teofani Irene Kristanti, Cindy Asli Pravesti
Institusi : Universitas PGRI Adibuana Surabaya
Judul : Pengembangan Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) dalam Peningkatan Efikasi Diri bagi Siswa SMA

Akan diterbitkan dalam Jurnal Konseling Gusjigang dengan Print ISSN 2460-1187 dan Online ISSN 2503-291X Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muria Kudus Volume 7 Nomor 2 Periode Agustus 2021.




Demikian surat keterangan ini agar digunakan sebagaimana mestinya.



Managing Editor

Edris Zamroni, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 13 Sertifikat *Test of English Proficiency* (TEP)

	<p>Pusat Bahasa LANGUAGE CENTER UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA</p>	
<h3>E-CERTIFICATE OF ACHIEVEMENT</h3>		
<p><i>This is to certify that</i></p>		
<p>TEOFANI IRENE KRISTANTI</p>		
<p><i>achieved the following scores on the</i></p>		
<p>TEST OF ENGLISH PROFICIENCY</p>		
Listening Comprehension:	47	
Structure and Written Expression:	35	
Reading Comprehension:	43	
Total:	417	
	<p>Place of Test : Surabaya, East Java Test Date : 14 July 2021 Reference Number : 210714-638 Officer: Campus II, Jl. Dukuh Menanggal XII Surabaya, East Java, Indonesia. Email: lcc@unipastby.ac.id, Website: www.lcc.unipastby.ac.id</p>	
