

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar*. *JINop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77–89.
- Ahmad, B. (2013). *Multimedia*. Retrieved November 15, 2020, from AhmadBukhori31.blogspot website: <http://akhmadbukhori31.blogspot.com/2013/03/definisi-multimedia-meenurut-beberapa.html?m=1>
- Alwisol. (2009). *Pikologi Kepribadian* (Revisi; R. Setyono, Ed.). Malang: UMM Press.
- Andrew, T. (2013). *ANDREW TOPSFIELD Ashmolean Museum , children's and Ladders “ continues to be game of ” Snakes With hile the late Victorian from a traditional Indian game of some antiquity . known (in Hindi) as is derived Usually and secularised by the simplified Engli*. 46(3), 203–226.
- Apriliana, S. (2015). *Pengembangan Materi Bimbingan Peningkatan Kepercayaan Diri Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2 (4), 68-80.
- Arif, B. (2018). *Teknik Pemilihan Media Bimbingan Konseling Pada Guru Bimbingan Konseling Se-Kota Tegal*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 3(4), 1–5.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy by A. Bandura 1997*. New York: W.H. Freeman and Company.

- Borg, W. R & Gall, M. D. (1989). *Educational Research An Introduction* (5th ed). Logman.
- Borg, W. R., Gall, M. D., & Gall, J. P. (2003). *Educational Research An Introduction (Seventh) by Meredith D. Gall, Walter R. Borg, Joyce P.* New York: United States of America.
- Desmita. (2015). *Psikologi Perkembangan* (Kesembilan; W. Banawi, Ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dj. Tumu, N. (2014). *Hubungan Antara Percaya Diri Dengan Efikasi Diri Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Gorontalo. Bimbingan Dan Konseling*, (46), 978.
- Duma, N. (2015). *Manfaat Bermain Ular Tangga*. Retrieved November 11, 2020, from Nancy Duma website: www.nancyduma.com
- Fadilah, A. (2016). *Peningkatan Percaya Diri Melalui Permainan Ular Tangga Edukatif Pada Anak Kelompok B RA Krapyak. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Edisi 1 Tahun ke-5*, 81-94
- Fransisca, R. (2020). *Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2),630-638. Doi:10.31004/obsesi.v4i2.405.
- Fratturar. (2018). *How important is self-efficacy to our srudents' succes?*. Retrieved May 31, 2018, from sites.wit.edu website: <https://sites.wit.edu/lit/how-important-is-self-efficacy-to-our-students-succes/>
- Ghufron, M. N. (2010). *Teori-teori Psikologi* (1st ed.). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Haditono Siti R., Monks, F.J. & Knoers, A. M. P. (2006). *Psikologi Perkembangan, Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya* (Revisi III). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Hayati, R. (2019). *Pengertian Penelitian Pengembangan, Macam, Ciri, dan Cara Menulisnya*. Retrieved November 16, 2020, from [PenelitianIlmiah.com](https://penelitianilmiah.com) website: <https://penelitianilmiah.com/penelitian-pengembangan/>
- Karen, D. (2014). *The History of Snakes & Ladders*. Retrieved November 15, 2020, from <https://www.theforgottentoyshop.co.uk/blogs/news/15235037-the-history-of-snakes-ladders>
- Khaira, R. A. (2017). *Profil Efikasi Diri Siswa dalam Pembelajaran Fisika Di SMAN 3 Banda Aceh*. *Psikologika*, 2, 127–135.
- Lianasari, D. (2018). *Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. 4(2), 27–34.
- Makaria, et al. (2019). *Korelasi Kepercayaan Diri dan Efikasi Diri Akademik Mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling Angkatan 2018*. 5(1), 1–5.
- Melsi, A. (2015). *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X SMA Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016*. STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- Novianti, C. (2018). *Peningkatan Efikasi Diri Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kisah Perjuangan Pahlawan Daerah Flores*. *Akrab Juara*, 3(2), 13–20.
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta:Indeks. Retrieved from <https://scholar.google.co.id>

- Nuryanti, E. (2017). *Pengembangan Permainan Ular Tangga, Media Pembelajaran Jurnal Khusus Untuk Meningkatkan Motivai Belajar Siswa. Kajian Pendidikan Akutansi Indonesia, Edisi 3, 1-20.*
- 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.* DOI: <http://dx.doi.org/10.17478/jegys>.
- Puri, L. W. & Astuti, B. (2018). *Profil Efikasi Diri Siswa MAN Wonokromo Bantul. Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 8(2), 135-141.* <https://doi.org/10.25273/counsellia.v8i2.3243>
- Putro, K. Z. (2017). *Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. 17, 25-32.*
- Rahmawati, P. (2015). *Media Bimbingan Dan Konseling.* Surabaya: UINSA Press.
- Risma, Y. (2015). *Kelebihan dan Kelemahan Media.* Retrieved November 15, 2020, from Anonymous website: <https://rismayuhlia26.blogspot.com/2015/11/kelebihan-dan-kekurangan-media.html?m=1>
- Sadiman, A. S. (2002). *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setyaputri, Y. N. (2015). *Pengembangan Media Permainan Roda Pelangi untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa dalam Menghadapi Ujian. Bimbingan dan Konseling, 28(1), 38-46.* Retrieved from <https://scholar.google.co.id>

- Sigit, U. (2016). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Kediri Dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Dan Koseling*, 1–6. Retrieved from <https://simki.unpkediri.ac.id>
- Sudjana, N. (2005). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2016). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (KE-11)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zulfia, M. (2018). *Hubungan Dukungan Sosial Dan Efikasi Diri Pada Siswa Di SMP Negeri 02 Jabon Sidoarjo* (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang). Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id>

Halaman 80-84 sengaja dikosongkan

LAMPIRAN KISI-KISI SKALA EFIKASI DIRI SEBELUM VALIDITAS

Indikator **Definisi Operasional Variabel**

Efikasi diri siswa adalah keyakinan siswa terhadap kemampuannya untuk melakukan suatu usaha agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. dari variabel ini adalah *level*, *generality*, dan *strenght*. Efikasi diri akan diukur menggunakan skala model *Likert*.

Blueprint Skala Efikasi Diri

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan	Nomor Item
Efikasi Diri	Level (Tingkat Kesulitan)	1. Menyel esaiakan persoalan	Saya yakin bisa menyelesaikan tugas dan masalah secara mandiri	1,3,5,8,10
			Saya selalu berusaha untuk menyelesaikan masalah yang sedang saya hadapi	
Ketika masalah datang, saya lebih memilih untuk menghindarinya				
Saya akan meminta bantuan kepada teman, ketika mengalami kesulitan				
Saya merasa kurang tertantang, ketika dihadapkan pada tugas yang mudah				
		2. Menyel esaiakan kegiatan	Saya merasa yakin dengan hasil pekerjaan sendiri.	2,4,9,11,12

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan	Nomor Item
			Saya mampu menyelesaikan tugas tepat waktu	
			Saya suka mengulur-ulur waktu untuk mengerjakan tugas	
			Saya akan mengerjakan tugas, ketika mendapat teguran dari guru	
			Saya akan bertanggung jawab atas tugas yang telah diberikan kepada saya	
		3. Motivasi keberhasilan	Saya akan mengerjakan sesuatu ketika mendapat dorongan dari teman atau orang terdekat	6,7,13,17, 20
			Keyakinan saya akan terbentuk, ketika melihat teman berhasil	
			Jika teman saya bisa, saya yakin saya lebih bias	
			Saya yakin bisa mencapai tujuan yang diharapkan	
			Saya merasa minder, ketika	

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan	Nomor Item
			melihat teman saya berhasil	
	Generality (generalisasi)	1. Mampu dengan diri sendiri	Saya yakin dengan kemampuan yang saya miliki	14,16,19, 22,25
			Saya kurang yakin dengan tugas yang sudah saya kerjakan	
			Saya yakin bisa tampil percaya diri di depan umum	
			Ketika dihadapkan pada banyak tugas, saya merasa kurang yakin bisa menyelesaikannya	
			Saya lebih suka dengan hal-hal yang menantang	
		2. Berpikir positif	Dalam menghadapi situasi, saya lebih mengutamakan pikiran negative	15,18,21, 23,24
			Saya yakin bisa menghadapi berbagai macam situasi dengan positif	
			Saya merasa minder, ketika saya gagal	
			Saya akan melakukan sesuatu	

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan	Nomor Item
			hal dengan penuh keyakinan	
			Saya akan membuang pikiran negatif saya untuk mencapai keberhasilan	
	Strenght (Kekuatan Keyakinan)	1. Mengambil keputusan	Saya yakin mampu mengambil keputusan yang tepat	26,27,28, 29,31
			Saya merasa ragu, ketika dihadapkan pada banyak pilihan	
			Saya sering ragu, ketika saat mengambil keputusan	
			Saya yakin bahwa keputusan yang saya ambil adalah yang terbaik	
			Saya yakin bahwa keputusan yang tepat adalah jalan utama menuju keberhasilan	
		2. Pantang menyerah	Saya kurang pandai, tapi selalu berusaha belajar dengan rajin supaya prestasi saya meningkat	30,33,35, 36,39

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan	Nomor Item
			Saya akan memilih tugas yang mudah daripada tugas yang sulit	
			Saya berusaha untuk mengoptimalkan bakat yang saya miliki di Sekolah	
			Ketika dihadapkan tugas atau masalah yang sulit, saya sering mengeluh	
			Saya akan meninggalkan tugas-tugas yang sulit	
		3. Mencari solusi	Saya akan berusaha dengan maksimal, ketika dihadapkan dengan tugas atau masalah yang sulit	32,34,37, 38,40
			Saya suka mencoba hal-hal baru untuk menemukan solusi	
			Saya lebih suka berdiam diri, ketika permasalahan dating	
			Dalam mengerjakan tugas, saya akan kerjakan dari yang mudah ke yang sulit	

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan	Nomor Item
			Saya yakin bisa menemukan solusi di setiap permasalahan yang saya hadapi	

LAMPIRAN SKALA EFFIKASI DIRI SEBELUM VALIDASI SKALA EFIKASI DIRI

Nama :

Kelas :

PENGANTAR:

1. Angket ini diedarkan kepada Anda dengan maksud untuk mendapatkan informasi sehubungan dengan penelitian tentang efikasi diri siswa di Sekolah.
2. 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 cheklist (√) pada kolom **Sangat Setuju (SS)**, **Setuju (S)**, **Tidak Setuju (TS)**, dan **Sangat Tidak Setuju (STS)** sesuai dengan keadaan yang 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**.

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya yakin bisa menyelesaikan tugas dan masalah secara mandiri				
2	Saya merasa yakin dengan hasil pekerjaan sendiri				
3	Saya selalu berusaha untuk menyelesaikan masalah yang sedang saya hadapi				
4	Saya mampu menyelesaikan tugas tepat waktu				
5	Ketika masalah datang, saya lebih memilih untuk menghindarinya				
6	Saya akan mengerjakan sesuatu ketika mendapat dorongan dari teman atau orang terdekat				
7	Keyakinan saya akan terbentuk, ketika melihat teman berhasil				

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
8	Saya akan meminta bantuan kepada teman, ketika mengalami kesulitan				
9	Saya suka mengulur-ulur waktu untuk menyelesaikan tugas				
10	Saya merasa kurang tertantang, ketika dihadapkan pada tugas yang mudah				
11	Saya akan mengerjakan tugas, ketika mendapat teguran dari guru atau teman				
12	Saya akan bertanggung jawab atas tugas yang telah diberikan kepada saya				
13	Jika teman saya bisa, saya yakin saya lebih bisa				
14	Saya yakin dengan kemampuan yang saya miliki				
15	Dalam menghadapi situasi, saya lebih mengutamakan pikiran negative				
16	Saya kurang yakin dengan tugas yang sudah saya kerjakan				
17	Saya yakin bisa mencapai tujuan yang diharapkan				
18	Saya yakin bisa menghadapi berbagai macam situasi positif				
19	Saya yakin bisa tampil percaya diri di depan umum				
20	Saya merasa minder, ketika melihat teman saya berhasil				
21	Saya merasa minder, ketika saya gagal				
22	Ketika dihadapkan pada banyak tugas, saya merasa kurang yakin bisa menyelesaikannya				
23	Saya akan melakukan sesuatu hal dengan penuh keyakinan				

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
24	Saya akan membuang pikiran negatif saya untuk mencapai keberhasilan				
25	Saya lebih suka dengan hal-hal yang menantang				
26	Saya yakin mampu mengambil keputusan yang tepat				
27	Saya sering ragu, ketika mengambil keputusan				
28	Saya yakin bahwa keputusan yang saya ambil adalah yang terbaik				
29	Saya merasa ragu, ketika dihadapkan pada banyak pilihan				
30	Saya kurang pandai, tetapi selalu berusaha agar prestasi saya meningkat				
31	Saya yakin bahwa keputusan yang tepat adalah jalan utama menuju keberhasilan				
32	Saya akan berusaha dengan maksimal, ketika dihadapkan pada persoalan yang sulit				
33	Saya berusaha untuk mengoptimalkan bakat yang saya miliki di Sekolah				
34	Saya suka mencoba hal-hal baru untuk menemukan solusi				
35	Ketika dihadapkan tugas yang sulit, saya sering mengeluh				
36	Saya lebih suka berdiam diri, ketika permasalahan dating				
37	Dalam mengerjakan tugas, saya akan kerjakan dari yang mudah ke yang sulit				
38	Saya akan meninggalkan tugas-tugas yang sulit				

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
39	Saya akan memilih tugas yang mudah daripada tugas yang sulit				
40	Saya yakin bisa menemukan solusi di setiap permasalahan yang saya hadapi				

LAMPIRAN UJI RELIABILITAS DAN VALIDITAS

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	101	100,0
	Excluded ^a	0	,0
Total		101	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,898	,896	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corre cted Item- Total Correl ation	Squar ed Multi ple Correl ation	Cronba ch's Alpha if Item Deleted
Item 1	132,3267	122,102	,440	.	,896
Item 2	132,2574	117,853	,659	.	,892
Item 3	131,9406	122,616	,458	.	,895
Item 4	132,5446	122,270	,367	.	,897
Item 5	132,0099	125,990	,209	.	,898
Item 6	132,1683	123,401	,472	.	,895
Item 7	132,3663	125,934	,132	.	,901
Item 8	132,1980	125,340	,215	.	,899
Item 9	132,1683	127,121	,124	.	,899

Item 10	132,2178	125,832	,220	.	,898
Item 11	131,9505	124,888	,323	.	,897
Item 12	132,0297	120,849	,501	.	,895
Item 13	131,9802	121,420	,463	.	,895
Item 14	131,9901	118,530	,573	.	,893
Item 15	131,9802	123,220	,473	.	,895
Item 16	132,2079	123,986	,409	.	,896
Item 17	131,9109	118,922	,649	.	,892
Item 18	132,0891	118,682	,587	.	,893
Item 19	132,6337	115,914	,618	.	,892
Item 20	132,1485	124,668	,306	.	,897
Item 21	132,0396	124,098	,389	.	,896
Item 22	132,2574	125,833	,239	.	,898
Item 23	132,0495	119,588	,656	.	,893
Item 24	132,0297	121,549	,395	.	,896
Item 25	132,7228	117,962	,522	.	,894
Item 26	132,2772	118,282	,636	.	,892
Item 27	132,1980	128,640	-,020	.	,902

Item 28	132,2970	125,831	,265	.	,898
Item 29	132,1287	119,753	,557	.	,894
Item 30	131,9307	123,785	,295	.	,898
Item 31	131,7624	123,943	,417	.	,896
Item 32	132,0297	121,689	,466	.	,895
Item 33	132,1782	119,528	,580	.	,893
Item 34	132,1881	120,454	,559	.	,894
Item 35	132,1782	125,768	,239	.	,898
Item 36	132,1485	126,228	,158	.	,899
Item 37	132,1485	125,548	,243	.	,898
Item 38	132,1287	123,973	,239	.	,899
Item 39	132,1188	124,586	,351	.	,897
Item 40	131,9208	120,414	,554	.	,894

LAMPIRAN KISI-KISI SKALA EFIKASI DIRI SESUDAH VALIDITAS

Definisi Operasional Variabel

Efikasi diri siswa adalah keyakinan siswa terhadap kemampuannya untuk melakukan suatu usaha agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Indikator dari variabel ini adalah *level*, *generality*, dan *strenght*. Efikasi diri akan diukur menggunakan skala model *Likert*.

Blueprint Skala Efikasi Diri

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan	Nomor Item
Efikasi Diri	Level (Tingkat Kesulitan)	1. Menyelesaikan persoalan	Saya yakin bisa menyelesaikan tugas dan masalah secara mandiri	1,3,5,7,8
			Saya selalu berusaha untuk menyelesaikan masalah yang sedang saya hadapi	
			Ketika masalah datang, saya lebih memilih untuk menghindarinya	
			Saya akan meminta bantuan kepada teman, ketika mengalami kesulitan	
			Saya merasa kurang tertantang, ketika dihadapkan pada tugas yang mudah	

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan	Nomor Item	
		2. Menyelesaikan kegiatan	Saya merasa yakin dengan hasil pekerjaan sendiri.	2,4,9,10 ,	
			Saya mampu menyelesaikan tugas tepat waktu		
			Saya akan mengerjakan tugas, ketika mendapat teguran dari guru		
			Saya akan bertanggung jawab atas tugas yang telah diberikan kepada saya		
		3. Motivasi keberhasilan	3. Motivasi keberhasilan	Saya akan mengerjakan sesuatu ketika mendapat dorongan dari teman atau orang terdekat	6,11,15, 18
				Jika teman saya bisa, saya yakin saya lebih bisa	
				Saya yakin bisa mencapai tujuan yang diharapkan	
				Saya merasa minder, ketika melihat teman saya berhasil	
	Generality (generalisasi)	1. Mampu dengan diri sendiri	Saya yakin dengan kemampuan yang saya miliki	12,14,17,20,23	

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan	Nomor Item
			Saya kurang yakin dengan tugas yang sudah saya kerjakan	
			Saya yakin bisa tampil percaya diri di depan umum	
			Ketika dihadapkan pada banyak tugas, saya merasa kurang yakin bisa menyelesaikannya	
			Saya lebih suka dengan hal-hal yang menantang	
		2. Berpikir positif	Dalam menghadapi situasi, saya lebih mengutamakan pikiran negative	13,16,19,21,22
			Saya yakin bisa menghadapi berbagai macam situasi dengan positif	
			Saya merasa minder, ketika saya gagal	
			Saya akan melakukan sesuatu hal dengan penuh keyakinan	
			Saya akan membuang pikiran negatif saya untuk	

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan	Nomor Item
			mencapai keberhasilan	
	Strenght (Kekuatan Keyakinan)	1. Mengambil keputusan	Saya yakin mampu mengambil keputusan yang tepat	24,25,26,28
			Saya sering ragu, ketika saat mengambil keputusan	
			Saya yakin bahwa keputusan yang saya ambil adalah yang terbaik	
			Saya yakin bahwa keputusan yang tepat adalah jalan utama menuju keberhasilan	
		2. Pantang menyerah	Saya kurang pandai, tapi selalu berusaha belajar dengan rajin supaya prestasi saya meningkat	27,30,32,35
			Saya berusaha untuk mengoptimalkan bakat yang saya miliki di Sekolah	
	Ketika dihadapkan tugas atau masalah yang sulit, saya sering mengeluh			

Variabel	Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan	Nomor Item
			Saya akan meninggalkan tugas-tugas yang sulit	
		3. Mencari solusi	Saya akan berusaha dengan maksimal, ketika dihadapkan dengan tugas atau masalah yang sulit	29,31,33,34,36
			Saya suka mencoba hal-hal baru untuk menemukan solusi	
			Saya lebih suka berdiam diri, ketika permasalahan dating	
			Dalam mengerjakan tugas, saya akan kerjakan dari yang mudah ke yang sulit	
			Saya yakin bisa menemukan solusi di setiap permasalahan yang saya hadapi	

**LAMPIRAN SKALA EFIKASI DIRI SESUDAH VALIDITAS
(PRETEST DAN POSTTEST)
SKALA EFIKASI DIRI**

Nama :

Kelas :

PENGANTAR:

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

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Sebelum mengisi pernyataan, bacalah petunjuk pengisian dengan cermat.
2. Angket ini terdiri dari **36 pernyataan**.
3. Berilah tanda cheklist (√) pada kolom **Sangat Setuju (SS)**, **Setuju (S)**, **Tidak Setuju (TS)**, dan **Sangat Tidak Setuju (STS)** sesuai dengan keadaan yang 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**.

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya yakin bisa menyelesaikan tugas dan masalah secara mandiri				
2	Saya merasa yakin dengan hasil pekerjaan sendiri				
3	Saya selalu berusaha untuk menyelesaikan masalah yang sedang saya hadapi				
4	Saya mampu menyelesaikan tugas tepat waktu				
5	Ketika masalah datang, saya lebih memilih untuk menghindarinya				
6	Saya akan mengerjakan sesuatu ketika mendapat dorongan dari teman atau orang terdekat				

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
7	Saya akan meminta bantuan kepada teman, ketika mengalami kesulitan				
8	Saya merasa kurang tertantang, ketika dihadapkan pada tugas yang mudah				
9	Saya akan mengerjakan tugas, ketika mendapat teguran dari guru atau teman				
10	Saya akan bertanggung jawab atas tugas yang telah diberikan kepada saya				
11	Jika teman saya bisa, saya yakin saya lebih bisa				
12	Saya yakin dengan kemampuan yang saya miliki				
13	Dalam menghadapi situasi, saya lebih mengutamakan pikiran negative				
14	Saya kurang yakin dengan tugas yang sudah saya kerjakan				
15	Saya yakin bisa mencapai tujuan yang diharapkan				
16	Saya yakin bisa menghadapi berbagai macam situasi positif				
17	Saya yakin bisa tampil percaya diri di depan umum				
18	Saya merasa minder, ketika melihat teman saya berhasil				
19	Saya merasa minder, ketika saya gagal				
20	Ketika dihadapkan pada banyak tugas, saya merasa kurang yakin bisa menyelesaikannya				
21	Saya akan melakukan sesuatu hal dengan penuh keyakinan				
22	Saya akan membuang pikiran negatif saya untuk mencapai keberhasilan				

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
23	Saya lebih suka dengan hal-hal yang menantang				
24	Saya yakin mampu mengambil keputusan yang tepat				
25	Saya sering ragu, ketika mengambil keputusan				
26	Saya yakin bahwa keputusan yang saya ambil adalah yang terbaik				
27	Saya kurang pandai, tetapi selalu berusaha agar prestasi saya meningkat				
28	Saya yakin bahwa keputusan yang tepat adalah jalan utama menuju keberhasilan				
29	Saya akan berusaha dengan maksimal, ketika dihadapkan pada persoalan yang sulit				
30	Saya berusaha untuk mengoptimalkan bakat yang saya miliki di Sekolah				
31	Saya suka mencoba hal-hal baru untuk menemukan solusi				
32	Ketika dihadapkan tugas yang sulit, saya sering mengeluh				
33	Saya lebih suka berdiam diri, ketika permasalahan dating				
34	Dalam mengerjakan tugas, saya akan kerjakan dari yang mudah ke yang sulit				
35	Saya akan meninggalkan tugas-tugas yang sulit				
36	Saya yakin bisa menemukan solusi di setiap permasalahan yang saya hadapi				

LAMPIRAN HASIL PRETEST DAN POSTTEST SAMPEL PENELITIAN

Hasil Post-test

No.	Nama	Kelas	Butir Item																																				Jumlah
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	
1	Nur Wahidin	8E	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	124
2	Eka Yuliana	8E	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	118
3	Amanda Dwi Ayu	8E	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	114
4	Achmad Farryan A.	8E	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	113

Hasil Pre-test

No.	Nama	Kelas	Butir Item																																				Jumlah	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36		
1	Nur Wahidin	8E	3	4	3	2	3	3	4	4	3	4	4	3	4	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	121	
2	Eka Yuliana	8E	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	111
3	Amanda Dwi Ayu	8E	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	106
4	Achmad Farryan A.	8E	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	101

LAMPIRAN HASIL UJI PAIRED SIMPLE T TEST

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	109,75	4	8,539	4,270
	Posttest	117,25	4	4,992	2,496

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	4	,987	,013

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-7,500	3,697	1,848	-13,383	-1,617	-4,058	3	,027

LAMPIRAN DESAIN MEDIA ULAR TANGGA KEYAKINAN



LAMPIRAN DOKUMENTASI

Pertemuan Ke-1 (10 Februari 2021)



Pertemuan Ke-2 (11 Februari 2021)





Pertemuan Ke-3 (12 Februari 2021)





Pertemuan Ke-4 (13 Februari 2021)



LAMPIRAN HASIL VALIDATOR AHLI

LEMBAR INSTRUMEN UJI AHLI MATERI PERMAINAN ULAR TANGGA KEYAKINAN UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI SISWA SMP

Sasaran Program : Siswa SMP Negeri 2 Krian kelas VIII
 Judul penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Keyakinan Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa Di Smp Negeri 2 Krian
 Peneliti : Devi Putri Wulandari
 Nama Validator : DIMAS ARDIKA M. M.Pd.
 Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas produk penunjang layanan bimbingan dan konseling yang sedang peneliti kembangkan.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek ketepatan, kegunaan, kelayakan, dan kemenarikan.
3. Pendapat, saran penilaian, dan kritik tentang materi dari Bapak/Ibu akan bermanfaat untuk perbaikan kualitas materi pada media permainan Ular Tangga Keyakinan.
4. Mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda \surd untuk setiap indikator pada kolom dibawah skala 4, 3, 2, 1

Skala penilaian:

- a. 4 jika pernyataan lembar validasi sangat layak/sangat tepat/sangat berguna/sangat menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
- b. 3 jika pernyataan lembar validasi cukup layak/cukup tepat/cukup berguna/cukup menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
- c. 2 jika pernyataan lembar validasi kurang layak/kurang tepat/kurang berguna/kurang menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
- d. 1 jika pernyataan lembar validasi tidak layak/tidak tepat/tidak berguna/tidak menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
5. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon memberikan kritik dan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu yang telah mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

No	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
Ketepatan		Sangat tepat	Tepat	Cukup tepat	Kurang tepat
1	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kemampuan siswa SMP	✓			
2	Ketepatan isi dalam kartu di tiap kotak dengan teori efikasi diri		✓		
3	Ketepatan pemilihan gambar dan pemberian makna		✓		
4	Ketepatan pemilihan warna media			✓	
Kegunaan		Sangat berguna	Berguna	Cukup berguna	Kurang berguna
5	Penggunaan pernyataan dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	✓			
6	Penggunaan pertanyaan dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan			✓	
7	Penggunaan <i>game truth or dare</i> dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan		✓		
8	Penggunaan kata-kata motivasi dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	✓			
9	Kegunaan media permainan Ular Tangga Keyakinan untuk memfasilitasi layanan BK	✓			
Kelayakan		Sangat layak	Layak	Cukup layak	Kurang layak
10	Kemudahan dalam memahami isi materi dalam kartu		✓		
11	Uraian isi materi yang ada dalam kartu permainan Ular Tangga Keyakinan		✓		
Kemenarikan		Sangat menarik	Menarik	Cukup menarik	Kurang menarik
12	Bentuk visualisasi permainan Ular Tangga Keyakinan	✓			
13	Memicu interaktifitas		✓		


Kritik dan Saran:

1. Dalam pewarnaan mungkin bisa di ajatkan.

Misal, warna merah untuk gambar ular yang berarti turun bisa diwarnai merah, sehingga pemain bisa lebih preferen dalam melemparkan dadu

2. Dalam kartu pertanyaan, sebaiknya diberikan pertanyaan yang bisa merangsang siswa untuk menyebutkan hal positif. Contoh kartu pertanyaan "Apa yang membuatmu gugup saat tampil di depan umum"

Tanda Tangan Validator



DIMAS ARDIKA M.MPd.

Mungkin akan lebih baik jika pertanyaannya "Apa yang ^{harus} aku lakukan ketika aku g^g untuk mengurangi rasa gugup?"

**LEMBAR INSTRUMEN UJI AHLI MATERI PERMAINAN ULAR
TANGGA KEYAKINAN UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI
SISWA SMP**

Sasaran Program : Siswa SMP Negeri 2 Krian kelas VIII
Judul penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Keyakinan Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa Di Smp Negeri 2 Krian

Peneliti : Devi Putri Wulandari

Nama Validator : *Maghfrotul Latifah S.p.d. M.p.d.*

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas produk penunjang layanan bimbingan dan konseling yang sedang peneliti kembangkan.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek ketepatan, kegunaan, kelayakan, dan kemenarikan.
3. Pendapat, saran penilaian, dan kritik tentang materi dari Bapak/Ibu akan bermanfaat untuk perbaikan kualitas materi pada media permainan Ular Tangga Keyakinan.
4. Mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda \checkmark untuk setiap indikator pada kolom dibawah skala 4, 3, 2, 1

Skala penilaian:

- a. 4 jika pernyataan lembar validasi sangat layak/sangat tepat/sangat berguna/sangat menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
 - b. 3 jika pernyataan lembar validasi cukup layak/cukup tepat/cukup berguna/cukup menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
 - c. 2 jika pernyataan lembar validasi kurang layak/kurang tepat/kurang berguna/kurang menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
 - d. 1 jika pernyataan lembar validasi tidak layak/tidak tepat/tidak berguna/tidak menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
5. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon memberikan kritik dan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki.
 6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu yang telah mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

No	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
Ketepatan		Sangat tepat	Tepat	Cukup tepat	Kurang tepat
1	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kemampuan siswa SMP		✓		
2	Ketepatan isi dalam kartu di tiap kotak dengan teori efikasi diri		✓		
3	Ketepatan pemilihan gambar dan pemberian makna	✓			
4	Ketepatan pemilihan warna media	✓			
Kegunaan		Sangat berguna	Berguna	Cukup berguna	Kurang berguna
5	Penggunaan pernyataan dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	✓			
6	Penggunaan pertanyaan dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	✓			
7	Penggunaan <i>game truth or dare</i> dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	✓			
8	Penggunaan kata-kata motivasi dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	✓			
9	Kegunaan media permainan Ular Tangga Keyakinan untuk memfasilitasi layanan BK	✓			
Kelayakan		Sangat layak	Layak	Cukup layak	Kurang layak
10	Kemudahan dalam memahami isi materi dalam kartu		✓		
11	Uraian isi materi yang ada dalam kartu permainan Ular Tangga Keyakinan	✓			
Kememaranikan		Sangat menarik	Menarik	Cukup menarik	Kurang menarik
12	Bentuk visualisasi permainan Ular Tangga Keyakinan	✓			
13	Memicu interaktifitas	✓			

Kritik dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Tanda Tangan Validator



Maghfirah Lailipah

**LEMBAR INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PERMAINAN ULAR
TANGGA KEYAKINAN UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI
SISWA SMP**

Sasaran Program : Siswa SMP Negeri 2 Krian kelas VIII
 Judul penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Keyakinan
 Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa Di SMP Negeri 2
 Krian
 Peneliti : Devi Putri Wulandari
 Nama Validator : Eva Rida Mufda, S.pd. M.Pd.
 Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang kualitas produk penunjang layanan bimbingan dan konseling yang sedang peneliti kembangkan.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek ketepatan, kegunaan, kelayakan, dan kemenarikan.
3. Pendapat, saran penilaian, dan kritik tentang media ini dari Bapak/Ibu akan bermanfaat untuk perbaikan kualitas materi pada media permainan Ular Tangga Keyakinan.
4. Mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda \checkmark untuk setiap indikator pada kolom dibawah skala 4, 3, 2, 1

Skala penilaian:


- a. 4 jika pernyataan lembar validasi sangat layak/sangat tepat/sangat berguna/sangat menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
- b. 3 jika pernyataan lembar validasi cukup layak/cukup tepat/cukup berguna/cukup menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
- c. 2 jika pernyataan lembar validasi kurang layak/kurang tepat/kurang berguna/kurang menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
- d. 1 jika pernyataan lembar validasi tidak layak/tidak tepat/tidak berguna/tidak menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
5. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon memberikan kritik dan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu yang telah mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

No	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
Ketepatan		Sangat tepat	Tepat	Cukup tepat	Kurang tepat
1	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kemampuan siswa SMP	✓			
2	Ketepatan isi dalam kartu di tiap kotak dengan teori efikasi diri	✓			
3	Ketepatan pemilihan gambar dan pemberian makna			✓	
4	Ketepatan pemilihan warna media		✓		
Kegunaan		Sangat berguna	Berguna	Cukup berguna	Kurang berguna
5	Penggunaan pernyataan dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	✓			
6	Penggunaan pertanyaan dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	✓			
7	Penggunaan <i>game truth or dare</i> dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan			✓	
8	Penggunaan kata-kata motivasi dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan		✓		
9	Kegunaan media permainan Ular Tangga Keyakinan untuk memfasilitasi layanan BK	✓			
Kelayakan		Sangat layak	Layak	Cukup layak	Kurang layak
10	Kemudahan dalam memahami isi materi dalam kartu		✓		
11	Uraian isi materi yang ada dalam kartu permainan Ular Tangga Keyakinan		✓		
Kemenarikan		Sangat menarik	Menarik	Cukup menarik	Kurang menarik
12	Bentuk visualisasi permainan Ular Tangga Keyakinan		✓		
13	Memicu interaktifitas		✓		

Kritik dan Saran:

1. Beri kode atau pembeda pada setiap level atau indikator (pada kotak permainan).
2. Usahakan gambarnya yang ada terkesan sehari

Tanda Tangan Validator


.....
Elia pada m.

**LEMBAR INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PERMAINAN ULAR
TANGGA KEYAKINAN UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI
SISWA SMP**

Sasaran Program : Siswa SMP Negeri 2 Krian kelas VIII
 Judul penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Keyakinan
 Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa Di SMP Negeri 2
 Krian

Peneliti : Devi Putri Wulandari
 Nama Validator : *Ayong Utanawak S.Pd. M.Pd.*
 Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang kualitas produk penunjang layanan bimbingan dan konseling yang sedang peneliti kembangkan.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek ketepatan, kegunaan, kelayakan, dan kemenarikan.
3. Pendapat, saran penilaian, dan kritik tentang media ini dari Bapak/Ibu akan bermanfaat untuk perbaikan kualitas materi pada media permainan Ular Tangga Keyakinan.
4. Mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda \surd untuk setiap indikator pada kolom dibawah skala 4, 3, 2, 1

Skala penilaian:

- a. 4 jika pernyataan lembar validasi sangat layak/sangat tepat/sangat berguna/sangat menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
- b. 3 jika pernyataan lembar validasi cukup layak/cukup tepat/cukup berguna/cukup menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
- c. 2 jika pernyataan lembar validasi kurang layak/kurang tepat/kurang berguna/kurang menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
- d. 1 jika pernyataan lembar validasi tidak layak/tidak tepat/tidak berguna/tidak menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
5. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon memberikan kritik dan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu yang telah mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

No	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
Ketepatan		Sangat tepat	Tepat	Cukup tepat	Kurang tepat
1	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kemampuan siswa SMP	✓			
2	Ketepatan isi dalam kartu di tiap kotak dengan teori efikasi diri	✓			
3	Ketepatan pemilihan gambar dan pemberian makna		✓		
4	Ketepatan pemilihan warna media		✓		
Kegunaan		Sangat berguna	Berguna	Cukup berguna	Kurang berguna
5	Penggunaan pernyataan dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	✓	✓		
6	Penggunaan pertanyaan dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	✓			
7	Penggunaan <i>game truth or dare</i> dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan		✓		
8	Penggunaan kata-kata motivasi dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	✓			
9	Kegunaan media permainan Ular Tangga Keyakinan untuk memfasilitasi layanan BK	✓			
Kelayakan		Sangat layak	Layak	Cukup layak	Kurang layak
10	Kemudahan dalam memahami isi materi dalam kartu		✓		
11	Uraian isi materi yang ada dalam kartu permainan Ular Tangga Keyakinan		✓		
Kemenarikan		Sangat menarik	Menarik	Cukup menarik	Kurang menarik
12	Bentuk visualisasi permainan Ular Tangga Keyakinan		✓		
13	Memicu interaktifitas	✓			

~~Kritik dan Saran:~~

Kartu pertempuran & peringatannya sebaiknya
& desain lebih menarik. Belakangan di
beri desain & warna khusus pd setiap
indikator

Tanda Tangan Validator

Ayaz
Ayaz Harawati

**LEMBAR INSTRUMEN UJI PENGGUNA PERMAINAN ULAR TANGGA
KEYAKINAN UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI SISWA SMP**

Sasaran Program : Siswa SMP Negeri 2 Krian kelas VIII
Judul penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Keyakinan
Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa Di SMP Negeri 2
Krian

Peneliti : Devi Putri Wulandari
Nama Validator : *Kurnia Putri L. S.pd*
Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu Konselor sebagai pengguna media tentang kualitas produk penunjang layanan Bimbingan dan Konseling yang sedang peneliti kembangkan.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kemenarikan.
3. Pendapat, saran penilaian, dan kritik dari Bapak/Ibu Konselor akan bermanfaat untuk perbaikan kualitas materi pada media permainan Ular Tangga Keyakinan.
4. Mohon Bapak/Ibu Konselor dapat memberikan tanda \checkmark untuk setiap indikator pada kolom dibawah skala 4, 3, 2, 1

Skala penilaian:

- a. 4 jika pernyataan lembar validasi sangat layak/sangat tepat/sangat berguna/sangat menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
 - b. 3 jika pernyataan lembar validasi cukup layak/cukup tepat/cukup berguna/cukup menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
 - c. 2 jika pernyataan lembar validasi kurang layak/kurang tepat/kurang berguna/kurang menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
 - d. 1 jika pernyataan lembar validasi tidak layak/tidak tepat/tidak berguna/tidak menarik sesuai dengan kondisi media permainan Ular Tangga Keyakinan.
5. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon memberikan kritik dan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki.
 6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu yang telah mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

No	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
Ketepatan		Sangat tepat	Tepat	Cukup tepat	Kurang tepat
1	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kemampuan siswa SMP	✓			
2	Ketepatan isi dalam kartu di tiap kotak dengan teori efikasi diri		✓		
3	Ketepatan pemilihan gambar dan pemberian makna	✓			
4	Ketepatan pemilihan warna media	✓			
Kegunaan		Sangat berguna	Berguna	Cukup berguna	Kurang berguna
5	Penggunaan pernyataan dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	✓			
6	Penggunaan pertanyaan dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	✓			
7	Penggunaan <i>game truth or dare</i> dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	✓			
8	Penggunaan kata-kata motivasi dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	✓			
9	Kegunaan media permainan Ular Tangga Keyakinan untuk memfasilitasi layanan BK	✓			
Kelayakan		Sangat layak	Layak	Cukup layak	Kurang layak
10	Kemudahan dalam memahami isi materi dalam kartu		✓		
11	Uraian isi materi yang ada dalam kartu permainan Ular Tangga Keyakinan		✓		
Kemenarikan		Sangat menarik	Menarik	Cukup menarik	Kurang menarik
12	Bentuk visualisasi permainan Ular Tangga Keyakinan	✓			
13	Memicu interaktifitas		✓		

Saran dan Kritik:

ukuran font (tulisan) perlu diperjelas
atau diperbesar.

Tanda Tangan Validator



KURNIA PUTRI L, S.Pd

LAMPIRAN 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 : 253/Ak.1/FPP/XII/2020
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Bapak/Ibu Kepala/Ketua
SMP NEGERI 2 KRIAN
Jl. Gubernur Sunandar Priyo Sudarmo, Krian
di Sidoarjo

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 SMP NEGERI 2 KRIAN berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa:

Nama : Devi Putri Wulandari
NIM : 175000047
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Pedagogi dan Psikologi
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
KEYAKINAN UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI
SISWA DI SMP NEGERI 2 KRIAN

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

Surabaya, 22 Desember 2020



Dekan,

Dr. Rentika Hadi, M.Kes.
NIP. 196702091992031002

Tembusan :

1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi

LAMPIRAN SURAT BALASAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN SIDOARJO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 2 KRIAN
 Terakreditasi "A" NPSN : 20501729 – NSS : 201050209006
 Jl.Gub Sunandar PS Krian Telp. (031) 8971575-Kode Pos. 61262

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.4/323/438/5.1.1.8/2020

Berdasar pada Permohonan Izin Penelitian dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA No : 253/Ak.1/FPP/XII/2020 Tanggal 22 Desember 2020, dengan ini saya :

N a m a : Dra. Rustanti Tri Murtiningrum, M.Pd
 N I P : 196209071989032008
 Pangkat/Gol : Pembina Tk. I (IV/b)
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

N a m a : Devi Putri Wulandari
 N I M : 175000047
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Bahwa yang bersangkutan disetujui melaksanakan Penelitian dengan judul "*Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Keyakinan Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa di SMP Negeri 2 Krian*"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana perlunya.

Krian, 28 Desember 2020
 Kepala SMP Negeri 2 Krian

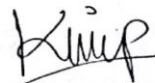
Dra. Rustanti Tri Murtiningrum, M.Pd
 NIP. 196209071989032008

LAMPIRAN PEDOMAN OBSERVASI GURU BK

Lembar Observasi Bimbingan Kelompok dengan Permainan Ular Tangga Keyakinan

No	Aspek yang diamati	Nilai 1-4	Catatan
1	Keruntutan kegiatan bimbingan	3	baik
2	Perhatian siswa ketika konselor memandu kegiatan bimbingan	3	Konselor kurang semangat dalam memandu
3	Keaktifan siswa dalam proses diskusi kelompok	3	Siswa masih kurang aktif
4	Interaksi siswa dengan konselor	3	Konselor sudah bisa mengajak interaksi
5	Komentar siswa terhadap pemahaman permainan Ular Tangga Keyakinan	3	Siswa sudah mulai menurjutkan komentar yang baik
6	Sharing antara siswa dan konselor	3	lumayan baik
7	Penguatan yang diberikan konselor kepada siswa	4	Konselor sudah bisa memberi penguatan positif kepada siswa

Mengetahui,
Sidoarjo, 10 Februari 2021
Guru BK SMP Negeri 2 Krian



Kurnia Putri Lestari, S.Pd.

**Lembar Observasi Bimbingan Kelompok dengan Permainan Ular Tangga
Keyakinan**

No	Aspek yang diamati	Nilai 1-4	Catatan
1	Keruntutan kegiatan bimbingan	4	Sangat baik
2	Perhatian siswa ketika konselor memandu kegiatan bimbingan	4	Siswa sudah baik dalam memperhatikan kegiatan
3	Keaktifan siswa dalam proses diskusi kelompok	4	Siswa sudah bisa mengikuti kegiatan dengan baik
4	Interaksi siswa dengan konselor	3	sudah baik
5	Komentar siswa terhadap pemahaman permainan Ular Tangga Keyakinan	3	
6	Sharing antara siswa dan konselor	3	sudah bagus
7	Penguatan yang diberikan konselor kepada siswa	3	

Mengetahui,

Sidoarjo, 11 Februari 2021

Guru BK SMP Negeri 2 Krian

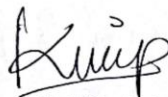


Kurnia Putri Lestari, S.Pd.

**Lembar Observasi Bimbingan Kelompok dengan Permainan Ular Tangga
Keyakinan**

No	Aspek yang diamati	Nilai 1-4	Catatan
1	Keruntutan kegiatan bimbingan	4	Sangat baik
2	Perhatian siswa ketika konselor memandu kegiatan bimbingan	4	
3	Keaktifan siswa dalam proses diskusi kelompok	4	
4	Interaksi siswa dengan konselor	3	
5	Komentar siswa terhadap pemahaman permainan Ular Tangga Keyakinan	3	
6	Sharing antara siswa dan konselor	3	
7	Penguatan yang diberikan konselor kepada siswa	3	

Mengetahui,
Sidoarjo, 12 Februari 2021
Guru BK SMP Negeri 2 Krian



Kurnia Putri Lestari, S.Pd.

**Lembar Observasi Bimbingan Kelompok dengan Permainan Ular Tangga
Keyakinan**

No	Aspek yang diamati	Nilai 1-4	Catatan
1	Keruntutan kegiatan bimbingan	4	Sangat baik
2	Perhatian siswa ketika konselor memandu kegiatan bimbingan	3	
3	Keaktifan siswa dalam proses diskusi kelompok	3	
4	Interaksi siswa dengan konselor	4	
5	Komentar siswa terhadap pemahaman permainan Ular Tangga Keyakinan	4	
6	Sharing antara siswa dan konselor	3	
7	Penguatan yang diberikan konselor kepada siswa	4	




Mengetahui,
Sidoarjo, 13 Februari 2021
Guru BK SMP Negeri 2 Krian



Kurnia Putri Lestari, S.Pd.

LAMPIRAN DAFTAR HADIR SISWA MENGIKUTI KEGIATAN PERMAINAN ULAR TANGGA KEYAKINAN

DAFTAR HADIR KEGIATAN PERMAINAN ULAR TANGGA
KEYAKINAN UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI
RABU, 10 FEBRUARI 2021

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	Akhmad Fariyan Ardiansyah	VIII-E	
2	Amanda Dwi Ayu Novita Sari	VIII-E	
3	Eka Yuliana	VIII-E	
4	Nur Wakhidin	VIII-E	

Mengetahui,
Sidoarjo, 10 Februari 2021





Guru BK SMP Negeri 2 Krian,


Kurnia Putri Lestari, S.Pd.

Pembimbing,


Devi Putri Walandari

DAFTAR HADIR KEGIATAN PERMAINAN ULAR TANGGA
KEYAKINAN UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI
KAMIS, 11 FEBRUARI 2021

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	Akhmad Fariyan Ardiansyah	VIII-E	
2	Amanda Dwi Ayu Novita Sari	VIII-E	
3	Eka Yuliana	VIII-E	
4	Nur Wakhidin	VIII-E	

Mengetahui,
Sidoarjo, 11 Februari 2021




Guru BK SMP Negeri 2 Krian,


Kurnia Putri Lestari, S.Pd.

Pembimbing,


Devi Putri Walandari

DAFTAR HADIR KEGIATAN PERMAINAN ULAR TANGGA
KEYAKINAN UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI
JUM'AT, 12 FEBRUARI 2021

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	Akhmad Fariyan Ardiansyah	VIII-E	
2	Amanda Dwi Ayu Novita Sari	VIII-E	
3	Eka Yuliana	VIII-E	
4	Nur Wakhidin	VIII-E	

Mengetahui,
Sidoarjo, 12 Februari 2021



Guru BK SMP Negeri 2 Krian,


Kurnia Putri Lestari, S.Pd.

Pembimbing,


Devi Putri Walandari

DAFTAR HADIR KEGIATAN PERMAINAN ULAR TANGGA
KEYAKINAN UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI
SABTU, 13 FEBRUARI 2021

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	Akhmad Fariyan Ardiansyah	VIII-E	
2	Amanda Dwi Ayu Novita Sari	VIII-E	
3	Eka Yuliana	VIII-E	
4	Nur Wakhidin	VIII-E	

Mengetahui,
Sidoarjo, 13 Februari 2021

Guru BK SMP Negeri 2 Krian,


Kurnia Putri Lestari, S.Pd.

Pembimbing,


Devi Putri Walandari

LAMPIRAN TOEFL



**Pusat Bahasa
LANGUAGE CENTER**
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA



E-CERTIFICATE OF ACHIEVEMENT

This is to certify that

DEVI PUTRI WULANDARI

achieved the following scores on the

TEST OF ENGLISH PROFICIENCY

Listening Comprehension:	39
Structure and Written Expression:	36
Reading Comprehension:	45
Total:	400



Place of Test : Surabaya, East Java
 Test Date : 14 July 2021
 Reference Number : 210714.631
 Office: Campus II, Jl. Dukuh Menanggal XII Surabaya, East Java, Indonesia.
 Email: lcc@unipastby.ac.id Website: www.lcc.unipastby.ac.id



LAMPIRAN LOA ARTIKEL

Counsellia

Jurnal Bimbingan dan Konseling

Alamat Redaksi: Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Madiun
Jl. Setiabudi No. 85 Madiun 63118 Telp. (0351) 462986 Fax. (0351) 459400
Email: counsellia11@gmail.com

Nomor: 009/Counsellia/UNIPMA/2021

Lamp : -

Hal : Penerimaan Naskah Jurnal

Kepada Yth. Devi Putri Wulandari

Cindy Asli Pravesti

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Di Tempat

Dengan ini kami sampaikan bahwa tim redaksi Counsellia Jurnal Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Madiun, telah menerima naskah artikel hasil penelitian yang akan diterbitkan dalam Jurnal Counsellia Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Madiun, Volume 11 Nomor 1 Mei 2021, dengan judul: **Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan**

Dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa Smp yang disusun oleh:

Nama : Devi Putri Wulandari
Jabatan dalam penelitian : Ketua Peneliti
Nama : Cindy Asli Pravesti
Jabatan : Anggota Peneliti

Demikian surat ini disampaikan. Atas perhatian dan kerjasamanya, kami menyampaikan terima kasih.

Madiun, 10 Mei 2021

Editor in Chief

Counsellia
Jurnal Bimbingan dan Konseling

Dr. Dahlia Novarising Asri, M.Si.

NIDN. 0729117801

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Fratturar (2018) keyakinan diri (efikasi diri) siswa sangat penting. Siswa yang memiliki efikasi diri yang kuat, mereka akan percaya bahwa dirinya dapat menyelesaikan tugas yang sulit sekalipun. Pernyataan tersebut diperkuat oleh (Puri & Astuti, 2018) bahwa seseorang yang memiliki efikasi rendah akan rendah pula tujuan serta komitmen yang ditetapkan, berbeda dengan orang yang mempunyai efikasi diri tinggi akan tinggi pula komitmen mereka pada tujuan yang diharapkan. Efikasi diri yang rendah atau sedang dapat ditingkatkan menggunakan media permainan Ular Tangga, seperti penelitian (Lianasari, 2018) bahwa permainan Ular Tangga adalah perangkat media bimbingan dan konseling yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media permainan Ular Tangga Keyakinan sebagai perangkat layanan bimbingan dan konseling untuk penunjang bimbingan kelompok. Penggunaan media permainan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa seperti siswa yang memiliki permasalahan individu, sosial, belajar, dan karier.

Media permainan Ular Tangga dipilih karena dapat menarik perhatian siswa, serta memiliki banyak manfaat dalam media pembelajaran. Permainan ular tangga dikembangkan dan dimodifikasi dengan nama Ular Tangga Keyakinan, yang memiliki arti bahwa dalam setiap kotak ular tangga bisa meningkatkan efikasi diri siswa melalui pertanyaan dan pernyataan yang bersifat membangun pikiran positif siswa tentang keyakinan diri mereka, serta dikemas dalam bentuk banner yang dilengkapi dengan teks dan grafis.

B. Tujuan

Tujuan utama dari permainan Ular Tangga Keyakinan yakni meningkatkan efikasi diri yang rendah pada siswa. Selain itu, diharapkan bisa menjadikan siswa lebih yakin dengan kemampuan yang dimilikinya. Guru bimbingan dan konseling bisa memanfaatkan permainan ini untuk memudahkan dalam pemberian layanan yang berkaitan dengan efikasi diri pada siswa.

C. Komponen

Komponen dalam permainan Ular Tangga Keyakinan meliputi:

- 1) Gambar dua dimensi yang berisi pertanyaan, pernyataan dan kata motivasi di setiap kotak.
- 2) Kalimat pernyataan dan pertanyaan yang dikemas dalam bentuk kartu maupun kertas guna membangun keyakinan siswa yang memiliki efikasi diri rendah.
- 3) Dadu untuk menentukan jumlah angka perjalanan, dan pion yang mewakili pemain dalam melangkah.

D. Sasaran

Permainan Ular Tangga Keyakinan digunakan untuk individu dalam tahap perkembangan masa remaja yang berusia 12-15 tahun. Usia tersebut masuk dalam jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII.

E. Penggunaan

Penggunaan media permainan Ular Tangga Keyakinan dilakukan secara berkelompok atau bersama-sama, tetapi tetap dimainkan perindividu 2-4 orang. Peran guru bimbingan dan konseling sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan permainan agar tujuan permainan dapat tercapai.

BAB II

ISI PRODUK DAN TUGAS GURU

A. Efikasi Diri

Menurut Bandura (1997) menggunakan istilah efikasi diri mengacu pada keyakinan (*beliefs*) tentang kemampuan seseorang untuk mengorganisasikan dan melaksanakan tindakan untuk pencapaian hasil. Menurut Alwisol (2009) 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 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 suasana hati yang negatif, bagaimana pun menghasilkan tingkat efikasi diri yang rendah.

B. Permainan Ular Tangga Keyakinan

Ular Tangga Keyakinan adalah media Bimbingan Dan Konseling berupa permainan persegi panjang dua dimensi yang di dalamnya terdapat kotak-kotak kecil dari angka 1-50, dengan beraneka ragam warna serta terdapat gambar ular dan tangga di beberapa kotak. Kotak-kotak kecil tersebut berisi tulisan kata motivasi yang disimpulkan melalui pertanyaan atau pernyataan

untuk meningkatkan efikasi diri (keyakinan) siswa. Pertanyaan dan pernyataan yang terdapat dalam ular tangga berisi tentang pentingnya keyakinan diri terhadap kemampuan diri, pentingnya keyakinan diri untuk menghadapi dan mengatasi tugas-tugas yang sulit, dan pentingnya keyakinan diri untuk mencapai harapan yang diinginkan.

C. Isi Produk

1. Dadu

Dadu yang berisi jumlah angka 1-6 memiliki fungsi sebagai menentukan giliran dan langkah perjalanan pemain.



2. Pion

Pion yang digunakan dalam permainan ini adalah 4 buah catur. Catur berguna sebagai pemain untuk mewakili individu saat berjalan di tiap-tiap petak permainan Ular Tangga Keyakinan.

3. Permainan Ular Tangga Keyakinan



Keterangan:



: *Level* adalah indikator pertama dalam permainan yang akan mengukur kemampuan siswa pada tingkat kesulitan dalam menghadapi tugas-tugas yang diberikan.

↔ : *Generality* adalah indikator yang mengukur efikasi diri siswa untuk mengetahui perilaku dalam menghadapi berbagai tugas.

↔ : *Strength* adalah indikator yang mengukur efikasi diri siswa pada keyakinan dan kekuatan dalam menyelesaikan tugas-tugas.

Media ini dicetak di poster AI dengan ukuran 84,1cm X 59,4cm. Didesain menggunakan berbagai macam warna yang bertujuan agar menarik perhatian siswa sehingga saat melakukan permainan siswa menjadi semangat, serta terdapat gambar-gambar di setiap kotaknya dan tulisan-tulisan motivasi. Media permainan Ular Tangga Keyakinan memiliki 50 petak yang terdiri dari:

a. Start dan Finish

Start dan Finish berada di dalam petak yang berbeda. Start berada pada luar kotak permainan, start adalah tempat berkumpul semua pemain dan akan

mengawali langkahnya untuk menuju petak berikutnya. Sedangkan finish adalah petak akhir langkah dari semua pemain.

b. Motivasi

Kotak motivasi ini tersebar sebanyak 13 petak. Kotak motivasi ini berisi kata-kata motivasi yang berguna untuk membangun semangat pemain ketika melangkah di setiap kotaknya.

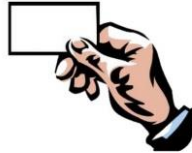
c. Pertanyaan

Pertanyaan dalam permainan Ular Tangga Keyakinan ini berjumlah 13 petak dan berisi tentang pertanyaan yang berkaitan dengan keyakinan maupun kemampuan individu. Terdapat sebanyak 30 butir pertanyaan yang dikemas dalam kartu berwarna ungu, pink, dan biru muda.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut diambil sesuai dengan ketentuan permainan yaitu nomor 1-20 berisi pertanyaan *level* (tingkat kesulitan siswa dalam menghadapi tugas) dengan warna ungu, nomor 21-40 berisi pertanyaan *generality* (perilaku siswa dalam

12

menghadapi berbagai tugas) dengan warna pink, dan nomor 41-50 berisi pertanyaan *strength* (kekuatan dan keyakinan siswa dalam menyelesaikan tugas) dengan warna biru muda. Pertanyaan ini harus dijawab oleh pemain ketika berhenti dikotak pertanyaan.



d. Pernyataan

Pernyataan dalam permainan Ular Tangga Keyakinan ini berjumlah 12 petak dan berisi tentang pernyataan yang berkaitan dengan kalimat-kalimat positif guna untuk meningkatkan keyakinan dan kepercayaan diri individu. Terdapat sebanyak 30 butir pernyataan yang dikemas dalam kartu berwarna ungu, pink, dan biru muda.

Pernyataan-pernyataan tersebut diambil sesuai dengan ketentuan permainan yaitu kotak nomor 1-20 berisi pernyataan *level* (tingkat kesulitan siswa dalam

menghadapi tugas) dengan warna ungu, nomor 21-40 berisi pernyataan *generality* (perilaku siswa dalam menghadapi berbagai tugas) dengan warna pink, dan nomor 41-50 berisi pernyataan *strength* (kekuatan dan keyakinan siswa dalam menyelesaikan tugas) dengan warna biru muda. Pernyataan ini harus dibacakan secara lantang oleh pemain ketika berhenti dikotak pernyataan.



e. Truth or Dare

Truth Or Dare ini berada pada 3 petak yang berbeda, ketika pemain berhenti pada petak kepala ular yaitu pemain harus turun ke kotak Truth or Dare tersebut, pemain diberikan satu pilihan saja. Truth yang artinya pemain harus menjawab jujur dari pertanyaan yang sudah disiapkan oleh guru BK yang dikemas dalam 5 kartu berwarna merah dan Dare yang artinya pemain harus melakukan tantangan yang sudah disiapkan ole

guru BK yang dikemas dalam 5 kartu berwarna biru gelap.

Truth berfungsi untuk mengetahui sejauh mana siswa menjawab dengan jujur sesuai keadaanya, sedangkan Dare berfungsi untuk melatih percaya diri siswa.



f. Kotak Kejutan

Kotak kejutan ini berada pada 3 petak yang berbeda, ketika pemain berhenti pada petak tangga yaitu pemain harus naik ke kotak kejutan tersebut, pemain mendapatkan hadiah berupa ucapan selamat dari para pemain yang dapat membangkitkan keyakinan individu. Tugas setiap pemain di sini yaitu harus memberi ucapan selamat kepada pemain yang berhenti di kotak kejutan dengan berjabat tangan dan mengucapkan “Selamat Ya!”.



4. Peralatan Permainan

- a. Bidak ular tangga atau papan ular tangga berisi 50 kotak, yang terdiri dari 13 kota pertanyaan, 12 kotak pernyataan, 3 kotak tangga, 3 kotak reward, 3 kotak ular, 3 kotak *game truth or dare*, dan 13 kotak motivasi.
- b. Pion catur sebagai pemain dan dadu berisi 6 angka.
- c. Kartu pertanyaan yang berisi pertanyaan tentang efikasi diri siswa.
- d. Kartu pernyataan yang berisi pernyataan tentang efikasi diri siswa.
- e. Kartu *Game truth or dare* sebagai hukuman ketika berhenti dikepala ular. Saat berhenti ditangga mendapatkan reward berupa ucapan motivasi

5. Aturan Permainan

- a. Pemain terdiri dari 2-4 orang.
- b. Setiap pemain harus bisa mencapai kotak finish.
- c. Menentukan pemain pertama bisa menggunakan angka dadu atau hompimpa.

- d. Pemain melempar dadu untuk menentukan berapa langkah untuk maju sesuai dengan hasil angka dadu yang berhenti.
- e. Pemain harus menjawab semua pertanyaan yang sudah disiapkan dalam kartu.
- f. Permainan harus membacakan pernyataan dengan keras.
- g. Pemain harus siap untuk melakukan kejujuran dan tantangan dalam kartu *truth or dare*.

D. Tugas Kepembimbingan Guru BK

Guru BK mengumpulkan 2-4 siswa sebagai pemain. Guru BK menjelaskan aturan dan petunjuk permainan pada siswa. Guru BK memandu dan membimbing jalannya permainan dari tahap kegiatan pembuka, kegiatan inti, kegiatan penutup hingga evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh keaktifan siswa dalam kegiatan permainan Ular Tangga Keyakinan.

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 pengakraban anggota.
2. Menjelaskan tujuan permainan Ular Tangga Keyakinan.
3. Menjelaskan aturan permainan.

C. Kegiatan Inti

Pelaksanaan Permainan Ular Tangga Keyakinan

1. Setiap siswa diminta untuk melempar dadu atau hompimpa untuk menentukan siapa pemain pertama. Pemain dengan angka dadu terbesar ialah pemain pertama.

2. Setiap pemain melangkah di setiap kotak, apabila pemain berhenti di kotak yang bertuliskan kartu pernyataan, pemain harus mengambil kartu pernyataan dan membacakan dengan keras.
3. Pemain yang berhenti di kotak pertanyaan, pemain harus mengambil kartu pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan.
4. Saat pemain berhenti di kotak kepala ular, pemain harus turun dan mendapatkan kartu *truth or dare*, pemain harus mengambil kartu *truth or dare* untuk menjawab pertanyaan atau melakukan tantangan yang telah diambil.
5. Pemain lainnya maju secara bergantian melakukan permainan.sampai mencapai finish.

D. Kegiatan Penutup

a. Kesimpulan

Siswa dan guru mengambil kesimpulan dari kegiatan permainan dan pelajaran apa yang dapat diambil untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Penutup

- 1) Guru memberikan apresiasi dan mengucapkan terima kasih atas partisipasi siswa dalam mengikuti permainan Ular Tangga Keyakinan
- 2) Guru menutup kegiatan dengan simpatik
- 3) Berdoa bersama dan mengucapkan salam

E. Evaluasi

Siswa diminta untuk mengisi formulir di bawah ini.

Level (Tingkat Kesulitan)	1. Menyelesai kan persoalan	Saya yakin bisa menyelesaikan tugas dan masalah secara mandiri
		Saya selalu berusaha untuk menyelesaikan masalah yang sedang saya hadapi
		Ketika masalah datang, saya lebih memilih untuk menghindarinya
		Saya akan meminta bantuan kepada

		teman, ketika mengalami kesulitan
		Saya merasa kurang tertantang, ketika dihadapkan pada tugas yang mudah
	2. Menyelesaikan kegiatan	Saya merasa yakin dengan hasil pekerjaan sendiri.
		Saya mampu menyelesaikan tugas tepat waktu
		Saya akan mengerjakan tugas, ketika mendapat teguran dari guru
		Saya akan bertanggung jawab atas tugas yang telah diberikan kepada saya
	3. Motivasi keberhasilan	Saya akan mengerjakan sesuatu ketika mendapat dorongan dari teman atau orang terdekat
		Jika teman saya bisa, saya yakin saya lebih bisa

		Saya yakin bisa mencapai tujuan yang diharapkan
		Saya merasa minder, ketika melihat teman saya berhasil
Generality (generalisasi)	1. Mampu dengan diri sendiri	Saya yakin dengan kemampuan yang saya miliki
		Saya kurang yakin dengan tugas yang sudah saya kerjakan
		Saya yakin bisa tampil percaya diri di depan umum
		Ketika dihadapkan pada banyak tugas, saya merasa kurang yakin bisa menyelesaikannya
	2. Berpikir positif	Saya lebih suka dengan hal-hal yang menantang
		Dalam menghadapi situasi, saya lebih mengutamakan pikiran negatif
		Saya yakin bisa menghadapi berbagai macam

		situasi dengan positif
		Saya merasa minder, ketika saya gagal
		Saya akan melakukan sesuatu hal dengan penuh keyakinan
		Saya akan membuang pikiran negatif saya untuk mencapai keberhasilan
Strength (Kekuatan Keyakinan)	1. Mengambil keputusan	Saya yakin mampu mengambil keputusan yang tepat
		Saya sering ragu, ketika saat mengambil keputusan
		Saya yakin bahwa keputusan yang saya ambil adalah yang terbaik
		Saya yakin bahwa keputusan yang tepat adalah jalan utama menuju keberhasilan

	2. Pantang menyerah	<p>Saya kurang pandai, tapi selalu berusaha belajar dengan rajin supaya prestasi saya meningkat</p> <p>Saya berusaha untuk mengoptimalkan bakat yang saya miliki di Sekolah</p> <p>Ketika dihadapkan tugas atau masalah yang sulit, saya sering mengeluh</p> <p>Saya akan meninggalkan tugas-tugas yang sulit</p>
	3. Mencari solusi	<p>Saya akan berusaha dengan maksimal, ketika dihadapkan dengan tugas atau masalah yang sulit</p> <p>Saya suka mencoba hal-hal baru untuk menemukan solusi</p> <p>Saya lebih suka berdiam diri, ketika permasalahan datang</p> <p>Dalam mengerjakan tugas, saya akan</p>

24

		kerjakan dari yang mudah ke yang sulit
		Saya yakin bisa menemukan solusi di setiap permasalahan yang saya hadapi

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. (2009). *Pikologi Kepribadian* (Revisi; R. Setyono, Ed.). Malang: UMM Press.
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy by A. Bandura 1997*. New York: W.H. Freeman and Company.
- Fratturar. (2018). How important is self-efficacy to our students' succes? Retrieved May 31, 2018, from sites.wit.edu website: <https://sites.wit.edu/lit/how-important-is-self-efficacy-to-our-students-succes/>
- Lianasari, D. (2018). *Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. 4(2), 27–34.
- Puri, L. W., & Astuti, B. (2018). Profil Efikasi Diri Siswa MAN Wonokromo Bantul. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(2), 135–141. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v8i2.3243>

LAMPIRAN**Format Pelaksanaan Permainan Ular Tangga****Keyakinan**

No	Kegiatan	4	3	2	1
Tahap Pembentukan		Sangat baik	Baik	Cukup baik	Kurang baik
1	Pembentukan kelompok dan <i>opening</i>				
2	Pembangunan hubungan baik				
3	Perkenalan masing-masing anggota dan pemimpin kelompok				
Tahap Peralihan					
4	Pengakraban anggota kelompok				
5	Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya				
Tahap Kegiatan					
6	Menjelaskan penggunaan permainan Ular Tangga Keyakinan				

No	Kegiatan	4	3	2	1
7	Menjelaskan tugas yang akan dilakukan oleh siswa				
Tahap Pengakhiran					
8	Mengungkapkan bahwa kegiatan akan segera diakhiri				
9	Tanya jawab guru BK dan siswa				
10	Pengungkapan perasaan atau pesan kesan siswa				
11	Membahas kegiatan lanjutan				

**Lembar Observasi Bimbingan Kelompok dengan
Permainan Ular Tangga Keyakinan**

No	Aspek yang diamati	Nilai 1-4
1	Keruntutan kegiatan bimbingan	
2	Perhatian siswa ketika konselor memandu kegiatan bimbingan	
3	Keaktifan siswa dalam proses diskusi kelompok	
4	Interaksi siswa dengan konselor	
5	Komentar siswa terhadap pemahaman permainan Ular Tangga Keyakinan	
6	<i>Sharing</i> antara siswa dan konselor	
7	Penguatan yang diberikan konselor kepada siswa	

Lampiran Isi Kartu Pernyataan

A. Level

1. Aku bisa menyelesaikan masalah yang sedang ku hadapi
2. Aku bisa memilih teman yang baik
3. Aku bisa mencapai harapanku
4. Aku yakin dengan hasil pekerjaan
5. Aku yakin bisa tampil percaya diri
6. Au yainkegagalan, bukan akhir dari perjuangan
7. Aku bisa melewati semua rintangan
8. Aku yakin, tugas sulit adalah hal yang mudah
9. Aku bisa menyelesaikan tugas tepat waktu
10. Aku bisa bergaul dengan semua teman

B. Generality

1. Aku yakin setiap masalah pasti ada hikmahnya
2. Aku bersyukur atas apa yang aku miliki
3. Aku yakin dengan kemampuan yang ku miliki

4. Aku bisa mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh
5. Aku bisa membuang pikiran negatif ku
6. Aku bisa menyelesaikan berbagai tugas
7. Aku bisa membagi waktu dengan baik
8. Aku bisa menghadapi berbagai macam situasi
9. Aku yakin bisa mengutarakan pendapatku
10. Aku bisa mempelajari hal-hal yang baru

C. Level

1. Aku yakin setiap langkah ku adalah perjuangan ku
2. Aku yakin keputusan ku adalah yang terbaik
3. Aku yakin impian ku adalah masa depan ku
4. Aku bisa mengambil keputusan yang tepat
5. Aku bisa menemukan solusi di setiap permasalahan ku
6. Aku yakin usaha tidak akan mengkhianati hasil
7. Aku yakin seberat apapun masalah yang datang, pasti ada kemudahan

8. Aku bisa menjadi orang pemberani dan pantang menyerah
9. Aku bisa memilih jurusan sesuai dengan minat dan bakat ku
10. Aku yakin keputusan yang tepat adalah jalan keberhasilan

Lampiran Isi Kartu Pertanyaan

A. Level

1. Apa yang akan aku lakukan untuk mengurangi rasa gugup?
2. Apa yang akan aku lakukan jika menemui tugas yang sulit?
3. Bagaimanaca cara ku membanggakan orang tua ku?
4. Apa yang akan aku lakukan untuk mencapai harapan ku?
5. Apa yang akan aku lakukan ketika masalah datang?
6. Apa yang akan aku lakukan ketika diberi tugas yang sulit?
7. Bagaimana cara ku menyikapi masalah dengan tenang?
8. Bagaimana cara ku saat beradaptasi di lingkungan baru?
9. Apa yang akan aku lakukan ketika aku gagal?
10. Apa yang akan aku lakukan saat merasa ragu?

A. Generality

1. Apa yang akan aku lakukan untuk mengembangkan hobi ku?
2. Apa yang akan aku lakukan ketika mendapat teguran dari guru?
3. Bagaimana sikap ku ketika mendapat kritikan jelek dari teman?
4. Apa yang akan aku lakukan untuk mengurangi sikap menunda pekerjaan?
5. Bagaimana cara ku untuk mensyukuri kelebihan ku?
6. Apa yang akan aku lakukan ketika aku mendapat kesulitan?
7. Bagaimana sikap ku saat dibandingkan dengan orang lain?
8. Apa yang akan aku lakukan untuk mencapai nilai yang bagus?
9. Apa yang akan aku lakukan untuk mencapai hasil yang maksimal?
10. Apa yang akan aku lakukan untuk mencapai nilai yang bagus?

34

C. Strength

1. Bagaimana cara ku tetap semangat dalam situasi yang sulit?
2. Apakah aku adalah type orang yang pantang menyerah? Berikan alasannya!
3. Apa yang akan aku lakukan ketika dihadapkan dengan pilihan yang sulit?
4. Apa yang akan aku lakukan untuk mempertahankan keyakinan ku?
5. Apa yang akan aku lakukan jika aku diberi kepercayaan?
6. Apa yang akan aku lakukan untuk mempertahankan prestasi ku?
7. Apa yang akan aku lakukan ketika dihadapkan dengan masalah yang rumit?
8. Apa penyemangat ku ketika aku gagal?
9. Apa yang akan aku lakukan ketika aku diberi tantangan?
10. Bagaimana sikap ku dalam mengambil keputusan?

Lampiran Isi Kartu *Game Truth Or Dare*

A. Truth

1. Siapa idola favoritmu?
2. Sebutkan hal paling buruk yang pernah kamu alami?
3. Deskripsikan teman dekat atau sahabat mu?
4. Kapan terakhir kali kamu berbohong dengan orang tua? Dan tentang apa?
5. Ceritakan pengalaman mu yang paling mengesankan?

B. Dare

1. Menyanyikan lagu balon ku ada lima, vokal diganti huruf O
2. Menyanyikn lagu kemerdekaan indonesia
3. Bacakan pantun ini, “buah semangka buah manggis nggak nyangka gue manis”
4. Bersalaman dengan semua pemain dan mengucapkan “Assalamualaikum”
5. Menyanyikan lagu daerah

LAMPIRAN ARTIKEL

Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling

Volume 11 (1) 95 – 105 Mei 2021

ISSN: 2088-3072 (Print) / 2477-5886 (Online)

DOI: 10.25273/counsellia.v11i18882

Available online at: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JBK>

Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP

Devi Putri Wulandari¹ ✉, Cindy Asli Pravesti².

¹ Bimbingan dan Konseling, Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

email: ✉ devi.putri.dp.dp@gmail.com

²Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

email: cindyasli@unipasby.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media permainan Ular Tangga Keyakinan yang efektif untuk meningkatkan efikasi diri siswa di SMP Negeri 2 Krian. Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan dengan langkah-langkah: 1) studi pendahuluan, 2) pengembangan produk, dan 3) uji produk. Berdasarkan penilaian ahli materi dihasilkan skor rata-rata 0,46 dengan kategori cukup layak. Berdasarkan penilaian ahli media dihasilkan skor rata-rata 0,69 dengan kategori layak. Hasil penilaian uji pengguna didapatkan hasil sebesar 92,3% dengan kategori sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan hasil uji lapangan terbatas, diperoleh t hitung 4,058 > t tabel 3,182 dan Sig (2tailed) sebesar 0,027 < 0,05, sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan Ular Tangga Keyakinan efektif untuk meningkatkan efikasi diri siswa.

Kata Kunci: Efikasi Diri, Media Bimbingan Dan Konseling, Permainan Ular Tangga Keyakinan

Abstract: The purpose of this research is to develop a game media of Snakes and Ladder of Faith which is effective for increasing the self-efficacy of students at SMP Negeri 2 Krian. This research and development method uses a research and development procedure with the following steps: 1) preliminary study, 2) product development, and 3) product testing. Based on the material expert's assessment, an average score of 0.46 was obtained which was categorized as quite feasible. Based on the media expert's assessment, an average score of 0.69 was obtained with the feasible category. The results of the user test assessment obtained results of 92.3% with the very valid category or can be used without revision. Based on the results of the limited field test, it was obtained that t count 4.058 > table 3.182 and Sig (2tailed) 0.027 < 0.05, so that H₀ was rejected and H_a was accepted. So, it can be concluded that the game media, Snake and Ladder of Faith, is effective for increasing student self-efficacy.

Keywords: Self-Efficacy, Guidance and Counseling Media, The Game of Snakes and Ladder of Faith

Received ; Accepted ; Published

Citation: Wulandari, Pravesti. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan Dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 11(1), 95– 105. Doi.org/10.25273/counsellia.v11i18882



Copyright ©2021 *Counselia: Bimbingan dan Konseling*
Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Keyakinan diri pada siswa sangatlah penting (Fratturar, 2018). Siswa yang mempunyai keyakinan yang kuat, percaya bahwa dirinya dapat menyelesaikan tugas yang sulit sekalipun. Ketika mereka menghadapi kegagalan yang akan datang, mereka akan berusaha untuk meningkatkan dan mempertahankan upaya mereka untuk menuju tujuan yang sukses. Mereka yakin bahwa mereka bisa mengendalikan kesulitan atau situasi yang mengancam keyakinan mereka. Sebaliknya, siswa yang meragukan atau tidak yakin dengan kemampuannya untuk menyelesaikan tugas yang sulit, mereka akan menganggap sebagai ancaman sehingga muncul sifat mudah menyerah pada diri siswa. Efikasi diri meningkat saat siswa mencatat kemajuan, mencapai tujuan, dan menetapkan tantangan baru (Fratturar, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zulfia (2018) tingkat efikasi diri siswa SMPN 2 Jabon, Sidoarjo pada kategori sedang dengan presentase sebesar 66% dari 136 siswa hanya 90 siswa yang memiliki efikasi diri kategori sedang. Artinya bahwa siswa SMP belum sepenuhnya yakin akan kemampuan dirinya dalam mencapai tujuan dan hasil tertentu. Keyakinan diri terhadap sesuatu hal menjadikan siswa lebih mempertimbangkan segala sesuatu dengan matang atau keyakinan yang kuat. Melalui masa-masa ini siswa perlu dorongan dan bantuan dari keluarga, teman, dan guru di sekolah agar keyakinan diri mereka bisa di arahkan kearah yang positif. Problematika yang menjadikan siswa mempunyai efikasi diri pada katerogi sedang ialah ketidakyakinan mereka untuk melakukan sesuatu hal yang menantang, ketidakyakinan mereka akan kemampuan untuk menyelesaikan berbagai tugas, dan ketidakyakinan mereka akan berhasil dalam mengatasi permasalahan dalam hidupnya.

Berdasarkan wawancara dengan guru BK dan dua orang siswa di SMP Negeri 2 Krian, siswa kurang yakin akan kemampuan dirinya untuk mengerjakan sesuatu hal yang sulit atau dihadapkan pada situasi yang sulit. Kebanyakan mereka lebih suka atau tertarik dengan sesuatu yang mudah yang tidak mempersulit diri sendiri atau menjadi beban. Seperti saat diberikan tugas yang sulit, kurang yakin saat tampil di depan kelas, kurang yakin bisa mengerjakan tugas atau ujian, dan kurang yakin dalam mengambil keputusan. Mereka merasa ragu akan kemampuannya dalam mencapai keberhasilan dengan artian bisa mencapai tujuan yang diinginkan. Seperti situasi di mana mengharuskan mereka untuk menyelesaikan tugas sekolah, tugas rumah, dan apalagi saat siswa mempunyai masalah dalam hidupnya. Mereka kurang yakin akan bisa menyelesaikan dan melewati semua hal tersebut dalam waktu bersamaan. Mereka merasa memiliki sifat pesimis, mudah cemas, bersikap acuh terhadap sesuatu hal, ragu dalam menentukan tindakan atau pilihan, dan mudah putus asa.

Menurut Bandura (1997) *self-efficacy* adalah bagian penting dalam teori sosial kognitif yang diartikan sebagai kepercayaan terhadap kemampuan dirinya untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan. Efikasi diri merupakan keyakinan seseorang terhadap tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diharapkan (Alwisol, 2009). Individu akan melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan agar mendapatkan keyakinan diri dalam hidupnya. Sedangkan Ghuftron (2010), keyakinan diri adalah kemampuan individu dalam melaukan tugas untuk mencapai asil tertentu. Alwisol (2009) menyatakan bahwa efikasi atau keyakinan dapat diperoleh, diubah, dan ditingkatkan atau diturunkan yaitu melalui pencapaian prestasi pengalaman vikarius melalui model sosial, persuasi sosial melalui dukungan sosial dan kondisi emosi. Bandura (1997) *self-efficacy* terdiri dari tiga aspek yaitu *level* (tingkatan), *generality* (generalisasi), dan *strength* (kekuatan). Seseorang dengan efikasi diri yang tinggi cenderung melakukan sesuatu dengan usaha yang besar dan penuh tantangan, sebaliknya apabila seseorang dengan keyakinan diri yang rendah cenderung memilih usaha atau cara yang lebih mudah.

Efikasi diri sangat penting bagi siswa karena keyakinan diri dapat berpengaruh di masa depan seseorang, untuk itu keyakinan diri akan kemampuannya perlu dibentuk sejak dini (Alwisol, 2009). Semakin tinggi efikasi diri seseorang akan berpengaruh pada tujuan dan komitmen yang ditetapkan dan sebaliknya (Puri & Astuti 2018). Efikasi diri siswa pada kategori rendah dan sedang, bila tidak segera diatasi akan berdampak pada terhambatnya perkembangan kognitif siswa. Siswa akan mengalami banyak hambatan untuk menuju proses yang diinginkan dalam perkembangan hidupnya, seperti pencapaian prestasi akademik maupun non akademik. Menurut Anggriana, et al (2016) efikasi diri merupakan bagian dari keberhasilan performansi serta pelaksanaan tugas, efikasi diri juga sangat berpengaruh terhadap pola pikir, gerakan emosional, dan saat kita mengambil keputusan.

Peningkatan efikasi diri siswa dapat dilatih melalui penggunaan media, seperti hasil penelitian yang dilakukan Setyaputri (2015) bahwa terdapat pengaruh yang efektif dalam penggunaan media roda pelangi pada peningkatan efikasi diri siswa SMP saat menghadapi ujian. Media lain yang diharapkan dapat meningkatkan keyakinan diri siswa SMP yaitu permainan Ular Tangga. Arsyad (2007) media yaitu perantara yang digunakan sebagai penyampaian pesan dan informasi. Media pembelajaran dengan ular tangga merupakan hasil pengembangan dari permainan tradisional (Afandi, 2015).

Ular Tangga diibaratkan sebagai permainan dalam perjalanan hidup menuju satu tujuan hidup kadang kala dihadapkan pada keberhasilan atau kegagalan (Duma, 2015). Media Ular Tangga yang digunakan dalam penelitian ini adalah memiliki bentuk persegi panjang yang dilengkapi dengan kotak kecil dari angka 1-50, permainan ini dimainkan oleh dua anak atau lebih. Melsi (2015) permainan ular tangga disesuaikan dengan karakter siswa dalam meningkatkan efikasi diri siswa. Media pembelajaran dengan ular tangga mempunyai kelebihan antara lain, 1) belajar sambil bermain, 2) menarik dan murah, 3) memudahkan siswa dalam belajar, dan 4) siswa belajar secara berkelompok.

Permainan ular tangga yang berisikan kotak-kotak kecil mempunyai makna bahwa dalam setiap kotak tersebut terdapat kata-kata motivasi yang diharapkan setiap kali siswa melangkah dari kotak satu ke kotak lain dapat mengalami peningkatan efikasi dirinya yang dikemas dengan pertanyaan dan pernyataan yang ada dalam kotak. Tujuan permainan *snake ladder* yaitu melatih ketelitian siswa, kesabaran siswa, dan kepercayaan diri siswa (Duma, 2015). Percaya diri adalah komponen atau bagian dari keyakinan diri. Tumu (2014) menyatakan bahwa kepercayaan diri ada kaitannya dengan keyakinan diri, siswa dengan efikasi diri tinggi belum tentu memiliki percaya diri yang tinggi dan sebaliknya percaya diri yang tinggi tentu akan mempunyai efikasi diri, untuk itu kepercayaan diri adalah salah satu faktor pendukung untuk meningkatkan efikasi diri siswa.

Hasil penelitian Makaria, et al (2019) tentang hubungan percaya diri dan efikasi diri akademik terhadap mahasiswa BK, menunjukkan adanya korelasi positif terhadap kepercayaan diri dan keyakinan diri mahasiswa. Mahasiswa yang yakin akan kemampuannya, akan mudah dan percaya diri bisa menyelesaikan tugas akademiknya. Salah satu tujuan dari permainan ular tangga yaitu melatih kepercayaan diri, percaya diri didapatkan melalui lemparan dadu yang membawa pemain menuju tangga-tangga yang akan mengarahkan pemain menuju kotak terakhir yang dinobatkan sebagai pemenang.

Manfaat dari permainan ular tangga yaitu bisa membuat pemain merasa senang dan semangat dalam melakukan permainan. Tujuan dan manfaat dari permainan ular tangga di atas bisa digunakan untuk meningkatkan efikasi diri siswa, dengan adanya kepercayaan diri akan kemampuan yang dimiliki dan kesabaran untuk mencapai apa yang diharapkan, maka tingkat efikasi diri siswa menjadi meningkat. Suasana yang menyenangkan juga berpengaruh terhadap keyakinan diri akan ketepatan dalam memilih, seseorang dengan suasana hati yang menyenangkan bisa menjadikan mereka berpikir positif tentang kemampuan yang dimilikinya,

berbeda dengan orang yang memiliki suasana hati tidak menyenangkan akan sering mengambil suatu keputusan tanpa melihat sebab dan akibat yang akan dilakukannya.

Penelitian ini hanya berfokus untuk pengembangan permainan Ular Tangga Keyakinan dalam peningkatan efikasi diri siswa. Rumusan masalah ini adalah 1) Apakah penggunaan media permainan UTK (Ular Tangga Keyakinan) efektif untuk meningkatkan keyakinan diri siswa SMP? 2) Bagaimana rancangan media permainan UTK?, dan 3) Bagaimana panduan media permainan UTK?. Tujuan penelitian ini yaitu menguji keefektifan media permainan Ular Tangga Keyakinan melalui uji ahli yang bisa digunakan sebagai media BK, memperoleh rancangan media yang dapat diterima siswa, dan menghasilkan panduan media permainan yang efektif untuk meningkatkan keyakinan diri siswa.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Peneliti menggunakan prosedur penelitian pengembangan yang diadaptasi dari langkah pengembangan Borg and Gall (1989) yang dimodifikasi oleh Sukmadinata (2016). Langkah pengembangan Borg and Gall (1989) dimodifikasi sesuai keadaan dan hambatan yang ada, dalam penelitian ini menggunakan tiga tahap dari (Sukmadinata, 2016). Menurut (Sukmadinata, 2016) langkah penelitian (RnD) secara garis besar meliputi tiga tahap, yaitu 1) Studi Pendahuluan, 2) Pengembangan Produk, dan 3) Uji Produk. Studi pendahuluan ini adalah tahap awal penelitian dan pengembangan. Tahap ini terdiri atas tiga langkah yaitu, (1) Survei Lapangan, (2) Studi Kepustakaan, dan (3) Penyusunan Produk Awal atau Draft Model. Setelah melaksanakan tahap pertama, selanjutnya melaksanakan tahap pengembangan produk. Tahap kedua ini, kegiatan yang dilakukan adalah penentuan materi dan penyusunan panduan untuk pelaksanaan permainan Ular Tangga Keyakinan. Terakhir adalah tahap uji produk, dalam langkah ini yang dilaksanakan ialah uji ahli, uji pengguna, dan uji lapangan terbatas.

Sumber Data

Uji produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna (guru BK). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII-E SMP Negeri 2 Krian sebanyak 27 siswa. Sampel penelitian ini dibagi menjadi tiga yaitu uji ahli, uji pengguna, dan uji lapangan terbatas. Pengambilan sampel penelitian untuk uji ahli dan uji pengguna menggunakan *purposive sampling*, dalam penentuan ini ada kriteria khusus untuk uji ahli yaitu memiliki latar belakang minimal S2 Bimbingan dan Konseling (ahli materi) dan S2 lingkup media BK (ahli media), sedangkan kriteria untuk uji pengguna yaitu telah menjadi guru BK minimal 3 tahun dan aktif dalam kegiatan bimbingan dan konseling. Pengambilan sampel untuk uji lapangan terbatas menggunakan *simple random sampling*. Uji ahli terdiri dari dua ahli materi BK, dua ahli pengembangan media BK, uji pengguna terdiri dari satu guru BK SMP Negeri 2 Krian, dan uji lapangan terbatas yaitu 4 siswa SMP Negeri 2 Krian.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan instrumen skala efikasi diri dan wawancara tidak terstruktur. Instrumen tersebut dipergunakan untuk mengukur tingkat keyakinan diri siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan media permainan UTK. Pengujian reliabilitas dan validitas instrumen skala efikasi diri menggunakan *Cronbach Alpha* dengan bantuan program SPSS versi 25. Reliabilitas data diperoleh skor sebesar $0,898 > 0,164$ (r tabel). Validitas data menunjukkan r tabel sebesar $0,1646$ dari 40 item pernyataan didapat 36 valid dan 4 gugur dengan koefisien terendah-tertinggi sebesar $-0,020 - 0,659$. Wawancara tidak terstruktur atau terbuka digunakan peneliti untuk memperoleh informasi atau data siswa dari guru BK dan siswa yang berkaitan dengan bagaimana keyakinan diri siswa di sekolah.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan format tabulasi data *Inter-rater Agreement Model* dari (Gregory, 2011) untuk menentukan data dari penilaian uji ahli dan uji pengguna. Berikut adalah gambar *Inter-rater Agreement Model*.

PENDAPAT AHLI 2	Relevansi rendah (1-2)	Relevansi tinggi (3-4)
	A	B
	Relevansi rendah (1-2)	Relevansi tinggi (3-4)
	C	D

Gambar 3.2 *Inter-rater Agreement Model*. Sumber: Gregory (2011)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji ahli materi BK dilakukan oleh Dimas Ardika Miftah Farid, S.Pd., M.Pd. dan Maghfirotul Lathifah, M.Pd., sedangkan uji ahli pengembangan media BK dilaksanakan Elia Firda Mufidah, M.Pd dan Ayong Lianawati, M.Pd. Uji Ahli materi memfokuskan pada isi atau materi media permainan Ular Tangga Keyakinan, sedangkan Ahli media BK difokuskan ke vualisasi media permainan Ular Tangga Keyakinan.

Tabel 1 Penilaian Uji Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Penilaian		Tabulasi silang
		Ahli 1	Ahli 2	
Ketepatan				
1	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kemampuan siswa SMP	4	3	B
2	Ketepatan isi dalam kartu setiap kotak dengan teori efikasi diri	3	3	D
3	Ketepatan pemilihan gambar dan pemberian makna	3	4	C
4	Ketepatan pemilihan warna media	2	4	C
Kegunaan				
1	Penggunaan pernyataan dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	4	4	D
2	Penggunaan pertanyaan dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	2	4	C
3	Penggunaan game truth or dare dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	3	4	C
4	Penggunaan kata-kata motivasi dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	4	4	D
5	Kegunaan media permainan Ular Tangga Keyakinan untuk memfasilitasi layanan BK	4	4	D
Kelayakan				
1	Kemudahan dalam memahami isi materi dalam kartu	3	3	D
2	Urairan isi materi yang ada dalam kartu media permainan Ular Tangga Keyakinan	3	4	C
Kemenarikan				
1	Bentuk visualisasi media permainan Ular Tangga Keyakinan	4	4	D
2	Memucis interaktifitas	3	4	C

Berdasarkan tabel 1, proses kuantifikasi hasil dari uji ahli materi menggunakan *inter-rater agreement model*, sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Kuantifikasi Uji Ahli Materi

		PENDAPAT AHLI 1	
		Relevansi rendah (1-2)	Relevansi tinggi (3-4)
PENDAPAT AHLI 2	Relevansi rendah (1-2)	0	1
	Relevansi tinggi (3-4)	6	6

Penentuan indeks uji ahli materi menggunakan rumus:

$$\text{Indeks Uji Ahli} = \frac{D}{(A + B + C + D)}$$

$$\text{Indeks Uji Ahli} = \frac{6}{(0 + 1 + 6 + 6)}$$

$$= \frac{6}{13} = 0,46.$$

Hasil uji ahli materi sebesar 0,46, di mana termasuk dalam kategori nilai 0,33-0,65. Menurut ahli materi 1 dan 2 mengenai kelayakan media permainan Ular Tangga Keyakinan cukup baik atau cukup layak digunakan untuk media Bimbingan dan Konseling. Ahli materi satu memberikan saran yaitu kartu pertanyaan sebaiknya dikasih pertanyaan yang bisa merangsang siswa untuk menjawab hal positif, sedangkan ahli materi dua tidak memberi saran hanya memberi komentar yaitu sudah baik (lanjutkan). Saran tersebut dimanfaatkan sebagai penyempurnaan isi dari media permainan Ular Tangga Keyakinan yaitu penggunaan kartu pertanyaan agar siswa bisa menjawab pertanyaan yang bisa meningkatkan efikasi diri.

Tabel 3. Penilaian Uji Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Penilaian		Tabulasi silang
		Ahli 1	Ahli 2	
Ketepatan				
1	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kemampuan siswa SMP	4	4	D
2	Ketepatan isi dalam kartu setiap kotak dengan teori efikasi diri	4	4	D
3	Ketepatan pemilihan gambar dan pemberian makna	2	3	C
4	Ketepatan pemilihan warna media	3	3	D
Kegunaan				
1	Penggunaan pernyataan dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	4	4	D
2	Penggunaan pertanyaan dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	4	4	D
3	Penggunaan game truth or dare dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	2	3	C
4	Penggunaan kata-kata motivasi dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	3	4	C
5	Kegunaan media permainan Ular Tangga Keyakinan untuk memfasilitasi layanan BK	4	4	D
Kelayakan				
1	Kemudahan dalam memahami isi materi dalam kartu	3	3	D
2	Uraian isi materi yang ada dalam kartu media permainan Ular Tangga Keyakinan	3	3	D
Kemenarikan				
1	Bentuk visualisasi media permainan Ular Tangga Keyakinan	3	3	D
2	Memicu interaktifitas	3	4	C

Berdasarkan tabel 3, kuantifikasi hasil dari uji ahli media sebagai berikut.

		PENDAPAT AHLI 1	
		Relevansi rendah (1-2)	Relevansi tinggi (3-4)
PENDAPAT AHLI 2	Relevansi rendah (1-2)	0	0
	Relevansi tinggi (3-4)	4	9

Pentuan indeks uji ahli media menggunakan rumus:

$$\text{Indeks Uji Ahli} = \frac{D}{(A + B + C + D)}$$

$$\text{Indeks Uji Ahli} = \frac{9}{(0 + 0 + 4 + 9)}$$

$$= \frac{9}{13} = 0,69.$$

Penilaian ahli media sebesar 0,69, di mana termasuk rentang nilai 0,66-1,00. Penilaian ahli media berkenaan dengan kelayakan media permainan Ular Tangga Keyakinan yaitu layak untuk dipergunakan. Ahli media satu memberi masukan yaitu pemberian kode atau pembeda di setiap indikator pada kotak permainan dan berusaha mengambar atau mendesain sendiri gambar yang ada dalam kotak, sedangkan ahli media dua memberi saran yaitu kartu pernyataan, kartu pertanyaan, dan kartu *truth or dare* didesain lebih menarik dengan pemberian warna khusus di cover kartu. Masukan dari ahli 1 dan 2 digunakan untuk memperbaiki tampilan media permainan Ular Tangga Keyakinan agar lebih kreatif dan menarik.

Tabel 5. Hasil Uji Pengguna

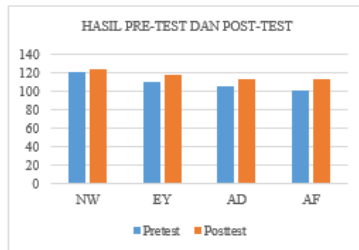
No	Aspek yang dinilai	Penilaian
Ketepatan		
1	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kemampuan siswa SMP	4
2	Ketepatan isi dalam kartu setiap kotak dengan teori efikasi diri	3
3	Ketepatan pemilihan gambar dan pemberian makna	4
4	Ketepatan pemilihan warna media	4
Kegunaan		
1	Penggunaan pernyataan dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	4
2	Penggunaan pertanyaan dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	4
3	Penggunaan <i>game truth or dare</i> dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	4
4	Penggunaan kata-kata motivasi dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan	4
5	Kegunaan media permainan Ular Tangga Keyakinan untuk memfasilitasi layanan BK	4
Kelayakan		
1	Kemudahan dalam memahami isi materi dalam kartu	3
2	Uraian isi materi yang ada dalam kartu media permainan Ular Tangga Keyakinan	3
Kemenarikan		
1	Bentuk visualisasi media permainan Ular Tangga Keyakinan	4
2	Memori interaktifitas	3
Total		48

Skor maksimal : 13 x 4 = 52

$$\text{Vpengguna} = (48 : 52) \times 100\%$$

$$= 92,3\%$$

Hasil perhitungan di atas diperoleh prosentase calon pengguna sebesar 92,3%. Perolehan tersebut termasuk kategori sangat valid. Uji pengguna hanya memberikan saran yakni ukuran tulisan kurang besar agar lebih jelas, sehingga pengembang melakukan revisi dari uji pengguna yaitu memperbesar ukuran tulisan (font) yang ada di dalam kotak media permainan Ular Tangga Keyakinan agar siswa lebih jelas untuk membacanya. Berdasarkan hasil uji lapangan terbatas menunjukkan adanya peningkatan efikasi diri sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.



Gambar 5. Hasil Pretest-Posttest

Pembahasan

Permainan ular tangga kaitannya dengan efikasi diri adalah sebagai media permainan dalam Bimbingan dan Konseling yang dimodifikasi sesuai tujuan untuk meningkatkan efikasi diri siswa. Efikasi diri sangatlah penting bagi siswa karena dalam menjalani kehidupan sehari-hari perlu keyakinan diri yang tinggi, karena seseorang yang mempunyai keyakinan diri tinggi mereka akan dengan mudah melakukan sesuatu dengan bijak tanpa rasa ragu di dalam hatinya. Permainan ular tangga bisa digunakan untuk media pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan salah satunya mengajarkan siswa untuk belajar sambil bermain sehingga bisa lebih menarik perhatian siswa dan menjadikan siswa belajar lebih efektif.

Permainan Ular Tangga Keyakinan mengajarkan siswa untuk mempunyai keyakinan bahwa bisa mencapai apa yang diharapkan. Dari 50 kotak yang ada dipermukaan siswa harus bisa mencapainya, kadang kala siswa mendapatkan kotak yang bergambar kepala ular dimana artinya siswa harus turun. Kondisi ini menggambarkan bahwa siswa harus mempunyai keyakinan untuk maju, keyakinan untuk bisa mencapai apa yang diharapkan meski sering kali jatuh atau gagal. Ketika siswa mendapatkan kotak bergambar tangga, di situlah siswa merasa mendapatkan kemajuan dalam keyakinan dirinya. Saat permainan siswa akan dengan sendirinya mempunyai keyakinan tentang keinginan untuk bisa mencapai kotak yang diinginkan dan berharap tidak mendapatkan angka dadu yang merujuk pada kotak kepala ular dimana artinya siswa mengalami penurunan.

Menurut Pravesti, et al (2020), ketika individu mempunyai keyakinan akan dirinya yang memudahkan dalam proses pemahaman serta dalam menentukan strategi belajar yang efisien. Hal tersebut di atas, lebih lanjut diungkapkan bahwa kebutuhan untuk mencari bantuan yang diperlukan dalam mendukung proses belajar dapat tercapai dan sukses. Penelitian yang mendukung keefektifan ular tangga dalam peningkatan efikasi diri siswa yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fransisca (2020) dalam meningkatkan efikasi diri melalui permainan ular tangga edukasi, dengan hasil penelitian 80,16% efektif dapat meningkatkan percaya diri anak. Penelitian lain yang dilakukan oleh Apriliana (2015) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan ular tangga untuk meningkatkan percaya diri siswa diterima secara teoritis dan praktis.

Perbaikan dari ahli materi dan media menitik beratkan pada kegunaan kartu pertanyaan. Kaitannya dengan kartu pertanyaan dalam media permainan Ular Tangga Keyakinan, sebelumnya pengembang sudah membuat kartu pertanyaan sesuai dengan indikator efikasi diri dengan tujuan untuk meningkatkan efikasi diri. Ada beberapa kartu pertanyaan yang jawabannya mengarah pada jawaban negatif, untu itu perlu adanya perbaikan atau revisi untuk kesempurnaan media permainan Ular Tangga Keyakinan. Perbaikan pada penggunaan kartu pertanyaan pada jawaban siswa yang mengarah pada jawaban negatif, diperbaiki dengan

menganti pertanyaan yang sifatnya positif atau mengarah pada jawaban positif, agar jawaban siswa saat mendapat kartu pertanyaan mengarah pada jawaban positif atau terbuka.

Hasil masukan dari ahli materi dan media mengenai kartu pertanyaan, perlu adanya perbaikan atau perubahan isi pertanyaan yang ada dalam kartu pertanyaan. Perbaikan tersebut tidak merubah konteks pembahasan dari seriap indikator, tetapi pengembang hanya memperbaiki pertanyaan menjadi lebih spesifik. Pengembang mengajak pemain untuk menjawab pertanyaan secara khusus sesuai dengan keadaan mereka. Penilaian dari para ahli mengatakan bahwa media permainan Ular Tangga Keyakinan efektif atau layak dipergunakan sebagai media BK di SMP, karena memenuhi unsur ketepatan, kegunaan, kelayakan, dan kemenarikan. Hal tersebut dibuktikan dengan penilaian dari para ahli yang dihitung menggunakan *inter-rater agreement model*.

Ketepatan permainan Ular Tangga Keyakinan sebagai media yang sudah diberikan para ahli BK dan media didasarkan pada konsep teori efikasi diri Bandura. Teori efikasi diri yaitu keyakinan terhadap kemampuan untuk melaksanakan tindakan guna mencapai yang diinginkan. Konsep Ular Tangga Keyakinan merujuk pada permainan ular tangga yang diibaratkan sebagai permainan perjalanan hidup menuju suatu tujuan perjalanan hidup kadang kala dihadapkan pada keberhasilan atau kegagalan.

Selain itu media permainan Ular Tangga Keyakinan masuk dalam kriteria pemilihan media BK yang dikemukakan oleh (Nursalim, 2013) yaitu 1) sesuai dengan tujuan dan materi BK terhadap teori efikasi diri, 2) penjelasan latar belakang yang terpapar dalam buku panduan untuk memudahkan pengguna memahami tujuan dari pengembangan media, 3) kesan tampak menarik dengan unsur dua dimensi, dan 4) adanya efisiensi waktu bimbingan. Hasil uji pengguna diperoleh gambaran bahwa media permainan Ular Tangga Keyakinan tepat dan berguna dalam mendukung layanan Bimbingan dan Konseling, karena pengembangannya berdasarkan hasil kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil pedoman observasi yang dilakukan oleh guru BK dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat dikatakan berjalan dengan baik meskipun di awal ada sedikit catatan, dengan perolehan skor prosentase sebesar 79%, 86%, 86%, dan 89,2%. Dari hasil uji pengguna diperoleh di lapangan adanya permasalahan seputar ukuran *font* (tulisan) pada media permainan Ular Tangga Keyakinan. Menurut pengguna atau Konselor perlu diperhatikan agar ukuran tulisan di perbesar sedikit lagi. Hal tersebut digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki media permainan Ular Tangga Keyakinan sehingga ukuran *font* pada media permainan Ular Tangga Keyakinan direvisi dan diperbesar lagi, sehingga dapat memperjelas siswa ketika membacanya.

Skor yang didapat dari ahli materi dan media sebesar 94% dan 88%, serta guru BK (calon pengguna) sebesar 92%, dengan rata-rata nilai keseluruhan sebesar 91% dengan artian masuk dalam kategori nilai sangat baik. Kesimpulannya yakni media permainan Ular Tangga Keyakinan telah memenuhi kriteria ketepatan, kegunaan, kelayakan, dan kemenarikan, sehingga dapat digunakan sebagai media layanan BK untuk siswa SMP.

SIMPULAN

Media permainan Ular Tangga Keyakinan efektif meningkatkan efikasi diri siswa SMP. Peningkatan tersebut berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* melalui instrumen skala efikasi diri dan pemberian *treatment* menggunakan media permainan Ular Tangga Keyakinan. Media permainan UTK memuat indikator-indikator efikasi diri yang dikemas dengan kartu pertanyaan, kartu pernyataan, *game truth or dare*, dan kata motivasi yang bertujuan untuk membantu meningkatkan efikasi diri siswa SMP. Segi validitas media permainan Ular Tangga Keyakinan

menyatakan bahwa hasil uji ahli materi, media, dan pengguna layak digunakan sebagai media BK di SMP, tentunya sudah melewati beberapa revisi.

Saran bagi guru BK yaitu penelitian pengembangan dapat bermanfaat bagi guru BK dalam melaksanakan layanan BK di sekolah menggunakan media permainan UTK khususnya untuk meningkatkan efikasi diri siswa. Saran bagi peneliti atau pengembang selanjutnya yaitu penelitian pengembangan ini mengharapakan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media permainan Ular Tangga Keyakinan dengan pendekatan atau fokus penelitian yang berbeda yang lebih inovatif lagi serta dapat bermanfaat bagi siswa dalam belajar. Terakhir, saran bagi Ilmu BK yaitu dapat memberikan kontribusi bagi ilmu Bimbingan dan Konseling terkait layanan BK di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *JINop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77–89.
- Alwisol. (2009). *Pikologi Kepribadian* (R. Setyono (ed.); Revisi). UMM Press.
- Anggriana, T.M., Kadafi, A., & Trisnani, R. (2016). Pengaruh Efikasi Diri dan Internal Locus Of Control Terhadap Perencanaan Karir Mahasiswa Prodi Bimbingan dan Konseling IKIP PGRI Madiun. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 86–96.
- Apriliana, S. (2015). Pengembangan Materi Bimbingan Peningkatan Kepercayaan Diri Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(4), 68–80.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy by A. Bandura 1997*. W.H. Freeman and Company.
- Borg, W. R & Gall, M. D. (1989). *Educational Research An Introduction (5th Ed)*. Logman.
- Duma, N. (2015). *Manfaat Bermain Ular Tangga*. Nancy Duma. www.nancyduma.com
- Francisca, R. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630–638. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Fratturar. (2018). *How important is self-efficacy to our srudents' succes?* Sites.Wit.Edu. <https://sites.wit.edu/lit/how-important-is-self-efficacy-to-our-students-succes/>
- Ghufron, M. N. (2010). *Teori-teori Psikologi* (1st ed.). Ar-Ruzz Media.
- Gregory, R. J. (2011). *Psychological Testing. History, Principles, and Aplications (6th Ed)*. Boston: Allyn & Bacon.
- Makaria, E. C., Rachman, A., Rachmayanie, R., & Mangkurat, U. L. (2019). *Korelasi Kepercayaan Diri dan Efikasi Diri Akademik Mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling Angkatan 2018*. 5(1), 1–5.
- Melsi, A. (2015). *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X SMA Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016*. STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- Nursalim, M. (2013). Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling. *Jakarta:Indeks*. <https://scholar.google.co.id>
- 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/http://dx.doi.org/10.17478/jegyys>.
- Puri, L. W., & Astuti, B. (2018). Profil Efikasi Diri Siswa MAN Wonokromo Bantul. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(2), 135–141. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v8i2.3243>
- Setyaputri, Y. N. (2015). Pengembangan Media Permainan Roda Pelangi untuk Meningkatkan

- Efikasi Diri Siswa dalam Menghadapi Ujian. *Bimbingan dan Konseling*, 28(1), 38–46.
<https://scholar.google.co.id>
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan* (KE-11). PT Remaja Rosdakarya.
- Tumu, Dj. N. (2014). Hubungan Antara Percaya Diri Dengan Efikasi Diri Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Gorontalo. *Bimbingan dan Konseling*, 46, 978.
- Zulfia, M. (2018). *Hubungan Dukungan Sosial Dan Efikasi Diri Pada Siswa Di SMP Negeri 02 Jabon Sidoarjo* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang].
<http://etheses.uin-malang.ac.id>