

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astiwi Kurniati, P. N. (2019). The Effectiveness of Group Counselling with Monopoly Game Media to Improve the Students' Self-Confidence . *1st Borobudur International Symposium on Humanities, Economics and Social Sciences*.
- Atma Hidayat, M. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas 5 SD Siti Aminah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 218-226.
- Auliaillah Ilmi Rahadianto, N. H. (2014). Hubungan Antara Self-Efficacy dan Motivasi Berprestasi. *Jurnal Psikologi Industri dan Organisasi*, Vol. 3, No. 3.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundation of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Prentice Hall, Inc.
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Excercise of Control*. New York.
- Bandura, E. L. (2003). Negative Sel-Efficacy and Goal Effects Revisted. *Journal of Applied Psychology*, 87-99.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction 7th Edition*. London: Longman Inc.
- Carol, et al. (2009). Self-Efficacy Academic Achievment in Australian High School Students: The Mediating Effects of Academic. *Journal of Adolesence*, 797-817.
- Chemers, M. M. (2001). Academic Self-Efficacy and Forst Year College Student Performance and Adjustment. *Journal of Educational Psychology*, 55-64.
- Darmayanti, S. F. (2015). Self-Efficacy Akademik Dan Penyesuaian Diri Siswa Kelas X SMA Patra Nusa. *Jurnal Diversita*.

- Fernando, F. (2020). Konsep Bimbingan Konseling Anak Usia Dini Serta Alternatif Mediana. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, Vol. 2, No. 1, 27-39.
- Geldard, K. & Geldard, D. (2011). *Ketrampilan Praktik Konseling Pendekatan Integratif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Gregory, D. (2011). The everywhere war. *The Geographical Journal*, 177(3), 238–250.
- Gusriko Hardianto, E. &. (2014). Hubungan Antara Self-efficacy Akademik Dengan Hasil Belajar Siswa. *Konselor*.
- Hara Permana, et al. (2016). Hubungan Antara Efikasi Diri Dengan Kecemasan Dalam Menghadapi Ujian Pada siswa Kelas IX di MTS Al-Hikmah Brebes. *Jurnal Hisbah*.
- Hurlock, E. B. (1978). *Development Psychology, Edisi 4*. New Delhi: Tata McGraw Hill.
- Irawan, F. (2015). *Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling Melalui Weblog*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ismail, A. (2009). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Listyowati, A & Pravesti, C. A. (2018). The Importance Of Media as Guidance and Counseling Services In Eearly Childhood Education. *Proceeding of International Conference On Child-Friendly Education, Muhammadiyah Surakarta University*.
- Mehmed, S. A. (2019). Self-Efficacy, Academic Motivation, Self-Regulated Learning and Academic Achievment. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 104-111.
- Meiske Puluhulawa, M. R. (2017). Layanan Bimbingan Kelompok dan Pengaruhnya Terhadap Self-Esteem Siswa. *Proceeding Seminar dan Lokakarya Nasional Revitalisasi Laboratorium dan Jurnal Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum Bimbingan dan Konseling Berbasis KKNi*.

- Musa, M. (2020). Academic Self-Efficacy and Academic Among University Undergraduate Students: An Antecedent To Academic Succes. *European Journal of Education Studies*, Volume 7, Issue 3.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 171-187.
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Akamedia.
- Pajares & Schunk. (2002). *The Development of Academic Self-Efficacy*. San Diego: Academic Press.
- Pekrun, R. (2006). The Control-Value Theory of Achievement Emotion: Assumptions, Corollaries, & Implications for Educational Research and Practice. *Educational Psychology Review*, 315-341.
- Prasetiawan, H. (2017). Media Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling. *The 5Th Urecol Proceeding, UAD Yogyakarta*.
- Pratiwi, H. M. (2013). Layanan Karier Melalui Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kemantapan Pengambilan Keputusan Studi Lanjut . *Jurnal BK UNESA*, 183-190.
- Puspitasari, W. D. (2016). Pengaruh Sarana Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
- Pyraxil, S. (2002). *Relation Between Assertiveness, Academic Self-Efficacy, and Psychosocial Adjustment Among International Graduate Students*.
- Quroyzhin Kartika Rini, U. M. (2015). Hubungan Metakognisi, Efikasi Diri Aakademik Dan Prestasi Akademik Pada Siswa. *Prosiding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Teknik Sipil)* .

- Resni Marpian, A. E. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Objek Langsung Terhadap Keterampilan Menulis Teks Laporan Obsevasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 LINGGO Sari Baganti Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 346-355.
- Rohmawati, S. (2019). Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab. *Jurnal Al Mi'yar*, 165-182.
- Rozali, Y. A. (2015). Hubungan Efikasi Diri Akademik Dan Dukungan Sosial Orangtua Dengan Penyesuaian Diri Akademik Pada Mahasiswa UEU Jakarta. *Jurnal Psikologi*.
- Said Alhadi, A. S. (2016). Media In Guidance and Counseling Services: A Tool and Innovation For School Counselor. *Indonesian Journal of School Counseling*, 6-11.
- Sanjaya, A. (2017). Penerapan Teknik Permainan Monopoli Dalam Bimbingan Karier Untuk Meningkatkan Jiwa Berwirausaha Siswa di SMK Telkom Makassar. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 562-571.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sawitri, I. & Prihastyanti, D. (2018). Dukungan Guru dan Efikasi Diri Akademik Pada Siswa SMA Semester Semarang. *Jurnal Empati*, 867-880.
- Sdorow, L. M. (1990). *Psychology 4 Edition*. McGraw-Hill Publishing.
- Semiawan, Conny. R. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Index.
- Sohibun, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 2, No. 2, 121-129.

- Sowanya Ardi Prahara, K. B. (2019). Teacher Self-Efficacy Training; Academic Self-Efficacy And Learning Achievement Of Students. *InSight*.
- Suciati. (2020). Pengembangan Modul Permainan Monopoli Dengan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Daya Ingat Belajar Pada Siswa di SMA Negeri 27 Banjarmasin. *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling*, 159-162.
- Sudjana, N. (2017). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugeng. (2016, Agustus). *Definisi Permainan & Manfaat Bermain Bagi Pembelajaran Anak*. Retrieved from Pustaka PAUD: <https://pustakapaud.blogspot.com/2016/08/definisi-permainan-manfaat-bermain-bagi-pembelajaran-anak.html>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sujiono, B. (2005). *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Media.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suyatno. (2004). *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: Penerbit SIC.
- Tiara Ayu, et al. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*.
- Triantoro, A. &. (2013). Effects of Slf-Efficacy on Students Academic Performance. *Journal of Educational, Health, and Community Psychology*, 19-25.

- Wahyuni, S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Strategi Permainan Monopoli Cikitung (Cilincing Kampung Si Pitung). *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 1147-1200.
- Weni Enjelina, et al. (2020). Pengaruh Modifikasi Permainan Monopoli Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa mengenai Keamanan Makanan Jajanan. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 29-34.
- Wicahyo, G. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Perencanaan Pemasaran Kelas X Jurusan Pemasaran SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*.

# LAMPIRAN

## Surat Pengantar 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 : 41/Ak.1/FPP/XI/2020  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Bapak/Ibu Kepala/Ketua  
SMA Negeri 15 Surabaya  
Jl. Menanggal Selatan 103, Kelurahan Menanggal, Kecamatan Gayungan, Surabaya  
di Surabaya

Dengan hormat,


Sesuai dengan kurikulum Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, untuk penyelesaian akhir masa studi, mahasiswa diwajibkan menulis skripsi. Berkaitan dengan ini, mohon dengan hormat Bapak/Ibu Kepala/Ketua SMA Negeri 15 Surabaya berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa:

Nama : Lofes Ardiansyah  
NIM : 175000051  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Pedagogi dan Psikologi  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monobiling Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Akademik pada Siswa SMA

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

Surabaya, 30 November 2020



Surabaya, 30 November 2020  
Dekan,  
  
D. Rentika Rentika Hadi, M.Kes.  
NIP. 196702091992031002

Tembusan :

1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi

## Surat Balasan Izin Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 15 SURABAYA**  
Jl. Menanggal Selatan No. 103 Telp. 031-8290473 Fax. 031-8299001  
Email : sman15sby@yahoo.co.id Website : sman15-sby.sch.id  
**SURABAYA 60234**

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3/ 97/101.6.1.15/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Johannes Mardijono, S.Pd, MM  
Nip. : 19660331 199001 1 004  
Pangkat / Golongan : Pembina Tk.1 / IV B  
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : Lofes Ardiansyah  
NIM : 175000051  
Jurusan : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Pedagogi dan Psikologi  
Perguruan Tinggi : Universitas PGRI Adi Buana Surabaya  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan MONOBILING (Monopoli Bimbingan dan Konseling) untuk Meningkatkan Efikasi Diri Akademik pada Siswa XI di SMA Negeri 15 Surabaya.

Benar nama yang tersebut diatas telah melakukan penelitian di SMAN 15 Surabaya pada tanggal 25 Januari 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Februari 2021  
Kepala

JOHANNES MARDIJONO, S.Pd, MM  
Kepala FK I  
Nip. 19660331 199001 1 004



## Blueprint Kisi-kisi Instrumen Efikasi Diri Akademik

### Definisi Operasional Efikasi Diri Akademik

Efikasi diri akademik adalah keyakinan akan kemampuan diri siswa yang mereka miliki untuk memperbaiki nilai pelajaran.

Tabel Kisi-kisi Instrumen Pengukuran Efikasi Diri Akademik

Aspek yang Diukur	Indikator	Deskriptor	Item-item pertanyaan	Nomer Item baru
Efikasi Diri Akademik	Level (Tingkat kesulitan tugas)	a. Situasi dalam batas kemampuan	Saya cenderung membiarkan masalah saya	1,5,6
			Saya akan menghindar ketika disuruh menjawab pertanyaan yang sulit	
			Saya tidak suka mengambil resiko	
		b. Kesiapan dalam menghadapi tugas-tugas	Saya dapat menyelesaikan tugas sesulit apapun itu	2,7,23,24
Saya lebih memilih ajakan bermain daripada harus mengerjakan tugas yang sulit Saya suka mencontek pekerjaan teman saya				

Aspek yang Diukur	Indikator	Deskriptor	Item-item pertanyaan	Nomer Item baru
	Generality (Luas bidang perilaku)	a. Perilaku adaptasi	Saya tidak tepat waktu dalam menyelesaikan tugas	8,9
			Saya hanya belajar ketika ada ujian saja Saya belajar hamper setiap hari	
		b. Mampu pada bidang khusus	Saya mampu dalam pelajaran berhitung	21,22,28
			Saya mampu dalam berbahasa asing Saya mampu dalam bidang menghafal materi	
		c. Perilaku mengambil keputusan	Saya sangat antusias ketika diberikan tugas belajar	3,4,15,25

Aspek yang Diukur	Indikator	Deskriptor	Item-item pertanyaan	Nomer Item baru
			Saya selalu menunda-nunda pekerjaan Ketika nilai saya rendah, saya akan tetap belajar Saya tidak yakin dengan kemampuan yang saya miliki	
	<i>Strenght</i> (Kemantapan keyakinan)	a. Kekuatan yang lemah	Saya merasa orang lain lebih pandai dari saya Saya selalu ragu dengan jawaban saya sendiri ketika mengerjakan soal ujian Saya akan menjauhi teman saya yang suka mencontek	18,19,26

Aspek yang Diukur	Indikator	Deskriptor	Item-item pertanyaan	Nomer Item baru
		b. Mampu menyelesaikan tugas	Tugas aya banyak, sehingga saya bingung untuk mengerjaknya Saya tidak pernah bisa menyelesaikan tugas sekolah Tugas matematika adalah tugas yang tidak pernah saya kerjakan Saya menyerah ketika mendapatkan tugas yang sulit	12,13,14,20
		c. Sukses dalam tugas-tugas	Saya harus terus belajar untuk karir saya kedepannya Saya dapat menguasai mata pelajaran baik hitungan maupun hafalan Saya optimis tuntas dalam semua mata pelajaran	10,11,16,17,23,27,29,30

Aspek yang Diukur	Indikator	Deskriptor	Item-item pertanyaan	Nomer Item baru
			Saya mengikuti bimbel untuk menambah ilmu dan pengetahuan belajar Saya suka mencontek pekerjaan teman saya Saya selah mendapat nilai yang memuaskan Saya selah tepat waktu dalam menyelesaikan tugas Saya selah belajar demi meraih cita-cita saya	

## Lembar Skala Efikasi Diri Akademik

### IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap :

Kelas :

### PENGANTAR:

1. Angket ini didedarkan kepada anda dengan maksud untuk mendapatkan informasi sehubungan dengan penelitian tentang efikasi diri akademik pada siswa di Sekolah.
2. Partisipasi anda memberikan informasi yang sangat saya harapkan.

### PETUNJUK PENGISIAN:

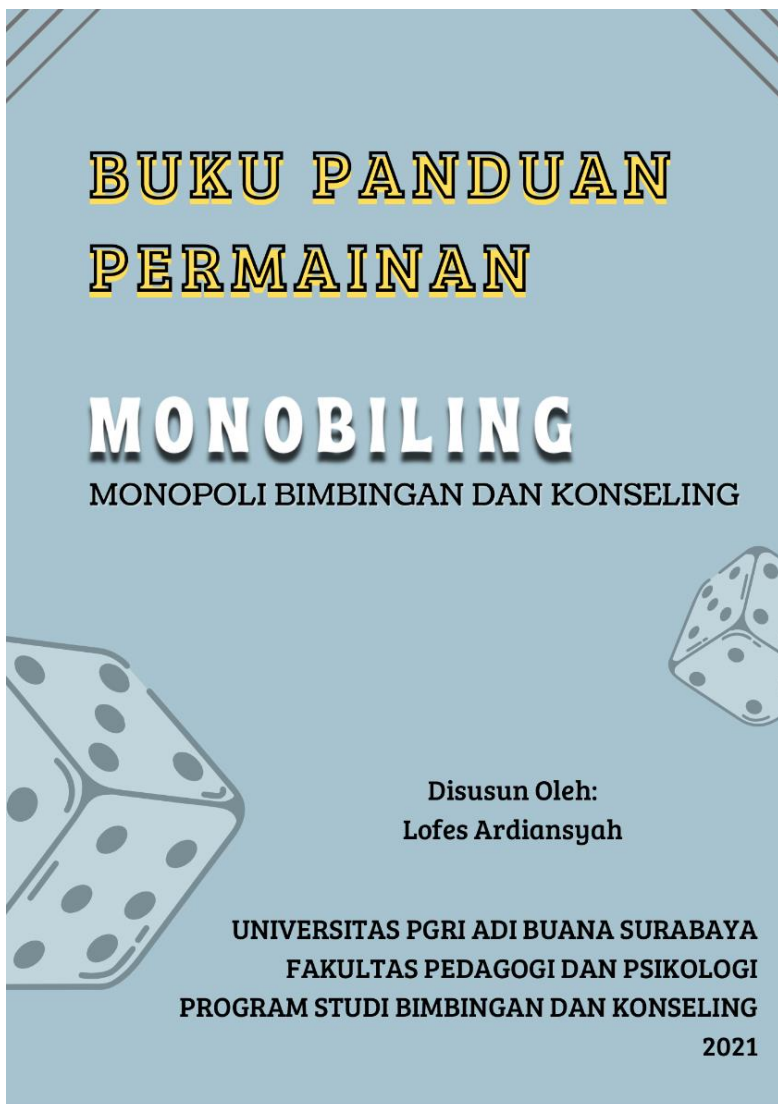
1. Sebelum mengisi pernyataan, bacalah petunjuk pengisian dengan cermat.
2. Angket ini terdiri dari **30 pernyataan**.
3. Berilah tanda ceklist (√) pada kolom **Sangat Setuju (SS)**, **Setuju (S)**, **Kurang Setuju (KS)**, dan **Tidak Setuju (TS)** sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Semua jawaban tidak ada yang salah dan tidak berpengaruh pada nilai pelajaran, jawablah dengan **JUJUR** semua pernyataan sesuai dengan keadaan yang kamu alami.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Saya cenderung membiarkan masalah saya				
2.	Saya dapat menyelesaikan tugas sesulit apapun itu				
3.	Saya sangat antusias ketika diberi tugas belajar				
4.	Saya selalu menunda-nunda pekerjaan				
5.	Saya akan menghindar ketika disuruh menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sulit				
6.	Saya tidak suka mengambil resiko				

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
7.	Saya lebih memilih ajakan bermain daripada harus mengerjakan tugas yang sulit				
8.	Saya hanya belajar ketika ada ujian saja				
9.	Saya belajar hampir setiap hari				
10.	Saya harus terus belajar untuk karir saya kedepannya				
11.	Saya dapat menguasai mata pelajaran baik hitungan maupun hafalan				
12.	Tugas saya banyak, sehingga saya bingung untuk mengerjakannya				
13.	Saya tidak pernah bisa menyelesaikan tugas sekolah				
14.	Tugas matematika adalah tugas yang tidak pernah saya kerjakan				
15.	Ketika nilai saya rendah, saya akan tetap belajar				
16.	Saya optimis tuntas dalam semua mata pelajaran				
17.	Saya mengikuti bimbel untuk menambah ilmu dan pengetahuan belajar				
18.	Saya merasa orang lain lebih pandai dari saya				
19.	Saya selalu ragu dengan jawaban saya sendiri ketika mengerjakan soal ujian				
20.	Saya menyerah ketika mendapatkan tugas yang sulit				
21.	Saya mampu dalam pelajaran berhitung				
22.	Saya mampu dalam berbahasa asing				

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
23.	Saya suka mencontek pekerjaan teman saya				
24.	Saya tidak tepat waktu dalam menyelesaikan tugas				
25.	Saya akan menjauhi teman saya yang suka mencontek				
26.	Saya tidak yakin bisa dengan kemampuan yang saya miliki				
27.	Saya selalu mendapat nilai yang memuaskan				
28.	Saya mampu dalam bidang menghafal materi pelajaran				
29.	Saya selalu tepat waktu dalam menyelesaikan tugas				
30.	Saya selalu belajar demi meraih cita-cita				

**Cover Buku Panduan Permainan MONOBILING  
(Monopoli Bimbingan dan Konseling)**



## **Isi Buku Panduan Permainan MONOBILING (Monopoli Bimbingan dan Konseling)**

### **BAB I PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Efikasi diri akademik dalam teori kognitif sosial menyatakan bahwa prestasi individu bergantung pada interaksi antara perilaku, faktor pribadi dan, kondisi lingkungan (Bandura, 1986). Efikasi diri akademik dapat ditingkatkan dengan salah satu upaya yaitu melalui pelatihan (Sdorow, 1990). Pelatihan adalah suatu metode untuk menyesuaikan dan membiasakan diri dengan menggunakan simulasi kehidupan sehari-hari berdasarkan pengalaman dan menggunakan permainan-permainan yang menyenangkan (Ancok, 2002).

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi manusia dengan alat tertentu ataupun tidak, bahkan dapat dikatakan untuk mengisi sebagian besar dari kehidupannya. Bermain disebabkan karena adanya sisa kekuatan di dalam dirinya yang sedang berkembang dan tumbuh.

Begitu pula dalam dunia pendidikan, kemampuan dan kesadaran dalam bermain menjadi hal yang harus

dimiliki setiap siswa. Bermain permainan tersebut akan membentuk suatu kemampuan yang bisa mendukung siswa untuk memahami pelajaran yang diberikan, menambah wawasan dan memudahkan mereka dalam berinteraksi dalam masyarakat.

Dibutuhkan beberapa pihak untuk mendukung kemampuan siswa dalam dunia pendidikan. Tidak hanya dari pihak sekolah tetapi masyarakat terutama keluarga berperan dalam membentuk keaktifan siswa. Salah satu hal yang sudah dilakukan yakni memberikan layanan bimbingan kelompok di sekolah. Layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk memberikan informasi, meningkatkan komunikasi dan pemahaman diri yang dimulai dari lembaga pendidikan.

Permainan monopoli memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yaitu, permainan yang menyenangkan, permainan yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa untuk belajar, permainan yang dapat dikaitkan dalam situasi dan peranan yang sebenarnya terjadi, permainan ini bersifat luwes, permainan yang mudah untuk dipahami (Sadiman, 2010). Melalui



permainan Monobiling siswa akan lebih tertarik untuk memahami kemampuan dan keyakinan dirinya dengan bermain kertas dua dimensi yang berisikan gambar dan tulisan dalam hal efikasi diri akademik.

Pemahaman efikasi diri akademik merupakan tahapan yang penting pada siswa di sekolah. Tahapan ini menjadi dasar ketika siswa memiliki keyakinan yang rendah dalam belajarnya. Oleh karena itu permainan Monobiling dibuat untuk mendukung program layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan efikasi diri akademik pada siswa.

## **B. Tujuan**

Tujuan utama dari permainan Monobiling yakni meningkatkan efikasi diri akademik 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 akademik pada siswa.

### **C. Komponen**

Komponen dalam permainan Monobiling meliputi:

- 1) Gambar dua dimesi yang berisi pertanyaan, pernyataan dan perintah sesuai efikasi diri akademik.
- 2) Kalimat pernyataan, pertanyaan dan perintah yang dikemas dalam bentuk kartu maupun kertas *random* guna membangun keyakinan siswa yang memiliki efikasi diri akademik rendah.
- 3) Dadu untuk menentukan jumlah angka perjalanan, dan pion yang mewakili pemain dalam melangkah.

### **D. Sasaran**

Permainan Monobiling dapat digunakan untuk kelompok dalam tahap meningkatkan efikasi diri akademik yakni remaja usia 16-17 Tahun dan jenjang SMA kelas XI.

### **E. Penggunaan**

Penggunaan permainan Monobiling bisa dilakukan oleh 3-4 pemain. Hal tersebut terjadi karena dalam permainan ini sudah diberikan aturan dan petunjuk

bermain. Tetapi, untuk evaluasi siswa membutuhkan peran guru bimbingan dan konseling. Guru bimbingan dan konseling diberikan buku panduan dalam penggunaan permainan Monobiling.

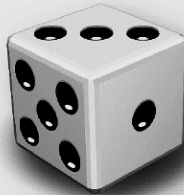
## **BAB II**

### **ISI PRODUK DAN TUGAS GURU**

#### **A. ALAT DAN BAHAN**

##### **1. Dadu**

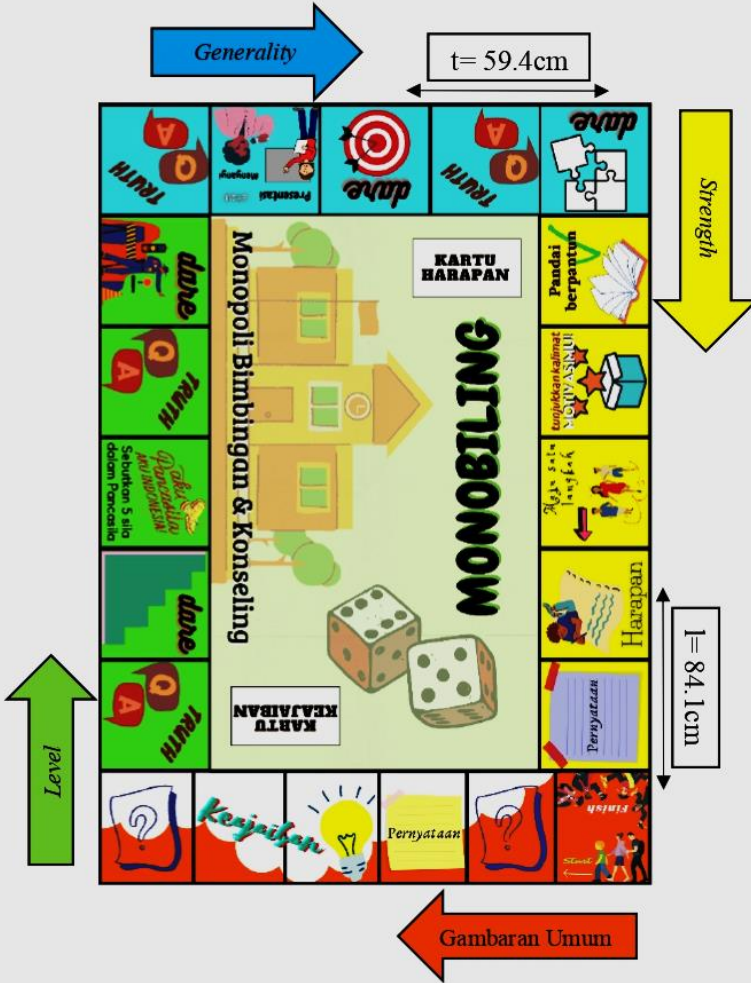
1 buah dadu berjumlah 4 butir angka saja yang memiliki fungsi sebagai menentukan giliran dan langkah perjalanan pemain.



##### **2. Pion**

Pion-pion yang akan dipilih terlebih dahulu oleh pemain tentunya untuk mewakili individu saat berjalan di tiap-tiap petak permainan Monobiling.

### 3. Kertas/papan Monobiling



Keterangan:



: Gambaran umum adalah indikator dasar dalam permainan yang akan mengukur tingkat efikasi diri akademik siswa secara umum.



: *Level* adalah indikator pertama dalam permainan yang akan mengukur kemampuan siswa dalam menghadapi tugas-tugas dalam mata pelajaran yang diberikan.



: *Generality* adalah indikator yang mengukur efikasi diri akademik siswa untuk mengetahui perilaku dalam mengambil keputusan dan kemampuannya di bidang khusus.



: *Strength* adalah indikator yang mengukur efikasi diri akademik siswa dalam kekuatan dan kesuksesan menyelesaikan tugas-tugas sekolah.

Media ini berukuran kertas sebesar A1 dengan lebar 59.4cm x tinggi 84.1cm yang di desain menggunakan warna oranye sebagai area gambaran umum efikasi diri, warna hijau sebagai area indikator dari *level* dalam efikasi diri akademik, warna biru sebagai area indikator dari *generality* dalam efikasi diri akademik, dan warna kuning sebagai area indikator dari *strength* dalam efikasi diri akademik. Warna-warna tersebut didasari dengan warna yang cerah untuk melambangkan kehangatan maupun rasa bahagia seolah ingin menimbulkan hasrat untuk bermain dan memberikan makna optimis, semangat, dan ceria. Media Monobiling ini memiliki 21 petak yang terdiri dari:

**a. *Start* dan *Finish***

*Start* dan *Finish* berada di dalam petak yang sama. *Start* adalah tempat berkumpul semua pemain dan akan mengawali langkahnya untuk menuju petak berikutnya. Sedangkan *finish* adalah petak akhir langkah dari semua pemain.



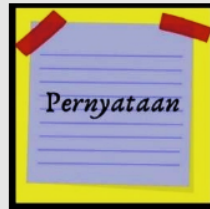
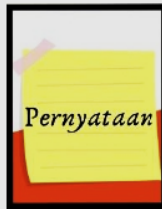
### b. Pertanyaan

Pertanyaan dalam permainan Monobiling ini berjumlah 2 petak dan berisi tentang pertanyaan yang berkaitan dengan keyakinan maupun kemampuan individu dalam akademiknya. Terdapat sebanyak 10 butir pertanyaan yang dikemas dalam gulungan kertas kecil-kecil dan dimasukkan ke dalam sebuah wadah. Pertanyaan-pertanyaan tersebut diambil secara *random* oleh pemain ketika berhenti di petak pertanyaan dan harus dijawab.



### c. Pernyataan

Pernyataan dalam permainan Monobiling ini berjumlah 2 petak, 1 petak dari gambaran umum efikasi diri dan 1 petak dari indikator *strength*. Isi pernyataan-pernyataan tersebut yang berkaitan dengan kalimat-kalimat positif ataupun motivasi guna untuk meningkatkan keyakinan dan kepercayaan diri individu. Terdapat sebanyak 10 butir pernyataan yang dikemas dalam gulungan kertas kecil-kecil dan dimasukkan ke dalam sebuah wadah. Pernyataan-pernyataan tersebut diambil secara *random* oleh pemain ketika berhenti di petak pernyataan dan harus dibacakan dengan keras sebanyak 3x.



### d. Truth or Dare

*Truth or Dare* ini berada pada petak yang berbeda. *Truth* yang artinya harus menjawab jujur dari pertanyaan yang akan diberikan oleh guru BK, sedangkan *Dare* yang



artinya harus melakukan tantangan yang akan diberikan oleh guru BK. *Truth* berjumlah 4 petak berfungsi untuk mengetahui sejauh mana siswa berani menjawab dengan jujur sesuai keadaanya. *Dare* berjumlah 4 petak berfungsi untuk melatih percaya diri serta kemampuan siswa dalam menyelesaikan sebuah tantangan. Ketika pemain berhenti disalah satu petak *Truth* atau petak *Dare*, maka pemain mengambil gulungan kertas kecil-kecil yang dimasukkan ke dalam sebuah wadah secara *random*.



#### e. Pancasila

Petak pancasila di dalam permainan Monobiling berfungsi untuk mengukur daya ingat wawasan siswa dengan menyebutkan sila-sila tersebut.



#### **f. Presentasi atau Menyanyi**

Terdapat 1 petak yang berbeda yakni, petak pilihan “presentasi atau menyanyi”. Ketika pemain berhenti di petak tersebut, pemain bebas memilih untuk presentasi atau menyanyi. Jika pemain memilih presentasi maka pemain harus mempresentasikan sebuah lagu yang disukai, namun jika pemain memilih menyanyi maka pemain harus menyanyikan lagu yang disukai. Tujuan di petak tersebut guna melatih percaya diri serta kemampuan siswa di bidang tertentu.



#### **g. Maju Satu Langkah**

Petak “maju satu langkah” dalam permainan ini, pemain diharuskan melangkah maju 1 petak untuk berhenti di petak “harapan”, di petak tersebut pemain harus mengambil kartu harapan yang telah disediakan.



#### **h. Petak Harapan**

Petak Harapan ini berisi tentang menyebutkan harapan-harapan apa saja yang ingin dicapai kedepannya oleh pemain. Ketika pemain berhenti di petak harapan, pemain harus mengambil salah satu kartu harapan yang sudah disediakan di tengah-tengah kertas/papan Monobiling oleh guru BK sebelumnya.



#### **i. Petak Keajaiban**

Terdapat 2 petak keajaiban yang berisi tentang *quotes* atau kalimat motivasi untuk dibacakan oleh pemain yang bersifat untuk membangun keyakinan maupun rasa percaya diri individu. Pemain harus

mengambil salah satu kartu keajaiban yang sudah disediakan di tengah-tengah kertas/papan Monobiling oleh guru BK sebelumnya.



#### **j. Petak Membuat Kalimat Motivasi**

Petak untuk membuat kalimat motivasi ini, pemain harus bisa membuat sebuah kalimat motivasi untuk dirinya sendiri guna membantu siswa membangun semangat dan keyakinan diri. Setelah membuat kalimat motivasi, maka pemain tersebut harus mengatakannya di depan pemain lainnya.



#### **k. Petak Pandai Berpantun**

Pandai berpantun adalah salah satu petak yang dapat mengasah wawasan dan kreatifitas siswa dalam

membuat sebuah kalimat pantun, sesudah membuat pantun tersebut maka pemain harus mengatakannya di depan pemain lainnya.



## **B. Aturan Permainan**

1. Terdiri dari 3-4 pemain.
2. Berlaku hanya 1 kali putaran saja.
3. Menentukan giliran main terlebih dahulu dengan cara mengocok dadu.
4. Setiap pemain harus memilih pion untuk mewakili langkahnya.
5. Mencari angka terbesar dengan mengocok dadu terlebih dahulu untuk menentukan giliran.
6. Pemain melanjutkan mengocok dadu untuk menentukan langkahnya kemana akan berhenti.

7. Petak-petak dalam permainan Monobiling terdapat sebuah perintah, pernyataan dan pertanyaan yang berkaitan dengan efikasi diri akademik.
8. Pemain berhak menjawab pertanyaan jika berhenti di petak pertanyaan, pemain berhak membacakan pernyataan positif jika berhenti di petak pernyataan, pemain harus menjawab jujur ketika berhenti di petak *Truth*, pemain harus menjalankan tantangan ketika berhenti di petak *Dare* ketika berhenti di petak *Truth* atau petak *Dare*, pemain harus memilih antara presentasi atau menyanyikan lagu kesukaan ketika berhenti dipetak pilihan, pemain harus menyebutkan isi Pancasila ketika berada di kotak tersebut.
9. Terdapat juga petak harapan dan petak keajaiban, jika pemain berhenti disalah satu petak tersebut maka pemain harus mengambil kartu-kartu yang berada ditengah papan Monobiling.
10. Pemain harus membuat sebuah kalimat motivasi atau membuat sebuah pantun ketika berhenti di salah satu petak tersebut.

11. Pemain harus menyelesaikannya dari *start* hingga *finish*.
12. Refleksi
13. *Sharing*
14. Evaluasi

### **C. Tugas Kepembimbingan Guru BK**

Bagian ini khusus harus dipahami oleh guru Bimbingan dan Konseling. Pada tahap sebelumnya siswa sudah harus membentuk kelompok untuk mengikuti permainan Monobiling kurang lebih 3-4 siswa. Guru BK menjelaskan aturan dan petunjuk permainan pada siswa. Selain itu, guru BK sebagai pemandu jalannya permainan, lalu memberikan tantangan, pertanyaan maupun pernyataan kepada siswa sesuai permainan. Setelah siswa menyelesaikan permainan sampai selesai, tahap berikutnya yaitu evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh keaktifan siswa dalam permainan tersebut dan memahami apa yang telah didapat setelah melakukan permainan Monobiling.

Guru pembimbing melakukan penilaian proses bimbingan kelompok pada guru BK dengan siswa sesuai dengan indikator yang ditentukan. Penilaian tersebut untuk menguji keefektifan buku panduan permainan Monobiling.

### **BAB III**

## **PROSEDUR DAN PENGGUNAAN MONOBILING**

### **A. Prosedur Pelaksanaan**

#### **1. Kegiatan Pembuka**

- a. Rapport
- b. Penjelasan awal kegiatan
- c. Penjelasan aturan permainan

#### **2. Kegiatan Inti**

- a. Tujuan
- b. Cara bermain Monobiling
  - 1) Setiap pemain memilih pion untuk mewakili langkahnya.
  - 2) Mencari angka terbesar dengan mengocok dadu terlebih dahulu untuk menentukan giliran.
  - 3) Pemain melanjutkan mengocok dadu untuk menentukan langkahnya kemana akan berhenti.
  - 4) Petak-petak dalam permainan monobiling terdapat sebuah perintah, pernyataan dan pertanyaan yang berkaitan dengan efikasi diri akademik.



- 5) Pemain harus menyelesaikannya dari *start* hingga *finish*.
- 6) Refleksi
- 7) *Sharing*
- 8) Evaluasi

### **3. Kegiatan Penutup**

- a. Kesimpulan
- b. Penutup

### **B. Bentuk Penyampaian**

Monobiling digunakan dalam ranah bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok menjadi bagian dari bimbingan dan konseling yang memberikan pengalaman terstruktur secara klasikal atau kelompok yang disajikan secara sistematis untuk mengembangkan perilaku dari individu. Pengembangan perilaku yang diharapkan bisa menyelesaikan tugas-tugas perkembangannya.

Menurut Yusuf (2009) bimbingan kelompok merupakan pemberian bantuan kepada siswa melalui situasi kelompok. Masalah yang dibahas dalam bimbingan kelompok adalah masalah yang dialami

bersama dan tidak rahasia, yang berkaitan dengan masalah pribadi, sosial, belajar, maupun karir. Bimbingan kelompok dapat berupa pemberian informasi.

Bimbingan kelompok memiliki beberapa fungsi diantaranya yakni pencegahan, pemahaman, dan pengembangan. Pencegahan berkaitan dengan upaya untuk mengantisipasi berbagai masalah yang dialami oleh siswa. Fungsi pemahaman membantu siswa agar memiliki pemahaman terhadap dirinya (potensinya) dan lingkungannya. Fungsi pengembangan lebih berarah pada mengembangkan individu untuk bisa mencapai tugas-tugas perkembangannya.

### **C. Tahapan Bimbingan Kelompok**

Terdapat empat tahapan perkembangan yang dikemukakan Prayitno (2004) dalam bimbingan kelompok yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap pelaksanaan kegiatan dan tahap pengakhiran. Berikut penjabaran dari tahapan tersebut:

### 1. Pembentukan

Tahapan ini membutuhkan pemimpin kelompok untuk memberikan pemahaman terhadap makna kelompok yang terbentuk dalam bimbingan kelompok. Pemahaman tersebut berguna untuk mencapai tujuan dari para anggota kelompok.

### 2. Peralihan

Pada tahapan ini pemimpin kelompok menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya. Tahapan ini berguna untuk menstabilkan dinamika kelompok yang terbentuk

### 3. Kegiatan

Tahapan ini merupakan inti dari bimbingan kelompok. Apa yang diinginkan dari bimbingan kelompok dicapai melalui kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini.

### 4. Pengakhiran

Inti dari tahapan ini bukan pada pengakhiran yang dilakukan, tetapi pada hasil apa yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti bimbingan kelompok.

#### D. Evaluasi

Menguji hasil akhir dari pertemuan bimbingan kelompok, siswa akan diminta untuk mengisi angket skala pengukuran sebagai berikut.

Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan
<i>Level</i> (Tingkat kesulitan tugas)	a. Situasi dalam batas kemampuan	Saya akan menghindari ketika disuruh menjawab pertanyaan pelajaran yang sulit
		Saya tidak suka mengambil resiko
		Saya cenderung membiarkan masalah saya
	b. Kesiapan dalam menghadapi tugas-tugas	Saya dapat menyelesaikan tugas sesulit apapun itu
		Saya suka mencontek pekerjaan teman saya
		Saya lebih memilih ajakan bermain daripada harus mengerjakan tugas yang sulit
		Saya tidak tepat waktu dalam menyelesaikan tugas
<i>Generality</i>	a. Perilaku adaptasi	Saya hanya belajar ketika ada ujian saja

Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan
(Luas bidang perilaku)		Saya belajar hampir setiap hari
	b. Mampu pada bidang khusus	Saya mampu dalam bidang menghafal materi pelajaran
		Saya mampu dalam pelajaran berhitung
		Saya mampu dalam berbahasa asing
	c. Perilaku mengambil keputusan	Saya sangat antusias ketika diberi tugas belajar
		Saya selalu menunda-nunda pekerjaan
		Ketika nilai saya rendah, saya akan tetap belajar
		Saya akan menjauhi teman saya yang suka mencontek
<i>Strength</i> (Kemantapan keyakinan)	a. Kekuatan yang lemah	Saya merasa orang lain lebih pandai dari saya
		Saya selalu ragu dengan jawaban saya sendiri ketika mengerjakan soal ujian

Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan
		Saya tidak yakin dengan kemampuan yang saya miliki
	b. Mampu menyelesaikan tugas	Saya menyerah ketika mendapatkan tugas yang sulit
		Tugas saya banyak, sehingga saya bingung untuk mengerjakannya
		Saya tidak pernah bisa menyelesaikan tugas sekolah
		Tugas matematika adalah tugas yang tidak pernah saya kerjakan
	c. Sukses dalam tugas-tugas	Saya selalu mendapat nilai yang memuaskan
		Saya selalu paham dengan materi yang sudah dijelaskan
		Saya selalu tepat waktu dalam menyelesaikan tugas
		Saya harus terus belajar untuk karir saya kedepannya
		Saya dapat menguasai mata pelajaran baik hitungan maupun hafalan

Indikator	Deskriptor	Item-item Pernyataan
		Saya optimis tuntas dalam semua mata pelajaran
		Saya mengikuti bimbingan untuk menambah ilmu dan pengetahuan belajar

### DAFTAR PUSTAKA

Ancok, Djamiludin. (2002). *Outbond Management Training*. Jogjakarta: UII Press.

Bandura, A. (1986). *Social Foundation of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Prentice Hall, Inc

Sadiman, Arief. (2010). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sdorow, L. (1990). *Psychology*. New York: WM. C. Brown Publisher.

Yusuf Syamsu. (2009). *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: Rizqi.

Prayitno. (2004). *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok*. Padang: Universitas Negeri Padang.

## LAMPIRAN ISI MATERI

### Pertanyaan dan Pernyataan

<b>PERTANYAAN</b>	
Gambaran Umum	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana keadaanmu hari ini?</li> <li>2. Apakah film favorit kamu?</li> <li>3. Apakah hobi kamu?</li> <li>4. Tempat manakah yang menurutmu cocok untuk dibuat refreshing?</li> <li>5. Apakah lagu favorit kamu?</li> <li>6. Kalau di rumah lebih sering bermain game atau menonton film?</li> <li>7. Apakah makanan favorit kamu?</li> <li>8. Liburan ke pantai atau ke gunung?</li> <li>9. Apa cita-cita kamu?</li> <li>10. Siapakah sosok yang menginspirasi dalam hidupmu?</li> </ol>

<b>PERNYATAAN</b>	
Gambaran Umum	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya harus berani untuk mencoba hal-hal yang baru.</li> <li>2. Saya akan mengikuti pembelajaran daring dengan baik.</li> <li>3. Saya akan membantu teman saya yang merasa kesulitan mengerjakan tugas sekolahnya.</li> </ol>



<b>PERNYATAAN</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Saya akan selalu mematuhi protokol kesehatan.</li> <li>5. Saya sangat senang berada di jurusan saat ini.</li> <li>6. Saya harus percaya diri ketika presentasi di depan kelas.</li> <li>7. Saya akan tetap produktif walau di masa pandemi seperti ini.</li> <li>8. Saya akan selalu berdoa dan beribadah kepada Tuhan untuk diberikan petunjuk.</li> <li>9. Kegagalan bukanlah suatu kesalahan, melainkan pengalaman proses belajar saya. Dari kelebihan guru, saya bisa belajar.</li> <li>10. Saya harus selalu menghargai jasa guru-guru saya. Dari kekurangan guru, saya bisa belajar.</li> </ol>
<i>Strength</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya akan terus belajar demi karir saya kedepannya.</li> <li>2. Tugas-tugas dari guru mata pelajaran saya pasti dapat terselesaikan dengan baik.</li> <li>3. Saya akan terus belajar untuk mendapatkan nilai rapot yang baik.</li> <li>4. Saya yakin bahwa nilai-nilai pelajaran saya bisa memuaskan.</li> <li>5. Saya optimis tuntas dalam semua mata pelajaran.</li> </ol>

<b>PERNYATAAN</b>	
	<p>6. Saya harus yakin dengan jawaban saya sendiri ketika mengerjakan soal ujian.</p> <p>7. Semangat dan yakin adalah motivasi untuk saya sendiri.</p> <p>8. Saya harus memahami kembali materi yang sudah dijelaskan.</p> <p>9. Saya yakin bisa mewujudkan cita-cita saya kedepannya.</p> <p>10. Saya mampu mengembangkan kemampuan yang saya miliki.</p>

### ***Truth or Dare***

<b><i>Truth</i></b>	
<i>Level</i>	Sebutkan 3 alasanmu karena telah memilih jurusan MIA/IIS!
	Mata pelajaran apa yang menurutmu mudah dipahami selama pembelajaran daring? Berikan alasannya!
	Selama masa pandemi ini, apakah kamu melakukan kegiatan belajar mandiri di luar pembelajaran daring?
	Sanggupkah kamu untuk memperbaiki nilai mata pelajaranmu yang kurang?
	Jika kamu kesulitan mengerjakan tugas, apakah kamu akan berusaha

<b><i>Truth</i></b>	
	memahami sendiri atau mengandalkan jawaban teman?
	Dari angka 1-10, berapakah kesiapanmu dalam mengerjakan tugas sekolah?
	Siapkah kamu membuat catatan belajarmu selama pandemi?
	Apa maksud dari peribahasa “Besak pasak daripada tiang”?
	Siapkah kamu mengerjakan tugas sekolah jauh sebelum deadline?
	Apakah menurutmu menghindari dari pertanyaan yang sulit akan lebih baik? Berikan alasannya!
<i>Generality</i>	Reading or Listening? Berikan alasannya!
	Belajar kelompok atau belajar individu? Berikan alasannya!
	Belajar setiap hari atau belajar ketika ada ujian saja? Berikan alasannya!
	Olahraga apa yang sering kamu lakukan?
	Materi apa yang menurutmu paling berkesan? Jelaskan?
	Dari angka 1-10, seberapa senang kamu dengan mata pelajaran Sejarah?
	Alat musik apakah yang ingin kamu kuasai? Berikan alasannya!

<b><i>Truth</i></b>	
	Maukah kamu membantu temanmu yang sedang kesulitan mengerjakan tugas?
	Tahukah kamu, Jaipong adalah tarian Indonesia yang berasal dari?
	Tahukah kamu, kapan hari lahir Pancasila diperingati?

<b><i>Dare</i></b>	
<i>Level</i>	Buatlah 1 soal beserta jawabannya, mengenai materi belajar yang kamu pahami?
	Tunjukkan ekspresimu ketika kamu diberikan tugas sekolah oleh gurumu!
	Tunjukkan ekspresimu saat kamu mendapat pengumuman libur sekolah!
	Lengkapi isi pantun berikut ini! “Berakit-rakit ke hulu ..... ..... Bersenang-senang kemudian”
	Lengkapi kalimat Ir. Soekarno berikut ini! “Beri aku 1.000 orang tua, niscaya akan kucabut semeru dari akarnya. ..... .....”

33

<b><i>Dare</i></b>	
	Berikan kalimatmu ketika mendapatkan nilai pelajaran yang tinggi dari biasanya? (minimal 3 kata)
	Deskripsikanlah mata pelajaran matematika! (minimal 3 kalimat)
	Sebutkan 3 alat musik tradisional dalam waktu 10 detik!
	Sebutkan 5 suku yang ada di Indonesia, dalam waktu 15 detik!
	Sebutkan 3 lagu daerah yang ada di Indonesia, dalam waktu 15 detik!
<b><i>Generality</i></b>	Nyanyikanlah lagu daerah yang kamu ketahui!
	Nyanyikanlah lagu wajib nasional, Garuda Pancasila!
	Berhitung dari angka 1-25 dengan menggunakan Bahasa Inggris!
	Kerjakan soal matematika berikut ini! “ $17 + 32 - 12 = \dots$ ”
	Kerjakan soal matematika berikut ini! “ $16 + 25 \times 5 = \dots$ ”
	Perkenalkan dirimu semenarik mungkin!
	Gambarlah sebuah pohon, dengan hasil karyamu sendiri!
	Ceritakan pengalaman berliburmu yang berkesan!
	Sebutkan 4 kelebihan yang kamu punya!

34

<b><i>Dare</i></b>	
	Coba jelaskan asal-usul cerita legenda dari “Danau Toba”!

### Kartu Keajaiban

Kartu Keajaiban	
Gambaran Umum	
<p>“Kamu jauh lebih kuat dari yang kamu kira, Percayalah!”</p> <p>-Spiderman: Homecoming-</p>	<p>“Sekali dalam hidup, orang harus menentukan sikap, Kalau tidak... dia takkan menjadi apa-apa”</p> <p>-Bumi Manusia-</p>
<p>“Kegagalan tidak selalu merupakan kesalahan, kesalahan yang sebenarnya adalah berhenti mencoba ketika gagal”</p> <p>-B.F Skinner-</p>	<p>“Yang diperlukan untuk mengubah seseorang adalah mengubah kesadarannya tentang dirinya sendiri”</p> <p>-Abraham Maslow-</p>
<p>“Satu-satunya orang yang harus anda bandingkan dengan diri sendiri adalah anda di masa lalu”</p> <p>-Sigmund Freud-</p>	<p>“Apa pun yang membuatmu takut, hadapilah dengan berani”</p> <p>-Bung Hatta-</p>
<p>”Bukan kemampuan kita yang menunjukkan siapa kita sebenarnya, tapi pilihan kita”</p> <p>-Harry Potter-</p>	<p>”Tidak ada waktu untuk menahan rasa malumu, harus percaya diri dan berani dalam menjalani hari”</p> <p>-Beauty and The Beast-</p>

<b>Kartu Keajaiban</b>	
Gambaran Umum	
“Tuhan tidak pernah menciptakan produk gagal”  -Comic 8-	“Saya adalah apa yang bertahan dari saya”  -Erik Erikson-

<b>Kartu Harapan</b>	
<i>Strength</i>	
Sebutkan 3 harapan kamu untuk sekolah ini!	Apa harapan terbesar kamu?
Sebutkan 2 kemampuan yang ingin kamu miliki!	Sebutkan 3 harapan kamu dalam pertemanan!
Apa yang kamu harapkan ketika akan menghadapi ujian di sekolah?	Adakah harapanmu yang sudah pernah terwujudkan? Jika ada, sebutkan!
Apa yang kamu lakukan setelah lulus SMA nanti?	Pekerjaan apa yang kamu impikan?
Apa harapan kamu untuk hari ini?	Apa harapan kamu dalam 1 bulan ke depan?

## Lembar Validasi Uji Ahli Pengembangan Media BK 1

### LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOBILING (MONOPOLI BIMBINGAN & KONSELING UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI AKADEMIK PADA SISWA SMA

Sasaran Program : Siswa SMA Negeri 15 Surabaya kelas XI  
 Judul penelitian : Pengembangan Media Permainan  
 Monobiling (Monopoli Bimbingan &  
 Konseling) Untuk Meningkatkan Efikasi Diri  
 Akademik Pada Siswa di SMA Negeri 15  
 Surabaya.  
 Peneliti : Lofes Ardiansyah  
 Nama Validator : *Maghfiratul Lathifah, 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 kelompok yang sedang peneliti kembangkan.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kemenarikan.
3. Pendapat, saran penilaian, dan kritik tentang media dari Bapak/Ibu akan bermanfaat untuk perbaikan kualitas produk pada permainan Monobiling.
4. Mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda (√) untuk setiap indikator pada kolom dibawah skala 4, 3, 2, 1.

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
		Sangat tepat	Tepat	Kurang tepat	Tidak tepat
1	Kesesuaian antara warna dan gambar	√			

Skala penilaian:

- a. Skor 4 jika pernyataan lembar validasi sangat layak/sangat tepat/sangat berguna/sangat menarik sesuai dengan kondisi permainan Monobiling.
  - b. Skor 3 jika pernyataan lembar validasi layak/tepat/berguna/menarik sesuai dengan kondisi buku permainan Monobiling.
  - c. Skor 2 jika pernyataan lembar validasi kurang layak/kurang tepat/kurang berguna/kurang menarik sesuai dengan kondisi permainan Monobiling.
  - d. Skor 1 jika pernyataan lembar validasi tidak layak/tidak tepat/tidak berguna/tidak menarik sesuai dengan kondisi permainan Monobiling.
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

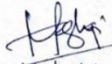
No.	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
	Ketepatan	Sangat tepat	Tepat	Cukup tepat	Kurang tepat
1	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kemampuan siswa SMA			✓	
2	Ketepatan pemilihan warna dan jenis huruf	✓			
3	Ketepatan pemilihan gambar dan pemberian makna	✓			
4	Ketepatan permainan Monobiling dengan teori efikasi diri akademik	✓			
No.	Kegunaan	Sangat berguna	Berguna	Kurang berguna	Tidak berguna
5	Penggunaan konsep 2 dan 3 dimensi dalam permainan Monobiling.		✓		
6	Penggunaan kalimat yang ada pada permainan Monobiling.	✓			
7	Kegunaan media permainan Monobiling untuk memfasilitasi layanan bimbingan kelompok di SMA	✓			
8	Penggambaran jenjang pendidikan dalam mempermudah siswa untuk memahami efikasi diri akademik	✓			
9	Konsep kesadaran diri yang dimunculkan dalam bentuk kartu dan kertas	✓			
10	Pemberian motivasi dari kalimat yang ada di permainan	- ✓			

No.	Kelayakan	Sangat layak	Layak	Kurang layak	Tidak layak
11	Kemudahan dalam memahami isi permainan Monobiling	✓			
12	Ilustrasi kata dan gambar pada permainan mudah untuk dipahami	✓			
13	Uraian kalimat yang ada pada kartu dan kertas permainan			✓	
No.	Kemenarikan	Sangat menarik	Menarik	Kurang menarik	Tidak menarik
14	Kemenarikan tampilan desain permainan Monobiling		✓		
15	Visualisasi 3 dimensi	✓			
16	Bentuk bidak-bidak yang dimainkan	✓			

Saran dan kritik:

- Bahasa, dan segi bahasa sudah layak diteliti karena <sup>ada</sup> kemengertiannya  
 kurang kepedulian.
- Media :- paper art lebih baik menggunakan banner, agar bisa dipandang  
 lebih yg benar
- kostumnya lebih baik menggunakan seperti segi tabung  
 kapur tulis siap di buat anak dan keluarga  
 kapur tulis

Tanda tangan validator

  
 Hartono, Lelipul

## Lembar Validasi Uji Ahli Pengembangan Media BK 2

### LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOBILING (MONOPOLI BIMBINGAN & KONSELING UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI AKADEMIK PADA SISWA SMA

Sasaran Program : Siswa SMA Negeri 15 Surabaya kelas XI  
 Judul penelitian : Pengembangan Media Permainan  
 Monobiling (Monopoli Bimbingan &  
 Konseling) Untuk Meningkatkan Efikasi Diri  
 Akademik Pada Siswa di SMA Negeri 15  
 Surabaya.  
 Peneliti : Lofes Ardiansyah  
 Nama Validator : *Elia Firda Mufidah, S.Pd., M.Pd.*  
 Petunjuk Pengisian:

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

Contoh:

No	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
	<b>Ketepatan</b>	<b>Sangat tepat</b>	<b>Tepat</b>	<b>Kurang tepat</b>	<b>Tidak tepat</b>
1	Kesesuaian antara warna dan gambar	√			

Skala penilaian:

- a. Skor 4 jika pernyataan lembar validasi sangat layak/sangat tepat/sangat berguna/sangat menarik sesuai dengan kondisi permainan Monobiling.
- b. Skor 3 jika pernyataan lembar validasi layak/tepat/berguna/menarik sesuai dengan kondisi buku permainan Monobiling.
- c. Skor 2 jika pernyataan lembar validasi kurang layak/kurang tepat/kurang berguna/kurang menarik sesuai dengan kondisi permainan Monobiling.
- d. Skor 1 jika pernyataan lembar validasi tidak layak/tidak tepat/tidak berguna/tidak menarik sesuai dengan kondisi permainan Monobiling.

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 SMA	✓			
2	Ketepatan pemilihan warna dan jenis huruf			✓	
3	Ketepatan pemilihan gambar dan pemberian makna			✓	
4	Ketepatan permainan Monobiling dengan teori efikasi diri akademik		✓		
No.	Kegunaan	Sangat berguna	Berguna	Kurang berguna	Tidak berguna
5	Penggunaan konsep 2 dan 3 dimensi dalam permainan Monobiling.		✓		
6	Penggunaan kalimat yang ada pada permainan Monobiling.		✓		
7	Kegunaan media permainan Monobiling untuk memfasilitasi layanan bimbingan kelompok di SMA		✓		
8	Penggambaran jenjang pendidikan dalam mempermudah siswa untuk memahami efikasi diri akademik		✓		
9	Konsep kesadaran diri yang dimunculkan dalam bentuk kartu dan kertas		✓		
10	Pemberian motivasi dari kalimat yang ada di permainan		✓		

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 SMA	✓			
2	Ketepatan pemilihan warna dan jenis huruf			✓	
3	Ketepatan pemilihan gambar dan pemberian makna			✓	
4	Ketepatan permainan Monobiling dengan teori efikasi diri akademik		✓		
No.	Kegunaan	Sangat berguna	Berguna	Kurang berguna	Tidak berguna
5	Penggunaan konsep 2 dan 3 dimensi dalam permainan Monobiling.		✓		
6	Penggunaan kalimat yang ada pada permainan Monobiling.		✓		
7	Kegunaan media permainan Monobiling untuk memfasilitasi layanan bimbingan kelompok di SMA		✓		
8	Penggambaran jenjang pendidikan dalam mempermudah siswa untuk memahami efikasi diri akademik		✓		
9	Konsep kesadaran diri yang dimunculkan dalam bentuk kartu dan kertas		✓		
10	Pemberian motivasi dari kalimat yang ada di permainan		✓		

Kelayakan		Sangat layak	Layak	Kurang layak	Tidak layak
11	Kemudahan dalam memahami isi permainan Monobiling		✓		
12	Ilustrasi kata dan gambar pada permainan mudah untuk dipahami		✓		
13	Uraian kalimat yang ada pada kartu dan kertas permainan	✓			
Kemenarikan		Sangat menarik	Menarik	Kurang menarik	Tidak menarik
14	Kemenarikan tampilan desain permainan Monobiling		✓		
15	Visualisasi 3 dimensi		✓		
16	Bentuk bidak-bidak yang dimainkan		✓		

Saran dan kritik:

1. Tambahkan arah jalan dari pemain

2. warna dari setiap indikator / level dll

3. kaji kembali aturan permainan.

Tanda tangan validator



Elia Pinda Mupibah

## Lembar Validasi Uji Ahli Materi BK 1

### LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOBILING (MONOPOLI BIMBINGAN & KONSELING UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI AKADEMIK PADA SISWA SMA

Sasaran Program : Siswa SMA Negeri 15 Surabaya kelas XI  
 Judul penelitian : Pengembangan Media Permainan  
 Monobiling (Monopoli Bimbingan &  
 Konseling) Untuk Meningkatkan Efikasi Diri  
 Akademik Pada Siswa di SMA Negeri 15  
 Surabaya.  
 Peneliti : Lofes Ardiansyah  
 Nama Validator : *Aniek Wirastania, S.Pd., M.Pd.*  
 Petunjuk Pengisian:

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

Contoh:

No	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
	<b>Ketepatan</b>	Sangat tepat	Tepat	Kurang tepat	Tidak tepat
1	Kesesuaian antara warna dan gambar	√			

Skala penilaian:

- a. Skor 4 jika pernyataan lembar validasi sangat layak/sangat tepat/sangat berguna/sangat menarik sesuai dengan kondisi permainan Monobiling.
- b. Skor 3 jika pernyataan lembar validasi layak/tepat/berguna/menarik sesuai dengan kondisi buku permainan Monobiling.
- c. Skor 2 jika pernyataan lembar validasi kurang layak/kurang tepat/kurang berguna/kurang menarik sesuai dengan kondisi permainan Monobiling.
- d. Skor 1 jika pernyataan lembar validasi tidak layak/tidak tepat/tidak berguna/tidak menarik sesuai dengan kondisi permainan Monobiling.

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
	<b>Ketepatan</b>	<b>Sangat tepat</b>	<b>Tepat</b>	<b>Cukup tepat</b>	<b>Kurang tepat</b>
1	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kemampuan siswa SMA		✓		
2	Ketepatan pemilihan warna dan jenis huruf			✓	
3	Ketepatan pemilihan gambar dan pemberian makna			✓	
4	Ketepatan permainan Monobiling dengan teori efikasi diri akademik		✓		
	<b>Kegunaan</b>	<b>Sangat berguna</b>	<b>Berguna</b>	<b>Kurang berguna</b>	<b>Tidak berguna</b>
5	Penggunaan konsep 2 dan 3 dimensi dalam permainan Monobiling.		✓		
6	Penggunaan kalimat yang ada pada permainan Monobiling.		✓		
7	Kegunaan media permainan Monobiling untuk memfasilitasi layanan bimbingan kelompok di SMA		✓		
8	Penggambaran jenjang pendidikan dalam mempermudah siswa untuk memahami efikasi diri akademik		✓		
	<b>Kegunaan</b>	<b>Sangat berguna</b>	<b>Berguna</b>	<b>Cukup berguna</b>	<b>Tidak berguna</b>
9	Konsep kesadaran diri yang dimunculkan dalam bentuk kartu dan kertas	✓			
10	Pemberian motivasi dari kalimat yang ada di permainan	✓			




Kelayakan		Sangat layak	Layak	Kurang layak	Tidak layak
11	Kemudahan dalam memahami isi permainan Monobiling		✓		
12	Ilustrasi kata dan gambar pada permainan mudah untuk dipahami		✓		
13	Uraian kalimat yang ada pada kartu dan kertas permainan		✓		
Kemenarikan		Sangat menarik	Menarik	Kurang menarik	Tidak menarik
14	Kemenarikan tampilan desain permainan Monobiling		✓		
15	Visualisasi 3 dimensi		✓		
16	Bentuk bidak-bidak yang dimainkan		✓		

Saran dan kritik:

Warnanya bisa lebih cerna lagi

Tanda tangan validator

  
ANIE WIRASTANIA

## Lembar Validasi Uji Ahli Materi BK 2

### LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOBILING (MONOPOLI BIMBINGAN & KONSELING UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI AKADEMIK PADA SISWA SMA

Sasaran Program : Siswa SMA Negeri 15 Surabaya kelas XI  
 Judul penelitian : Pengembangan Media Permainan  
 Monobiling (Monopoli Bimbingan &  
 Konseling) Untuk Meningkatkan Efikasi Diri  
 Akademik Pada Siswa di SMA Negeri 15  
 Surabaya.  
 Peneliti : Lofes Ardiansyah  
 Nama Validator : Ayong Lianawati  
 Petunjuk Pengisian:

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

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
	Ketepatan	Sangat tepat	Tepat	Kurang tepat	Tidak tepat
1	Kesesuaian antara warna dan gambar	√			

Skala penilaian:

- a. Skor 4 jika pernyataan lembar validasi sangat layak/sangat tepat/sangat berguna/sangat menarik sesuai dengan kondisi permainan Monobiling.
- b. Skor 3 jika pernyataan lembar validasi layak/tepat/berguna/menarik sesuai dengan kondisi buku permainan Monobiling.
- c. Skor 2 jika pernyataan lembar validasi kurang layak/kurang tepat/kurang berguna/kurang menarik sesuai dengan kondisi permainan Monobiling.
- d. Skor 1 jika pernyataan lembar validasi tidak layak/tidak tepat/tidak berguna/tidak menarik sesuai dengan kondisi permainan Monobiling.
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

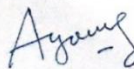
No.	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
	Ketepatan	Sangat tepat	Tepat	Cukup tepat	Kurang tepat
1	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kemampuan siswa SMA	√			
2	Ketepatan pemilihan warna dan jenis huruf			√	
3	Ketepatan pemilihan gambar dan pemberian makna		√		
4	Ketepatan permainan Monobiling dengan teori efikasi diri akademik	√			
No.	Kegunaan	Sangat berguna	Berguna	Kurang berguna	Tidak berguna
5	Penggunaan konsep 2 dan 3 dimensi dalam permainan Monobiling.	√			
6	Penggunaan kalimat yang ada pada permainan Monobiling.		√		
7	Kegunaan media permainan Monobiling untuk memfasilitasi layanan bimbingan kelompok di SMA	√			
8	Penggambaran jenjang pendidikan dalam mempermudah siswa untuk memahami efikasi diri akademik		√		
9	Konsep kesadaran diri yang dimunculkan dalam bentuk kartu dan kertas	√			
10	Pemberian motivasi dari kalimat yang ada di permainan	√			

No.	Kelayakan	Sangat layak	Layak	Kurang layak	Tidak layak
11	Kemudahan dalam memahami isi permainan Monobiling	√			
12	Ilustrasi kata dan gambar pada permainan mudah untuk dipahami		√		
13	Uraian kalimat yang ada pada kartu dan kertas permainan	√			
No.	Kemenarikan	Sangat menarik	Menarik	Kurang menarik	Tidak menarik
14	Kemenarikan tampilan desain permainan Monobiling		√		
15	Visualisasi 3 dimensi		√		
16	Bentuk bidak-bidak yang dimainkan		√		

## Saran dan kritik:

Meskipun monobiling adalah sebuah permainan, namun sebaiknya untuk design, warna dan font yang digunakan dalam media disesuaikan dengan karakteristik remaja saat ini sehingga sekali melihat papan monobiling memberikan kesan yang menarik dan tertarik untuk memainkan.

Tanda tangan validator



Ayong Lianawati

## Lembar Validasi Uji Pengguna (Guru BK)

### LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOBILING (MONOPOLI BIMBINGAN & KONSELING UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI AKADEMIK PADA SISWA SMA

Sasaran Program : Siswa SMA Negeri 15 Surabaya kelas XI  
Judul penelitian : Pengembangan Media Permainan  
Monobiling (Monopoli Bimbingan &  
Konseling) Untuk Meningkatkan Efikasi Diri  
Akademik Pada Siswa di SMA Negeri 15  
Surabaya.

Peneliti : Lofes Ardiansyah  
Nama Validator : *Nurmalahayati, S.Pd.*  
Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai uji ahli pengguna tentang kualitas media penunjang layanan bimbingan kelompok yang sedang peneliti kembangkan.
  2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kemenarikan.
  3. Pendapat, saran penilaian, dan kritik tentang produk dari Bapak/Ibu akan bermanfaat untuk perbaikan kualitas media pada permainan Monobiling.
  4. Mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda (√) untuk setiap indikator pada kolom dibawah skala 4, 3, 2, 1.
- Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
		Sangat tepat	Tepat	Kurang tepat	Tidak tepat
1	Kesesuaian antara warna dan gambar	√			

Skala penilaian:

- a. Skor 4 jika pernyataan lembar validasi sangat layak/sangat tepat/sangat berguna/sangat menarik sesuai dengan kondisi permainan Monobiling.
  - b. Skor 3 jika pernyataan lembar validasi layak/tepat/berguna/menarik sesuai dengan kondisi buku permainan Monobiling.
  - c. Skor 2 jika pernyataan lembar validasi kurang layak/kurang tepat/kurang berguna/kurang menarik sesuai dengan kondisi permainan Monobiling.
  - d. Skor 1 jika pernyataan lembar validasi tidak layak/tidak tepat/tidak berguna/tidak menarik sesuai dengan kondisi permainan Monobiling.
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 SMA			✓	
2	Ketepatan pemilihan warna dan jenis huruf			✓	
3	Ketepatan pemilihan gambar dan pemberian makna			✓	
4	Ketepatan permainan Monobiling dengan teori efikasi diri akademik			✓	
No.	Kegunaan	Sangat berguna	Berguna	Kurang berguna	Tidak berguna
5	Penggunaan konsep 2 dan 3 dimensi dalam permainan Monobiling.	✓	✓		
6	Penggunaan kalimat yang ada pada permainan Monobiling.			✓	
7	Kegunaan media permainan Monobiling untuk memfasilitasi layanan bimbingan kelompok di SMA		✓		
8	Penggambaran jenjang pendidikan dalam mempermudah siswa untuk memahami efikasi diri akademik		✓		
9	Konsep kesadaran diri yang dimunculkan dalam bentuk kartu dan kertas		✓		
10	Pemberian motivasi dari kalimat yang ada di permainan		✓		

No.	Kelayakan	Sangat layak	Layak	Kurang layak	Tidak layak
11	Kemudahan dalam memahami isi permainan Monobiling	✓			
12	Ilustrasi kata dan gambar pada permainan mudah untuk dipahami		✓		
13	Uraian kalimat yang ada pada kartu dan kertas permainan			✓	
No.	Kemenarikan	Sangat menarik	Menarik	Kurang menarik	Tidak menarik
14	Kemenarikan tampilan desain permainan Monobiling			✓	
15	Visualisasi 3 dimensi			✓	
16	Bentuk bidak-bidak yang dimainkan		✓		

Saran dan kritik:

.....

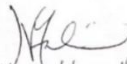
.....

.....

.....

.....

Tanda tangan validator

  
 Nurwahidah

## Lembar Penilaian Pelaksanaan Bimbingan Kelompok

### LEMBAR PENILAIAN PELAKSANAAN BIMBINGAN KELOMPOK PADA SISWA KELAS XI IPS 1 DI SMA NEGERI 15 SURABAYA DENGAN MEDIA PERMAINAN MONOBILING

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai guru BK tentang layanan bimbingan kelompok yang sedang dilakukan oleh peneliti.
2. Lembar penilaian ini terdiri dari kategori Sangat Baik, Baik, Kurang Baik, dan Tidak Baik.
3. Pendapat dan nilai tentang layanan yang diberikan oleh peneliti dari Bapak/Ibu akan bermanfaat untuk perbaikan dalam memberikan layanan bimbingan kelompok.
4. Mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda (√) untuk setiap indikator pada kolom dibawah skala 4, 3, 2, 1.

No	Kegiatan	4	3	2	1
Tahap Pembentukan		Sangat baik	Baik	Kurang baik	Tidak baik
1	Pembentukan kelompok dan <i>opening</i>	√			
2	Pembangunan hubungan baik		√		
3	Penjelasan tentang bimbingan kelompok yang akan dilakukan	√			
4	Perkenalan masing-masing anggota dan pemimpin kelompok		√		
Tahap Peralihan					
5	Pengakraban anggota kelompok	√			
6	Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya	√			



No	Kegiatan	4	3	2	1
Tahap Kegiatan		Sangat baik	Baik	Kurang baik	Tidak baik
7	Menjelaskan penggunaan permainan Monobiling	✓			
8	Menjelaskan tugas yang akan dilakukan oleh siswa	✓			
<b>Tahap Pengakhiran</b>					
9	Mengungkapkan bahwa kegiatan akan segera diakhiri	✓			
10	Tanya jawab oleh siswa	✓			
11	Pengungkapan perasaan atau pesan dan kesan siswa		✓		
12	Membahas kegiatan lanjutan	✓			

Surabaya, - 02 – 2021

Guru BK SMAN 15 Surabaya

Yuni Rustining P., S.Pd

## Lembar Observasi Setiap Pertemuan Bimbingan Kelompok

### LEMBAR OBSERVASI PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOBILING

#### Pertemuan ke- 1

No.	Aspek yang diamati	Nilai 1-4
1	Keruntutan kegiatan bimbingan	3
2	Perhatian siswa ketika dipandu kegiatan bimbingan	4
3	Keaktifan siswa dalam proses diskusi kelompok	4
4	Interaksi siswa dengan peneliti	4
5	Komentar siswa terhadap pemahaman permainan Monobling	3
6	Sharing antara siswa dan peneliti	4
7	Penguatan yang telah diberikan kepada siswa	4

Surabaya, - 02 - 2021

Guru BK SMAN 15 Surabaya

  
Yuni Ruchtiring P., S.Pd.

### LEMBAR OBSERVASI PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOBILING

#### Pertemuan ke- 2

No.	Aspek yang diamati	Nilai 1-4
1	Keruntutan kegiatan bimbingan	4
2	Perhatian siswa ketika dipandu kegiatan bimbingan	3
3	Keaktifan siswa dalam proses diskusi kelompok	4
4	Interaksi siswa dengan peneliti	4
5	Komentar siswa terhadap pemahaman permainan Monobling	3
6	Sharing antara siswa dan peneliti	4
7	Penguatan yang telah diberikan kepada siswa	3

Surabaya, - 02 - 2021

Guru BK SMAN 15 Surabaya

  
Yuni Ruchtiring P., S.Pd.

**LEMBAR OBSERVASI PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN  
MONOBILING**

**Pertemuan ke- 3**

No.	Aspek yang diamati	Nilai 1-4
1	Keruntutan kegiatan bimbingan	4
2	Perhatian siswa ketika dipandu kegiatan bimbingan	4
3	Keaktifan siswa dalam proses diskusi kelompok	4
4	Interaksi siswa dengan peneliti	4
5	Komentar siswa terhadap pemahaman permainan Monobiling	3
6	Sharing antara siswa dan peneliti	3
7	Penguatan yang telah diberikan kepada siswa	4

Surabaya, - 02 - 2021

Guru BK SMAN 15 Surabaya

Yuni Rustining P., S.Pd.

**LEMBAR OBSERVASI PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN  
MONOBILING**

**Pertemuan ke- 4**

No.	Aspek yang diamati	Nilai 1-4
1	Keruntutan kegiatan bimbingan	4
2	Perhatian siswa ketika dipandu kegiatan bimbingan	4
3	Keaktifan siswa dalam proses diskusi kelompok	4
4	Interaksi siswa dengan peneliti	4
5	Komentar siswa terhadap pemahaman permainan Monobiling	3
6	Sharing antara siswa dan peneliti	4
7	Penguatan yang telah diberikan kepada siswa	4

Surabaya, 13 - 02 - 2021

Guru BK SMAN 15 Surabaya

Yuni Rustining P., S.Pd.

## Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan Bimbingan Kelompok

### Pertemuan ke-1 (Tahap Pembukaan)

Perkenalan anggota dan menjelaskan mengenai bimbingan kelompok.



### Pertemuan ke-2 (Tahap Peralihan)

Pengakraban anggota serta mengulas kembali bimbingan kelompok dan menjelaskan mengenai efikasi diri akademik.



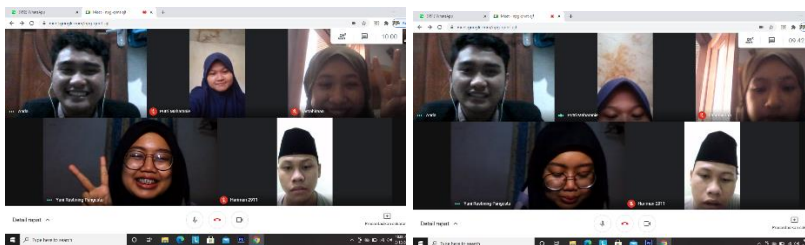
### Pertemuan ke-3 (Tahap Kegiatan)

Melakukan permainan MONOBILING untuk meningkatkan efikasi diri akademik siswa.



### Pertemuan ke-4 (Tahap Pengakhiran)

Melakukan evaluasi, *sharing*, dan menutup kegiatan bimbingan kelompok secara daring melalui google meet serta membagikan *post-test*.



## Artikel Pengembangan Media MONOBILING Dalam Efikasi Diri Akademik Siswa di SMA Negeri 15 Surabaya

JURNAL NUSANTARA OF RESEARCH

2021, Vol.8, No.1, 14-24  
 P-ISSN: 2579-3083/ E-ISSN: 2355-7249  
<http://jqs.unpkodin.ac.id/index.php/elektor>

Jurnal  
**NOR**  
 Nusantara of Research

### PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOBILING DALAM EFIKASI DIRI AKADEMIK SISWA DI SMA NEGERI 15 SURABAYA

Lofes Ardiansyah<sup>1</sup>, Cindy Asli Pravesti<sup>2</sup>  
 Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

[ardianslofes@gmail.com](mailto:ardianslofes@gmail.com)<sup>1</sup>, [cindyasli@unipasby.ac.id](mailto:cindyasli@unipasby.ac.id)<sup>2</sup>

#### ABSTRACT

Media is part of the importance of the process of providing guidance and counseling services in schools. The media in this study was in the form of a monobiling game. Monobiling has educational value in increasing the confidence of the players (students). This study aims to determine how effective the use of monobiling game media is in increasing students' academic self-efficacy. The subjects (limited group) of this study used students of class XI who were active in SMA Negeri 15 Surabaya. This research method is in the form of development in order to produce products and product effectiveness testing. The data collection techniques in the study used interviews, media expert test instruments, and academic self-efficacy scales. Meanwhile, the data analysis used is an inter-rater agreement. Based on the results of the inter-rater agreement, it is known that the use of monobiling games to the academic self-efficacy of students in class XI at SMA Negeri 15 Surabaya is feasible and effective. This is intended to increase insight in the delivery of material regarding the academic self-efficacy of high school students. The contribution of this research is expected to optimize the game media in the implementation of guidance and counseling services.

#### Keywords

academic self-efficacy, media guidance and counseling, monobiling games

#### ABSTRAK

Media menjadi bagian dari pentingnya proses pemberian layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Media dalam penelitian ini berwujud permainan monobiling. Monobiling memiliki nilai edukasi dalam meningkatkan keyakinan diri para pemainnya (siswa). Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media permainan monobiling dalam meningkatkan efikasi diri akademik siswa. Subjek (kelompok terbatas) dari penelitian ini menggunakan siswa kelas XI yang tercatat aktif di SMA Negeri 15 Surabaya. Metode penelitian ini berbentuk pengembangan guna menghasilkan produk dan uji efektifitas produk. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan wawancara, instrumen uji ahli media, dan skala efikasi diri akademik. Sedangkan, analisis data yang digunakan ialah *inter-rater agreement*. Berdasarkan hasil *inter-rater agreement* diketahui bahwa penggunaan permainan monobiling terhadap efikasi diri akademik siswa pada kelas XI di SMA Negeri 15 Surabaya telah layak dan efektif. Hal ini dimaksudkan guna menambah wawasan dalam penyampaian materi mengenai efikasi diri akademik siswa SMA. Kontribusi dari penelitian ini, diharapkan dapat mengoptimalkan media permainan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

#### Kata Kunci

efikasi diri akademik, media bimbingan dan konseling, permainan monobiling

Cara mengutip: Ardiansyah, L., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Media Permainan Monobiling Dalam Efikasi Diri Akademik Siswa Di SMA Negeri 15 Surabaya. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 8(1), 14-24. <https://doi.org/10.29407/nor.v8i1.15772>

## PENDAHULUAN

Pencarian solusi yang baik dan benar dalam evaluasi atas kualitas prestasi yang akan dicapai yaitu, individu harus memiliki efikasi diri tinggi untuk berusaha demi mencapai prestasi belajar (Bandura, 1997). Menurut Sukmadinata (2016) mengungkapkan bahwa prestasi belajar pada dasarnya yaitu untuk meningkatkan keterampilan, kemampuan, dan pengetahuan pada pengembangan diri siswa. Secara lanjut dijelaskan, bahwa setiap individu akan mengharapkan pencapaian prestasi akademik pada hasil akhir belajar sehingga dapat membentuk perubahan tingkah laku individu dalam suatu tujuan pembelajaran (Pravesti, 2016).

Menurut Zahra & Hernawati (2015) banyak faktor yang berkontribusi terhadap prestasi siswa yang rendah. Efikasi diri akademik merupakan salah satu yang akan memiliki pengaruh pada siswa untuk meraih prestasi dalam belajarnya dan pengembangan diri melalui aktivitas siswa. Selaras dengan penjelasan dari Hara Pemana, et al (2016) bahwa permasalahan yang sedang dihadapi siswa pada saat ini adalah efikasi diri persoalan akademik. Dalam penelitian Iriantika dan Dian (2018) juga mengatakan bahwa di SMA Semesta Semarang terdapat masalah siswa, seperti merasa susah memahami beberapa pelajaran karena proses belajar mengajarnya menggunakan Bahasa Inggris sehingga itu membuat siswa merasa kesulitan.

Berdasarkan data awal yang diperoleh pada saat Pengenalan Lingkungan Persekolahan 2 (PLP 2) di SMA Negeri 15 Surabaya tahun 2020 ketika peneliti diberi kesempatan memberikan layanan klasikal pada siswa, rata-rata siswa tersebut memiliki efikasi diri akademik yang bervariasi. Hal tersebut juga didukung dengan hasil wawancara singkat yang tidak terstruktur bersama guru BK bahwa siswa memiliki beberapa persoalan diantaranya, kejenuhan dalam belajar, siswa kurang percaya diri saat melakukan presentasi, siswa tidak yakin akan kemampuannya, ada juga siswa yang antusias pada saat mengerjakan tugas atau ujian. Sikap pada siswa tersebut menunjukkan bahwa efikasi diri akademik pada setiap individu dapat dikategorikan menjadi kelompok tinggi, sedang, dan rendah.

Terdapat faktor external yang mempengaruhi efikasi diri akademik siswa, hal itu senada dengan yang dikatakan oleh Puspitasari (2016) bahwa fasilitas belajar terhadap siswa dapat dilengkapi melalui sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah. Sehingga dapat dijelaskan bahwa sarana dan prasarana juga dikatakan sebagai bentuk dukungan siswa untuk berprestasi. Fasilitas yang diberikan kepada siswa adalah kebutuhan dalam mencapai tujuan belajarnya.

Efikasi diri akademik dalam teori kognitif sosial menyatakan bahwa prestasi individu bergantung pada interaksi antara perilaku, faktor pribadi dan, kondisi lingkungan (Bandura, 1986). Efikasi diri menurut Synder & Lopez (2006) adalah keyakinan individu berdasarkan kemampuan untuk melakukan sesuatu yang diinginkan. Lebih lanjut, efikasi diri akademik juga meningkatkan keterampilan diri pada individu (Ragil, et al., 2019). Sehingga, efikasi diri akademik merupakan suatu keyakinan dari individu dalam kemampuannya demi mencapai tujuan belajar.

Keyakinan diri pada akademik dapat ditingkatkan melalui sebuah media sebagai perangkat layanan bimbingan dan konseling. Teni Nurrita (2018) mengemukakan bahwa media dapat digunakan sebagai sarana dalam layanan ataupun materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru BK kepada siswa. Menurut Prasetiawan (2017) media BK yaitu salah satu cara untuk menyampaikan pesan dari konselor kepada konseli dalam membantu mengubah perilaku maupun perbuatan yang akan menjadi lebih baik lagi.

Suatu metode untuk menyesuaikan diri dalam percobaan kehidupan sehari-hari melalui pengalaman dengan menggunakan permainan yang menyenangkan sehingga dapat dijadikan sebuah pembelajaran (Ancok, 2002). Bermain dapat menghindari maupun menghilangkan bosan dan kejenuhan siswa selama proses belajar mengajar (Supardi, 2010). Seperti halnya ketika siswa mendapatkan pembelajaran yang monoton maka akan membuat siswa tidak sepenuhnya fokus untuk memperhatikan. Setiap individu dapat meraih prestasi belajarnya melalui keterampilan dan pengetahuan sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Efikasi diri dapat ditingkatkan dengan salah satu upaya melalui pelatihan (Sdorow, 1990). Upaya yang perlu dilakukan dalam membantu meningkatkan efikasi diri akademik pada siswa, dapat melalui pengembangan permainan monopoli menjadi media pembelajaran yang mempunyai nilai edukasi. Maka upaya dalam membantu meningkatkan efikasi diri akademik pada siswa dengan melalui permainan monopoli. Hal ini sejalan dengan pernyataan dengan Rima (2010) bahwa penelitian pengembangan digunakan dalam mengenali kepribadian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media monobiling dalam meningkatkan efikasi diri akademik siswa. Adapun kelebihan permainan monopoli sebagai layanan media pembelajaran yaitu permainan yang menyenangkan, dapat menumbuhkan keaktifan siswa untuk belajar, dan dapat dikaitkan dalam situasi dan peranan yang sebenarnya terjadi (Sadiman, 2010). Hal tersebut sesuai dengan manfaat permainan monopoli yang mengasah kemampuan otak kanan dan kiri pada siswa (Trinovitasari, 2015). Permainan ini dilakukan melalui uji ahli, uji kelompok terbatas, sehingga menghasilkan rancangan produk permainan dan panduan media permainan monobiling.

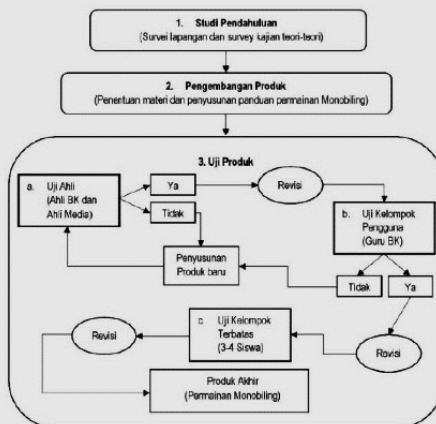
Permainan monopoli yang telah dikembangkan oleh peneliti ini memiliki nama menjadi permainan monobiling. Istilah monobiling diambil dari kata "Monopoli", "Bimbingan dan Konseling" karena akan menjadi sebuah alternatif dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Dengan adanya sebuah permainan, siswa tidak akan bosan dengan layanan bimbingan dan konseling yang biasanya memakan waktu lama (Astiwi & Paramita, 2019).

Permainan monobiling ini dapat dikatakan sebagai perjalanan sebuah misi individu dengan berbagai tantangan untuk mencapai satu tujuan yang diharapkan. Untuk lebih efektif dalam penggunaan media permainan monobiling, akan dilakukan *treatment* untuk membantu meningkatkan efikasi diri akademik siswa. Hal tersebut dapat didukung oleh penelitian Bachtiar (2010) bahwa permainan monopoli adalah alat bantu mengajar yang efektif dalam meningkatkan keinginan belajar pada siswa.



## METODE

Penelitian dalam pengembangan ini menggunakan metode yang telah dimodifikasi oleh Sukmadinata (2016), yaitu prosedur pengembangan yang berasal dari model Borg and Gall dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, sehingga memiliki 3 tahap seperti pada gambar dibawah ini.



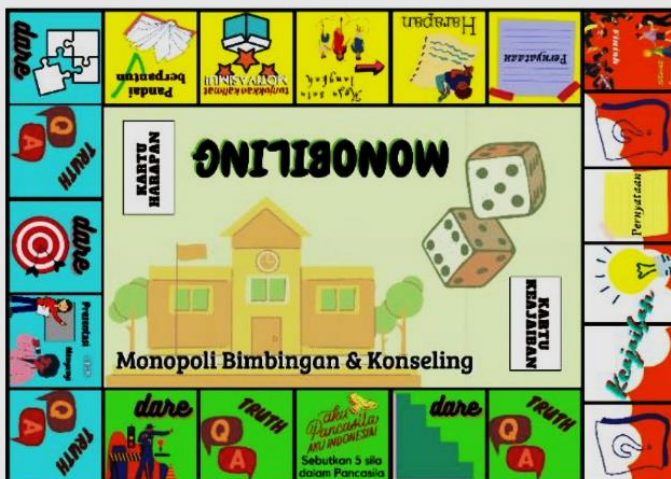
Gambar 1. Prosedur Pengembangan Media Monobilling

Studi pendahuluan penelitian ini dibuat melalui hasil survei yang terjadi pada kelas XI di SMA Negeri 15 Surabaya. Sugiyono (2016) mengemukakan bahwa masalah adalah kesenjangan antara harapan dengan realita berbeda. Survei lapangan yang dilaksanakan ini bertujuan untuk mengumpulkan suatu informasi mengenai masalah yang bersangkutan untuk ditinjau dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil pengamatan pada SMA Negeri 15 Surabaya terdapat efikasi diri akademik siswa yang rendah terhadap mata pelajaran yang menurut mereka sulit terutama pada kelas XI. Hal tersebut ditandai dengan adanya kekhawatiran dan kecemasan.

Tahapan pengembangan produk berdasarkan hasil survey di lapangan dan kajian teori, baik secara konseptual maupun secara praktis yang didukung oleh penelitian terdahulu, media yang perlu dikembangkan adalah kelompok media interaktif seperti permainan. Diperlukan beberapa bahan untuk proses pembuatan media permainan, seperti hasil instrumen siswa untuk mengetahui jumlah yang harus ditingkatkan efikasi diri akademiknya, kemudian ada desain grafis, gambar, jenis teks dan kertas-kertas yang berisi kalimat perintah, pertanyaan maupun pernyataan yang akan digunakan pada tahap berikutnya. Desain permainan monobilling dapat dilihat pada gambar 2.

Pada tahap uji produk, langkah yang pertama akan dilakukan uji ahli, yang kedua akan dilakukan uji kelompok pengguna, kemudian melakukan uji kelompok terbatas kepada siswa. Uji ahli dilakukan oleh 2 orang ahli pengembangan media BK untuk menguji kesesuaian

visualisasi media permainan Monobiling dan 2 orang ahli materi BK untuk menguji keefektifan isi yang ada dalam permainan Monobiling. Uji kelompok pengguna dilakukan oleh satu guru BK di sekolah, sedangkan uji kelompok terbatas dilakukan oleh 3-4 siswa SMA kelas XI.



Gambar 2. Desain Media Permainan Monobiling

Penentuan subjek ini dilakukan secara *simple random sampling* dengan memberikan *pre-test* skala pengukuran efikasi diri akademik siswa kepada kelas XI IPS 1 sebanyak 23 siswa di SMA Negeri 15 Surabaya. Subjek penelitian ini sebanyak 4 siswa yang memiliki hasil skor skala efikasi diri akademik rendah dengan bantuan aplikasi "Spin the Wheel".

Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan proses wawancara singkat bersama guru BK, skala penilaian uji ahli, dan melalui skala pengukuran. Skala pengukuran yang digunakan berisi pernyataan-pernyataan untuk mengetahui efikasi diri akademik siswa yang memiliki item sejumlah 30 butir yang dikembangkan berdasarkan konsep efikasi diri dari Bandura. Hasil uji validitas skala efikasi diri dihitung melalui  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Sedangkan, pada uji reliabilitas melalui *Cronbach's Alpha*.

Analisis data angka akan diperoleh melalui penilaian dari uji ahli dan uji kelompok pengguna dilakukan dengan membuat tabulasi kesepakatan dari masing-masing orang yang telah ditentukan. Penentuan indeks uji ahli menggunakan rumus dari Gregory (2011) yakni, *Inter-rater Agreement Model*.

## HASIL

Data hasil penilaian mengenai ketepatan, kegunaan, kelayakan, dan kemenarikan desain visualisasi Permainan Monobiling dari uji ahli pengembangan media BK ini dilakukan oleh kedua dosen berlatar belakang S2 lingkup pendidikan media bimbingan dan konseling. Berikut adalah tabel data penilaian dari uji ahli pengembangan media BK.

**Lofes Ardiansyah, Cindy Asli Pravesti**

Pengembangan Media Permainan Monobiling Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Akademik Siswa...

**Tabel 1. Data Penilaian Uji Ahli Pengembangan Media**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian		Keterangan
		Ahli 1	Ahli 2	
<b>Ketepatan</b>				
1	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kemampuan SMA	2	4	C
2	Ketepatan pemilihan warna dan jenis huruf	4	2	B
3	Ketepatan pemilihan gambar dan pemberian makna	4	2	B
4	Ketepatan permainan monobiling dengan teori efikasi diri akademik	4	3	D
<b>Kegunaan</b>				
5	Penggunaan konsep 2 dan 3 dimensi dalam permainan monobiling	3	3	D
6	Penggunaan kalimat yang ada dalam permainan monobiling	4	3	D
7	Kegunaan media permainan monobiling untuk memfasilitasi layanan bimbingan kelompok di SMA	4	3	D
8	Penggambaran jenjang pendidikan dalam mempermudah siswa untuk memahami efikasi diri akademik	4	3	D
9	Konsep kesadaran diri yang dimunculkan dalam bentuk kartu dan kertas	4	3	D
10	Pemberian motivasi dari kalimat yang ada di permainan	4	3	D
<b>Kelayakan</b>				
11	Kemudahan dalam memahami isi permainan monobiling	4	3	D
12	Ilustrasi kata dan gambar pada permainan mudah untuk dipahami	4	3	D
13	Uraian kalimat yang ada pada kartu dan kertas permainan	2	4	C
<b>Kemenarikan</b>				
14	Kemenarikan tampilan desain permainan monobiling	3	3	D
15	Visualisasi 3 dimensi	4	3	D
16	Bentuk bidak-bidak yang dimainkan	4	3	D

Berdasarkan pada jumlah penilaian diatas, maka hasil penentuan kuantifikasi dari uji ahli pengembangan media BK menggunakan *inter-rater agreement model* dapat dilihat pada gambar berikut.

		<b>PENDAPAT AHLI 1</b>	
		Relevansi Rendah (1-2)	Relevansi Tinggi (3-4)
PENDAPAT AHLI 2	Relevansi Rendah (1-2)	0	2
	Relevansi Tinggi (3-4)	2	12

Rumus penentu indeks uji ahli pengembangan media BK yaitu  $= \frac{12}{0+2+2+12} = \frac{12}{16} = 0,75$ . Indeks uji ahli pengembangan media BK tersebut masuk dalam rentang nilai 0,66 – 1,00. Melalui penilaian uji ahli pengembangan media mengenai penerimaan permainan Monobiling ini, maka dapat dikatakan layak untuk digunakan.

Data hasil penilaian mengenai ketepatan, kegunaan, kelayakan, dan kemenarikan isi permainan monobiling dari uji ahli materi yang dilakukan oleh kedua dosen berlatar belakang S2 lingkup bimbingan dan konseling. Berikut dibawah ini adalah tabel dan penilaian dari uji ahli materi BK.

**Lofes Ardiansyah, Cindy Asli Pravesti**

Pengembangan Media Permainan Monobiling Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Akademik Siswa...

**Tabel 2. Data Penilaian Uji Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian		Keterangan
		Ahli 1	Ahli 2	
<b>Ketepatan</b>				
1	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kemampuan SMA	4	3	D
2	Ketepatan pemilihan warna dan jenis huruf	2	2	A
3	Ketepatan pemilihan gambar dan pemberian makna	3	2	B
4	Ketepatan permainan monobiling dengan teori efikasi diri akademik	4	3	D
<b>Kegunaan</b>				
5	Penggunaan konsep 2 dan 3 dimensi dalam permainan monobiling	4	3	D
6	Penggunaan kalimat yang ada dalam permainan monobiling	3	3	D
7	Kegunaan media permainan monobiling untuk memfasilitasi layanan bimbingan kelompok di SMA	4	3	D
8	Penggambaran jenjang pendidikan dalam mempermudah siswa untuk memahami efikasi diri akademik	3	3	D
9	Konsep kesadaran diri yang dimunculkan dalam bentuk kartu dan kertas	4	4	D
10	Pemberian motivasi dari kalimat yang ada di permainan	4	4	D
<b>Kelayakan</b>				
11	Kemudahan dalam memahami isi permainan monobiling	4	3	D
12	Ilustrasi kata dan gambar pada permainan mudah untuk dipahami	3	3	D
13	Uraian kalimat yang ada pada kartu dan kertas permainan	4	3	D
<b>Kemenarikan</b>				
14	Kemenarikan tampilan desain permainan monobiling	3	3	D
15	Visualisasi 3 dimensi	3	3	D
16	Bentuk bidak-bidak yang dimainkan	3	3	D

Berdasarkan pada jumlah penilaian diatas, maka hasil penentuan kuantifikasi dari uji ahli materi BK menggunakan *inter-rater agreement model* dapat dilihat pada gambar berikut.

		PENDAPAT AHLI 1	
		Relevansi Rendah (1-2)	Relevansi Tinggi (3-4)
PENDAPAT AHLI 2	Relevansi Rendah (1-2)	1	1
	Relevansi Tinggi (3-4)	0	14

Rumus penentu indeks uji ahli materi yaitu  $= \frac{14}{1+1+0+14} = \frac{14}{16} = 0,86$ . Indeks uji ahli materi BK tersebut masuk dalam rentang nilai 0,66 – 1,00. Melalui penilaian uji ahli mengenai penerimaan isi dari media permainan monobiling ini, maka dapat dikatakan baik dan layak digunakan.

Permainan Monobiling ini juga dilakukan uji pengguna oleh Numalahayati, S.Pd. sebagai guru BK di sekolah. Untuk mengetahui keterlaksanaan bimbingan kelompok dengan permainan monobiling maka, konselor memberikan penilaian maupun pendapat sebelum pengembang melaksanakan uji lapangan terbatas. Berikut dibawah ini adalah data hasil dari penilaian uji pengguna.

**Lofes Ardiansyah, Cindy Asli Pravesti**

Pengembangan Media Permainan Monobiling Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Akademik Siswa...

**Tabel 3. Data Penilaian Uji Ahli Pengguna**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian
<b>Ketepatan</b>		
1	Ketepatan penggunaan bahasa dengan kemampuan SMA	2
2	Ketepatan pemilihan warna dan jenis huruf	2
3	Ketepatan pemilihan gambar dan pemberian makna	2
4	Ketepatan permainan monobiling dengan teori efikasi diri akademik	2
<b>Kegunaan</b>		
5	Penggunaan konsep 2 dan 3 dimensi	3
6	Penggunaan kalimat yang ada dalam permainan monobiling	2
7	Kegunaan media permainan monobiling untuk memfasilitasi layanan bimbingan kelompok di SMA	3
8	Penggambaran jenjang pendidikan dalam mempermudah siswa untuk memahami efikasi diri akademik	3
9	Konsep kesadaran diri yang dimunculkan dalam bentuk kartu dan kertas	3
10	Pemberian motivasi dari kalimat yang ada di permainan	3
<b>Kelayakan</b>		
11	Kemudahan dalam memahami isi permainan monobiling	4
12	Ilustrasi kata dan gambar pada permainan mudah untuk dipahami	3
13	Uraian kalimat yang ada pada kartu dan kertas permainan	2
<b>Kemenarikan</b>		
14	Kemenarikan tampilan desain permainan monobiling	2
15	Visualisasi 3 dimensi	2
16	Bentuk bidak-bidak yang dimainkan	3
	Total Nilai	41

Skor Maksimal:  $16 \times 4 = 64$

$V_{\text{pengguna}} = (41:64) = 0,64$

Berdasarkan penilaian diatas, maka diperoleh hasil uji dari guru BK sebesar 0,64. Hasil tersebut dinyatakan bahwa media permainan monobiling cukup layak digunakan setelah dilakukan perbaikan.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini berdasarkan rancangan intervensi yang diawali dengan pemberian *pre-test* pada siswa kelas XI IPS 1 sejumlah 23 siswa. Kemudian hasil *pre-test* dianalisa dan dikategorikan dalam efikasi diri akademik rendah, sedang, dan tinggi. Pengambilan subjek kepada 4 siswa yang masuk dalam kategori rendah dilakukan secara *simple random sampling* melalui bantuan aplikasi "*Spin the Wheel*" dan akan diberikan *treatment* dengan menggunakan permainan monobiling pada layanan bimbingan kelompok sebanyak 4 kali pertemuan. Setiap pelaksanaan bimbingan kelompok akan dilakukan observasi dan monitoring diri pada pertemuan terakhir dan akan diberikan *post-test*.

**Tabel 4. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*.**

No	Responden	Pre-Test		Post-Test	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1.	PM	77	Rendah	86	Sedang
2.	HP	78	Rendah	82	Sedang
3.	MRTN	78	Rendah	86	Sedang
4.	NCA	79	Rendah	89	Sedang

Hasil nilai dari *pre-test* dan *post-test* keyakinan diri akademik siswa mengalami peningkatan disetiap responden, sebelum dan setelah diberikan *treatment* bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan monobiling. Dengan demikian, Uji hipotesis keefektifitasan penggunaan media permainan monobiling yaitu, terdapat efektifitas media permainan monobiling untuk meningkatkan efikasi diri akademik pada siswa.

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media permainan monobiling layak digunakan untuk meningkatkan efikasi diri akademik siswa. Hal ini senada dengan penelitian dari Suciati (2020) yang mengemukakan bahwa permainan monopoli ini terbukti efektif meningkatkan daya tarik seputar pembelajaran siswa. Secara lanjut dijelaskan oleh Anggraeni (2016) dalam penelitiannya, bahwa permainan monopoli ini akan mempermudah pemain untuk membantu menuntaskan tugas-tugas yang bersangkutan dengan hambatan dalam pengambilan keputusan belajar melalui informasi yang didapatkan.

Kebanyakan orang tua memiliki pendapat miring mengenai aktivitas bermain putraputrinnya (Wahyuni & Reswita, 2018). Sujiono (2005) mengemukakan bahwa media adalah sesuatu yang dapat memberikan rangsangan perasaan, perhatian, pikiran dan kemampuan untuk memberikan dorongan belajar mengajar pada siswa. Permainan Monobiling adalah media yang dapat membentuk interaksi lebih antar siswa maupun siswa dengan guru.

Kegunaan permainan monopoli dibandingkan dengan permainan lainnya yakni selain terjadinya proses bimbingan kelompok melalui penyampaian materi efikasi diri akademik, siswa akan bermain monopoli yang mengedukasi dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi dirinya dalam belajar (Sanjaya, 2017). Pemilihan media permainan monopoli ini karena meskipun siswa SMA telah beranjak remaja, tetap ketertarikan mereka terhadap jenis permainan monopoli atau permainan visual lainnya masih terbilang banyak (Iffah & Pratiwi, 2013). Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa ketertarikan sebuah media akan lebih disukai siswa dalam pembelajaran.

Permainan yang akan dilakukan siswa harus berpartisipasi aktif dalam bermain (Weni Enjelina et al, 2020). Tingkah laku siswa akan terlihat ketika siswa mengikuti permainan tersebut dengan aktif. Memodifikasi sebuah permainan monopoli dapat digunakan dalam membantu sebuah proses pembelajaran (Siffiyah, 2019). Penelitian ini menggunakan media permainan monopoli untuk meningkatkan keyakinan diri akademik siswa. Bandura (1986) mengungkapkan bahwa keyakinan diri akademik mengacu pada penilaian siswa yang berkaitan dengan seberapa baik siswa dapat menyelesaikan tugas-tugas dari guru mata pelajaran.

Penelitian dan pengembangan dalam upaya meningkatkan efikasi diri akademik siswa, menggunakan media permainan monobiling, dapat diasumsikan bahwa pemikiran tersebut muncul didasarkan pada beberapa kajian untuk menangani masalah keyakinan diri pada akademik rendah. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa adanya efektifitas dan layak digunakan secara signifikan terhadap permainan monobiling untuk meningkatkan efikasi diri akademik siswa. Artinya adanya efektifitas yang signifikan terhadap media permainan monobiling untuk meningkatkan efikasi diri akademik siswa SMA.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Perolehan hasil analisis data dari peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan monobiling sangat efektif dalam meningkatkan efikasi diri akademik siswa pada kelas XI di SMA Negeri 15 Surabaya dan telah menghasilkan rancangan produk serta panduan media permainan monobiling yang layak digunakan.

Produk yang dihasilkan dan subjek penelitian ini terbatas penggunaannya hanya pada kelompok sasaran yaitu siswa kelas XI SMA khususnya pada sekolah tempat penelitian ini dilakukan. Penelitian ini hanya berfokus untuk mengembangkan media permainan Monopoli untuk meningkatkan efikasi diri akademik pada siswa, terutama untuk mata pelajaran yang mempunyai nilai rendah.

Saran yang dapat dilakukan pada penelitian ini, media permainan monobiling baik digunakan lebih dari 4 pemain agar keseruan dalam bermain lebih totalitas dan melatih kerjasama dengan banyak orang dalam permainan monobiling. Kemudian, pengembang telah melakukan uji coba kepada kelompok terbatas sehingga produk dapat dilakukan uji coba kepada kelompok besar dan sesuai dengan tahapan pengembangan Sukmadinata yang telah dimodifikasi dari Borg dan Gall. Diharapkan guru BK dapat mengoptimalkan media permainan monobiling dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling. Peneliti selanjutnya dapat menguji eksperimen pada permainan monobiling untuk mengetahui tingkat keefektifan media permainan ini dalam layanan bimbingan dan konseling.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Ancok, D. (2002). *Outbond and Training*. Jogjakarta: UII Press.
- Astiwi Kurniati, P. N. (2019). The Effectiveness of Group Counselling with Monopoly Game Media to Improve the Students' Self-Confidence . *1st Borobudur International Symposium on Humanities, Economics and Social Sciences*.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundation of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Prentice Hall, Inc.
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. New York.
- Gregory, D. (2011). The everywhere war. *The Geographical Journal*, 177(3), 238–250.
- Hara Permana, F. H. (2016). Hubungan Antara Efikasi Diri Dengan Kecemasan Dalam Menghadapi Ujian Pada siswa Kelas IX di MTS Al-Hikmah Brebes. *Jurnal Hisbah*.
- Hernawati, Y. Z. (2015). Prokrastinasi Akademik Menghambat Peningkatan Prestasi Akademik Remaja di Wilayah Perdesaan. *Jur. Ilm. Kel. & Kons*, 163-172.
- Lopez, C. R. (2006). *Positive Psychology: The Scientific and Practical Explorations of Human Strengths*. SAGE Publications.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa J. *Misyikat*.
- Prasatiawan, H. (2017). Media Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling. *The 5Th Urecol Proceeding, UAD Yogyakarta*.

- Pratiwi, H. M. (2013). Layanan Karier Melalui Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kemantapan Pengambilan Keputusan Studi Lanjut . *Jurnal BK UNESA*, 183-190.
- Pravesti, C. A. (2016). Hubungan Minat Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. *Helper: Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA Surabaya*.
- Puspitasari, W. D. (2016). Pengaruh Sarana Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
- Ragil, E., Ariyanto, R.D., Ratnawati, V., Ningsih, R., & Valdino, D.R. (2019). Keefektifan Teknik Modeling Berbasis Sinema Edukasi Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Akademik Siswa SMP. *Jurnal Nusantara of Research*, 50-59.
- Reswita, S. W. (2018). Efektivitas Media Pasir dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bengkalis. *Lectura: Jurnal Pendidikan*.
- Rohmawati, S. (2019). Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab. *Jurnal Al Mi'yar*.
- Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, A. (2017). Penerapan Teknik Permainan Monopoli Dalam Bimbingan Karier Untuk Meningkatkan Jiwa Berwirausaha Siswa di SMK Telkom Makassar. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 562-571.
- Sawitri, I. P. (2018). Dukungan Guru dan Efikasi Diri Akademik Pada Siswa SMA Semester Semarang. *Jurnal Empati*, 33-46.
- Sdorow, L. M. (1990). *Psychology 4 Edition*. McGraw-Hill Publishing.
- Suciati. (2020). Pengembangan Modul Permainan Monopoli Dengan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Daya Ingat Belajar Pada Siswa di SMA Negeri 27 Banjarmasin. *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling*, 159-162.
- Sujiono, B. (2005). *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Supardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Bumi Aksara.
- Weni Enjelina, A. F. (2020). Pengaruh Modifikasi Permainan Monopoli Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa mengenai Keamanan Makanan Jajanan. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 29-34.



## Sertifikat Author Artikel

**NUSANTARA OF RESEARCH**  
Jurnal Hasil-hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri

Nomor : 008/NOR-UNE/VI/2021

# Sertifikat

**Menganugerahkan**

Kepada  
**Lefes Ardiansyah**  
Sebagai Author Artikel dengan Judul  
**Pengembangan Media Permainan Monobling Dalam Etikasi Diri Akademik Siswa Di SMA Negeri 15 Surabaya**  
Atas Kontribusinya, Segenap Dewan Redaksi Menyampaikan Penghargaan dan Terima Kasih.

Ketua Dewan Redaksi  
**NOR**  
Nusantara of Research

Guruh Sukma Hanggara, M.Pd

53  
Sinta  
★★★

# Sertifikat Tes TOEFL 2021

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

**E-CERTIFICATE OF ACHIEVEMENT**

*This is to certify that*  
**LOFFES ARDIANSYAH**  
*achieved the following scores on the*  
**TEST OF ENGLISH PROFICIENCY**

Listening Comprehension:	42
Structure and Written Expression:	36
Reading Comprehension:	42
<b>Total:</b>	<b>400</b>

Place of Test : Surabaya, East Java  
Test Date : 28 July 2021  
Reference Number : 210728.1110

Office: Campus II, Jl. Dukuh Menanggal XII Surabaya, East Java, Indonesia  
Email: [lcc@unipgri.ac.id](mailto:lcc@unipgri.ac.id); Website: [www.lcc.unipgri.ac.id](http://www.lcc.unipgri.ac.id)

  
  
**Salim Nabhan, M.A.**  
Head of Language Center

  
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA  
P. U. S. A. Y.

  
ADI BUANA