

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

Lofes Ardiansyah¹, Cindy Asli Pravesti²

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

ardianslofes@gmail.com¹, cindyasli@unipasby.ac.id²

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 Permana, 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.

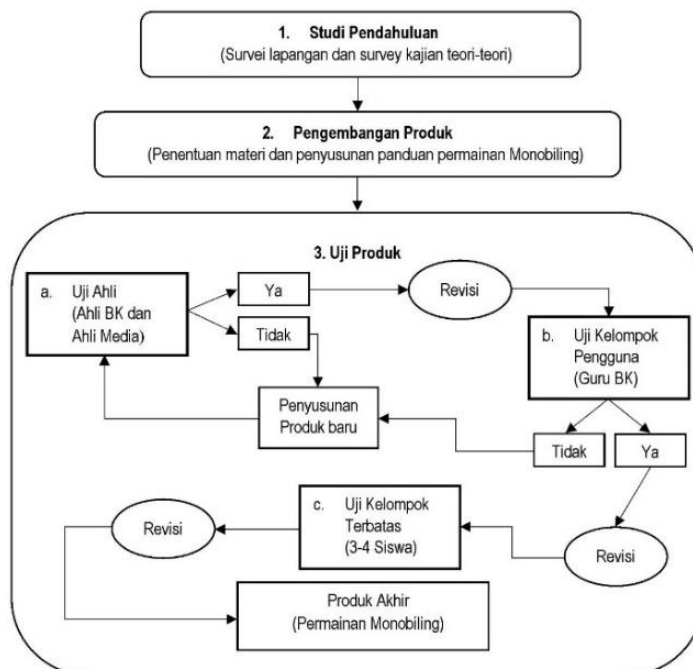
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media monobiling dalam meningkatkan efikasi diri akademik siswa. Adapun kelebihan permainan monopoli sebagai layanan media pembelajaran yaitu permainan yang menyenangkan, dapat menumbuhkan keaktifan siswa untuk belajar, dan dapat dikaitkan dalam situasi dan 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.



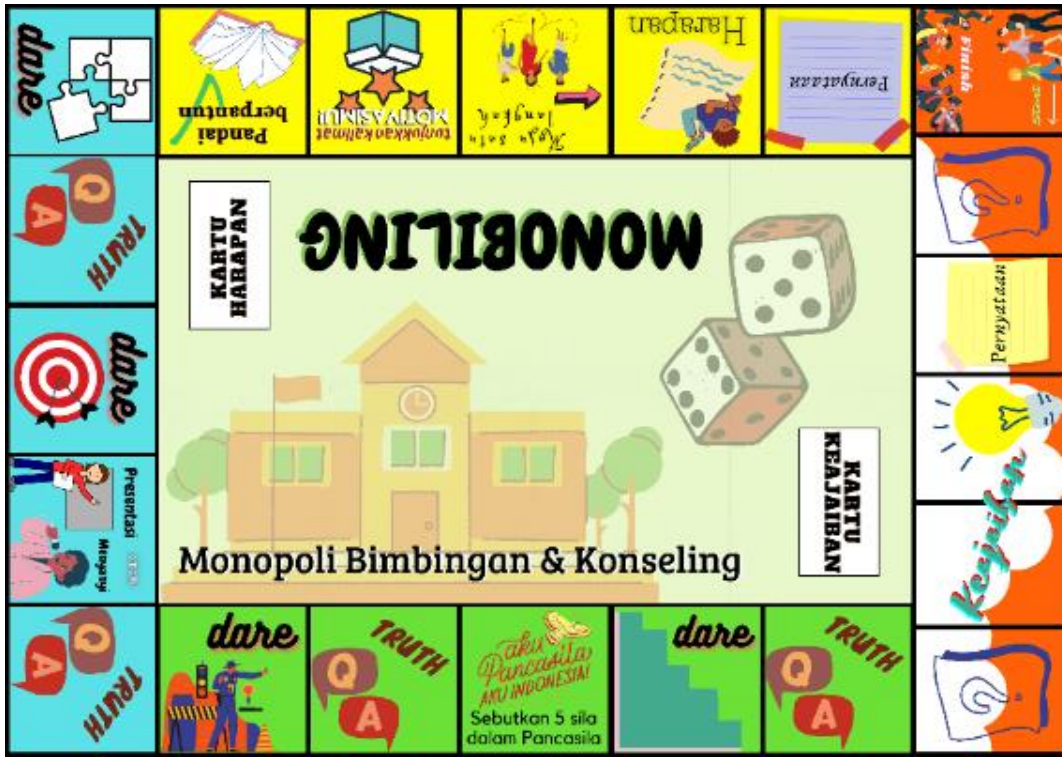
Gambar 1. Prosedur Pengembangan Media Monobiling

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 monobiling 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.

Tabel 1. Data Penilaian Uji Ahli Pengembangan Media

No	Aspek yang dinilai	Penilaian		Keterangan
		Ahli 1	Ahli 2	
Ketepatan				
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
Kegunaan				
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
Kelayakan				
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
Kemenarikan				
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.

		PENDAPAT AHLI 1	
		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 dari penilaian dari uji ahli materi BK.

Tabel 2. Data Penilaian Uji Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Penilaian		Keterangan
		Ahli 1	Ahli 2	
Ketepatan				
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
Kegunaan				
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
Kelayakan				
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
Kemenarikan				
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 Nurmalahayati, 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.

Tabel 3. Data Penilaian Uji Ahli Pengguna

No	Aspek yang dinilai	Penilaian
Ketepatan		
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
Kegunaan		
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
Kelayakan		
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
Kemenarikan		
14	Kemenarikan tampilan desain permainan monobiling	2
15	Visualisasi 3 dimensi	2
16	Bentuk bidak-bidak yang dimainkan	3
	Total Nilai	41
Skor Maksimal: $16 \times 4 = 64$		
$V_{pengguna} = (41:64) = 0,64$		

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	<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>	
		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 putra-putrinya (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 (Silfiah, 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 Excercise 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 | *Misyikat*.
- Prasetiawan, H. (2017). Media Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling. *The 5Th Urecol Proceiding, 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 Semesta 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.