

## Pengembangan Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) dalam Peningkatan Efikasi Diri bagi Siswa SMA

Teofani Irene Kristanti<sup>1</sup> dan Cindy Asli Pravesti<sup>2</sup>

Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya<sup>1</sup>, Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya<sup>2</sup>

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

### Info Artikel

#### Riwayat Artikel

**Diterima:** 19 Maret 2021

**Direvisi:** 23 Juli 2021

**Disetujui:** 30 Juli 2021

**Dipublikasikan:** 30 Agustus 2021

#### Keyword:


Self-Efficacy  
Media of Guidance and  
Counseling  
REDI Game

### Abstract

The purpose of this research is to develop REDI (Roda Efikasi Diri) game in increase student's self-efficacy. This research and development method uses a Research and Development procedure, using steps: 1) preliminary study, 2) media development, and 3) media testing. Based on the material expert's assessment, an average score of 0.81 was produced with a decent category. Based on the media expert's assessment, an average score of 0.93 was obtained with a decent category. The result of the user test assessment is 96.67% in the very valid category. Based on the result of a limited field test, it was obtained  $t_{count} 1.172 > t_{table} 0.727$ , so that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that REDI game is effective in increase student's self-efficacy.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY



 <https://doi.org/10.24176/jkg.v7i2.6033>

### Pendahuluan

Masa remaja adalah masa pencarian identitas dan proses menuju kedewasaan bagi setiap individu (Krori, 2011). Menurut Hurlock (1990), masa remaja terbagi menjadi dua masa, yaitu masa remaja awal (usia 11-16 tahun) dan masa remaja akhir (usia 16-18 tahun). Individu mengalami krisis identitas *versus* keaburan identitas yaitu, proses penyeimbangan antara mengembangkan identitas dan penyesuaian diri (mencari jawaban tentang "siapakah saya?", "apa yang perlu saya perbuat?", "apa yang akan saya lakukan?", "bagaimana cara untuk melakukannya?", dan lain-lain). Individu yang mampu menyelesaikan krisis tersebut serta mampu mengenali identitasnya, ia dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan tanpa menghilangkan identitasnya. Namun, bila individu tidak mampu menyelesaikan krisis ini, individu akan kurang yakin dengan diri sendiri, rendah diri, dan kurang baik dalam hubungan sosial. Hal tersebut akan menghambat perkembangan individu, sehingga individu mengalami hambatan dalam mencapai kedewasaan yang matang secara emosional.

Bandura (1997) menyatakan bahwa efikasi diri merupakan keyakinan terhadap kemampuan untuk mengorganisasikan dan melakukan upaya dalam pencapaian hasil. Menurut Margolis & McCabe (2006), individu yang memiliki efikasi diri yang

rendah cenderung kurang memiliki hasrat serta keinginan untuk mencapai sesuatu yang seringkali mengakibatkan kekecewaan dan kurangnya pemenuhan diri. Keyakinan mempengaruhi upaya, cara bertindak, ketekunan, kekuatan dalam mengatasi hambatan dan kegagalan, serta seberapa tinggi tingkat pencapaian individu (Bandura, 1997). Efikasi diri yang rendah dapat menghalangi individu untuk mencapai potensinya secara penuh sehingga dapat menghambat tumbuh dan kembang individu.

Berdasarkan analisis awal di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya, menunjukkan rata-rata siswa memiliki efikasi diri yang bervariasi. Ditemukan beberapa perilaku siswa seperti saat menghadapi ujian, terdapat beberapa siswa yang menunjukkan ekspresi wajah tegang, murung, sering tengok kanan dan kiri untuk meminta jawaban dari teman lainnya. Jumarin (2012) menemukan *self-efficacy* beberapa siswa di Kabupaten Kulon Progo berada pada tingkat kurang dan rendah. Berdasarkan wawancara dan hasil observasi di SMA 1 Pengasih, ditemukan gejala-gejala rendahnya efikasi diri yang dimiliki sebagian besar siswa. Gejala yang tampak yaitu, siswa merasa tidak bisa mengerjakan tugas sebelum mencoba, pengerjaan tugas kurang maksimal, menghindari tugas, memiliki perasaan *minder* terhadap teman-temannya, mengeluh ketika mendapatkan tugas yang dirasa sulit, malu dan takut bertanya maupun mengungkapkan pendapat karena ragu dengan kemampuannya.

Menurut Bandura (1997), efikasi diri dipengaruhi beberapa faktor yaitu, pengalaman dalam menyelesaikan masalah (*mastery experience*), pengalaman orang lain sebagai model (*vicarious experience*), persuasi verbal (*verbal persuasion*), dan keadaan fisiologis dan emosional (*emotional arousal*). Keluarga, peran sekolah, teman sebaya, transisi sekolah, dan perkembangan dalam penilaian diri dapat membentuk efikasi diri (Pajares & Schunk, 2002). Membentuk dan meningkatkan efikasi diri berkaitan dengan lingkungan seseorang, secara fisik dan psikologis (Pajares & Miller, 1994). Mengubah lingkungan atau pola pikir kita tidak selalu mudah dilakukan. Membaca buku tentang perkembangan *mindset*, pengelolaan emosi, dan lain-lain saja tidaklah cukup. Sehingga perlu adanya tindakan atau kegiatan nyata yang melibatkan individu secara aktif untuk mengembangkan dirinya. Seseorang perlu menerapkan apa yang telah mereka pelajari dari membaca. Perlu adanya pengembangan suatu media yang diharapkan sanggup menunjang peningkatan efikasi diri siswa. Salah satunya yaitu media permainan REDI (Roda Efikasi Diri).

Wahyuni (2017) menyatakan bahwa permainan *Spinning Wheel* (Roda Berputar) merupakan media permainan berbentuk seperti roda, terbagi dalam beberapa sektor atau bagian yang terdapat kartu soal didalamnya. Permainan roda berputar adalah media belajar berbentuk lingkaran yang didalamnya terbagi menjadi beberapa sektor atau bidang (Aulia, 2016). Setiap bidang memiliki angka tertentu dan berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Rahman, et al. (2014) menyatakan

bahwa permainan roda berputar adalah suatu strategi pembelajaran dimana seluruh siswa terlibat aktif, sehingga pembelajaran berjalan lebih menyenangkan, interaktif, dan lebih optimal. Penelitian yang dilakukan Safitri et al. (2017) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan roda berputar dapat meningkatkan motivasi belajar IPA Fisika pada siswa kelas VIIA SMP Negeri 40 Pekanbaru, yang terlihat pada setiap komponen yaitu percaya diri, perhatian, relevansi dan kepuasan.

Pembelajaran menggunakan media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) akan menarik keaktifan, minat, perhatian, motivasi siswa serta memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Yunniartien (2017) menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklus permainan roda berputar karena saat proses pembelajaran, guru selalu mengkondisikan siswa agar nyaman dalam belajar serta mengundang minat dan partisipasi siswa. Siswa terlihat lebih aktif, lebih banyak rasa ingin tahu, diskusi dengan kelompok, dan kerja sama yang terjalin membuat suasana belajar lebih efektif. Media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) adalah salah satu permainan yang memiliki tantangan, dapat membangkitkan semangat, memotivasi siswa dalam pembelajaran. Melatih daya ingat dan kecepatan berfikir, serta pemahaman dan keyakinan untuk dapat mengatasi berbagai hambatan yang dialami siswa, sehingga dapat meningkatkan efikasi dirinya.

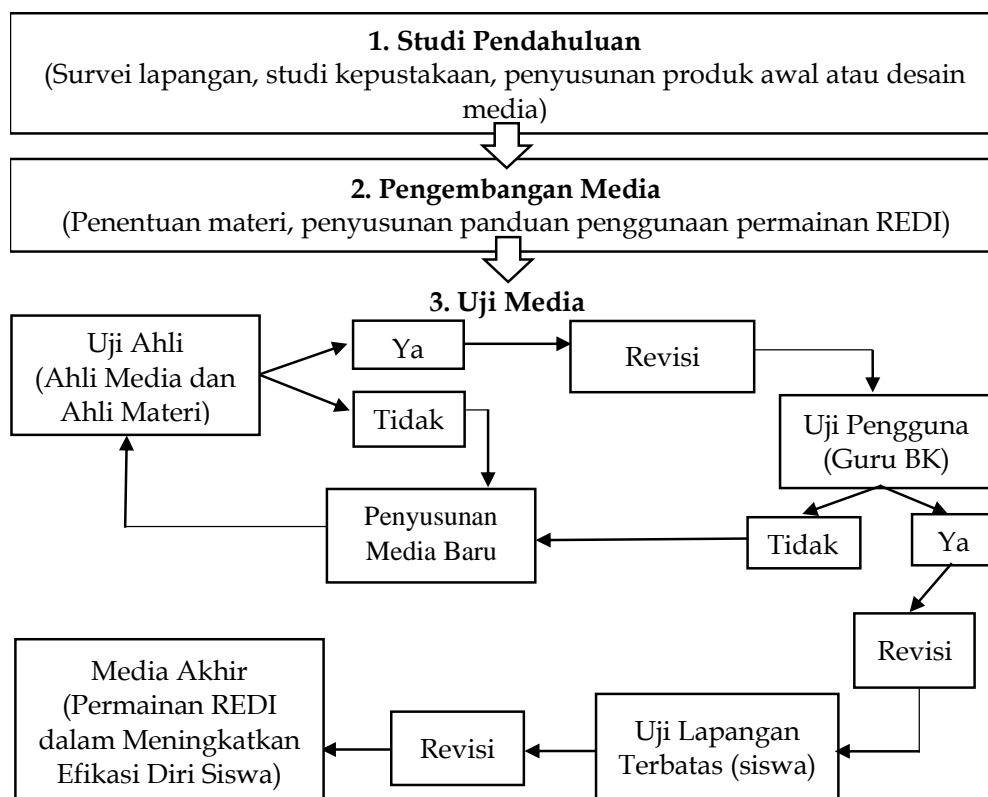
Media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) diharapkan dapat meningkatkan efikasi diri siswa karena dalam proses permainan ini siswa ditantang atau dilatih untuk dapat siap menghadapi dan mengerjakan apapun yang akan didapatkan sesuai bidikan panah. Perlu adanya keyakinan akan kemampuan yang dimiliki untuk dapat menghadapi dan mengerjakan sesuatu, sehingga dapat mengambil tindakan yang dibutuhkan. Roda seperti kehidupan manusia yang terus berputar dan berproses. Begitu pun warna-warna yang ada didalamnya seperti warna kehidupan yang kita alami seperti berbagai masalah dan situasi yang kita hadapi (kesedihan, kebahagiaan, kesusahan, dan sebagainya). Individu perlu memiliki keyakinan terhadap kemampuannya agar bisa menjalani proses kehidupan dengan baik. Efikasi diri dapat menumbuhkan produktivitas dan memelihara kesehatan mental seseorang.

Penelitian pengembangan ini sangat penting dilakukan untuk mengetahui keefektifan permainan REDI (Roda Efikasi Diri) dalam meningkatkan efikasi diri siswa. Pengembangan permainan REDI (Roda Efikasi Diri) diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan efikasi diri siswa sehingga mampu mengubah pandangan ketidakyakinan pada dirinya menjadi yakin dan dapat mengambil keputusan atau tindakan untuk mencapai hasil sesuai harapan.

### **Metode Penelitian**

Pengembangan permainan REDI (Roda Efikasi Diri) ini merujuk pada prosedur penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Sukmadinata.

Prosedur ini merupakan hasil modifikasi dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan oleh Borg dan Gall. Prosedur dalam penelitian dan pengembangan ini yakni: 1) studi pendahuluan, 2) pengembangan media, dan 3) uji media. Berikut gambar prosedur penelitian dan pengembangan media Permainan REDI (Roda Efikasi Diri).



**Gambar 1. Prosedur Penelitian dan Pengembangan Permainan REDI (Roda Efikasi Diri)**

Berdasarkan gambar 1, tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu studi pendahuluan. Studi pendahuluan yaitu pengembang melakukan survei lapangan di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya; studi kepustakaan dengan melakukan kajian tentang konsep-konsep dan teori-teori tentang efikasi diri, media Bimbingan dan Konseling, permainan roda beputar, serta penelitian-penelitian terdahulu yang relevan; dan melakukan penyusunan produk awal atau desain media.

Tahap kedua yaitu pengembangan media. Pengembang menentukan materi dalam media yaitu materi tentang pentingnya memiliki efikasi diri. Pada pelaksanaannya, materi-materi dikemas dalam ilustrasi cerita, *quotes*, pertanyaan, pernyataan dan tantangan yang nantinya akan menjadi bahan diskusi kelompok oleh siswa. Pengembang juga menyusun buku panduan untuk menjadi acuan pelaksanaan Permainan REDI (Roda Efikasi Diri). Tahap ketiga yaitu uji media. Pengembang melakukan uji ahli kepada 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, dan calon pengguna yaitu guru Bimbingan dan Konseling di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya. Setelah itu, pengembang melakukan uji lapangan terbatas terhadap subjek penelitian. Uji lapangan terbatas ini dilakukan dalam kelompok kecil.

Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu 6 siswa pada kelas XI di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya Tahun Ajaran 2020/2021. Pengambilan subjek secara *simple random sampling* dengan berbantuan aplikasi “Spin the Wheel” pada 36 siswa yang berdasarkan hasil *pretest* masuk dalam kategori rendah dan sedang. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa skala efikasi diri dan wawancara terbuka. Analisis data penilaian ahli materi dan ahli media menggunakan tabulasi *Inter-rater Agreement Model*.

### Hasil dan Pembahasan

Uji ahli materi dilakukan oleh penguji yang memiliki kualifikasi dan kompetensi pada bidang Bimbingan dan Konseling. Uji ahli materi fokus pada isi atau materi yang disajikan dalam media permainan REDI (Roda Efikasi Diri). Berikut ini dipaparkan hasil penilaian oleh ahli materi dalam bentuk tabel.

**Tabel 1. Hasil Penilaian Uji Ahli Materi**

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian		Ket.
		Ahli 1	Ahli 2	
<b>Ketepatan</b>				
1.	Tata tulis sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)	3	3	D
2.	Ketepatan isi dalam kartu dengan tema ditiap warna	3	3	D
3.	Pemilihan <i>font</i> dan ukuran <i>font</i> yang tepat	4	4	D
4.	Ketepatan dalam memilih warna media	4	4	D
<b>Kegunaan</b>				
5.	Media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) menambah wawasan bagi pemain.	4	4	D
6.	Materi permainan REDI (Roda Efikasi Diri) disajikan berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan.	3	2	B
7.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMA	4	4	D
8.	Kejelasan materi untuk meningkatkan efikasi diri siswa	3	3	D
9.	Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) berguna untuk memfasilitasi layanan Bimbingan dan Konseling.	3	3	D
<b>Kelayakan</b>				
10.	Kemudahan dalam memahami permainan REDI (Roda Efikasi Diri)	4	4	D
11.	Uraian isi materi dalam kartu permainan REDI (Roda Efikasi Diri)	3	3	D
12.	Kejelasan uraian yang diberikan	3	2	B
<b>Kemenarikan</b>				
13.	Bentuk visualisasi 3 dimensi permainan REDI (Roda Efikasi Diri)	3	3	D
14.	Memicu interaktifitas	4	4	D
15.	Pemilihan warna media permainan REDI (Roda Efikasi Diri)	4	4	D

Berdasarkan tabel 1, kemudian dihitung menggunakan tabulasi *inter-rater agreement model* yang dijabarkan sebagai berikut.

		Relevansi rendah (1-2)	Relevansi tinggi (3-4)
Pendapat Ahli 2	Relevansi rendah (1-2)	0	2
	Relevansi Tinggi (3-4)	0	13

Penilaian indeks uji ahli materi menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Indeks Uji Ahli} = \frac{13}{(0 + 2 + 0 + 13)} = \frac{13}{15} = 0,81$$

**Gambar 2. Hasil Tabulasi Inter-rater Agreement Model Uji Ahli Materi**

Berdasarkan gambar 2, didapatkan hasil indeks uji ahli materi menunjukkan sebesar 0,81 yang berada pada rentang skor 0,66-1,00 (baik atau layak). Jadi dapat disimpulkan bahwa menurut ahli materi, media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) baik atau layak untuk digunakan. Namun pengembang masih menerima saran dari ahli materi untuk dijadikan bahan perbaikan terhadap materi dalam media permainan REDI (Roda Efikasi Diri).

Uji ahli media dilakukan oleh penguji yang memiliki kualifikasi dan kompetensi pada bidang media Bimbingan dan Konseling. Data penilaian uji media disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2. Hasil Penilaian oleh Ahli Media**

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian		Ket.
		Ahli 1	Ahli 2	
<b>Ketepatan</b>				
1.	Tata tulis sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)	3	4	D
2.	Ketepatan isi dalam kartu dengan tema ditiap warna	3	4	D
3.	Pemilihan <i>font</i> dan ukuran <i>font</i> yang tepat	2	4	C
4.	Ketepatan dalam memilih warna media	3	4	D
<b>Kegunaan</b>				
5.	Media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) menambah wawasan bagi pemain.	4	4	D
6.	Materi permainan REDI (Roda Efikasi Diri) disajikan berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan.	4	4	D
7.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMA	3	4	D
8.	Kejelasan materi untuk meningkatkan efikasi diri siswa	4	4	D
9.	Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) berguna untuk memfasilitasi layanan Bimbingan dan Konseling.	4	4	D
<b>Kelayakan</b>				
10.	Kemudahan dalam memahami permainan REDI (Roda Efikasi Diri)	4	4	D
11.	Uraian isi materi dalam kartu permainan REDI (Roda Efikasi Diri)	3	4	D
12.	Kejelasan uraian yang diberikan	3	4	D
<b>Kemenarikan</b>				
13.	Bentuk visualisasi 3 dimensi permainan REDI (Roda Efikasi Diri)	3	4	D
14.	Memicu interaktifitas	3	4	D
15.	Pemilihan warna media permainan REDI (Roda Efikasi Diri)	3	4	D

Berdasarkan tabel 2, kemudian dihitung pada penyajian data dengan rumus *inter-rater agreement model* yang akan disajikan sebagai berikut.



		Pendapat Ahli 1	
		Relevansi rendah (1-2)	Relevansi tinggi (3-4)
Pendapat Ahli 2	Relevansi rendah (1-2)	0	0
	Relevansi Tinggi (3-4)	1	14

Penilaian indeks uji ahli media menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Indeks Uji Ahli} = \frac{14}{(0 + 0 + 1 + 14)} = \frac{14}{15} = 0,93$$

**Gambar 3. Hasil Tabulasi *Inter-rater Agreement model Uji Ahli Media***

Berdasarkan gambar 3, dihasilkan skor indeks uji ahli media sebesar 0,93 yang berada pada rentang skor 0,66-1,00 (baik atau layak). Jadi menurut penilaian ahli media, media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) baik atau layak untuk digunakan. Namun pengembang masih menerima saran dan kritik dari penguji ahli media untuk dilakukan perbaikan media permainan REDI (Roda Efikasi Diri).

Uji pengguna dilakukan oleh konselor atau guru BK di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya. Data hasil penilaian uji pengguna media Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) dijabarkan sebagai berikut.

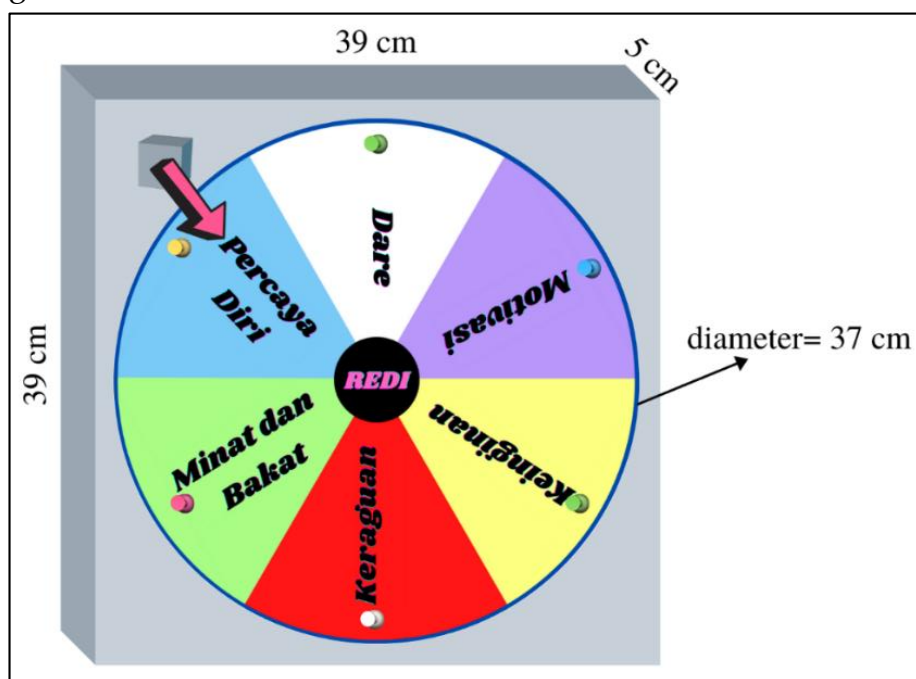
**Tabel 3. Hasil Uji Pengguna**

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian
<b>Ketepatan</b>		
1.	Tata tulis sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)	4
2.	Ketepatan isi dalam kartu dengan tema ditiap warna	4
3.	Pemilihan <i>font</i> dan ukuran <i>font</i> yang tepat	4
4.	Ketepatan dalam memilih warna media	4
5.	Media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) menambah wawasan bagi pemain.	4
6.	Materi permainan REDI (Roda Efikasi Diri) disajikan berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan.	3
7.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMA	4
8.	Kejelasan materi untuk meningkatkan efikasi diri siswa	3
9.	Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) berguna untuk memfasilitasi layanan Bimbingan dan Konseling.	4
<b>Kelayakan</b>		
10.	Kemudahan dalam memahami permainan REDI (Roda Efikasi Diri)	4
11.	Uraian isi materi dalam kartu permainan REDI (Roda Efikasi Diri)	4
12.	Kejelasan uraian yang diberikan	4
<b>Kemenarikan</b>		
13.	Bentuk visualisasi 3 dimensi permainan REDI (Roda Efikasi Diri)	4
14.	Memicu interaktifitas	4
15.	Pemilihan warna media permainan REDI (Roda Efikasi Diri)	4
<b>Skor maksimal: 15 x 4 = 60</b>		<b>58</b>

$$V_{\text{pengguna}} = \left( \frac{58}{60} \right) \times 100\% = 96,67\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka diperoleh hasil persentase uji pengguna sebesar 96,67%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Tetapi pengembang masih tetap menerima masukan dari pengguna atau guru BK agar media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) menjadi lebih baik.

Berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan calon pengguna, pengembang melakukan beberapa perbaikan terhadap media Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) yakni, perubahan pertanyaan tertutup menjadi pertanyaan terbuka, perubahan warna 6 bidang dalam media Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) yang lebih menarik dan *trendi*, serta pengembang melakukan kajian lebih lanjut mengenai hubungan antara 6 topik bidang (percaya diri, *dare*, motivasi, keinginan, keraguan, minat dan bakat dengan efikasi diri dari berbagai sumber seperti buku dan jurnal penelitian terdahulu. Sehingga desain media Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) yaitu sebagai berikut.



Gambar 4. Desain Media Permainan REDI (Roda Efikasi Diri)

Uji lapangan terbatas dilakukan pada subjek penelitian sebanyak 6 siswa. Skala efikasi diri diberikan sebagai *pretest* dan *posttest* untuk mengukur tingkat efikasi diri pada siswa sebelum dan sesudah melakukan permainan REDI (Roda Efikasi Diri). Hasil data tersebut dibandingkan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) yang digunakan. Data hasil *pretest* dan *posttest* akan dijabarkan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4. Hasil dari *Pretest* dan *Posttest* Subjek Penelitian

No.	Subjek	<i>Pretest</i>	Kategori	<i>Posttest</i>	Kategori
1.	AV	85	Rendah	102	Sedang
2.	RA	95	Rendah	96	Rendah
3.	IF	96	Rendah	105	Sedang
4.	NY	100	Sedang	103	Sedang
5.	SA	109	Sedang	107	Sedang
6.	IR	111	Sedang	106	Sedang

Berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* pada tabel 4, kemudian diuji menggunakan *Paired Sample T Test* untuk mengetahui keefektifan media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) dalam meningkatkan efikasi diri siswa. Hasil uji t yaitu nilai



df sebesar 5 dengan  $t_{\text{tabel}} = 0,727$  dan hasil skor  $t_{\text{hitung}}$  sebesar 1,172. Sehingga  $H_a$  diterima karena  $t_{\text{hitung}} 1,172 > t_{\text{tabel}} 0,727$  dan  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) efektif dalam meningkatkan efikasi diri siswa.

Media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) baik atau layak digunakan dalam pemberian layanan Bimbingan dan Konseling karena memenuhi unsur kelayakan, ketepatan, kemenarikan, dan kegunaan. Media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) juga sesuai dengan standar dalam memilih media Bimbingan dan Konseling menurut Nursalim (2013) yaitu: 1) sesuai dengan tujuan permainan REDI (Roda Efikasi Diri) untuk meningkatkan efikasi diri; 2) kejelasan isi atau materi yang dipaparkan dalam kartu permainan REDI dan buku panduan; dan 3) kemasan dan tampilan permainan REDI (Roda Efikasi Diri) berbentuk 3 dimensi yang menarik dan rapi.

Ketepatan Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) sebagai media didasarkan pada penggunaan konsep teori Efikasi Diri. Kemenarikan dari permainan REDI (Roda Efikasi Diri) terjawab melalui penggunaan unsur 3 dimensi. Penggunaan unsur 3 dimensi pada permainan REDI (Roda Efikasi Diri) berdasarkan pokok visualisasi media yaitu keterpaduan, keseimbangan, kesederhanaan, dan penegasan, serta komponen visualisasi seperti tekstur, garis, dan ruang (Arsyad, 2016). Pengembang melakukan perbaikan terhadap permainan REDI berdasarkan saran para ahli materi, ahli media, dan calon pengguna. Perbaikan tersebut yakni perbaikan warna 6 bidang dalam media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) menjadi lebih menarik dan *trendi*, serta pengembang melakukan kajian lebih lanjut mengenai hubungan antara 6 topik bidang (percaya diri, *dare*, motivasi, keinginan, keraguan, minat dan bakat) dengan efikasi diri dari berbagai sumber seperti buku dan jurnal penelitian terdahulu.

Dari hasil uji pengguna diperoleh gambaran bahwa permainan REDI (Roda Efikasi Diri) tepat dan berguna dalam mendukung layanan Bimbingan dan Konseling. Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) dikembangkan sesuai kriteria media Bimbingan dan Konseling dimana menurut Sudjana & Rivai (2005), bahwa media yang didalamnya menggunakan gambar menyajikan pesan visual yang paling sederhana, memiliki kepraktisan, mudah untuk dibuat dan banyak diminati oleh siswa. Selain itu, media permainan REDI ini sangat penting karena perlu adanya pemahaman siswa mengenai efikasi diri yang harus dimiliki untuk mengembangkan segala kemampuan yang dimilikinya.

Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) mampu masuk dalam syarat pesan pembelajaran yang baik. Menurut Agustina (2015), syarat tersebut yakni pertama, pesan pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Pada saat permainan REDI (Roda Efikasi Diri) diberikan ke siswa pertama kalinya, siswa sangat tertarik untuk mengetahui permainan tersebut yang terekam dari hasil observasi peneliti. Kedua, isi pesan dan model penyampaiannya bisa mengundang antusias siswa. Ketiga, materi

pembelajaran yang tersampaikan dengan baik sehingga dapat mendorong siswa untuk memberikan tanggapan. Syarat kedua dan ketiga sudah dipenuhi permainan REDI (Roda Efikasi Diri) dalam pelaksanaannya yang memberikan rangsangan kepada siswa untuk menyelesaikan tugas melalui tanggapan dan umpan balik dengan konselor.

Menurut Pravesti et al. (2020), ketika individu mempunyai keyakinan terhadap dirinya akan memudahkan dalam proses pemahaman serta dalam menentukan strategi belajar yang efisien. Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) dimainkan dengan cara memutar roda hingga salah satu panah berhenti di salah satu warna. Hal tersebut melatih siswa untuk dapat siap dan yakin dalam menghadapi tugas yang tak terduga. Menumbuhkan keyakinan dalam diri bahwa dia pasti mampu untuk menyelesaikan sesuatu dengan baik. Media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) memiliki 6 bidang yang diisi dengan komponen-komponen efikasi diri. Materi dalam kartu yang digunakan dalam membuat *quotes*, pertanyaan, pernyataan, ilustrasi cerita, dan tantangan adalah mengenai efikasi diri. Siswa dapat bermain sambil belajar dan berbagi pengalaman bersama pemain lain untuk meningkatkan efikasi dirinya.

Media Bimbingan dan Konseling adalah sarana yang bisa mempermudah guru Bimbingan dan Konseling menyampaikan materi sehingga pelayanan Bimbingan dan Konseling berjalan dengan mudah (Leksana, et al. 2013). Setyaputri et al. (2015) menyatakan bahwa pesan Bimbingan dan Konseling dapat tersampaikan dengan baik atau tidak tergantung pada media yang digunakan dalam proses layanan tersebut. Penelitian yang dilakukan Sucipto (2016) memperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan penyesuaian diri yang dimiliki siswa setelah mengikuti layanan konseling kelompok menggunakan media animasi.

Penelitian yang dilakukan Hamzah, et al. (2019) menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran roda putar fisika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII C di MTs Al-Raisyah Mataram tahun ajaran 2016-2017. Proses pembelajaran berjalan dengan lancar karena adanya respon siswa yang baik terhadap media roda putar fisika yang menjadi sumber belajar. Dewantari et al. (2018) menunjukkan bahwa permainan edukatif multimedia "Jelajah Karir Bersama Nina" dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti layanan bimbingan karier. Program permainan tersebut memberikan manfaat bagi guru kelas sebagai pedoman pelaksanaan serta berguna bagi siswa untuk bisa lebih mudah memahami materi, merangsang daya pikir dan dapat belajar secara mandiri.

Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) termasuk dalam media interaktif Bimbingan dan Konseling yang mengharuskan keaktifan siswa atau konseli dalam mengikuti kegiatan Bimbingan dan Konseling. Media Bimbingan dan Konseling penting dalam peningkatan layanan Bimbingan dan Konseling serta meningkatkan kreativitas konselor (Listyowati & Pravesti, 2018). Pelaksanaan permainan REDI

(Roda Efikasi Diri) dilakukan dalam suasana kelompok, sehingga siswa bisa saling *sharing*, diskusi dan saling mendukung satu sama lain dalam upaya peningkatan efikasi diri mereka. Kara (2019) menyatakan bahwa dukungan sosial berperan besar dalam pengembangan diri individu.

Penelitian yang dilakukan Magno (2009) menunjukkan hasil bahwa siswa yang berkemampuan tinggi di sekolah lebih memiliki efikasi diri dan berhasil mewujudkan tujuannya. Chularut & Debacker (2004) menyatakan bahwa efikasi diri mempengaruhi beberapa aspek perilaku individu termasuk aktivitas, usaha, ketekunan, proses belajar, dan prestasi mereka. Media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) bisa menumbuhkan motivasi belajar, menarik perhatian, minat, meningkatkan pemahaman, siswa lebih aktif, sehingga kegiatan layanan Bimbingan dan Konseling dapat berjalan optimal dan menyenangkan. Kreativitas dalam konseling sangat membantu peningkatan keberhasilan layanan konseling dan memajukan profesi konseling (Gladding, 2008).

### Simpulan

Media Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) layak digunakan dalam pemberian layanan Bimbingan dan Konseling serta efektif dalam peningkatan efikasi diri siswa. Media Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) dapat mendukung dalam pemberian layanan Bimbingan dan Konseling, yaitu siswa dapat bermain sambil belajar serta berbagi pengalaman bersama pemain lain dan guru BK. Saran diajukan bagi penelitian selanjutnya diharapkan bisa melakukan penelitian eksperimen pada kelompok besar untuk lebih menunjukkan hasil keefektifan media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) untuk meningkatkan efikasi diri siswa ataupun variabel lain. Guru Bimbingan dan Konseling dapat menggunakan permainan REDI (Roda Efikasi Diri) dalam proses pemberian layanan Bimbingan dan Konseling sesuai dengan hasil *need assessment* dari siswa.

### Daftar Pustaka

- Agustina. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Sains dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SD BK Maranatha. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(7), 215–226.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aulia, A. (2016). *Penerapan Metode Pembelajaran Tanya-Jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Seri Tanjung Kabupaten Ogan Ilir*. UIN Raden Fatah Palembang.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The Exercise of Control*. New York: W. H. Freeman and Company.
- Chularut, P., & Debacker, T. K. (2004). The Influence of Concept Mapping on Achievement, Self-Regulation, and Self-Efficacy in Students of English as A Second Language. *Contemporary Educational Psychology*, 29(3), 248–263.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2003.09.001>.
- Dewantari, K., Sugiharto, D. Y. P., Wibowo, M. E., Yuwono, D., Sugiharto, P., & Wibowo, M. E. (2018). The Effectiveness of Multimedia Educative Games "Jelajah Karir Bersama Nina" to Improve Students Understanding of Career Recognition in Elementary School." *Jurnal Bimbingan Konseling*, 7(2), 153–160.
- Gladding, S. T. (2008). The impact of creativity in counseling. *Journal of Creativity in Mental Health*, 3(2), 97–104. <https://doi.org/10.1080/15401380802226679>
- Hamzah, Utami, L. S., & Zulkarnain. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi, Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 77–81.
- Hurlock, E. B. (1990). *Development Psychology: A Lifespan Approach* (T. Istiwidayanti (ed.)). Jakarta: Erlangga Gunarsa.
- Jumarin, M. (2012). *Model Bimbingan dan Konseling Manajemen Diri (BKMD) untuk Meningkatkan Kompetensi dan Efikasi Diri dalam Belajar Peserta Didik Menengah Atas*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kara, N. (2019). Impact of digital media on gifted students' career choices. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(2), 99–112. <https://doi.org/10.17478/JEGYS.555339>
- Krori, S. (2011). Developmental Psychology. *Homeopathic*, 4(3).
- Leksana, D. M., Wibowo, M. E., & Tadjri, I. (2013). Pengembangan Modul Bimbingan Karir Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.30736/akademika.v9i2.69>
- Listyowati, A., & Pravesti, C. A. (2018). The Importance Of Media As Guidance And Counseling Services In. *Proceeding of International Conference On Child-Friendly Education*, 392–395.
- Magno, C. (2009). Investigating the Effect of School Ability on Self-efficacy, Learning Approaches, and Metacognition. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 18(2), 233–244.
- Margolis, H., & McCabe, P. P. (2006). Improving self-efficacy and motivation: What to do, what to say. *Intervention in School and Clinic*, 41(4), 218–227. <https://doi.org/10.1177/10534512060410040401>
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Akamedia.
- Pajares, F., & Miller, M. D. (1994). Role of Self-Efficacy and Self-Concept Beliefs in Mathematical Problem Solving: A Path Analysis. *Journal of Educational Psychology*, 86(2), 193–203.
- Pajares, F., & Schunk, D. H. (2002). *The Development of Academic Self-Efficacy* (A. Wigfiel). San Diego: Academic Press.
- Pravesti, C. A., Wiyono, B. B., Handarini, D. M., Triyono, & Atmoko, A. (2020). Examining the effects of guidance and counseling services to the self-regulated learning for college students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 8(1), 33–45. <https://doi.org/10.17478/jegys.664548>
- Rahman, S. M., Febriana, R., & Melisa. (2014). Penerapan Teknik Pembelajaran Roda Keberuntungan Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Padang. *Jurnal Wisuda Ke 48 Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika*,

1(1).

Safitri, F., Azizahwati, & Sahal, M. (2017). The Implementation of Learning Strategy Aactive Rolled to Improve the Students ' Motivation of the Second Years Science Physics at SMPN 40 PEKANBARU. *Jurnal Online Mahasiswa: FKIP UNRI*, 4(1), 1-12.

<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/download/13986/13547>

Setyaputri, N. Y., Ramli., M., & Mappiare-AT, A. (2015). Pengembangan Media Permainan "Roda Pelangi" untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP dalam Menghadapi Ujian. *Bimbingan Dan Konseling: Jurnal Teori Dan Praktik*, 28(1), 38-46.

Sucipto. (2016). Konseling Kelompok Dengan Media Animasi Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2), 133-139.  
<https://doi.org/10.24176/jkg.v2i2.699>

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

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

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