

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
BARUKLINTING (ULTRABARKLIN) UNTUK MENINGKATKAN
EFIKASI DIRI PADA SISWA SMK PGRI 3 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Bimbingan dan Konseling



OLEH :

LANI DIANA
NPM: 21.1.40.10.021

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2025

Skripsi oleh :

LANI DIANA

NPM : 21.1.40.10.021

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
BARUKLINTING (ULTRABARKLIN) UNTUK MENINGKATKAN
EFIKASI DIRI PADA SISWA SMK PGRI 3 KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Bimbingan dan Konseling
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 1 juli 2025

Pembimbing I



Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN. 0716046202

Pembimbing II



Dr. Atrup, M.Pd., M.M.
NIDN. 0709116101

Skripsi oleh :

LANI DIANA

NPM : 21.1.40.10.021

Judul :

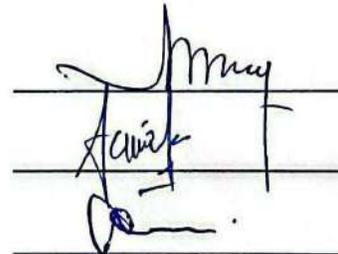
**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
BARUKLINTING (ULTRABARKLIN) UNTUK MENINGKATKAN
EFIKASI DIRI PADA SISWA SMK PGRI 3 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi BK FKIP UN PGRI Kediri
Pada Tanggal : 10 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
2. Penguji I : Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Atrup, M.Pd, M.M



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain”

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

“Di depan memberi teladan, di tengah membangun semangat, di belakang memberi dorongan”

(Ki Hajar Dewantara)

“Langkah demi langkah, lembar demi lembar, hingga akhirnya terwujud sebuah karya”

(Lani Diana)

Kupersembahkan skripsi ini untuk

Seluruh keluarga, diri sendiri, dan teman-teman tercinta.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Lani Diana
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/19 Januari 2002
NPM : 2114010021
Fak/Jur/Prodi : FKIP / SI Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 8 Juli 2025
Yang menyatakan



LANI DIANA
NPM: 21.1.40.10.021

PRAKATA

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Bimbingan dan Konseling. Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan berbagai pihak, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan, untuk itu sudah selayaknya penulis mengucapkan banyak terimakasih, kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Ibu Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi. selaku Kaprodi Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ibu Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I Prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah membimbing, dan banyak memberi motivasi kepada peneliti.
5. Bapak Dr. Atrup, M.Pd, M.M selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dalam penyusunan skripsi dan mendorong peneliti dengan penuh semangat.
6. Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu, motivasi, arahan, semangat selama masa perkuliahan.
7. Bapak Arif Triwaluyo, S.Pd selaku Kepala SMK PGRI 3 Kediri yang memberikan izin peneliti untuk menjadikan SMK PGRI 3 Kediri sebagai tempat penelitian.
8. Guru Bimbingan dan Konseling SMK PGRI 3 Kediri, yang telah membantu selama proses penelitian di SMK PGRI 3 Kediri.
9. Kedua orangtua saya dan seluruh keluarga, yang tak henti-hentinya mendoakan, memberi semangat, dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya.

10. Terima kasih saya ucapkan kepada teman-teman seperjuangan, anggota grup *WhatsApp* “LULUS TEPAT WAKTU” yang selalu memberi semangat dan dukungan selama proses ini. Terima kasih sudah mendengarkan keluhan kesah penulis.
11. Terima kasih untuk seluruh teman-teman Prodi Bimbingan dan Konseling Kelas A angkatan 2021 atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, waktu dan ilmu yang telah dijalani bersama selama perkuliahan.
12. Terima kasih kepada diri sendiri karena telah berusaha keras dan bertahan sejauh ini. Terima kasih karena telah mampu mengendalikan diri di tengah berbagai tekanan, tetap tegar dalam segala keadaan, dan tidak pernah memilih untuk menyerah. Meskipun proses penyusunan skripsi ini penuh tantangan, diri ini tetap berkomitmen untuk menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin.
13. Serta pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka penulis berharap kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk perbaikan.

Kediri, 8 Juli 2025

LANI DIANA
NPM: 21.1.40.10.021

RINGKASAN

Lani Diana Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Baruklinting (ULTRABARKLIN) untuk Meningkatkan Efikasi Diri pada Siswa SMK PGRI 3 Kota Kediri. Skripsi, BK, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci: Pengembangan, Media Permainan, Efikasi Diri.

Efikasi diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam merencanakan dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk mencapai tujuan. Siswa yang memiliki efikasi diri tinggi cenderung percaya diri, mampu menghadapi tantangan, serta tidak mudah menyerah. Namun, berdasarkan data di lapangan ditemukan permasalahan siswa dengan efikasi diri rendah, seperti sering kali merasa ragu terhadap kemampuan diri, mudah menyerah dalam situasi sulit, dan kurang yakin dalam mengambil keputusan. Permasalahan rendahnya efikasi diri ini ditemukan pada siswa kelas XI SMK PGRI 3 Kota Kediri. Kondisi ini diperparah oleh kurang optimalnya layanan bimbingan dan konseling, serta minimnya penggunaan media dalam pelaksanaannya. Tujuan penelitian ini mengembangkan media permainan ULTRABARKLIN yang layak sebagai media bimbingan dan konseling untuk meningkatkan efikasi diri pada siswa SMK PGRI 3 Kota Kediri.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi lima tahap yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk awal, validasi desain produk, dan revisi desain. Data diperoleh melalui angket uji validasi ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru BK). Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dari hasil perhitungan presentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil penilaian ahli dan pengguna.

Hasil validasi menunjukkan media permainan ULTRABARKLIN memperoleh penilaian ahli materi sebesar 93,33%, hal ini berarti termasuk dalam kategori layak. Penilaian ahli media sebesar 86,11%, hal ini berarti termasuk dalam kategori layak. Penilaian pengguna (guru BK) sebesar 77,08%, hal ini berarti termasuk dalam kategori layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ULTRABARKLIN layak sebagai media bimbingan dan konseling untuk meningkatkan efikasi diri pada siswa SMK PGRI 3 Kota Kediri. Penggunaan media ini diharapkan mampu mendorong siswa untuk lebih yakin pada kemampuan diri, berani menghadapi tantangan, dan mampu mengambil keputusan secara matang. Oleh karena itu, guru BK disarankan memanfaatkan media ULTRABARKLIN secara optimal agar layanan menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dan menguji media ULTRABARKLIN dalam skala yang lebih luas.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PRAKATA	vi
RINGKASAN	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	8
B. Landasan Teori.....	12
1. Efikasi Diri	12
a. Pengertian Efikasi Diri	12
b. Proses Efikasi Diri	14
c. Indikator Efikasi Diri.....	15
d. Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Efikasi Diri.....	18
e. Upaya Meningkatkan Efikasi Diri.....	19
2. Media Bimbingan dan Konseling	
a. Pengertian Media Bimbingan dan Konseling.....	20
b. Fungsi Media Bimbingan dan Konseling	21
c. Jenis – jenis Media Bimbingan dan Konseling	22

d. Kriteria Pemilihan Media Bimbingan dan Konseling	24
3. Media Permainan Ultrabarklin	25
a. Pengertian Permainan Ultrabarklin	25
b. Tujuan Permainan Ultrabarklin	26
c. Manfaat Permainan Ultrabarklin	27
d. Perangkat Alat Permainan Ultrabarklin.....	27
e. Peraturan Permainan Ultrabarklin	27
f. Tata Cara Permainan Ultrabarklin.....	28
C. Kerangka Berfikir.....	29
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Model Pengembangan	31
B. Prosedur Pengembangan	31
C. Desain Pengembangan	35
D. Tempat dan Waktu Pengembangan.....	39
E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisis Data	50
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk.....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	55
B. Data Uji Coba.....	61
C. Analisis Data	65
D. Revisi Produk.....	69
E. Kajian Produk Akhir	73
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1 : Ringkasan Hasil Penelitian Terdahulu	10
3.1 : Waktu Penelitian	39
3.2 : Kisi – kisi Penilaian Ahli Materi	41
3.3 : Kisi – kisi Penilaian Ahli Media	41
3.4 : Kisi – kisi Penilaian Pengguna (Guru BK)	42
3.5 : Kriteria Penilaian	42
3.6 : Kisi – kisi Pengukuran Efikasi Diri	44
3.7 : Kriteria Penilaian Angket Efikasi Diri	44
3.8 : Hasil Uji Validitas Item Variabel Efikasi Diri	45
3.9 : Reliability Statistics	47
3.10 : Kriteria Kategorisasi Hasil Validasi	50
4.1 : Spesifikasi Media Ultrabarklin	57
4.2 : Penilaian Ahli Materi	61
4.3 : Penilaian Ahli Media	62
4.4 : Penilaian Pengguna (Guru BK)	64
4.5 : Hasil Penilaian Keberterimaan Ahli dan Pengguna	67
4.6 : Hasil Revisi Ahli Media	69
4.7 : Hasil Revisi Ahli Pengguna	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Bagan Kerangka Berfikir	30
3.1 : Langkah – langkah pengembangan Borg and Gall	32
3.2 : Desain Kemasan Produk Permainan	35
3.3 : Desain Papan Permainan.....	36
3.4 : Desain kartu pintar	36
3.5 : Desain kartu tantangan.....	36
3.6 : Desain kartu quotes	37
3.7 : Desain kartu ajaib.....	37
3.8 : Desain Pion Permainan Ultrabarklin.....	38
3.9 : Dadu Permainan Ultrabarklin	38
3.10 : Sampul Buku Panduan Permainan	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Instrumen Uji Ahli Materi.....	82
2 : Instrumen Uji Ahli Media	85
3 : Instrumen Uji Pengguna (BK)	88
4 : Instrumen Pengukuran Efikasi Diri Sebelum di Validasi.....	91
5 : Instrumen Pengukuran Efikasi Diri Sesudah di Validasi	95
6 : Penilaian Uji Ahli Materi	99
7 : Penilaian Uji Ahli Media.....	102
8 : Penilaian Uji Ahli Pengguna (Guru BK).....	105
9 : Surat Izin Penelitian	107
10 : Surat Keterangan Penelitian.....	108
11 : Dokumentasi Penyebaran Angket	109
12 : Dokumentasi Uji Media	110
13 : Berita Acara.....	111
14 : Tabulasi Data Angket Pengukur Efikasi Diri.....	113
15 : Hasil Uji Validitas	114
16 : Hasil Uji Reliabilitas.....	119
17 : Buku Panduan	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Efikasi diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan dalam mencapai sesuatu yang diharapkan. Sufirmansyah (2015) menjelaskan bahwa efikasi diri adalah keyakinan akan kemampuan mengatur dan melakukan tindakan yang diperlukan dalam mengelola situasi yang akan dihadapi. Mukti dan Tentama (2019) menyatakan bahwa efikasi diri adalah kepercayaan seseorang terhadap kemampuannya sendiri, termasuk dalam menyelesaikan tugas-tugas akademis dengan berhasil.

Ghufron (2020) efikasi diri diartikan sebagai kepercayaan individu terhadap kemampuannya dalam mengatur dan melakukan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai hasil yang telah ditetapkan. Schunk (2021) mendefinisikan efikasi diri dapat dimaknai sebagai keyakinan seseorang siswa terhadap kemampuan dirinya untuk memperoleh hasil yang diharapkan dalam proses belajar. Merujuk pada pendapat para ahli yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa efikasi diri ialah keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam merencanakan serta melakukan tindakan guna meraih tujuan atau hasil tertentu. Konsep ini mencakup keyakinan untuk mengatur dan menghadapi situasi, menyelesaikan tugas akademik, serta mencapai keberhasilan.

Siswa yang memiliki efikasi diri tinggi akan terus berupaya dan tidak mudah menyerah saat menghadapi hambatan, mereka akan berusaha mengatasi tantangan dan konsisten dalam mengejar tujuannya. Sebaliknya siswa dengan tingkat efikasi diri yang rendah cenderung cepat putus asa dan mudah menyerah. Menurut Suprayogi (2023) guru BK memiliki peran strategis dalam memberikan dukungan psikologis, motivasi, serta bimbingan yang berkelanjutan kepada siswa. Guru BK membantu siswa mengoptimalkan potensinya termasuk meningkatkan efikasi diri mereka. Dalam konteks layanan BK, penguatan efikasi diri termasuk dalam layanan

pengembangan diri dan pengembangan pribadi yang bertujuan membantu siswa memiliki keyakinan positif terhadap kemampuan dirinya (Prayitno, 2017).

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang dilaksanakan pada bulan Agustus hingga September, ditemukan permasalahan bahwa siswa kelas XI SMK PGRI 3 Kota Kediri terindikasi memiliki efikasi diri yang rendah. Hal ini ditunjukkan melalui keraguan terhadap kemampuan diri, kecenderungan mudah menyerah saat menghadapi kesulitan, dan kesulitan dalam mengambil keputusan secara matang. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru BK telah melakukan berbagai upaya, seperti pemberian layanan terkait efikasi diri. Namun, hasilnya belum optimal, karena masih banyak siswa yang menunjukkan tingkat efikasi diri yang rendah. Hasil wawancara dengan beberapa siswa, khususnya siswa kelas XI, mengungkapkan bahwa mereka merasa bosan dengan metode layanan yang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara secara tidak terstruktur dengan guru BK, diperoleh informasi bahwa metode yang digunakan dalam layanan BK adalah ceramah yang didukung oleh media *powerpoint*. Guru BK juga menyampaikan adanya keterbatasan media pendukung dalam pelaksanaan layanan BK, sehingga sebagian besar siswa kurang berpartisipasi saat layanan BK berlangsung. Fenomena ini menunjukkan adanya kendala dalam layanan BK di sekolah, khususnya terkait keterbatasan media, yang berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan kurang efektifnya penyampaian materi. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi dalam penyampaian layanan BK, salah satunya melalui pemanfaatan media sebagai alat bantu untuk mengoptimalkan pelaksanaan layanan di sekolah. Media layanan BK memiliki peran strategis dalam membantu siswa memahami materi, meningkatkan partisipasi, serta menjadikan layanan lebih menarik dan bermakna.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk menumbuhkan efikasi diri pada siswa yaitu menggunakan media permainan ular tangga. Permainan ini termasuk dalam kategori *board game* (papan permainan) yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana layanan BK yang menarik dan menghibur bagi siswa. Media ular tangga dirancang dengan konsep yang serupa dengan permainan ular tangga pada umumnya, namun telah dimodifikasi pada bagian perlengkapannya agar lebih menarik dan mudah digunakan oleh siswa. Permainan ini dinamai Ular Tangga Baruklinting singkatan dari ULTRABARKLIN. Permainan ULTRABARKLIN memiliki keunggulan dalam hal kelengkapan alat dan isi. Dari segi alat, permainan ini dilengkapi dengan pion, dadu, serta beberapa jenis kartu (kartu pintar, kartu tantangan, kartu ajaib, dan kartu *quotes*) yang dirancang sangat menarik dan mudah digunakan, sehingga mampu mengurangi kebosanan saat mengikuti layanan BK. Dari segi isi, permainan ini memadukan unsur edukasi, kearifan lokal, dan nilai-nilai positif, sehingga dapat menciptakan interaksi yang intens antara guru BK dan siswa.

Media permainan ULTRABARKLIN dapat diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok karena mendorong interaksi dua arah, keterlibatan aktif, dan hubungan yang lebih dekat antara guru BK dan siswa. Interaksi ini muncul saat siswa bermain dalam kelompok, seperti saat bergiliran melempar dadu, membaca instruksi, atau merespons situasi permainan. Permainan ULTRABARKLIN memfasilitasi diskusi antar anggota kelompok dengan memberikan ruang bagi siswa untuk saling bertukar pendapat dan mengemukakan pandangan, terutama saat menjawab kartu tantangan atau kartu pertanyaan yang berkaitan dengan efikasi diri. Dalam momen ini, siswa bisa saling memberi komentar dan berdiskusi, Permainan ULTRABARKLIN juga mendorong terjadinya refleksi yang mana siswa diajak merenungkan pengalaman bermain, keputusan yang diambil, dan perasaan saat menghadapi tantangan.

Kaitannya dengan nilai-nilai dalam legenda Baruklinting, melalui interaksi yang intens dan suasana diskusi yang terbuka, siswa memperoleh

ruang untuk menyampaikan pendapat serta belajar dari pengalaman antar sesama teman. Proses ini tidak hanya mempererat hubungan sosial, tetapi juga menumbuhkan keyakinan terhadap kemampuan diri, karena siswa terlibat secara aktif menyelesaikan berbagai tantangan dalam permainan ULTRABARKLIN. Dinamika dalam permainan menuntut usaha untuk mencapai tujuan, secara tidak langsung melatih keteguhan hati siswa, di mana siswa belajar untuk tetap berusaha dan tidak mudah menyerah saat menghadapi tantangan. Selain itu, berbagai situasi pilihan dalam permainan menjadi sarana bagi siswa untuk berlatih mengambil keputusan. Misalnya dalam permainan ULTRABARKLIN siswa akan menghadapi kotak-kotak tertentu yang berisi pertanyaan dan tantangan, mereka dituntut untuk berfikir cepat dan membuat keputusan secara mandiri. Dengan demikian, permainan ULTRABARKLIN tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung dalam layanan bimbingan kelompok, tetapi juga sebagai media edukatif yang mampu menanamkan nilai-nilai positif, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan efikasi diri siswa.

Menurut Wahyuni (2016) Baruklenting adalah sosok berwujud ular dengan mahkota di kepala, dan mengenakan kalung dengan liontin berbentuk lonceng. Nama Baruklenting diambil dari tokoh ular yang dipersonifikasi seperti karakter manusia. Meskipun tokoh Baruklenting memiliki unsur manusiawi dalam sifat dan perilakunya, secara fisik ia lebih dikenal dalam bentuk ular yang mana terangkum dalam sebuah cerita rakyat yang telah menjadi bagian dari warisan budaya. Inti cerita rakyat Baruklenting mengisahkan seorang anak jelmaan ular naga yang sabar meski diperlakukan tidak adil oleh penduduk desa. Dalam wujud ular besar, ia menunjukkan kekuatan dan keberanian, serta membuktikan kebenaran jati dirinya. Kisah ini mengajarkan keberanian menghadapi tekanan, kesabaran saat diremehkan, dan keyakinan akan kemampuan diri (Wahyuni & Setiawan, 2016).

Legenda Baruklenting menjadi sumber inspirasi dan kearifan lokal di daerah sekitarnya. Dari cerita rakyat ini, kita dapat memetik nilai-nilai

penting seperti keyakinan pada kemampuan diri, keteguhan hati, serta keberanian untuk mengambil keputusan dan bertindak (Wahyuni & Setiawan, 2016). Nilai-nilai tersebut memiliki kaitan erat dengan indikator efikasi diri menurut Bandura dalam Lukmayanti (2015), yakni *magnitude* (keteguhan menghadapi tantangan), *strength* (keyakinan pada kemampuan), dan *generality* (kemampuan menghadapi berbagai situasi). Dengan demikian, Baruklenting menjadi simbol naratif yang relevan dalam penguatan efikasi diri siswa. Kandungan ajaran dan teladan dari legenda Baruklenting dapat menjadi inspirasi bagi generasi muda dalam membentuk karakter yang tangguh dan memiliki keyakinan pada kemampuan diri. Dari uraian yang telah disampaikan, ULTRABARKLIN dapat dimanfaatkan sebagai media permainan yang mengandung unsur kearifan lokal untuk meningkatkan keyakinan diri siswa pada kemampuan mereka sendiri. Media ini dirancang untuk siswa kelas XI SMK PGRI 3 Kediri, terutama yang memiliki indikasi efikasi diri rendah dan membutuhkan pendekatan bimbingan yang inovatif.

Di dalam pengembangan media permainan memiliki inovasi yang terletak pada bentuk konsep dan model permainan. Papan permainan ular tangga berbentuk persegi. Di tengah papan ada gambar badan ular yang terbagi menjadi 50 petak. Di dalam permainan ini juga terdapat pion, dadu dan beberapa kartu yang mana ada kartu pintar (berisi pertanyaan dan harus dijawab oleh pemain, apabila pemain tidak mampu menjawab pertanyaan, maka ia tidak diperbolehkan melanjutkan permainan), kartu *quotes* (berisi kalimat motivasi atau afirmasi positif untuk mengatasi keraguan dan ketakutan yang ada dalam diri siswa), kartu tantangan (berisi tugas – tugas tantangan yang harus dilakukan oleh siswa), kartu ajaib (siswa yang mendapatkan kartu ajaib akan memperoleh bonus dalam permainan, seperti bonus langkah tambahan atau bonus berkesempatan melempar dau kembali dll). Merujuk pada penjelasan di atas, peneliti memandang perlu melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Permainan

Ular Tangga Baruklintering (ULTRABARKLIN) guna meningkatkan efikasi diri pada siswa SMK PGRI 3 Kota Kediri.

B. Batasan Masalah

1. Penelitian hanya terbatas pada proses pengembangan media Permainan ULTRABARKLIN sebagai sarana untuk meningkatkan efikasi diri pada siswa.
2. Penelitian hanya terbatas siswa SMK PGRI 3 Kota Kediri

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, apakah Media Permainan ULTRABARKLIN yang dirancang untuk meningkatkan efikasi diri pada siswa SMK PGRI 3 Kota Kediri diterima secara layak sebagai salah satu media BK?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ULTRABARKLIN yang layak sebagai media bimbingan dan konseling untuk meningkatkan efikasi diri pada siswa SMK PGRI 3 Kota Kediri.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat untuk berbagai pihak, baik dalam segi teoritis maupun segi praktis.

1. Segi teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan terkait pengembangan media BK berbentuk permainan ular tangga yang bertujuan guna meningkatkan efikasi diri pada siswa SMK PGRI 3 Kota Kediri.

2. Segi praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari semasa perkuliahan, sekaligus memperluas wawasan dan pengetahuan guna mempersiapkan diri sebagai calon pendidik.

b. Bagi guru BK

Mempermudah guru BK dalam memberikan layanan BK, membuat layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih menarik dan mendorong guru BK untuk menciptakan media layanan yang inovatif.

c. Bagi siswa

Siswa menjadi lebih antusias dan terlibat secara aktif dalam kegiatan bimbingan dan konseling serta dapat meningkatkan efikasi diri mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Alwisol. (2019). *Psikologi Kepribadian edisi revisi*. Malang : UMM Press.
- Amir, H. (2020). Korelasi Pengaruh Faktor Efikasi Diri dan Manajemen Diri Terhadap Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa Pendidikan Kimia Universitas Bengkulu. *Manajer Pendidikan*, 10(4), 336–342. <https://doi.org/10.33369/mapen.v10i4.1277>
- Basri, A. S. H. (2018). Urgensi Penggunaan Teknologi Media Dalam Implementasi Bimbingan dan Konseling Di Sekolah. *Jurnal Al Isyraq*, 1(1), 83–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.59027/alisyraq.v1i1.6>
- Berg, B. L. (2020). *Qualitative research methods for the social sciences*. Pearson.
- Budiman, M. A. S. (2018). Teknik pemilihan media bimbingan dan konseling pada guru bimbingan dan konseling se-Kota Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 3(4). <https://i-rpp.com/index.php/jpp/article/view/923>
- Fathimah, N. S., Junaeti, E., Aryanti, A. S., & Erlangga, E. (2025). *Pengembangan dan validasi isi indikator kesulitan belajar pemrograman siswa SMP*. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 16(1), 9–19. <https://doi.org/10.21009/jep.v16i1.54517>
- Febliza, A., & Afdal, Z. (2015). *Statistika Dasar Penelitian Pendidikan*. Adefa Grafika : Pekanbaru.
- Ghufron, M. N. (2020). *Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Haqiqi, A. (2017). *Pengembangan media permainan ular tangga untuk layanan bimbingan dan konseling bagi siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Minggir*. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 3(6), 214–231. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fipbk/article/view/7649>
- Lukmayanti, A. (2015). *Hubungan Efikasi Diri dengan Minat Berwirausaha Siswa Kelas XII Program Keahlian Jasa Boga di SMK Negeri 6 Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mardiyani, R., Supendi, D.A., & Suparman, F. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline dalam Pembelajaran Menulis Puisi pada Kelas X SMA Negeri 2 Sukabumi. *Geram*, 9(2), 82–91. [https://doi.org/10.25299/geram.2021.vol9\(2\).7315](https://doi.org/10.25299/geram.2021.vol9(2).7315)

- Mukti, B., & Tentama, F. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi efikasi diri akademik. *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*, 8(8), 341–347. <https://seminar.uad.ac.id/index.php/snmpuad/article/view/3442>
- Mutmainah, A. N., Yulidah, R., & Yuniarti, S. (2017). Media Bimbingan Konseling Berbasis Hypermedia. Makalah disajikan dalam *Seminar Nasional BK FIP-UPGRIS Penerapan Panduan Operasional Penyelenggaraan (POP) Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Menyikapi Tantangan Profesi BK Di Abad 21*.
- Nursalim, M. (2015.) *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Akamedia Permata.
- Prahara, S. A., & Budiyani, K. (2018). Pelatihan efikasi diri untuk meningkatkan efikasi diri terhadap kemampuan berwirausaha anak Down Syndrome pada orangtua. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 20(1), 1–14. <https://doi.org/10.26486/psikologi.v20i1.629>
- Prasetiawan, H., & Alhadi, S. (2018). Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 87–98. <https://doi.org/10.17977/um001v3i22018p087>
- Prayitno. (2017). *Bimbingan dan Konseling Teoritis dan Praktis*. Padang: UNP Press.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Rahmawati, T. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (Utapi) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas Iv-B Sekolah Dasar Islam Saroja Surabaya. *Skripsi*. https://doi.org/https://digilib.uinkhas.ac.id/24731/1/THANIA%20RAHMAWATI_T20194086.pdf
- Ratnaningsih, N. N. (2014). *Penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar IPS kelas III A SDN Nogopuro, Sleman* [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta]. UNY Repositori. <https://eprints.uny.ac.id/id/eprint/14296>
- Schunk, D. H. (2021). Self-efficacy theory and its applications in educational settings. *Educational Psychologist*, 56(3), 217-234.

- Setiawan, P., Nurhasanah, N., & Nurdin, S. (2018). *Media pembelajaran yang digunakan guru bimbingan dan konseling dalam pelaksanaan layanan peminatan (Penelitian pada guru Bimbingan dan Konseling di SMA Negeri dalam wilayah Kota Banda Aceh)*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 3(4), 38–40. <https://jim.usk.ac.id/pbk/article/view/6129>
- Setyaputri, N. Y., Krisphianti, Y. D., & Nawantra, R. D. (2020). *Badranaya: Media inovatif kultural untuk memperdalam karakter adil calon konselor multibudaya*. Purwodadi: Sarnu Untung.
- Sufirmansyah, S. (2015). Pengaruh efikasi diri terhadap prestasi belajar mahasiswa pascasarjana Prodi PAI STAIN Kediri dengan motivasi sebagai variabel intervening. *Didaktika Religia*, 3(2), 133–156. <https://doi.org/10.30762/didaktika.v3i2.166>
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadeva, D. N., Setyaputri, N. Y., Krisphianti, Y. D., & Ariyanto, R. D. (2023). Board game Antaboga: Media permainan berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan self-confidence siswa. *Efektor*, 146–155. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor/article/view/20539/3677>
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (KE-11)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprayogi, N. (2023, November 6). Peran Penting Guru Bimbingan Konseling (BK) dalam Pengembangan Siswa. Diambil kembali dari <https://psychology.binus.ac.id/2023/11/06/peran-penting-guru-bimbingan-konseling-bk-dalam-pengembangan-siswa/>
- Uyun, F. Q., Setyawati, S. P., & Sancaya, S. A. (2023). Pengembangan media BK Ultrasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MAN 1 Kota Kediri. *Jurnal Konseling Pendidikan*, 9, 356–363. <https://repository.unpkediri.ac.id/11425/>
- Wahyuni, T. (2016). *Legenda Rawa Pening* (hal. 29–30). Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Diunggah di AnyFlip: <https://anyflip.com/mexso/gubw/basic>
- Wahyuni, T., & Setiawan, D. (2016). *Legenda Rawa Pening: Cerita Rakyat dari Jawa Tengah*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wulandari, D. P. (2021). *Pengembangan Media Ular Tangga Keyakinan dalam Meningkatkan Efikasi Diri Siswa di SMP Negeri 2 Krian*. 1–23. [https://repository.unipasby.ac.id/id/eprint/925/3/3. BAB I.pdf](https://repository.unipasby.ac.id/id/eprint/925/3/3.BAB%20I.pdf)
- Zagoto, S. F. L. (2019). *Efikasi Diri Dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 386–391. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.667>