

SKALA PENGUKURAN EFIKASI DIRI: SEBAGAI PIRANTI MEDIA PERMAINAN AJIAN JARAN GOYANG UNTUK SISWA SMP

**PUTRI AYUNINGTYAS¹, ROSALIA DEWI NAWANTARA²,
NORA YUNIAR SETYAPUTRI³**

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}
ayuputri170400@gmail.com¹, rosaliadewi@unpkediri.ac.id²,
setyaputrinora@gmail.com³

ABSTRACT

The current situation show that junior high school students do not understand the importance of self-efficacy. According to observation, guidance and counseling teachers need to provide specific interventions related to the client's culture as a strategy. Ajian Jaran Goyang game media is a BK service media in collaboration with Jaranan arts. This study aims to develop Ajian Jaran Goyang media to be accepted theoretically and practically. The method used is the Research & development model of Borg & Gall. The research is currently entering the third stage, namely the development of the initial draft of the product, one of which is the preparation of instruments. The validity and reliability of the instrument is very important to test the validity and constancy of the instrument. The subjects used were 41 junior high school students in class VII. The results of the validity test of the self-efficacy scale obtained 39 valid items with a reliability index of 0.898. Based on the validation results, This scale can be used for further research

Keywords: self efficacy scale, self efficacy, ajian jaran goyang, jaranan

ABSTRAK

Situasi dilapangan saat ini berbicara bahwasanya siswa SMP belum memahami mengenai pentingnya efikasi diri. Sesuai studi pendahuluan tersebut, guru BK perlu memberikan intervensi khusus yang dikaitkan dengan budaya konseli sebagai suatu strategi. Media permainan Ajian Jaran Goyang merupakan media layanan BK yang dikolaborasikan dengan kesenian jaranan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan Ajian Jaran Goyang untuk dapat diterima secara teoritis dan praktis. Metode yang digunakan adalah *research and development* model Borg & Gall. Penelitian saat ini memasuki tahap ketiga yaitu pengembangan draft awal produk salah satunya penyusunan instrumen. Validitas dan reliabilitas instumen sangat penting untuk menguji keabsahan dan keajegan instrumen. Subjek yang digunakan sejumlah 41 siswa SMP kelas VII. Hasil uji validitas skala efikasi diri diperoleh 39 item valid dengan indeks reliabilitas 0,898. Berdasarkan hasil validasi, maka skala tersebut dapat digunakan sebagai alat ukur efikasi diri siswa SMP kelas VII pada tahap selanjutnya.

Kata Kunci: skala efikasi diri, efikasi diri, ajian jaran goyang, jaranan

PENDAHULUAN

Menjadi manusia sebenarnya bukan persoalan yang sederhana. Sama halnya lampu yang tidak mungkin menghasilkan cahaya dengan sendirinya. Manusia bukan suatu hal yang ada tanpa adanya sang pencipta. Manusia sebetulnya makhluk yang superior. Namun proses menjadi superior harus melewati jalan inferior dengan ritme kompetitif. Salah satu senjata untuk melewati jalan tersebut adalah efikasi diri.

Efikasi diri menurut Bandura (dalam Alwisol, 2014) merupakan penilaian diri untuk melakukan suatu hal yang dapat dilakukan sesuai dengan persyaratan, pertimbangan, & tindakan yang baik. Efikasi diri berhubungan dengan keyakinan individu memberikan penilaian kemampuan dirinya dalam melaksanakan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Manusia dapat mengerti mengenai pentingnya efikasi dalam dirinya membutuhkan suatu metode dan proses.

Proses belajar saat ini tidak terlepas dari pendidikan. Pendidikan berperan sangat penting bagi perkembangan dan aktualisasi individu secara kepribadian, serta untuk perkembangan bangsa dan negara (Nawantara dkk, 2016). Namun dunia pendidikan tentunya tetap ada problematik dari beberapa aspek, salah satunya mengenai siswa.

Fenomena lapangan menjelaskan bahwasanya, beberapa siswa SMP saat ini belum memahami kemampuan yang ada dalam dirinya, menyalahgunakan kemampuan dirinya, dan kurang yakin akan kemampuan dirinya. Terlihat beberapa siswa SMP daerah Grogol, Kediri memang banyak yang aktif mengikuti ektrakurikuler bukan karena potensinya namun karena faktor pertemanan. Hal tersebut sebetulnya tidak terlalu dipermasalahkan, namun pemahaman penilaian diri sangat penting untuk bekal hidup yang akan datang.

Lebih spesifik lagi dari hasil observasi penulis, bahwa beberapa siswa SMP daerah Grogol, Kediri yang mempunyai potensi dibidang seni dan sudah tergabung dalam paguyuban seni jaranan diluar sekolahan. Dapat diberikan apresiasi atas semangat dalam mengembangkan potensinya. Namun disudut lain, pentingnya memberikan perhatian khusus terkait efikasi dirinya. Salah satunya mengenai perilaku yang menyimpang atau perilaku yang boleh dilakukan, lapangan juga mengatakan bahwa usia remaja SMP belum semuanya mempunyai filter untuk memilah ataupun memiliki kekuatan untuk keluar dari zona *toxic people*. Didukung hasil wawancara dengan guru seni karawitan sekaligus seniman jaranan yang ada di daerah Grogol. Penikmat maupun pelaku dari kesenian jaranan dominan dari kaum remaja. Namun banyak remaja yang menyalahgunakan, seperti perilaku tawuran pada saat menonton pertunjukan jaranan, beberapa pelaku seniman jaranan meminum minuman keras sebelum pentas. Hal tersebut karena faktor tercapainya tujuan komersial, sehingga tontonan hilang tuntunannya. Beberapa dari mereka berdalih demi keharmonisan persahabatan, tanpa memikirkan dampak kedepan.

Hubungan interpersonal yang baik bagian dari perilaku prososial. Bagi remaja hubungan personal yang dekat secara emosional akan memberikan rasa kebahagiaan remaja diterima orang lain, sebaliknya hubungan personal yang gagal dapat membuat remaja kehilangan rasa kebahagiaan dalam dirinya dan merasakan kesepian (Damayanti & Haryanto, 2017). Oleh sebab itu, kebiasaan dan peran penting orang lain disekitar mereka akan membentuk pola pikir pada remaja.

Dari paparan hasil observasi penulis, dapat dikatakan remaja usia SMP saat ini kurang memahami pentingnya efikasi diri. Pemahaman mengenai efikasi diri dapat dilakukan dengan berbagai metode. Salah satunya dapat menggunakan metode bermain. Menurut Andriyani, (dalam Setyaputri dkk, 2018) bermain adalah aktifitas menyenangkan menurut anak, bukan sekedar karena memperoleh hadiah atau pujian, bermain juga sebagai perantara untuk mencapai pertumbuhannya, dan sebagai medium anak mencobakan diri dalam fantasi yang dilakukan.

Mengenai kondisi remaja saat ini, tidak terlepas dari peran penting guru BK. Guru BK merupakan salah satu tokoh kunci pembentukan karakter siswa. Dikuatkan oleh pendapat Corey (dalam Setyaputri, 2017) konselor yang memahami kondisi budaya konseli disebut sebagai konselor efektif. Budaya dari berbudi yang diwujudkan melalui daya merupakan naluri yang ada dalam diri setiap manusia (Ayuningtyas & Setyaputri, 2020). Budaya yang dianut konseli dapat sebagai sarana memberikan pemahaman terhadap konseli itu sendiri.

Seni tradisi bagian dari budaya. Kediri dengan seni jaranan yang sudah menjadi tradisi, merupakan kolerasi yang tidak dapat dipisahkan. Senada dengan pendapat Oktaviany (2018) jaranan di kota Kediri hadir sebagai suatu kekuatan sosio-budaya rakyat. Jaranan merupakan tarian yang dimainkan sekelompok orang dengan iringan musik gamelan (Kaulam dalam Radhia, 2016). Seni yang lahir dari bukti persembahasan Prabu Klanasewandana dari kerajaan Bantarangin kepada Dewi Sanggalangit dari kerajaan Kediri memiliki filosofi yang *adiluhung*.

Salah satunya gerakan kesenian Jaranan memiliki makna sebagai berikut : 1) *bukak kalangan* (memohon perlindungan kepada Tuhan Yang Maha Esa sebelum melaksanakan sesuatu); 2) *srimpet* (memahami bahwa setiap perjalanan pasti akan ada rintangan); 3) *pacak gulu srimpet* (menandakan bahwa manusia seharusnya berhati-hati); 4) *singget* (adanya perubahan dalam hidup, namun hal tersebut tetap saling berhubungan); 5) *Gejungan* (adanya rasa percaya pada diri sendiri) (Mufrihah, 2018).

Berbagai paparan diatas menjadi dasar penulis memiliki gagasan mengembangkan media BK untuk meningkatkan efikasi diri siswa SMP melalui motode permainan dengan menganalogikan makna kesenian jaranan didalam permainan tersebut. Menurut Nursalim (2013) penggunaan media BK secara kreatif dapat memberikan ketertarikan siswa pada layanan bimbingan dan konseling, kemauan untuk belajar yang lebih banyak, memperhatikan dengan baik, dan mempunyai ketrampilan yang meningkat. Oleh sebab itu, proses intervensi BK harus menggunakan metode yang tepat sesuai sasaran. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan efikasi diri siswa SMP kelas VII memiliki nama Ajian Jaran Goyang.

Ajian Jaran Goyang merupakan media BK yang dikembangkan untuk meningkatkan efikasi diri yang diwakili oleh makna gerakan jaranan. Indikator efikasi diri yang dikembangkan diantaranya : 1) pengalaman performasi; 2)

pengalaman vikarius; 3) persuasi verbal; 4) pembangkitan emosi. Indikator tersebut disesuaikan dengan makna gerakan jaranan diantaranya : 1) *bukak kalangan*; 2) *srimpet*; 3) *pacak gulu srimpet*; 4) *singget*; 5) *Gejogan*.

"Ajian" merupakan mantra untuk memengaruhi orang lain, sedangkan "jaran" yang memiliki maksud jaran kepong yang ditunggangi prajurit memiliki lambang kekuatan kuda yang tidak dapat terkalahkan. Sedangkan "goyang" pemain dalam permainan ini menunggangi kepong dengan bergoyang sesuai gerakan yang ditentukan. Dalam permainan ini dibutuhkan 6 siswa. 1 siswa sebagai pemimpin, sedangkan 5 siswa sebagai pemain bertugas menunggangi kepong dengan berjalan memutar pada lintasan yang terdapat nama gerakan. Pada tiap-tiap nama gerakan terdapat soal pengembangan. Tugas pemain adalah menyelesaikan soal pengembangan yang diberikan oleh guru BK pada nama gerakan yang dipilih oleh pemimpin kelompok.

Pengembangan media ini merujuk pada kriteria pemilihan media menurut Nursalim (2013). Sedangkan tujuan pengembangan media Ajian Jaran Goyang ini dapat diterima secara teoritis dan praktis sebagai media BK. Didalam permainan terdapat piranti salah satunya skala efikasi diri dengan menggunakan 4 indikator. Hasil pengukuran terpercaya apabila dalam beberapa kali pengukuran dengan subjek yang sama diperoleh hasil yang sama disebut dengan instrumen yang reliabel, sedangkan validitas mengacu pada kelayakan instrumen yang akan digunakan (Azwar, 2021). Oleh sebab itu, untuk mengetahui keabsahan instrumen tersebut secara valid dan konsisten maka penting dilakukan uji validitas dan uji reabilitas instrumen.

METODE

Pengembangan media ini menggunakan metode penelitian *research and development*, dimana tahapannya menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall (1983). Pada penelitian ini kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan yang dikemukakan Borg & Gall (1983) tidak dilaksanakan secara keseluruhan. Kesepuluh langkah tersebut akan dimodifikasi disesuaikan dengan kebutuhan penelitian serta bidang fokus pada penelitian ini. Adapun prosedur pengembangan produk pada penelitian ini adalah: 1) Penelitian dan Pengumpulan Data (studi pendahuluan, studi literatur, dan kajian mengenai Media BK yang akan dikembangkan); 2) Perencanaan (penjabaran mengenai apa saja yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian); 3) Pengembangan Draft Awal Produk (perancangan prototype produk, materi, dan instrumen); 4) Uji Coba Lapangan Awal; 5) Revisi Produk; 6) Produk Akhir.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMPN 2 Grogol Kediri, Sedangkan sampel ditentukan dengan *purposive sampling* dimana yang menjadi sampel penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 2 Grogol Kediri yang mempunyai efikasi diri yang memasuki rentang sangat rendah maupun rendah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini

adalah kuesioner dan skala psikologis. Sekarang ini penelitian memasuki tahap ketiga yaitu pengembangan draft awal produk, salah satunya adalah menyusun instrumen yang berupa skala efikasi diri.

Penyusunan skala ini berdasarkan indikator efikasi diri yaitu pengalaman performasi, pengalaman vikarius, persuasi verbal, dan pembangkitan emosi. Setelah *blue print* skala efikasi diri disusun, terdapat 56 item yang mewakili seluruh indikator efikasi diri yang digunakan. Uji validitas dan reliabilitas instrumen ini menggunakan 41 siswa kelas VII SMPN 2 Grogol sebagai subjek. Validitas instrumen menggunakan kolerasi *product moment pearson* sedangkan reliabilitas instrumen menggunakan *alpha cronbach* dengan bantuan *SPSS 22 for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penyusunan *blue print* maka diperoleh 56 aitem dari uraian efikasi diri sebagai berikut :

Tabel 1. Blue Print Skala Efikasi Diri

Variabel	Indikator	Prediktor	Pernyataan	Nomor Aitem
Efikasi diri merupakan keyakinan individu memberikan penilaian kemampuan dirinya dalam melaksanakan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu, meliputi pengalaman performasi, pengalaman vikarius, persuasi verbal dan pembangkitan emosi.	Pengalaman performasi	Mampu menjadikan tokoh yang berprestasi sebagai contoh	Saya ingin sukses seperti orang yang saya kagumi (+)	10
			Saya mempunyai tokoh idola yang bisa menambah semangat meraih prestasi (+)	20
		Mampu menghilangkan pengaruh buruk dari masa lalu yang bersifat negatif	Saya hanya mengagumi idola, namun tidak ingin sukses sepertinya (-)	17
			Saya patah semangat ketika melihat orang lain lebih berprestasi (-)	25
		Mampu menonjolkan keberhasilan yang pernah diraih	Saya tetap semangat belajar meskipun nilai saya jelek (+)	28
			Saya selalu memaafkan kesalahan orang lain (+)	34
		Mampu menonjolkan keberhasilan yang pernah diraih	Saya merasa <i>insecure</i> dan malas belajar ketika nilai saya turun (-)	31
			Saya sulit memaafkan kesalahan orang lain (-)	37
		Mampu menonjolkan keberhasilan yang pernah diraih	Saya tetap semangat belajar meskipun pernah mendapatkan nilai yang bagus (+)	12
			Saya semangat menyelesaikan tugas di kelas ketika bisa menjawab pertanyaan dari guru (+)	14
		Mampu menonjolkan keberhasilan yang pernah diraih	Saya menyepelkan belajar ketika mendapatkan nilai yang bagus (-)	33
			Saya menjadi sombong ketika di kelas bisa menjawab pertanyaan dari	35

		guru (-)	
	Mampu untuk selalu melatih diri melakukan dan mencapai tujuan yang terbaik	Saya selalu melatih bakat yang saya miliki (+)	16
		Saya semangat mengikuti kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan potensi diri (+)	18
		Saya belum memahami mengenai bakat yang saya miliki (-)	23
		Saya ragu mengikuti lomba karena takut kalah dan membuat orang lain kecewa (-)	27
Pengalaman vikarius	Mampu mengamati model secara nyata	Saya ingin berprestasi seperti teman saya (+)	32
		Saya selalu semangat belajar, karena orang tua bekerja keras untuk biaya sekolah saya (+)	26
		Saya merasa tidak mampu berprestasi seperti teman saya (-)	41
		Saya merasa tidak ada orang yang memotivasi untuk semangat belajar (-)	43
	Mampu mengamati model secara simbolik	Saya mampu mengambil hikmah dari sinetron/ film yang sudah saya tonton (+)	42
		Saya termotivasi untuk sukses setelah melihat idola saya di youtube (+)	44
		Saya tidak memahami hikmah dari sinetron/ film yang pernah saya tonton (-)	47
		Saya tidak termotivasi untuk sukses setelah melihat orang-orang sukses di youtube (-)	49
Persuasi Verbal	Mampu memengaruhi melalui kalimat	Saya selalu berdoa untuk memulai segala sesuatu (+)	2
		Saya suka membaca kata-kata bijak di instagram/ twitter (-)	4
		Saya lupa berdoa ketika mengawali suatu kegiatan (+)	9
		Saya tidak suka membaca kata-kata bijak tentang motivasi (-)	11
	Mampu memberikan teguran yang sesuai terhadap diri sendiri	Saya selalu berterimakasih kepada diri sendiri (+)	6
		Saya mengoreksi kesalahan saya setiap harinya (+)	8
		Saya berlebihan menyalahkan diri sendiri ketika melakukan kesalahan (-)	13
		Saya menyakiti fisik ketika	15

		merasa bersalah (-)	
	Mampu memberikan arahan diri sendiri	Saya mengerti cara untuk melawan rasa malas (+)	22
		Saya mempunyai batasan waktu bermain <i>handphone</i> (+)	24
		Saya belum menemukan cara untuk melawan rasa malas (-)	29
		Saya bermain <i>handphone</i> hingga lupa waktu (-)	21
	Mengubah intrepetasi yang salah menjadi intrepetasi yang baru	Saya tetap berusaha menyelesaikan tugas meskipun merasa kesulitan (+)	36
		Saya mengoperasikan <i>handphone</i> untuk kepentingan belajar (+)	30
		Saya membiarkan tugas yang sulit dikerjakan hingga berlarut-larut (-)	3
		Saya menggunakan <i>handphone</i> lebih sering untuk bermain <i>game online</i> dan media sosial daripada belajar (-)	5
Pembangkitan emosi	Mampu berargumen mengenai perilaku orang lain dengan penuh tanggungjawab	Saya pantang menyerah mencapai tujuan positif walaupun orang lain mencoba menjatuhkan (+)	38
		Saya bersikap adil dengan semua anggota saat menjadi pemimpin (+)	40
		Saya menyerah ketika pernah mengalami kegagalan (-)	1
		Saya tetap membela sahabat, walaupun dia bersalah (-)	7
	Mampu merelaksasi diri untuk menstabilkan emosi	Saya beristirahat sebentar ketika lelah mengerjakan tugas (+)	52
		Saya curhat dengan salah satu teman agar lebih tenang (+)	54
		Saya menganggap diri sendiri bodoh ketika tidak bisa menyelesaikan tugas (-)	19
		Saya tidak pernah bercerita dengan orang lain walaupun sebenarnya membutuhkan (-)	39
	Mampu mestabilkan emosi dengan modelling simbolik	Saya merasa lebih tenang ketika mendengarkan music (+)	46
		Saya termotivasi untuk berprestasi ketika melihat <i>thropy</i> di sekolah (+)	48
		Saya menganggap musik	51

	tidak dapat membuat rileks (-)	
	Saya merasa tidak mampu meraih prestasi ketika melihat <i>thropy</i> di sekolah (-)	45
Mampu mengekspresikan emosi secara simbolik	Saya lebih memilih curhat dibuku diary (+)	50
	Saya menulis materi pelajaran secara rapi agar belajar lebih menyenangkan (+)	56
	Saya sering mengeluh dimedia sosial (-)	55
	Saya tidak bersemangat belajar karena sulit memahami materi yang saya tulis dibuku catatan (-)	53

Setelah *blue print* selesai dirancang, selanjutnya instrumen skala efikasi diri disebarkan kepada responden sebanyak 41 siswa kelas VII SMPN 2 Grogol untuk uji validitas dan reliabilitas instrumen dengan menggunakan *SPSS 22 for windows*. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Validitas Skala Efikasi Diri

aitem	Skor Kolerasi Skor Product Moment Person	r tabel N=41 dengan taraf signifikansi 5 %	Keterangan
1	0,488	0,308	Valid
2	-0,043	0,308	Tidak Valid
3	0,377	0,308	Valid
4	-0,115	0,308	Tidak Valid
5	0,435	0,308	Valid
6	0,368	0,308	Valid
7	0,181	0,308	Tidak Valid
8	0,394	0,308	Valid
9	0,410	0,308	Valid
10	0,339	0,308	Valid
11	0,199	0,308	Valid
12	0,454	0,308	Valid
13	0,199	0,308	Tidak Valid
14	0,401	0,308	Valid
15	0,498	0,308	Valid
16	0,139	0,308	Tidak Valid
17	0,648	0,308	Valid
18	-0,006	0,308	Valid
19	0,549	0,308	Valid
20	-0,020	0,308	Valid
21	0,677	0,308	Valid
22	0,284	0,308	Tidak Valid
23	0,316	0,308	Valid
24	0,412	0,308	Valid
25	0,520	0,308	Valid
26	0,351	0,308	Valid
27	0,493	0,308	Valid
28	0,649	0,308	Valid
29	0,479	0,308	Valid
30	0,143	0,308	Tidak Valid

31	0,568	0,308	Valid
32	0,413	0,308	Valid
33	0,651	0,308	Valid
34	0,046	0,308	Tidak Valid
35	0,481	0,308	Valid
36	0,313	0,308	Valid
37	0,331	0,308	Valid
38	0,115	0,308	Tidak Valid
39	0,304	0,308	Tidak Valid
40	0,395	0,308	Valid
41	0,604	0,308	Valid
42	0,157	0,308	Tidak Valid
43	0,373	0,308	Valid
44	-0,345	0,308	Tidak Valid
45	0,485	0,308	Valid
46	-0,048	0,308	Tidak Valid
47	0,251	0,308	Tidak Valid
48	0,537	0,308	Valid
49	-0,053	0,308	Tidak Valid
50	-0,032	0,308	Tidak Valid
51	0,425	0,308	Valid
52	0,246	0,308	Tidak Valid
53	0,753	0,308	Valid
54	0,537	0,308	Valid
55	0,344	0,308	Valid
56	0,391	0,308	Valid

Hasil uji validitas instrumen terdapat 36 aitem valid dan 20 aitem tidak valid. Setelah mengetahui aitem yang valid maupun yang tidak valid, maka disusun kembali *blue print* skala efikasi diri untuk memastikan masing-masing indikator terwakili. *Blue print* skala efikasi diri setelah uji validitas dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. *Blue Print* Skala Efikasi Diri Setelah Uji Validitas

Variabel	Indikator	Prediktor	Pernyataan	Nomor Aitem	
Efikasi diri merupakan keyakinan individu memberikan penilaian kemampuan dirinya dalam melaksanakan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu, meliputi pengalaman performasi, pengalaman vikarius, persuasi verbal dan pembangkitan	Pengalaman performasi	Mampu menjadikan tokoh yang berprestasi sebagai contoh	Saya ingin sukses seperti orang yang saya kagumi (+)	10	
			Saya hanya mengagumi idola, namun tidak ingin sukses sepertinya (-)	17	
			Saya patah semangat ketika melihat orang lain lebih berprestasi (-)	25	
			Saya tetap semangat belajar meskipun nilai saya jelek (+)	28	
		Mampu menghilangkan pengaruh buruk dari masa lalu yang bersifat negatif	Saya merasa <i>insecure</i> dan malas belajar ketika nilai saya turun (-)	31	
			Saya sulit memaafkan kesalahan orang lain (-)	37	
			Mampu menonjolkan keberhasilan yang pernah	Saya tetap semangat belajar meskipun pernah mendapatkan nilai yang bagus (+)	12

emosi.	diraih	Saya semangat menyelesaikan tugas di kelas ketika bisa menjawab pertanyaan dari guru (+)	14		
		Saya menyepelkan belajar ketika mendapatkan nilai yang bagus (-)	33		
		Saya menjadi sombong ketika di kelas bisa menjawab pertanyaan dari guru (-)	35		
		Mampu untuk selalu melatih diri melakukan dan mencapai tujuan yang terbaik	23		
		Saya belum memahami mengenai bakat yang saya miliki (-)	27		
		Saya ragu mengikuti lomba karena takut kalah dan membuat orang lain kecewa (-)	27		
		Pengalaman vikarius	Mampu mengamati model secara nyata	Saya ingin berprestasi seperti teman saya (+)	32
				Saya selalu semangat belajar, karena orang tua bekerja keras untuk biaya sekolah saya (+)	26
				Saya merasa tidak mampu berprestasi seperti teman saya (-)	41
				Saya merasa tidak ada orang yang memotivasi untuk semangat belajar (-)	43
Persuasi Verbal	Mampu memengaruhi melalui kalimat	Saya lupa berdoa ketika mengawali suatu kegiatan (+)	9		
		Saya selalu berterimakasih kepada diri sendiri (+)	6		
	Mampu memberikan teguran yang sesuai terhadap diri sendiri	Saya mengoreksi kesalahan saya setiap harinya (+)	8		
		Saya menyakiti fisik ketika merasa bersalah (-)	15		
		Mampu memberikan arahan diri sendiri	Saya mempunyai batasan waktu bermain <i>handphone</i> (+)	24	
	Mengubah intrepetasi yang salah menjadi intrepetasi yang baru		Saya belum menemukan cara untuk melawan rasa malas (-)	29	
			Saya bermain <i>handphone</i> hingga lupa waktu (-)	21	
			Saya tetap berusaha menyelesaikan tugas meskipun merasa kesulitan (+)	36	
			Saya membiarkan tugas yang sulit dikerjakan hingga berlarut-larut (-)	3	
			Saya menggunakan	5	

		<i>handphone</i> lebih sering untuk bermain <i>game online</i> dan media sosial daripada belajar (-)	
Pembangkitan emosi	Mampu berargumen mengenai perilaku orang lain dengan penuh tanggungjawab	Saya bersikap adil dengan semua anggota saat menjadi pemimpin (+)	40
		Saya menyerah ketika pernah mengalami kegagalan (-)	1
	Mampu merelaksasi diri untuk menstabilkan emosi	Saya curhat dengan salah satu teman agar lebih tenang (+)	54
		Saya menganggap diri sendiri bodoh ketika tidak bisa menyelesaikan tugas (-)	19
	Mampu mestabilkan emosi dengan modelling simbolik	Saya termotivasi untuk berprestasi ketika melihat <i>thropy</i> di sekolah (+)	48
		Saya menganggap musik tidak dapat membuat rileks (-)	51
		Saya merasa tidak mampu meraih prestasi ketika melihat <i>thropy</i> di sekolah (-)	45
	Mampu mengekspresikan emosi secara simbolik	Saya menulis materi pelajaran secara rapi agar belajar lebih menyenangkan (+)	56
		Saya sering mengeluh di media sosial (-)	55
		Saya tidak bersemangat belajar karena sulit memahami materi yang saya tulis di buku catatan (-)	53

Dari hasil penyusunan *blue print* setelah uji validitas, diketahui bahwasanya masing-masing indikator efikasi diri telah terwakili. Maka untuk memastikan konsistensi instrumen ini diperlukan uji reliabilitas menggunakan *alpha cronbach* dengan bantuan *SPSS 22 for windows*.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach Alpha	N of item
0,898	36

Berdasarkan pendapat Groth Marnat (dalam Setyaputri dkk, 2020) bahwa koefisien reliabilitas sebesar 0,70 atau lebih dianggap adekuat untuk tujuan penelitian. Hasil uji reliabilitas skala efikasi diri diperoleh *r alpha* 0,898 > 0,70 termasuk dalam kategori tinggi dan dapat digunakan untuk mengukur efikasi diri siswa SMP. Oleh sebab itu, instrumen berupa skala efikasi diri dapat digunakan pada penelitian selanjutnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media permainan Ajian Jaran Goyang menggunakan tahap penelitian Borg & Gall (1983) yang dimodifikasi sesuai kebutuhan menjadi 6 tahap. Media permainan yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan efikasi diri siswa SMP, saat ini memasuki tahap penelitian ketiga yaitu pengembangan draft awal produk salah satunya penyusunan instrumen berupa skala efikasi diri. Uji validitas dan uji reliabilitas sangat penting dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan keajegan suatu instrumen. Hasil uji validitas dan uji reliabilitas yang diujikan kepada 41 siswa SMP kelas VII SMPN 2 Grogol, diperoleh 36 item valid yang telah terwakili pada masing-masing instrumen dengan indeks reliabilitas $0,898 > 0,70$. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji reliabilitas tersebut, maka skala efikasi diri dapat digunakan pada tahap penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alwisol. 2014. *Psikologi Kepribadian*. Malang : UMM Press
- Ayuningtyas, P. & Setyaputri. N. Y. 2020. Ajian Jaran Goyang *Mobile APPS* : sarana pendidikan karakter siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara*. 1 (1), 118-129.
- Azwar, S. (2021). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Borg, W.R. & Gall, M.D. 1983. *Educational Research. An Introduction*. White Plain, New York: Longman, Inc.
- Damayanti, P. & Haryanto. 2017. Kecerdasan Emosional dan Kualitas Hubungan Persahabatan. *Gadjah Mada Journal Of Psychologi*. 3(2), 86-97. 10.22146/gamajop.43440
- Mufrihah, D. Z. 2018. Fungsi dan makna simbolik kesenian jaranan jurngasinan desa sukorejo kecamatan sutojayan kabupaten blitar. *Jurnal Seni Budaya*, 33(2), 11-2. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i2.337>
- Nawantara, R. D. 2016. Perbedaan Komitmen Tugas Siswa Dalam Penerapan Teknik Reframing dan Self Instruction. *Jurnal Pendidikan Humaniora*. 4(4), 193-199.
- Nursalim, M. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan & Konseling*. Jakarta : Permata Puri Media
- Oktaviani, D. & Ridlo, M. R. 2018. Jaranan Kediri : Hegemoni dan Representasi Identitas. *Journal Of Development and Social Change*.1(2),127-136. <https://doi.org/10.20961/jodasc.v1i2.23050>
- Radhia, H. A. .2016. Dinamika Seni Pertunjukan Jaran Kepang Di Kota Malang. *Jurnal Kajian Seni*. 2(2), 164-177. <https://doi.org/10.22146/jksks.12140>
- Setyaputri, N. Y. 2017. Karakter ideal konselor multibudaya berdasarkan nilai luhur semar. *Jurnal Kajian Bimbingan & Konseling*, 2 (2), 58-65. <https://dx.doi.org/10.17977/um001v2i22017p058>
- Setyaputri, N. Y., Kriphianti, Y. D., & Puspitarini, I. Y. D. (2018). Permainan Roda Pelangi Sebagai Media Untuk Meningkatkan Karakter



- Fairnes Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 3(3), 108-118.
- Setyaputri, N. Y., Krisphianti, Y. D., & Nawantara, R. D. (2020). Skala Pengukuran Karakter Adil: Salah Satu Instrumen sebagai Piranti BADRANAYA (Board-game Karakter Konselor Multibudaya) . *Jurnal Efektor*, 7(1), 90-97. <https://doi.org/10.29407/e.v7i1.14463>