

Permainan MONIKA (Monopoli Efikasi Diri) Sebagai Strategi Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP

Icha Anindya Vania Salsabila¹, Restu Dwi Ariyanto²

Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail : ichaavania26@gmail.com¹, restudwiariyanto@unpkediri.ac.id²

ABSTRACT

Self-efficacy is a person's belief in his or her own ability to play an important role in how we think, act and also how we feel about our place in the world. Self-efficacy is something that must be owned by students in order to achieve success in learning. If they do not have good self-efficacy, students tend to be insecure, resulting in non-optimal learning outcomes. Field phenomena that have been found in a school in Kediri include: students are afraid to express their opinions in front of the class, students are not confident in their abilities, and students tend to be stressed if their test scores are bad. Seeing this phenomenon, counseling teachers need to develop innovative guidance & counseling media. One of the media developed in this paper is monopoly in which there are aspects of self-efficacy. The purpose of this research is to describe the prototype of the MONIKA game product in an effort to increase the self-efficacy of junior high school students. This product adopts the concept of a monopoly game in which there are aspects of self-efficacy. The development of this product was developed using the Borg & Gall development method with only stages until the manufacture of product prototypes.

Keywords: Self Efficacy, Guidance & Counseling Media, Monika Game.

ABSTRAK

Efikasi diri merupakan keyakinan seseorang pada kemampuan dirinya sendiri untuk bisa memainkan peran penting dalam cara kita untuk berpikir, bertindak dan juga perasaan kita terkait tempat kita di dunia. Efikasi diri merupakan suatu hal yang harus dimiliki oleh siswa agar dapat mencapai keberhasilan dalam belajar. Apabila tidak memiliki efikasi diri yang baik, siswa cenderung menjadi tidak percaya diri sehingga mengakibatkan hasil belajar tidak optimal. Fenomena lapangan yang telah ditemukan di salah satu sekolah di Kediri meliputi : siswa takut mengungkapkan pendapat di depan kelas, siswa tidak yakin dengan kemampuannya, dan siswa cenderung stress jika nilai ujiannya jelek. Melihat fenomena ini, guru BK perlu mengembangkan media BK yang inovatif. Salah satu media yang dikembangkan dalam paper ini adalah monopoli yang didalamnya terdapat aspek-aspek efikasi diri. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu mendeskripsikan prototipe produk permainan MONIKA dalam upaya meningkatkan efikasi diri siswa SMP. Produk ini mengadopsi konsep permainan monopoli yang didalamnya terdapat aspek-aspek efikasi diri. Pengembangan produk ini dikembangkan dengan metode pengembangan Borg & Gall dengan tahapan hanya sampai pembuatan prototipe produk.

Kata Kunci: Efikasi Diri, Media BK, Permainan Monika.

PENDAHULUAN

Di masa pandemi ini, hampir semua aktifitas yang biasanya dapat dilakukan secara langsung menjadi dilakukan secara tidak langsung. Semua aktifitas dialihkan menjadi daring dengan mengakses aplikasi melalui gadget baik itu untuk kegiatan sekolah, bekerja, ataupun kegiatan lainnya. Setelah munculnya wabah Covid-19, sistem pendidikan pun mulai mencari suatu inovasi untuk proses kegiatan belajar mengajar. Terlebih adanya Surat Edaran no. 4 tahun 2020 dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan harus jaga jarak dan seluruh penyampaian materi akan disampaikan di rumah masing-masing. Atas munculnya wabah covid-19 ini, sistem pendidikan di Indonesia menjadi berubah. Semua kegiatan belajar mengajar dialihkan menjadi online melalui aplikasi seperti zoom dan google meet.

Dengan pembelajaran secara daring tersebut ternyata dapat mempengaruhi rasa kepercayaan diri siswa. Beberapa siswa merasa kurang percaya diri dikarenakan lama tidak melakukan komunikasi dengan orang lain. Jarang berkomunikasi ini dapat membuat individu menjadi seseorang yang kurang percaya diri. Kepercayaan diri merupakan suatu sikap dan keyakinan mengenai kemampuan diri sendiri, sehingga dalam melakukan sesuatu seseorang tidak sering merasa takut atau cemas dan dapat merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan keinginannya. Pendapat Ghufron dalam Wulandari dan Pravesti (2021), keyakinan diri adalah kemampuan individu dalam melakukan tugas untuk mencapai hasil tertentu. Untuk dapat memiliki rasa percaya diri, seseorang harus memiliki efikasi diri atau keyakinan diri yang tinggi.

Efikasi diri seseorang akan berpengaruh terhadap rasa kepercayaan diri seseorang dalam bersikap dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Pendapat Bandura dalam Widaryati (2013) menyatakan bahwa, efikasi diri merupakan keyakinan yang dipegang seseorang tentang kemampuannya dan juga hasil yang akan diperoleh dari kerja kerasnya yang akan mempengaruhi cara individu berperilaku. Santrock dalam Florina dan Zagoto (2019) menyatakan bahwa, efikasi diri merupakan keyakinan dan kepercayaan seorang individu akan kemampuannya dalam mengontrol hasil dari usaha yang telah dilakukan. Hergenham dan Olson dalam Mukti dan Tentama (2019), mengungkapkan bahwa efikasi diri adalah keyakinan individu tentang kemampuan dirinya meliputi keberhasilan dalam melakukan suatu tugas akademiknya. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa efikasi diri merupakan keyakinan seseorang terhadap kemampuan dirinya untuk dapat melakukan suatu kegiatan atau tugas yang diberikan.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan tingkat pendidikan dasar secara formal setelah melalui tingkat sekolah dasar. Pada umumnya peserta tingkat pendidikan ini berusia antara 12 hingga 15 tahun. Pada tahapan ini, anak dihadapkan pada berbagai perubahan yang terjadi dalam

fase perkembangannya. Perubahan perkembangan fisik dan psikis menjadi ciri khas masa sekolah awal. Keberhasilan siswa dalam melakukan suatu hal entah yang berkaitan dengan akademik maupun non akademik salah satunya didukung oleh kondisi psikis yang baik, salah satunya siswa memiliki efikasi diri yang baik. Wulandari dan Pravesti (2021) menyatakan bahwa keyakinan diri pada siswa sangatlah penting. Siswa yang mempunyai keyakinan yang kuat, percaya bahwa dirinya dapat menyelesaikan tugas yang sulit sekalipun. Sebaliknya, siswa yang tidak yakin dengan kemampuannya untuk menyelesaikan tugas yang sulit, mereka akan menganggap hal tersebut sebagai ancaman sehingga muncul sifat mudah menyerah pada diri siswa. Kondisi tersebut dapat menghambat keberhasilan siswa dalam belajar, mencari passionnya, dan mengembangkan kemampuannya karena siswa dalam keadaan psikis yang tidak mendukung untuk melakukan hal-hal baru.

Fenomena lapangan yang telah ditemukan di salah satu sekolah di Kediri meliputi : siswa takut mengungkapkan pendapat di depan kelas, siswa tidak yakin dengan kemampuannya, dan siswa cenderung stress jika nilai ujiannya jelek. Selain itu, siswa yang tidak yakin akan kemampuan yang dimilikinya juga akan mengalami hambatan dalam merencanakan dan menentukan pilihan karir atau menentukan pilihan studi lanjutnya. Melihat betapa pentingnya efikasi diri bagi siswa, maka diperlukan upaya penanganan untuk meningkatkan efikasi diri siswa.

Melihat fenomena ini, guru BK perlu mengembangkan media BK yang inovatif. Nursalim (2015) menyatakan bahwa, media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa/konseli untuk memahami diri, mengambil keputusan, serta memecahkan masalah yang dihadapi. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah monopoli yang didalamnya terdapat aspek-aspek efikasi diri. Monopoli adalah salah satu permainan papan (board game) yang dimainkan oleh 2 pemain atau lebih. Sistem permainannya adalah dengan melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah dan petak yang akan dipijak. Setiap pemain diberi satu pion yang digunakan untuk melangkah memutar papan monopoli. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan permainan MONIKA (Monopoli Efikasi Diri) dalam meningkatkan efikasi diri siswa. Pengembangan permainan MONIKA (Monopoli Efikasi Diri) ini diharapkan dapat meningkatkan efikasi diri siswa dan mampu mengubah pandangan ketidakyakinan pada dirinya menjadi yakin dan dapat mengambil keputusan atau tindakan untuk mencapai hasil sesuai yang diharapkan, sehingga siswa dapat melakukan suatu kegiatan dengan rasa percaya diri dan keyakinan yang tinggi.

PEMBAHASAN

A. Efikasi Diri

1. Pengertian Efikasi Diri

Pendapat Bandura dalam Widaryati (2013) menyatakan bahwa, efikasi diri merupakan keyakinan yang dipegang seseorang tentang kemampuannya dan juga hasil yang akan diperoleh dari kerja kerasnya yang akan mempengaruhi cara individu berperilaku. Efikasi diri merupakan salah satu aspek pengetahuan tentang diri yang paling berpengaruh dalam kehidupan manusia sehari-hari. Hal ini disebabkan efikasi diri yang dimiliki ikut memengaruhi individu dalam menentukan tindakan yang akan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan termasuk di dalamnya perkiraan berbagai kejadian yang akan dihadapi. Seseorang dengan efikasi diri percaya bahwa mereka mampu melakukan sesuatu untuk mengubah kejadian-kejadian di sekitarnya, sedangkan seseorang dengan efikasi diri rendah menganggap dirinya pada dasarnya tidak mampu mengerjakan segala sesuatu yang ada di sekitarnya. Dalam situasi yang sulit, orang dengan efikasi yang rendah cenderung mudah menyerah. Sementara orang dengan efikasi diri yang tinggi akan berusaha lebih keras untuk mengatasi tantangan yang ada.

2. Aspek-aspek Efikasi Diri

a. Level.

Level berkaitan dengan tingkat kesulitan masalah yang dihadapi. Individu merasa tidak mampu menghadapi masalah dengan tingkat kesulitan yang tinggi, sementara efikasi diri individu hanya terbatas pada masalah yang mudah dan sedang, dan menyesuaikan dengan kemampuan yang ada pada diri individu untuk memenuhi tuntutan perilaku untuk menghadapi masalah tersebut.

b. Kekuatan.

Berkaitan dengan tingkat kekuatan dari kepercayaan diri atau motivasi diri mengenai kemampuan yang dimiliki individu itu sendiri. Motivasi diri yang lemah akan mudah digoyahkan dengan pengalaman yang minim, sementara motivasi diri yang kuat akan mendorong individu itu tetap bertahan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

c. Generalisasi.

Berkaitan dengan tindakan individu yang merasa yakin akan kemampuannya. Hal ini juga terbatas pada suatu situasi dan aktivitas tertentu yang dialami individu itu sendiri.

3. Fungsi Efikasi Diri

a. Fungsi Kognitif

Fungsi ini berkaitan dengan tujuan dan proses kognitif pada individu itu sendiri. Dimana semakin kuat efikasi diri, maka semakin tinggi juga tujuan yang di targetkan oleh individu bagi dirinya sendiri.

b. Fungsi Motivasi.

Fungsi ini berkaitan dengan dorongan diri untuk memotivasi dan menuntun tindakan individu dengan menggunakan pemikiran mengenai kepercayaan yang ada pada diri individu itu sendiri.

c. Fungsi Afeksi.

Fungsi ini berkaitan dengan kemampuan individu untuk mengatasi stres yang dialami individu. Dimana efikasi diri berfungsi untuk mengurangi dan mengontrol stres yang terjadi pada individu itu sendiri. Afeksi terjadi secara alami dalam diri individu dan berperan dalam menentukan intensitas pengalaman emosional. Afeksi ditujukan dengan mengontrol kecemasan dan perasaan depresif yang menghalangi pola-pola pikir yang benar untuk mencapai tujuan.

d. Fungsi Seleksi.

Fungsi ini berkaitan dengan cara individu untuk memilih aktivitas dan tujuan yang akan diambil oleh individu itu sendiri. Dimana individu menghindari situasi yang melampaui batas kemampuannya, dan lebih memilih suatu aktivitas yang dapat dilakukan terlebih dahulu. Proses seleksi berkaitan dengan kemampuan peserta didik untuk menyeleksi tingkah laku dan lingkungan yang tepat, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

B. Media Bimbingan dan Konseling

1. Pengertian Media Bimbingan dan Konseling

Media bimbingan dan konseling ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan bimbingan dan konseling yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, keinginan konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, dan mengambil keputusan atas masalah yang sedang dihadapi. Suyitno (1997) menyatakan bahwa media bimbingan dan konseling adalah suatu peralatan baik berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang berfungsi sebagai alat bantu bimbingan dan alat bantu mengajar. Sebagai alat bantu dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling, maka media bimbingan ini akan disesuaikan dengan karakteristik masing-masing materi bimbingan dan konseling yang akan disajikan juga memperhatikan karakteristik siswa.

2. Fungsi Media Bimbingan dan Konseling

- a. Media sebagai perantara penyampaian informasi.
- b. Media sebagai asesmen (pengumpul dan penyimpan data).
- c. Media dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar.
- d. Media sebagai biblioterapi/bibliokonseling.
- e. Media sebagai alat menyampaikan laporan.

C. Board Game

1. Pengertian Board Game

Boardgame adalah permainan dengan menggunakan papan, terdapat aturan yang mengikat pemain, dan terdapat konsekuensi menang-kalah. Board game merupakan jenis permainan yang terbuat dari papan kayu atau kertas yang tebal dan dimainkan oleh dua orang atau lebih. Board Game memiliki cerita permainan, tema permainan, dan teknik bermain yang beragam. Terdapat banyak komponen di dalamnya, seperti papan persegi yang terbuat dari kayu atau karton tebal, kartu, dadu, dan juga pion atau bidak. Beberapa jenis board game antara lain seperti ular tangga, monopoli, dan catur.

2. Manfaat Permainan Board Game

a. Media Pembelajaran

Board game dapat digunakan sebagai media pembelajaran, melihat siswa pada saat ini banyak yang kecanduan gadget. Perancang board game dapat memodifikasi tema dan aturan board game dengan disesuaikan kebutuhan dan dapat mengembangkan menjadi permainan edukasi.

b. Melatih Problem Solving

Bermain board game dapat membantu dalam mengasah keterampilan menyelesaikan masalah atau problem solving. Sehingga kedepannya siswa dapat berfikir kritis dan memahami caranya menyelesaikan masalahnya sendiri.

c. Melatih Kemampuan Berinteraksi

Bermain board game dapat melatih kemampuan interaksi sosial siswa, terutama untuk siswa yang mempunyai kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan. Dengan memainkan permainan ini, siswa dapat melakukan interaksi dengan siswa lainnya karena permainan ini harus dimainkan oleh dua orang atau lebih.

d. Sebagai Hiburan

Board game dapat membantu melepaskan rasa stress dan lelah setelah belajar. Saat jam istirahat berlangsung, siswa dapat memainkan game ini sebagai media untuk merefresh otak setelah belajar di kelas.

e. Membantu Meningkatkan Daya Ingat



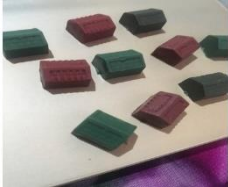
Setiap jenis permainan papan atau board game mempunyai peraturan yang harus ditaati setiap pemain. Hal ini dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa karena siswa harus mengingat peraturan permainan dan siswa juga harus berfikir mengenai strategi yang harus digunakan untuk memenangkan permainan.

3. Tata Cara Bermain Permainan MONIKA

- Permainan MONIKA dapat dimainkan oleh minimal dua orang atau lebih.
- Masing-masing pemain memiliki 1 pion.
- Pemain memulai permainan dengan meletakkan pion di garis start atau go, lalu dapat menjalankan pion dengan mengocok dadu terlebih dahulu.
- Pemain harus melaksanakan perintah sesuai dengan kotak yang ditempati oleh pion.

4. Prototipe Board Game MONIKA

No.	Gambar	Penjelasan
1.		Buku panduan berfungsi sebagai panduan-panduan dalam memainkan permainan MONIKA (Monopoli Efikasi Diri).
2.		Papan monopoli berukuran persegi, terbuat dari kertas dengan petak-petak didalamnya. Papan inilah yang digunakan sebagai tempat bermain dan berisi banyak kotak-kotak dengan berbagai macam perintah yang harus dilakukan oleh para pemain.
3.		Pion yang harus dimiliki oleh masing-masing pemain. Pion disini digunakan sebagai alat untuk mewakili pemain saat bermain.
4.		Dadu digunakan sebagai alat untuk menentukan berapa kotak yang harus dilewati oleh pion pemain. Pemain harus mengocok dadu terlebih dahulu sebelum menjalankan pionnya.

5.		<ul style="list-style-type: none"> - Kartu Question dan Challenge, sebagai kartu tantangan bagi pemain yang pionnya berhenti pada kotak yang mempunyai inisial huruf Q atau C didalamnya. - Kartu Q dengan warna putih dan kartu C dengan warna merah. - Bagi pemain yang mendapatkan berhenti di kotak Q, harus menjawab dengan jujur pertanyaan yang ada dalam kartu yang diambil. - Bagi pemain yang mendapatkan berhenti di kotak C, harus melakukan challenge yang telah tertulis didalam kartu tersebut.
6.		<p>Uang dalam permainan moliquiz digunakan sebagai alat transaksi saat pembelian rumah dan saat membayar denda</p>
7.		<p>Miniatur rumah digunakan sebagai alat untuk menandai kotak atau negara yang telah dibeli oleh pemain.</p>

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini merupakan rancangan penelitian pengembangan mengenai strategi untuk meningkatkan efikasi diri siswa SMP dengan menggunakan media permainan edukatif berupa monopoli. Efikasi diri pada siswa membantu mereka dalam menentukan pilihan dan usaha untuk maju, memperoleh kegigihan dan ketekunan yang ditunjukkan melalui usahanya mencapai target, serta mampu mengelola tingkat kecemasan yang lebih baik pada saat menghadapi kesulitan. Untuk dapat memiliki rasa percaya diri, siswa harus memiliki efikasi diri atau keyakinan diri yang tinggi. Ketika siswa memiliki efikasi diri yang tinggi, maka siswa akan memiliki keyakinan bahwa dirinya akan mampu dalam melakukan suatu hal.

Siswa diharapkan memiliki keyakinan yang tinggi terhadap kemampuan dirinya. Hal tersebut dapat membuat siswa bisa lebih termotivasi dalam melakukan suatu kegiatan dan dapat terus bersemangat dalam mengembangkan potensi diri tanpa harus merasa cemas secara berlebihan. Selain itu, untuk guru atau konselor sekolah agar lebih memperhatikan siswa-siswinya di sekolah. Peran dari guru sangat dibutuhkan dalam meningkatkan efikasi diri siswa. Guru dapat memberikan dukungan, motivasi, dan perhatian kepada siswa. serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat siswa menjadi nyaman dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugasnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Permana, H., Harahap, F., & Astuti, B. (2017). Hubungan Antara Efikasi Diri Dengan Kecemasan Dalam Menghadapi Ujian Pada Siswa Kelas Ix Di Mts Al Hikmah Brebes. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 13(2), 51–68. <https://doi.org/10.14421/hisbah.2016.132-04>
- 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>
- Mukti, B., & Tentama, F. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi efikasi diri akademik. *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*, 0(0), 341–347. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/snmpuad/article/view/3442>
- Laksmi, P. D. (2018). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Efikasi Diri. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(1), 81–87. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i1.15342>
- Wulandari, D. P., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 11(1), 95. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i1.8882>