

Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Baruklintering (ULTRABARKLIN) untuk Meningkatkan Efikasi Diri pada Siswa SMK

Lani Diana¹, Sri Panca Setyawati², Atrup³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

lanidiana1901@gmail.com¹, sripanca@unpkediri.ac.id², atrup@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by low student self-efficacy, characterized by students' attitudes that show self-doubt, give up easily, and lack of confidence in making decisions, so that guidance and counseling services have not optimally developed student potential. The purpose of this study is to develop a prototype of the Ultrabarklin game media as an interesting, interactive, and educational guidance and counseling service media to improve the self-efficacy of vocational high school students. The study used the Research and Development method with the Borg & Gall model modified into five stages, including potential and problems, data collection, initial product design, product design validation, and design revision. The validation results showed that the media obtained a score of 93.33% from material experts, 86.11% from media experts, and 77.08% from BK teachers, which is included in the very valid category. It can be concluded that the Ultrabarklin prototype is suitable for use as a BK service innovation to strengthen student self-efficacy.

Keywords: Ultrabarklin game media, self-efficacy, guidance and counseling

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya efikasi diri siswa, ditandai dengan sikap siswa yang menunjukkan keraguan terhadap diri sendiri, mudah menyerah, serta kurang yakin dalam mengambil keputusan, sehingga layanan bimbingan dan konseling belum optimal mengembangkan potensi siswa. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan prototipe media permainan Ultrabarklin sebagai media layanan bimbingan dan konseling yang menarik, interaktif, serta edukatif untuk meningkatkan efikasi diri siswa SMK. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi lima tahap, meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk awal, validasi desain produk, dan revisi desain. Hasil validasi menunjukkan media memperoleh skor ahli materi 93,33%, ahli media 86,11%, dan guru BK 77,08%, yang termasuk kedalam kategori sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa prototipe Ultrabarklin layak digunakan sebagai inovasi layanan BK untuk memperkuat efikasi diri siswa.

Kata Kunci: Media permainan Ultrabarklin, efikasi diri, bimbingan dan konseling

PENDAHULUAN

Efikasi diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam mengelola dan menjalankan tindakan guna mencapai tujuan tertentu (Bandura dalam Sufirmansyah, 2015). Menurut Ghufroon (2020) Efikasi diri diartikan sebagai kepercayaan individu terhadap kemampuannya dalam mengatur dan melakukan langkah – langkah yang diperlukan untuk mencapai hasil yang telah ditetapkan. Dalam konteks pendidikan, efikasi diri berperan penting dalam membentuk ketekunan, keberanian menghadapi tantangan, dan pengambilan keputusan siswa. Sayangnya, hasil observasi di salah satu

SMK Kediri menunjukkan bahwa siswa memiliki efikasi diri yang rendah. Mereka cenderung ragu terhadap kemampuannya, mudah menyerah saat menghadapi kesulitan, serta mengalami hambatan dalam mengambil keputusan.

Guru BK di sekolah telah berupaya meningkatkan efikasi diri siswa melalui layanan dengan metode ceramah berupa penyampaian materi tentang efikasi diri. Disamping itu, Guru BK juga memberikan layanan bimbingan kelompok melalui diskusi mengenai cara mengatasi keraguan diri. Namun, metode yang bersifat konvensional seperti presentasi dengan media Powerpoint kurang diminati oleh siswa. Hasil wawancara dengan beberapa siswa mengungkapkan bahwa ia menginginkan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan dalam layanan BK, seperti permainan atau media visual yang inovatif.

Sejalan dengan kebutuhan tersebut, media permainan menjadi alternatif potensial untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satunya adalah media permainan ULTRABARKLIN. Permainan ini dinamai ULTRABARKLIN, singkatan dari "Ular Tangga Baruklinting". Menurut Tri Wahyuni (2016) legenda baruklinting adalah sosok ular dengan mahkota dikepala, dan mengenakan kalung dengan liontin berbentuk lonceng. Nama baruklinting diambil dari tokoh ular yang dipersonifikasi seperti karakter manusia. Meskipun tokoh baruklinting memiliki unsur manusiawi dalam sifat dan perilakunya, secara fisik ia lebih dikenal dalam bentuk ular yang mana juga terangkum dalam sebuah cerita rakyat yang telah menjadi bagian dari warisan budaya.

Legenda baruklinting 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). Dengan begitu siswa SMK akan lebih siap menghadapi tantangan hidup dan masa depan mereka. Nilai-nilai tersebut 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. Peningkatan efikasi diri tersebut diharapkan mampu mendorong perubahan positif pada siswa yang sebelumnya memiliki efikasi diri yang rendah.

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan efektivitas media permainan serupa. Misalnya, penelitian Wulandari (2021) menunjukkan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan efikasi diri siswa SMP. Sementara itu, Fitriani Uyun (2023) mengembangkan media ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MAN. Namun, belum ada yang secara

spesifik mengembangkan permainan berbasis legenda Baruklinting yang ditujukan untuk siswa SMK dengan tujuan meningkatkan efikasi diri.

Berdasarkan hasil observasi, kebutuhan siswa, dan temuan penelitian sebelumnya, peneliti memandang perlu untuk mengembangkan media permainan ULTRABARKLIN sebagai alternatif inovatif dalam layanan bimbingan dan konseling. Tujuannya adalah meningkatkan efikasi diri siswa di salah satu SMK Kediri melalui pendekatan yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan interaktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan media permainan ULTRABARKLIN sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan efikasi diri siswa. Model pengembangan yang digunakan merujuk pada teori Borg and Gall yang mana terdapat sepuluh tahapan, namun dalam penelitian ini menerapkan lima dari sepuluh langkah yang direncanakan dan dimodifikasi dengan menyesuaikan kebutuhan penelitian, lima tahap tersebut meliputi (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk awal, (4) validasi desain produk, dan (5) revisi desain. Penelitian dilaksanakan di SMK PGRI 3 Kota Kediri mulai tanggal 16 – 20 juni 2025. Subjek dalam penelitian ini meliputi validator ahli materi bimbingan konseling, validator ahli media, satu guru BK sebagai pengguna, serta siswa sebagai sumber data pendukung.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket penilaian kelayakan produk serta angket variabel efikasi diri. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif, yaitu dengan mengonversi skor penilaian pada lembar validasi menjadi kategori kelayakan, kemudian hasilnya digunakan sebagai dasar revisi untuk menyempurnakan media permainan hingga dinyatakan layak digunakan dalam layanan bimbingan konseling.

Angket dalam penelitian ini menggunakan 4 bentuk alternatif jawaban, yaitu "sangat sesuai", "sesuai", "tidak sesuai", "sangat tidak sesuai", oleh sebab itu, sebelum dilakukan analisis, peneliti menjumlahkan seberapa banyak jawaban kemudian peneliti mempresentasikan dengan menggunakan rumus berikut (sugiyono 2013):

$$\text{Skor Ahli} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapatkan}}{\text{Jumlah skor maksimum yang}} \times 100\%$$

Berdasarkan presentase kemudian dikembangkan kualifikasi kriteria hasil validasi menurut Akbar Sa'dun (2015) sesuai dengan tabel 1:

Tabel 1. Kriteria Kategorisasi Hasil Validasi


Kriteria Pencapaian Nilai	Kategori	Keputusan Uji
76,00-100,00	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
51,00 – 75,00	Cukup Valid	Dapat digunakan namun perlu revisi
26,00 – 50,00	Kurang Valid	Boleh digunakan, dengan revisi besar
01,00 – 25,00	Tidak valid	Tidak boleh dipergunakan





HASIL DAN PEMBAHASAN

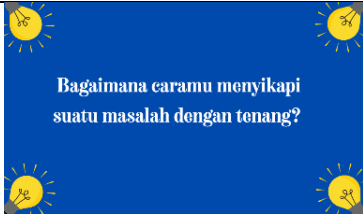
Penelitian ini menghasilkan media permainan ULTRABARKLIN yang dikembangkan untuk meningkatkan efikasi diri siswa SMK. Proses pengembangan menggunakan model Borg & Gall yang mana terdapat sepuluh tahapan, namun dalam penelitian ini menerapkan lima dari sepuluh langkah yang dimodifikasi menyesuaikan kebutuhan penelitian, lima tahap tersebut meliputi: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk awal, validasi desain, serta revisi desain.

Dari hasil observasi ditemukan masalah rendahnya efikasi diri siswa akibat layanan BK yang monoton, sehingga dibutuhkan media inovatif. Peneliti juga melakukan wawancara dengan Guru BK untuk menggali kebutuhan. Guru BK mengonfirmasi penggunaan media BK belum optimal dan siswa cenderung bosan. Mengetahui hal tersebut peneliti membuat inovasi terhadap metode layanan BK agar tidak monoton, yaitu dengan merancang media permainan. Salah satunya adalah media permainan ULTRABARKLIN, media ini dirancang berupa papan permainan ular tangga berbasis cerita rakyat Baruklinting, dilengkapi pion karakter, dua dadu kayu, kartu pintar, kartu tantangan, kartu quotes, kartu ajaib, serta buku panduan. Adapun hasil tampilan dari prototipe media permainan ULTRABARKLIN dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2. Spesifikasi Permainan Ultrabarklin

No	Piranti	Gambar	Deskripsi
1.	Box Permainan		Box penyimpanan media adalah wadah tempat menyimpan media ULTRABARKLIN agar terawat dengan rapi. Box dibuat dengan ukuran 60 × 60 cm dengan berbahan dasar kayu triplek.

2.	Papan media		Papan permainan yang dimainkan oleh pemain dengan mengikuti alur dimulai dari petak <i>start</i> hingga petak <i>finish</i> .
3.	Pion		Alat yang digunakan sebagai tanda atau simbol untuk mewakili posisi setiap pemain di papan permainan ular tangga. Alat ini digerakkan sesuai hasil lemparan dadu.
4.	Dadu		Menentukan jumlah langkah yang harus diambil oleh pemain pada setiap giliran.
5.	Kartu Quotes		Berisi kalimat motivasi atau afirmasi positif untuk mengatasi keraguan dan ketakutan yang ada dalam diri siswa.
6.	Kartu Pintar		Berisi pertanyaan – pertanyaan terkait efikasi diri.

			
7.	Kartu Tantangan		Berisi tugas – tugas tantangan.
8.	Kartu ajaib		Siswa yang mendapatkan kartu ajaib akan memperoleh bonus dalam permainan, seperti bonus langkah tambahan atau bonus kesempatan melempar dadu dll.
9.	Buku Panduan		Petunjuk pelaksanaan permainan bagi Guru BK yang berisi pengantar, spesifikasi produk, tata cara bermain, penutup, daftar pustaka.

Dari hasil prototipe media permainan ULTRABARKLIN telah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru BK), hasil dapat dilihat sebagai berikut:

Hasil Validasi Ahli Materi

$$\text{Skor ahli materi : } \frac{56}{60} \times 100\% = 93,33$$

64

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, diperoleh skor sebesar 93,33. Mengacu pada tabel 1 tentang kriteria kategorisasi hasil validasi, skor tersebut berada dalam rentang 76,00–100,00 dengan kategori sangat valid. Dari hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa materi ini layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling untuk mendukung peningkatan efikasi diri siswa.

Hasil Validasi Ahli Media

$$\text{Skor ahli media : } \frac{62}{72} \times 100\% = 86,11$$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, diperoleh skor sebesar 86,11. Mengacu pada tabel 1 tentang kriteria kategorisasi hasil validasi, skor tersebut berada dalam rentang 76,00–100,00 dengan kategori sangat valid. Dari hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan, bahwa media ini layak digunakan pada layanan bimbingan dan konseling guna membantu meningkatkan efikasi diri siswa.

Hasil Validasi Ahli Pengguna (Guru BK)

$$\text{Skor ahli pengguna : } \frac{37}{48} \times 100\% = 77,08$$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli pengguna (Guru BK), diperoleh skor sebesar 77,08. Mengacu pada tabel 1 tentang kriteria kategorisasi hasil validasi, skor tersebut berada dalam rentang 76,00 – 100,00 dengan kategori sangat valid. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa media ini layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling guna meningkatkan efikasi diri siswa.

Efikasi diri adalah keyakinan individu terhadap kemampuan diri untuk merencanakan dan menjalankan tindakan guna mencapai tujuan. Siswa dengan efikasi diri tinggi umumnya gigih dan percaya diri, sedangkan siswa dengan efikasi diri rendah cenderung ragu, mudah menyerah, dan menghindari tantangan. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar siswa SMK PGRI 3 Kota Kediri menunjukkan tingkat efikasi diri yang rendah, ditandai dengan keraguan dalam mengambil keputusan, rasa takut gagal, serta cepat putus asa saat menghadapi kesulitan. Hasil wawancara dengan Guru BK mengungkapkan bahwa layanan bimbingan dan konseling selama ini masih didominasi metode ceramah tanpa didukung media yang interaktif, sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang terlibat aktif dalam proses layanan.

Dari permasalahan tersebut peneliti terdorong untuk merancang sebuah media yang dapat membantu meningkatkan efikasi diri siswa melalui pendekatan yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, dikembangkanlah media permainan ULTRABARKLIN sebagai inovasi dalam layanan BK yang memadukan permainan papan dengan nilai-nilai kearifan lokal dari legenda baruklinting, sehingga diharapkan mampu menciptakan suasana layanan yang lebih menyenangkan, interaktif, sekaligus menanamkan pesan positif terkait efikasi diri. Produk ini dirancang dengan spesifikasi: papan permainan berukuran 50×50 cm yang di atasnya terdapat jalur kotak berliku-liku menyerupai badan ular baruklinting, dengan ekor pada petak *start* dan kepala pada petak *finish*. Permainan dilengkapi pion yang dibuat menyerupai karakter-karakter dalam legenda baruklinting seperti pertapa, bapak baruklinting, ibu baruklinting, dan nenek tua, serta dua buah dadu kayu. Selain itu, terdapat empat jenis kartu, yaitu kartu pintar (berisi pertanyaan), kartu tantangan (berisi tugas-tugas tantangan), kartu quotes (berisi kalimat afirmasi positif), dan kartu ajaib (berisi bonus langkah atau kesempatan lempar dadu ulang), serta buku panduan permainan yang memuat tata cara bermain hingga penjelasan manfaat permainan.

Produk media ULTRABARKLIN ini selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna (Guru BK) untuk menilai kelayakan serta kualitasnya sebelum diterapkan dalam layanan bimbingan dan konseling. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor dari ahli materi sebesar 93,33%, ahli media 86,11%, dan ahli pengguna sebesar 77,08%, yang semuanya termasuk kategori sangat valid. Meskipun demikian, terdapat beberapa saran perbaikan dari para validator seperti penambahan penjelasan konsep media BK pada buku panduan, penyisipan rambu-rambu perkiraan jawaban pada kartu pertanyaan di buku panduan, mengubah warna kartu agar lebih menarik serta penyempurnaan desain visual kemasan dengan menambahkan gambar karakter pion. Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan revisi produk sehingga media ULTRABARKLIN semakin optimal baik dari segi substansi maupun desain visual.

Keunggulan media ini terletak pada desain yang memadukan unsur permainan tradisional ular tangga dengan tokoh legenda lokal yang mengandung nilai positif, serta dilengkapi komponen interaktif yang dapat merangsang keterlibatan siswa secara kognitif maupun emosional. Melalui mekanisme permainan yang menyenangkan, siswa tidak hanya ditantang untuk berpikir kritis dan menyelesaikan soal, tetapi juga diajak merenungkan pesan-pesan positif dari kartu quotes yang dapat membantu membangun keyakinan pada kemampuan diri mereka. Berdasarkan penjelasan keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media permainan ULTRABARKLIN layak digunakan dalam layanan BK sebagai upaya meningkatkan efikasi diri siswa, sekaligus memperkaya metode layanan agar lebih bervariasi, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media permainan ULTRABARKLIN berhasil dikembangkan sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan efikasi diri siswa. Media ini memadukan unsur permainan ular tangga dengan muatan nilai-nilai kearifan lokal dari cerita rakyat baruklinting, sehingga memberikan pengalaman layanan yang lebih menarik, menyenangkan, dan mampu memotivasi siswa untuk lebih yakin pada kemampuan diri mereka. Proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan Guru BK menunjukkan bahwa media ini dinilai layak baik dari aspek isi, desain, maupun kepraktisan penggunaannya dalam layanan BK. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menghasilkan prototipe media permainan dapat diterima dan digunakan dalam membantu meningkatkan efikasi diri siswa SMK PGRI 3 Kota Kediri dapat dikatakan layak digunakan.

Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan. Pertama, bagi Guru BK disarankan untuk memanfaatkan media permainan ULTRABARKLIN sebagai alternatif dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, guna menciptakan suasana yang lebih interaktif dan mampu meningkatkan partisipasi siswa. Kedua, bagi pihak sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media-media inovatif dalam layanan BK agar tercipta layanan yang variatif dan sesuai kebutuhan siswa. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan uji keefektifan media ULTRABARKLIN secara lebih luas, baik pada jenjang sekolah yang berbeda maupun dalam materi layanan lainnya, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai manfaat media ini dalam berbagai konteks layanan bimbingan dan konseling.

DAFTAR RUJUKAN

- Sufirmansyah, S. (2015). PENGARUH EFIKASI DIRI TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PASCASARJANA PRODI PAI STAIN KEDIRI DENGAN MOTIVASI SEBAGAI VARIABEL INTERVENING. *Journal of Islamic Education*, 3(2), 133–156.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30762/didaktika.v3i2.166>
- Ghufron, M. N. (2020). *Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- 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 1.pdf>
- Uyun, Fitriani Qurrotul and Setyawati, Sri Panca and Sancaya, Setya Adi (2023), *Pengembangan Media BK Ultrasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Man 1 Kota Kediri*. 9, 356–363.
<https://repository.unpkediri.ac.id/11425/>

Tri Wahyuni. (2016). *Legenda Rawa Pening*. (hal. 29–30). Diunggah dari AnyFlip.

Wahyuni, T., & Setiawan, D. (2016). *Legenda Rawa Pening: Cerita Rakyat dari Jawa Tengah*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.