

Efektivitas Bimbingan Klasikal Metode *Game-Based Learning* Berbasis Digital dalam Meningkatkan Efikasi Diri Siswa

Farihatun Nisa^{1*}, Ris Sumaryani², Sigit Hariyadi¹

¹Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Semarang, Jalan Sekaran, Gunungpati, Semarang

²Bimbingan dan Konseling, SMP Negeri 31 Semarang, Jalan Tambakharjo No. 184, Semarang

E-mail: farihatunns@gmail.com¹, ris.sumaryani72@guru.smp.belajar.id²,

sigit.hariyadi@mail.unnes.ac.id³

* farihatunns@gmail.com

Received: 31 Mei 2024; Revised: 21 Juni 2024; Accepted: 5 Agustus 2024

Abstract:

This study aims to determine the effectiveness of classical guidance services using digital-based game-based learning methods to improve students' self-efficacy. This study is an action research on guidance and counseling. The subjects of the study were students of class VIII H of SMP Negeri 31 Semarang. Students' self-efficacy was measured using a self-efficacy scale which was then analyzed using descriptive analysis. The results of this study indicate that in the pre-cycle, the percentage of self-efficacy was 56%, then given action in cycle I, self-efficacy increased to 62%, and then followed up in cycle II, there was also an increase in the level of student self-efficacy to 67%. Thus, it can be concluded that classical guidance using digital-based game-based learning methods is effective in improving students' self-efficacy.

Keywords: *classical guidance, game based learning, self-efficacy*

Abstract:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan klasikal metode *game-based learning* berbasis digital untuk meningkatkan efikasi diri siswa. Dalam penelitian ini merupakan penelitian tindakan bimbingan dan konseling. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII H SMP Negeri 31 Semarang. Efikasi diri siswa diukur menggunakan skala efikasi diri yang kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pada pra siklus diperoleh persentase efikasi diri sebesar 56%, kemudian diberikan tindakan pada siklus I diperoleh efikasi diri mengalami peningkatan menjadi 62%, dan kemudian ditindak lanjuti pada siklus II juga terjadi peningkatan tingkat efikasi diri siswa menjadi 67%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bimbingan klasikal metode *game-based learning* berbasis digital efektif meningkatkan efikasi diri siswa.

Keywords: *bimbingan klasikal, game based learning, efikasi diri*

How to Cite: Nisa, F., Sumaryani, R., & Hariyadi, S. (2024). Efektivitas Bimbingan Klasikal Metode *Game-Based Learning* Berbasis Digital dalam Meningkatkan Efikasi Diri Siswa. *Jurnal Konseling Indonesia*, 9(2), 69-76. <https://doi.org/10.21067/jki.v9i2.10183>

Copyright © 2024 (Farihatun Nisa, Ris Sumaryani, Sigit Hariyadi)

Pendahuluan

Kehidupan manusia berjalan seiring perkembangan waktu melalui berbagai proses kehidupan dan perubahan. Salah satu masa kehidupan manusia yaitu masa remaja. Masa remaja berkisar antara usia 11 hingga 18 tahun (Hurlock, 1990). Masa tersebut setara dengan usia siswa SMP-SMA. Krori (dalam Kristanti & Pravesti, 2021) menyebutkan bahwa di masa remaja, siswa berada dalam masa pencarian

identitas dan proses menuju kedewasaan. Masa-masa tersebut individu mulai melakukan penyesuaian diri terhadap perubahan yang terjadi serta mengembangkan identitasnya. Tidak jarang permasalahan-permasalahan dapat muncul ketika masa-masa tersebut. Individu yang dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan ia akan dapat mencapai perkembangan yang lebih baik. Sedangkan siswa yang belum mampu menyelesaikan masalah tersebut, merasa kurang yakin dengan dirinya sendiri maka akan menghambat perkembangannya secara optimal.

Rasa yakin pada siswa memiliki peranan penting dalam kehidupannya. Keyakinan yang ada pada dirinya akan membuat dirinya dapat menjalani kehidupannya, mengatasi masalahnya maupun menyelesaikan tugas yang sulit dengan lebih baik dan bijak. Di sekolah, tentunya siswa akan menghadapi berbagai macam persoalan baik pribadi dan sosialnya, maupun dengan aktivitas belajarnya. Ketika siswa merasa ragu atau tidak yakin dengan kemampuannya dalam menghadapi persoalan maupun tugas yang sulit diselesaikan, mereka akan menganggap bahwa hal tersebut mengancam sehingga akan muncul sifat pesimis dan menyerah (Wulandari & Pravesti, 2021). Keyakinan terhadap kemampuan dirinya demikian disebut juga dengan efikasi diri. Menurut Bandura (1997), efikasi diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya untuk mengorganisasikan dan melakukan upaya dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Hal yang sama juga diungkapkan Synder & Lopez (dalam Ardiansyah & Pravesti, 2021) bahwa efikasi diri adalah keyakinan individu berdasarkan kemampuan untuk melakukan sesuatu yang diinginkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa efikasi diri merupakan keyakinan individu akan kemampuan yang dimilikinya untuk melakukan sesuatu dalam mencapai hasil dan tujuan yang diharapkan.

Efikasi diri sangat penting bagi individu, khususnya bagi siswa untuk menjalankan kegiatannya di sekolah dengan optimal. Berdasarkan pengamatan peneliti ketika memberikan layanan bimbingan klasikal, beberapa siswa takut untuk menjawab pertanyaan atau mengutarakan pendapatnya, kurang yakin dengan jawaban atau kemampuannya yang ditunjukkan ketika sedang mengerjakan lembar kerja. Hal ini juga didukung dengan pemaparan dari guru BK pamong yang juga menyebutkan bahwa beberapa siswa di kelas cenderung pasif karena malu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, ketika sedang ujian atau tes juga cukup sering menyontek, dan malu ketika diminta presentasi di depan kelas. Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan upaya untuk meningkatkan efikasi diri siswa.

Bandura (dalam Widarnandana & Simarmata, 2015) menjelaskan bahwa efikasi diri dapat dipengaruhi dari tugas yang dihadapi, intensif eksternal, status dan peran individu di lingkungannya, dan informasi mengenai kemampuan seorang individu. Sehingga efikasi diri siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan dan konseling. Dalam konteks ini bimbingan dan konseling yang relevan diberikan adalah melalui layanan bimbingan klasikal. Bimbingan klasikal merupakan suatu kegiatan layanan yang diberikan kepada sejumlah siswa atau konseli dalam rombongan belajar yang dilaksanakan di kelas dalam bentuk tatap muka antara guru bimbingan dan konseling dengan siswa (Suryapranata et al., 2016). Bimbingan klasikal ini layanan yang diberikan kepada peserta didik dalam satu kelas. Bimbingan klasikal ini dapat dilaksanakan dengan berbagai metode yang variatif. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam layanan bimbingan klasikal yaitu metode *game-based learning*. *Game based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau game yang telah disusun secara khusus membantu proses belajar untuk mencapai tujuan (Oktavia, 2022). Dalam Radityastuti et al. (2023) menyebutkan bahwa model *game-based learning* dibagi menjadi dua yaitu *digital game-based learning* dan *non-digital game-based learning*. Dalam hal ini, metode yang akan digunakan adalah *game-based learning* berbasis digital, dimana akan mengintegrasikan penggunaan teknologi *game* yang memiliki unsur pendidikan. Hal ini juga mengingat perkembangan teknologi digital yang semakin canggih. Pembelajaran dengan metode permainan akan menarik keaktifan, minat dan perhatian siswa sehingga akan memudahkan dalam memahaminya. *Game based learning* dikembangkan peneliti dalam layanan bimbingan klasikal dengan bantuan media Kahoot! dan Wordwall. Dalam (Oktavia, 2022), kahoot merupakan *game* berbentuk kuis dimana dapat membangkitkan pengetahuan siswa, merangsang reaksi terhadap penjelasan guru dan membantu siswa dalam mengkonkretkan sesuatu yang abstrak.

Sedangkan Wordwall merupakan aplikasi web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk kuis, acak kata, menjodohkan, membuka kotak, dan lain-lain. Kedua permainan tersebut memiliki tantangan dimana dapat membangkitkan semangat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti layanan. Selain itu juga dapat melatih daya ingat dan kecepatan dalam berpikir, serta keyakinan untuk mengatasi persoalan atau keyakinan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam kuis. Dengan demikian dapat meningkatkan efikasi diri siswa.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa efikasi diri merupakan keyakinan individu akan kemampaun yang dimilikinya untuk melakukan sesuatu dalam mencapai hasil dan tujuan yang diharapkan. Dalam meningkatkan efikasi diri siswa, peneliti memberikan layanan bimbingan klasikal dengan metode *game-based learning* berbasis digital. Hal ini agar dapat meningkatkan keyakinan individu dalam aktivitas di kelas seperti menjawab pertanyaan, mengungkapkan pendapatnya, lebih aktif, dan percaya diri. Diharapkan adanya layanan bimbingan klasikal dengan metode *game-based learning* ini dapat meningkatkan efikasi diri pada siswa SMP Negeri 31 Semarang.

Metodologi

Penelitian mengenai efektivitas layanan bimbingan kalsikal metode *game-based learning* berbasis digital untuk meningkatkan efiksi diri merupakan penelitian tindakan, yang berfokus pada lingkup bimbingan dan konseling. Dalam Paizaludin & Ermalinda (2016) dijelaskan bahwa penelitian tindakan bimbingan dn konseling yang dilakukan di kelas untuk melihat dampak atau akibat dari tindakan yang diberikan pada subjek penelitian. Penelitian ini memiliki tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau pengukuran, dan refleksi. Pada tahap perencanaan diawali dengan melihat data terkait dengan peristiwa di dalam kelas sebagai landasan tindakan yang dilakukan dengan skala efikasi diri. Kemudian tahap pelaksanaan diberikan tindakan dan dilihat hasil tindakan melalui skala efikasi diri. Sedangkan tahap terakhir yaitu refleksi dari hasil tindakan terhadap efikasi diri siswa untuk melakukan perbaikan rencana dan perencanaan tindakan pada siklus selanjutnya. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui penyebaran instrument skala efikasi diri yang diadopsi dari beberapa sumber kemudian divalidasi dikarenakan untuk melihat efikasi diri siswa. Skala yang telah disusun dapat diberikan kepada peserta didik ketika pretes, pasca siklus I, dan pasca siklus II. Kemudian data yang telah diperoleh dianalisis dengan analisis deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII H SMP Negeri 31 Semarang, yang berjumlah 28 siswa.

Hasil

Penelitian tindakan bimbingan dan konseling dilaksanakan di kelas VIII H SMP Negeri 31 Semarang. Hasil asesmen awal dengan pengamatan selama layanan menunjukkan bahwa efikasi diri siswa masih belum tercapai dengan baik. Selain itu juga didukung dengan data hasil skala efikasi diri pada *pretest* masih tergolong belum maksimal. Dengan ini kemudian diberikan tindakan berupa layanan bimbingan klasikal dengan metode *game-based learning* berbasis digital untuk dapat meningkatkan efikasi diri siswa. Keberhasilan tindakan dilihat dari hasil peningkatan pada efikasi diri siswa.

Pra Siklus

Pra siklus adalah langkah awal dimana belum diberikan intervensi atau tindakan kepada siswa. Peneliti melakuka pengamatan serta penyebaran instrument skala efikasi diri siswa untuk mengetahui tingkat efikasi diri siswa sebelum diberikan tindakan. Hasil skala efikasi diri siswa pra siklus dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tingkat Efikasi Diri Siswa Pra Siklus

| Aspek | Indikator | Skor | % |
|-----------|---|------|-----|
| Magnitude | Tugas dapat diselesaikan dengan baik | 300 | 54% |
| | Menghadapi tugas secara bertanggung jawab | 358 | 64% |

| Aspek | Indikator | Skor | % |
|--------------------|--|------|------------|
| Generality | Mengerjakan tugas secara maksimal | 323 | 58% |
| | Mengerjakan tugas yang sering dikerjakan | 221 | 53% |
| | Terkadang mengerjakan tugas yang berbeda | 124 | 44% |
| Strenght | Tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dan kegagalan | 233 | 55% |
| | Berpikir positif dalam menghadapi masalah | 321 | 57% |
| | Berusaha meningkatkan kemampuan | 315 | 56% |
| Rata-rata % | | | 56% |

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 1 didapatkan hasil persentase efikasi diri siswa berkisar antara 44-64% pada setiap indikator dengan keseluruhan rata-rata persentase sebesar 56%. Jumlah persentase tersebut kemudian menjadi dasar dalam pemberian tindakan selanjutnya untuk mengetahui peningkatan pada efikasi diri siswa.

Siklus I

1. Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa kegiatan yang dilakukan oleh peneliti. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap perencanaan sebagai berikut:

- Menganalisis dan menginterpretasi hasil efikasi diri siswa sebelum diberikan tindakan
- Menetapkan metode yang akan digunakan untuk meningkatkan efikasi diri siswa
- Mempersiapkan materi, alat, dan media yang akan digunakan pada layanan atau tindakan
- Membuat rencana pelaksanaan layanan yang akan diterapkan untuk meningkatkan efikasi diri siswa.

2. Tindakan

Tahap tindakan dalam penelitian tindakan bimbingan dan konseling ini, peneliti memberikan tindakan berupa layanan bimbingan klasikal dengan metode *game-based learning* berbasis digital dengan media Kahoot! Tahapan yang dilaksanakan dalam layanan bimbingan klasikal ini sebagai berikut:

a. Tahap Awal

Tahap awal ini peneliti melakukan kegiatan pembukaan layanan bimbingan klasikal ini dengan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- Membuka layanan bimbingan klasikal dengan salam, sapa, berdoa, menanyakan kabar, dan presensi.
- Menjelaskan tentang topik yang akan dibicarakan dan tujuan layanan
- Menjelaskan langkah-langkah dan tanggung jawab siswa
- Melakukan ice breaking untuk meningkatkan motivasi dan semangat siswa.

b. Tahap Peralihan

Pada tahap peralihan peneliti mengarahkan dan memastikan kesiapan siswa untuk memulai pada kegiatan inti layanan. Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

- Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
- Menanyakan kesiapan siswa untuk melaksanakan kegiatan dan memulai pada tahap inti.

c. Tahap Inti

Pada tahap kegiatan ini merupakan kegiatan berupa layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan efikasi diri siswa dengan menggunakan metode *game-based learning* berbasis

digital. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap inti ini adalah sebagai berikut:

- 1) Memilih *game* sesuai dengan topic
Peneliti menentukan *game* yang tepat untuk meningkatkan efikasi diri siswa yaitu dengan *game* berbasis digital dengan media Kahoot!
- 2) Penjelasan konsep
Peneliti menjelaskan konsep terkait *game* yang akan dimainkan, tujuan dan tanggung jawab siswa.
- 3) Aturan permainan
Peneliti menjelaskan aturan bermain Kahoot dimana siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam Kahoot! dan nantinya terdapat peringkat dalam permainan tersebut. Aturan-aturan tersebut dipahami dan disepakati oleh siswa.
- 4) Bermain game
Siswa dapat langsung memulai bermain *game* dengan memasukkan kode game yang disediakan.
- 5) Merangkum pengetahuan
Siswa dapat merangkum pemahaman dan pengalaman yang diperoleh dalam bermain game.
- 6) Refleksi
Siswa melakukan refleksi dari hasil rangkuman dan menghubungkan dengan topic yang dipelajari.

d. Tahap Penutup

Pada tahap penutup ini mengarahkan siswa untuk mengakhiri layanan bimbingan klasikal pada pertemuan atau siklus tersebut. Adapun kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Menyimpulkan materi layanan bersama siswa
- 2) Memberi penguatan kepada siswa dan menyampaikan kegiatan pada sesi berikutnya
- 3) Menanyakan refleksi dan evaluasi kegiatan bimbingan klasikal tersebut
- 4) Memberikan apresiasi dan ucapan terima kasih
- 5) Menutup layanan bimbingan klasikal dengan salam

3. Pengamatan atau Pengukuran

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengukuran efikasi diri siswa setelah diberikan tindakan layanan bimbingan klasikal dengan metode *game-based learning* berbasis digital. Pengukuran efikasi diri siswa setelah diberikan tindakan pada siklus I ini sebagai catatan khusus untuk ditingkatkan pada siklus II. Sehingga diharapkan terdapat peningkatan pada siklus berikutnya.

4. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan melakukan evaluasi dan mengolah data hasil skala efikasi diri siswa setelah tindakan dilaksanakan. Peneliti juga berdiskusi pada guru pamong tentang kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dan hasil pengukuran efikasi diri siswa. Hal ini kemudian menjadi dasar untuk perbaikan dan tindak lanjut pada siklus II dan seterusnya. Hasil efikasi diri siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Tingkat Efikasi Diri Siswa pada Siklus I

| Aspek | Indikator | Skor | % |
|------------|---|------|-----|
| Magnitude | Tugas dapat diselesaikan dengan baik | 338 | 60% |
| | Menghadapi tugas secara bertanggung jawab | 393 | 70% |
| | Mengerjakan tugas secara maksimal | 341 | 61% |
| Generality | Mengerjakan tugas yang sering | 245 | 58% |

| Aspek | Indikator | Skor | % |
|--------------------|--|------|------------|
| Strenght | dikerjakan | 138 | 49% |
| | Terkadang mengerjakan tugas yang berbeda | | |
| | Tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dan kegagalan | 266 | 63% |
| | Berpikir positif dalam menghadapi masalah | 362 | 65% |
| | Berusaha meningkatkan kemampuan | 348 | 62% |
| Rata-rata % | | | 62% |

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 2 mengenai tingkat efikasi diri siswa setelah diberikan tindakan layanan pada siklus I maka didapatkan hasil persentase pada indikator 1) Tugas diselesaikan dengan baik sebesar 60%, 2) Menghadapi tugas secara bertanggung jawab sebesar 70%, 3) Mengerjakan tugas secara maksimal sebesar 61%, 4) Mengerjakan tugas yang sering dikerjakan sebesar 58%, 5) Terkadang mengerjakan tugas yang berbeda sebesar 49%, 6) Tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dan kegagalan sebesar 63%, 7) Berpikir positif dalam menghadapi masalah sebesar 65%, dan 8) Berusaha meningkatkan kemampuan sebesar 62%. Hasil keseluruhan rata-rata persentase tingkat efikasi diri siswa pada siklus I sebesar 62%. Tingkat persentasi tersebut kemudian direfleksikan untuk diperbaiki dan ditindak lanjuti pada siklus II.

Siklus II

Pada siklus II ini dilaksanakan guna melihat konsistensi dan peningkatan terhadap tingkat efikasi diri siswa. Dalam siklus II ini juga diberikan tindakan berupa layanan bimbingan klasikal berbasis digital melalui metode *game-based learning* berbasis digital dengan media Wordwall “*Open the Box*”. Terdapat perubahan pada penggunaan media yang digunakan dalam layanan bimbingan klasikal ini. Media Wordwall “*Open the Box*” dimainkan dan dipandu langsung oleh peneliti, dimana masing-masing siswa akan menunjuk salah satu kotak angka yang didalamnya berisi pertanyaan yang harus dijawab. Hal ini seterusnya dilakukan bergantian hingga selesai. Pada siklus ini diharapkan terdapat peningkatan terhadap efikasi diri siswa. Adapun hasil skala efikasi diri siswa setelah diberikan tindakan pada siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Tingkat Efikasi Diri Siswa pada Siklus II

| Aspek | Indikator | Skor | % |
|------------|--|------|------------|
| Magnitude | Tugas dapat diselesaikan dengan baik | 374 | 67% |
| | Menghadapi tugas secara bertanggung jawab | 406 | 73% |
| | Mengerjakan tugas secara maksimal | 364 | 65% |
| Generality | Mengerjakan tugas yang sering dikerjakan | 263 | 63% |
| | Terkadang mengerjakan tugas yang berbeda | 163 | 58% |
| Strenght | Tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dan kegagalan | 313 | 75% |
| | Berpikir positif dalam menghadapi masalah | 387 | 69% |
| | Berusaha meningkatkan kemampuan | 374 | 67% |
| | Rata-rata % | | 67% |

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 3 mengenai tingkat efikasi diri siswa setelah diberikan tindakan layanan pada siklus II maka didapatkan hasil persentase pada indikator 1) Tugas diselesaikan dengan baik sebesar 67%, 2) Menghadapi tugas secara bertanggung jawab sebesar 73%, 3) Mengerjakan tugas secara maksimal sebesar 65%, 4) Mengerjakan tugas yang sering dikerjakan sebesar 63%, 5) Terkadang mengerjakan tugas yang berbeda sebesar 58%, 6) Tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dan kegagalan sebesar 75%, 7) Berpikir positif dalam menghadapi masalah sebesar 69%, dan 8) Berusaha meningkatkan kemampuan sebesar 67%. Hasil keseluruhan rata-rata persentase tingkat efikasi diri siswa pada siklus II sebesar 67%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada siklus sebelumnya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada tingkat efikasi diri siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hal ini berarti bahwa tindakan yang diberikan berupa layanan bimbingan klasikal dengan metode *game-based learning* berbasis digital mampu berpengaruh dalam meningkatkan efikasi diri siswa kelas VIII H SMP Negeri 31 Semarang. Pada tahap pra siklus menunjukkan tingkat efikasi diri siswa sebesar 56%. Setelah itu kemudian diberikan tindakan pada siklus I berupa layanan bimbingan klasikal metode *game-based learning* dengan media Kahoot! Hasil yang diperoleh setelah diberikan tindakan pada siklus I sebesar 62%. Kemudian untuk melihat konsistensi dan peningkatan pada efikasi diri siswa, ditindaklanjuti dengan tindakan pada siklus II. Dalam siklus II ini media yang digunakan pada siklus I berbeda, yaitu menggunakan Wordwall "*Open the Box*". Hasil yang diperoleh setelah diberikan tindakan pada siklus II yaitu sebesar 67%. Secara keseluruhan hal ini menunjukkan adanya peningkatan efikasi diri siswa pada pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Pada setiap indikator juga menunjukkan adanya peningkatan pada efikasi diri siswa.

Layanan bimbingan klasikal yang diberikan kepada siswa kelas VIII H SMP Negeri 31 Semarang dengan metode *game-based learning* berbasis digital dapat disebut berhasil dalam meningkatkan efikasi diri siswa. Adapun langkah kegiatan yang dilakukan yaitu 1) Memilih *game* sesuai dengan topic, peneliti menentukan *game* yang tepat untuk meningkatkan efikasi diri siswa yaitu dengan *game* berbasis digital dengan media Kahoot! dan Wordwall "*Open the Box*"; 2) Penjelasan konsep, peneliti menjelaskan konsep terkait *game* yang akan dimainkan, tujuan dan tanggung jawab siswa; 3) Aturan permainan, Peneliti menjelaskan aturan bermain Kahoot! dimana siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam Kahoot! dan nantinya terdapat peringkat dalam permainan tersebut. Sedangkan pada permainan Wordwall "*Open the Box*" dimainkan dan dipandu langsung oleh peneliti, dimana masing-masing siswa akan menunjuk salah satu kotak angka yang didalamnya berisi pertanyaan yang harus dijawab. Hal ini seterusnya dilakukan bergantian hingga selesai. Pada siklus ini diharapkan terdapat peningkatan terhadap efikasi diri siswa. Siswa bergantian Aturan-aturan tersebut dipahami dan disepakati oleh siswa; 4) Bermain *game*, siswa dapat langsung memulai bermain *game* dengan memasukkan kode *game* yang disediakan; 5) Merangkum pengetahuan, siswa dapat merangkum pemahaman dan pengalaman yang diperoleh dalam bermain *game*; dan 6) Refleksi, siswa melakukan refleksi dari hasil rangkuman dan menghubungkan dengan topic yang dipelajari.

Dalam penelitian ini dihasilkan bahwa efikasi diri dapat ditingkatkan melalui adanya layanan bimbingan klasikal dengan metode *game-based learning* berbasis digital. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perubahan pada tingkat persentase efikasi diri siswa pada setiap siklus. Pada pra siklus menunjukkan efikasi diri siswa sebesar 56%, kemudian diberikan tindakan pada siklus I dengan hasil persentase sebesar 62%, dan ditindaklanjuti pada siklus II dengan hasil persentase sebesar 67%. Dengan demikian, bimbingan klasikal metode *game based learning* berbasis digital mampu meningkatkan efikasi diri siswa Hal ini juga didukung dengan penelitian Ayuningtyas et al. (2022) bahwasannya media permainan ajiwan jaran goyang dapat meningkatkan efikasi diri siswa SMP. Selain itu, dalam penelitian Hung et al. (2014) juga menunjukkan bahwa *digital game based learning* efektif untuk meningkatkan efikasi diri, motivasi, dan prestasi belajar siswa. Sehingga metode *game-based learning* berbasis digital

efektif untuk meningkatkan efikasi diri siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, dapat diketahui bahwa tingkat efikasi diri siswa meningkat di setiap siklus. Dalam tindakan ini dilakukan melalui dua siklus, dimana setiap siklus mulai dari pra siklus diperoleh persentase efikasi diri sebesar 56%, pada siklus I diperoleh efikasi diri mengalami peningkatan menjadi 62%, dan kemudian pada siklus II juga terjadi peningkatan tingkat efikasi diri siswa menjadi 67%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bimbingan klasikal dengan metode *game-based learning* berbasis digital efektif untuk meningkatkan efikasi diri siswa. Untuk mengkaji secara lebih mendalam dan meningkatkan efikasi diri siswa lebih lanjut dapat ditindaklanjuti dengan layanan bimbingan kelompok. Hal ini agar siswa yang belum memiliki efikasi diri secara maksimal dapat memperoleh intervensi atau tindakan dalam kelompok.

Referensi

- Ardiansyah, L., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Media Permainan Monobling Dalam Efikasi Diri Akademik Siswa Di SMA Negeri 15 Surabaya. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 8(1), 14–24. <https://doi.org/10.29407/nor.v8i1.15772>
- Ayuningtyas, P., Nawantara, R. D., & Setyaputri, N. Y. (2022). Pengembangan Media Permainan Ajian Jaran Goyang Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 9(2), 151–161. <https://doi.org/10.29407/nor.v9i2.17806>
- Bandura. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. New York: W. H. Freeman and Company.
- Hung, C.-M., Huang, I., & Hwang, G.-J. (2014). Effects of Digital Game-Based Learning on Students' Self-Efficacy, Motivation, Anxiety, and Achievements in Learning Mathematics. *Journal of Computers in Education*, 1(2–3), 151–166. <https://doi.org/10.1007/s40692-014-0008-8>
- Hurlock. (1990). *Developmental Psychology: A Lifespan Approach*. (Terjemahan dari Istiwidayanti (Istiwidayanti (ed.)). Jakarta: Erlangga Gunarsa.
- Kristanti, T. I., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) Dalam Peningkatan Efikasi Diri Bagi Siswa Sma. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(2), 46–58. <https://doi.org/10.24176/jkg.v7i2.6033>
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Paizaludin, & Ermalinda. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Radityastuti, E. Y., Lukman, H. S., & Agustiani, N. (2023). Implementasi Digital Game-Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 12(1), 96–105. <https://doi.org/10.30821/axiom.v12i1.16047>
- Suryapranata, S., Furqon, Nurzaman, A., Wahyuni, D., & Fauzi, M. (2016). Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan Dan Konseling Sekolah Menengah Pertama (SMP). In *Ditjen Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud*.
- Widarnandana, I. G. D., & Simarmata, N. (2015). Pengaruh Outbound Terhadap Efikasi Diri Pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 151–162. <https://doi.org/10.24843/jpu.2015.v02.i02.p04>
- Wulandari, D. P., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP. *Cousellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 11(1), 95. <https://doi.org/10.25273/cousellia.v11i1.8882>