

Prosiding Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Jakarta
Homepage: https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/semnas-ps
Vol. 4 No. 1, Bulan 2026, halaman: 949-959
E-ISSN: xxxx-xxxx

Pemanfaatan Media Permainan Layanan Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMA

Niken Dwi Nur'izati [1*], Happy Karlina Marjo [2], Eka Wahyuni [3]
Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia
nikendwinurizati@gmail.com

Riwayat Artikel

Submited: 23-11-2026
Accepted: 23-11-2026
Published: 24-11-2026

Abstrak

Efikasi diri merupakan salah satu faktor psikologis yang berperan penting dalam menentukan keyakinan peserta didik terhadap kemampuan dirinya dalam menghadapi tugas, tantangan, dan permasalahan akademik maupun nonakademik. Rendahnya efikasi diri dapat menyebabkan peserta didik mudah menyerah, menghindari tugas yang dianggap sulit, kurang aktif dalam pembelajaran, serta kurang percaya terhadap kemampuan dirinya. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan guru Bimbingan dan Konseling untuk mengembangkan efikasi diri adalah pemanfaatan media permainan dalam layanan bimbingan klasikal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan media permainan dalam layanan pendidikan dan bimbingan konseling serta potensinya dalam meningkatkan efikasi diri peserta didik. Penelitian menggunakan metode studi literatur dengan menganalisis 18 penelitian terdahulu yang relevan. Analisis dilakukan secara deskriptif-naratif melalui identifikasi tujuan, metode, subjek, jenis media, variabel yang dikaji, dan hasil penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa media permainan memiliki potensi positif dalam meningkatkan efikasi diri melalui pengalaman keberhasilan, kesempatan berpartisipasi, umpan balik, interaksi sosial, pemecahan masalah. Penelitian yang secara langsung menggunakan permainan ular tangga dan permainan berbasis bimbingan juga menunjukkan hasil positif terhadap efikasi diri maupun perkembangan psikologis peserta didik. Dengan demikian, media permainan dapat menjadi media alternatif inovatif dalam layanan bimbingan klasikal, khususnya untuk membantu peserta didik mengembangkan keyakinan terhadap kemampuan dirinya.

Kata kunci: media permainan, bimbingan klasikal, efikasi diri, pembelajaran berbasis permainan,

Abstract

Self-efficacy is a crucial psychological factor that shapes students' beliefs in their own capabilities when facing academic and non-academic tasks, challenges, and problems. Low self-efficacy can lead students to give up easily, avoid tasks perceived as difficult, participate less actively in learning, and lack confidence in their abilities. One approach guidance and counseling teachers can employ to foster self-efficacy is the use of game-based media within classroom guidance sessions. This study aims to analyze prior research on the use of game-based media in educational and guidance-counseling settings, specifically examining its potential to enhance student self-efficacy. A literature review method was used to analyze 18 relevant previous studies. The analysis was conducted using a descriptive-narrative approach, identifying objectives, methods, subjects, media types, variables examined, and research findings. The results indicate that game-based media holds positive potential for boosting self-efficacy through experiences of success, opportunities for participation, feedback, social interaction, and problem-solving. Studies specifically utilizing "Snakes and Ladders" and guidance-oriented games

Prosiding ***Fakultas Ilmu Pendidikan-Universitas Negeri Jakarta*** *diterbitkan oleh Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta*

CC BY NC SA

also demonstrated positive outcomes regarding both self-efficacy and students' psychological development. Thus, game-based media serves as an innovative alternative for classroom guidance services, particularly in helping students build confidence in their own capabilities.

Keywords: *game-based media, classroom guidance, self-efficacy, game-based learning,*

PENDAHULUAN

Proses pendidikan tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan potensi murid secara menyeluruh, baik secara intelektual, emosional, maupun sosial. Dalam perkembangan zaman setiap generasi memiliki karakteristik yang berbeda-beda, hal terebut akan berdampak pada komponen pendidikan yang terus berubah seperti, metode mengajar, media belajar, sumber belajar dan alat bantu mengajar. Potensi murid dapat berkembang melalui sarana pendidikan yang kondusif, oleh karena itu murid memerlukan guru sebagai pendukung proses pembelajaran, salah satunya Bimbingan dan Konseling.

Penelitian yang berujudul Pemanfaatan media permainan dalam Layanan Klasikal untuk Meningkatkan Efikasi Diri ini menjadi penelitian yang berfokus untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran berbasis permainan khususnya ular tangga mempengaruhi efikasi diri. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Raehanun. S, 2026) Metode permainan (*gamification* atau *game-based learning*) sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan efikasi diri siswa SMA. Permainan mengubah proses belajar menjadi pengalaman yang menantang, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga murid lebih percaya diri dan antusias. Berdasarkan penelitian tersebut, maka peneliti akan membahas lebih lanjut dari seberapa efektif permainan ular tangga dapat meningkatkan efikasi diri murid pada layanan klasikal.

Menurut Bandura efikasi diri merupakan keyakinan subjektif seseorang dalam mengatasi masalah, dan melaksanakan tindakan serta tugas yang berorientasi pada tujuan (Bandura, 1997). Efikasi diri juga dapat diartikan sebagai keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk melakukan berbagai tindakan guna mengendalikan fungsi dirinya dan kejadian di lingkungannya (Feist & Feist, 2014). Efikasi diri merupakan keyakinan seseorang terhadap tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diharapkan dan efikasi atau keyakinan dapat diperoleh, diubah, dan ditingkatkan atau diturunkan yaitu melalui pencapaian prestasi, pengalaman, dukungan sosial dan kondisi emosi (Alwisol, 2009). Ahli lain menyatakan bahwa keyakinan diri adalah kemampuan individu dalam melakukan tugas untuk mencapai asil tertentu (Ghufron, 2010). Efikasi diri yang tinggi akan memotivasi individu secara kognitif untuk bertindak lebih gigih dan terarah, terutama jika tujuan yang ingin dicapai merupakan tujuan yang jelas, Individu akan melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan agar mendapatkan keyakinan diri dalam hidupnya.

Umumnya media permainan dilakukan dengan Layanan Bimbingan Kelompok, namun pada penelitian ini, peneliti memilih kegiatan layanan klasikal, karena efesiensi waktu jam BK di sekolah, dan dapat dilakukan bersama sehingga diharapakan bisa menambah kekompakan serta keakraban murid dalam kelas tersebut. Meningkatnya efikasi diri melalui kegiatan layanan bimbingan klasikal didukung oleh pendapat Santoso bahwa bimbingan klasikal adalah program yang dirancang menuntut konselor atau guru BK untuk melakukan kontak langsung dengan para murid di dalam kelas (Santoso, 2021).

Melalui sebuah permainan, murid dapat belajar mengamati dan menghubungkan sebab akibat serta menemukan solusi dari kegagalan dalam menyelesaikan permainan (Wibawa et al., 2021). Lebih lanjut bahwa Pembelajaran berbasis permainan menimbulkan suatu pengaruh baik seperti pengalaman murid untuk menaati sebuah aturan, melatih kemampuan penyelesaian masalah, pengembangan syaraf motorik, meningkatkan interaksi antar murid dalam bekerja sama, menimbulkan suasana kelas yang menyenangkan. Melalui pendekatan ini, murid dapat belajar dari pengalaman langsung, baik melalui penyelesaian tantangan maupun kolaborasi dalam permainan (Henry, 2010). Hal ini diyakini dapat membantu murid memahami potensi dirinya, mengatasi rasa takut gagal, dan memperkuat keyakinan terhadap kemampuannya, sehingga

secara tidak langsung meningkatkan efikasi diri mereka. Media permainan yang digunakan adalah ular tangga, permainan yang diibaratkan sebagai perjalanan hidup menuju satu tujuan hidup kadang kala dihadapkan pada keberhasilan atau kegagalan (Duma, 2015). Permainan ular tangga menjadi salah satu permainan tradisional yang dipilih karena berpengaruh pada tingkat efikasi diri, hal ini didukung penelitian yang mengungkapkan bahwa permainan tradisional dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak, seperti nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas sedangkan *games online* lebih mendorong anak untuk berperilaku *destruktif* daripada mendukung pertumbuhan dan perkembangannya (Saputra & Ekawati, 2017). Meningkatnya ketertarikan pada permainan modern yang berbasis daring (Dalam Jaringan) membuat para peserta didik sulit membangun hubungan sosial secara langsung dan berpengaruh pada rendahnya efikasi diri mereka ketika dihadapkan pada sebuah masalah dan pilihan.

Merujuk pada penelitian terdahulu, Efikasi diri dapat ditingkatkan melalui media permainan, seperti yang disampaikan oleh (Rahmawati. L, 2025) media permainan berpengaruh positif terhadap efikasi diri murid, karena tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, melainkan juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi soal bertingkat serta mendorong partisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Efikasi diri dapat ditingkatkan melalui adanya layanan bimbingan klasikal dengan metode *game-based learning* (Farhatun, 2024). Hal ini senada dengan penelitian yang mengemukakan bahwa permainan monopoli ini terbukti efektif meningkatkan daya tarik seputar pembelajaran murid (Suciati, 2020). Artinya beberapa hasil penelitian yang mengangkat media permainan kedalam kegiatan layanan klasikal dapat mengingkatkan efikasi diri.

METODE PENELITIAN

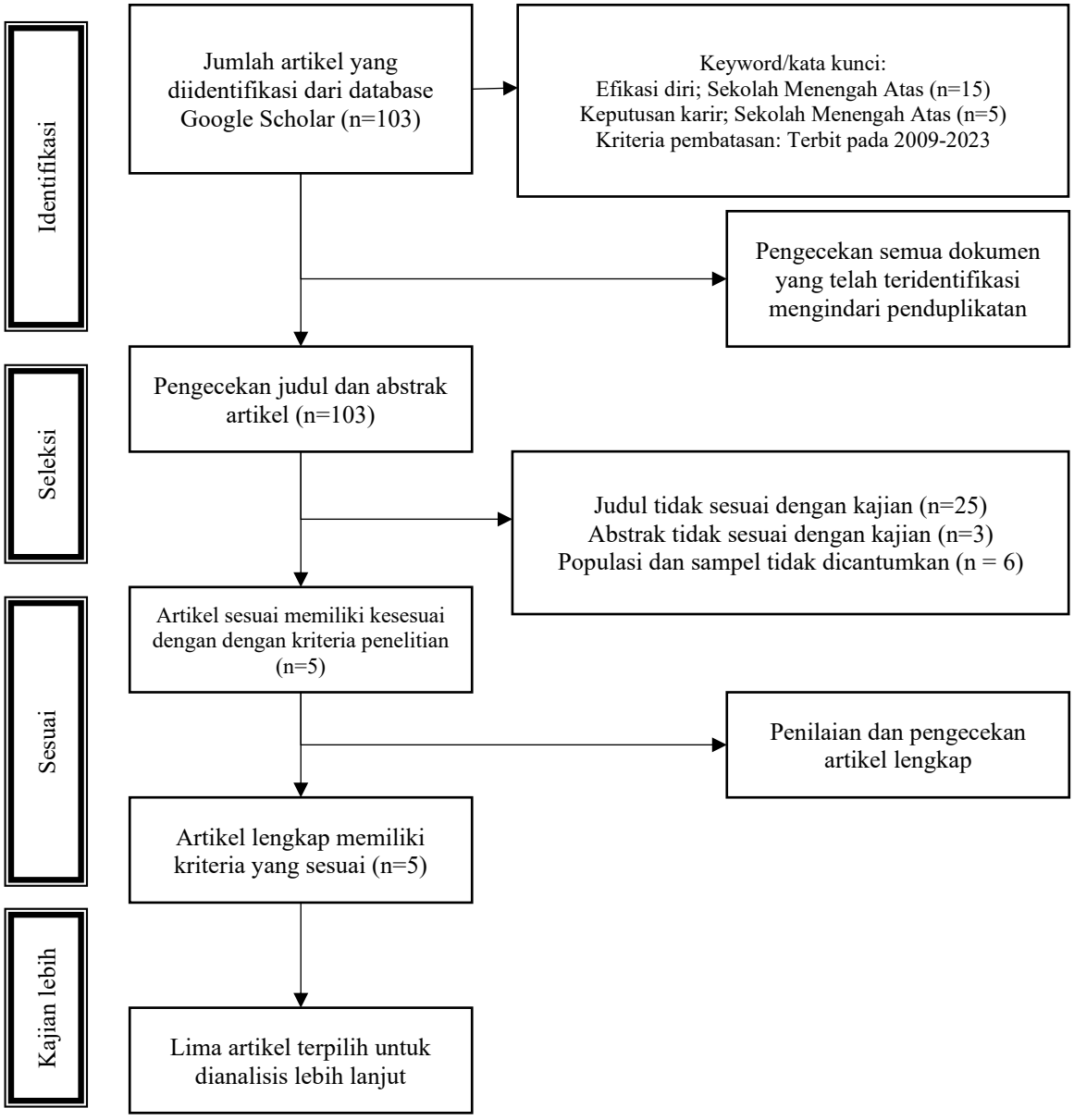
Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*). Studi literatur dilakukan dengan mengidentifikasi, mengumpulkan, membaca, mengevaluasi, dan mensintesis berbagai sumber ilmiah yang relevan dengan topik penelitian.

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan pencarian artikel terkait Pemanfaatan media permainan dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan efikasi diri siswa menggunakan *search engine* pada sumber akademik yaitu Google Scholar. Google Scholar adalah portal yang memungkinkan akses kepada referensi ilmiah baik dan mengandung karya ilmiah yang dihasilkan oleh akademisi baik secara nasional maupun international. Kata kuci tersebut meliputi Efikasi diri dan media permainan dalam pembelajaran. Penggunaan kata berbahasa Indonesia bertujuan untuk mendapatkan artikel yang ditulis oleh peneliti dari Indonesia, sehingga peneliti dapat dengan mudah melihat karakteristik secara umum siswa di Indonesia memandang media permainan dapat meningkatkan efikasi diri dalam bimbingan klasikal. Namun tidak puas dengan pencarian Bahasa Indonesia, peneliti juga menggunakan kata kunci berbahasa inggris, agar penelitian ini mendapat pembanding dan gambaran yang lebih luas terkait efikasi diri siswa yang ada di Indonesia dan luar negri terhadap permainan dalam layanan bimbingan klasikal.

Peneliti menetapkan kriteria pembatas, yaitu hanya memilih artikel yang diterbitkan antara tahun 2009 hingga 2023. Hal ini dilakukan agar artikel yang dianalisis tetap relevan dengan konteks saat ini. Proses pemilihan artikel didasarkan pada panduan *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analysis* (PRISMA), yang mencakup langkah-langkah sebagai berikut: (1) mendefinisikan topik dan kriteria, (2) menentukan sumber informasi, (3) memilih literatur yang relevan, (4) mengumpulkan artikel, dan (5) menganalisis artikel. Alur pemilihan artikel sesuai dengan langkah-langkah PRISMA, yang dijelaskan pada bagan 1.

Setelah melakukan pencarian, ditemukan 103 artikel dari basis data Google scholar. Artikel-artikel ini kemudian diperiksa untuk mengidentifikasi adanya duplikasi data artikel. Berdasarkan hasil pemerikasaan, data yang diperoleh tidak ada temuan penduplikatan artikel. Terdapat 15 Artikel yang membahas tentang efikasi diri, dan 6 artikel lain membahas tentang keputusan karir. Adapun beberapa tema terkait yang terdapat pada artikel-artikel tersebut dan 25 artikel tidak memiliki kesesuaian dengan kajian. Jadi, lima artikel dianalisis. Dari ke-lima artikel tersebut, rata-rata menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitaf. Partisipan pada

penelitian tersebut berasal dari siswa dan mahasiswa. Pengumpulan data pada penelitian-penelitian tersebut dilakukan dengan instrument pengukuran dan tinjauan literature.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis artikel, Hasil kajian menunjukkan adanya kecenderungan positif antara penggunaan permainan dan perkembangan efikasi diri. Efikasi diri tidak hanya dibentuk melalui penyampaian informasi, tetapi juga melalui pengalaman. Permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami proses mencoba, menghadapi tantangan, memperoleh hasil, menerima umpan balik, dan mencoba kembali. Rangkuman isi setiap artikel dijelaskan pada tabel berikut.

Nama & Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode	Temuan	Persamaan	Perbedaan
Chi Yang, Benazir Quadir, Nian Shing Chen (2015)	*Effect of the Badge Mechanisme on Self Efficacy and Learning Performance in a Game-Based English Learning Environment*	Metode Kuantitatif dengan Desain Kuasi Eksperimental	Hasil penelitian menunjukkan bahwa mekanisme lencana memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap efikasi diri dan kinerja pembelajaran Bahasa Inggris pelajar.	Penelitian ini sama-sama mengeksplorasi penggunaan permainan dalam pembelajaran yang dikaitkan dengan tingkat efikasi diri siswa. Cigdem Uz Bilgin, Youngkyun Baek, Hyungsung Park (2015)	Dalam penelitian ini, permainan yang digunakan merupakan permainan digital dan berfokus pada kegiatan pembelajaran di kelas Bahasa Inggris.
Cigdem Uz Bilgin, Youngkyun Baek, Hyungsung Park (2015)	*How Debriefing Strategies Can Improve Student Motivation and Self Efficacy in Game Based Learning.*	Metode kuantitatif dengan analisis varians dua arah (Anova)	Temuan menunjukkan bahwa siswa menunjukkan skor motivasi dan efikasi diri yang lebih tinggi dalam tanya jawab tim daripada tanya jawab mandiri	Pada penelitian ini memiliki kesamaan pada variable pembelajaran berbasis permainan yang dikaitkan pada tingkat efikasi diri siswa.	Perbedaan pada penilitian ini adalah penggunaan debriefing strategi sebagai bentuk reflesi terhadap pengalaman bermain.
Farihatun Nisa, Ris Sumaryani, Sigit Hariyadi. (2024)	Efektivitas Bimbingan Klasikal metode *Game Based Learning* berbabsis Digital dalam Meningkatkan Efikasi Diri Siswa	Metode Kuantitatif dengan analisis deskriptif	Dalam penelitian ini dihasilkan bahwa efikasi diri dapat ditingkatkan melalui adanya layanan bimbingan klasikal dengan	Penelitian ini memiliki variabel yang sama, yaitu penggunaan metode permainan dalam bimbingan klasikal yang bertujuan untuk	Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada jenis permainannya. Permainan berbasis digital digunakan untuk melihat seberapa

			metode *game-based learning* berbasis digital. Hal ini ditunjukkan adanya perubahan pada tingkat persentase efikasi diri siswa pada setiap siklus.	meningkatkan efikasi diri siswa.	efektivnya dalam meningkatkan efikasi diri siswa.
Aisah Turido, Hardi Prasetiawan (2022)	Meningkatkan Efikasi Diri Melalui Layanan Klasikal Model *Problem Based Learning*	Penelitian ini menerapkan jenis kualitatif berupa penelitian tindakan kelas (*action research*)	Proses pemberian layanan bimbingan klasikal model *Problem based learning* (PBL) dalam upaya meningkatkan efikasi diri peserta didik kelas VIII H SMP Negeri 26 Tangerang terdapat adanya peningkatan efikasi diri dengan encapai indikator keberhasilan yang dituju	Persamaan pada penelitian ini terdapat pada variable yang diteliti yaitu melihat tingkat efikasi diri siswa melalui layanan klasikal.	Perbedaan yan tampak pada penilitian ini ada pada model pembelajaran yang digunakan dalam layanan klasikal untuk meningkatkan efikasi diri, yaitu dengan PBL atau *Problem Based Learning*.
Raehanun.S, Fitriana. M.A, Hadi. R, (2026)	Pengaruh Metode Permainan (Game Mhetod)	Pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar yang	Temuan ini membuktikan bahwa metode permainan	Persamaan penelitian ini, sama-sama menggunakan metode permainan	Perbedaannya penelitian ini menggunakan subjek pada siswa sekolah dasar.

	Terhadap Motivasi Belajar Siswa	disebarkan sebelum dan sesudah penerapan metode permainan (pretest dan posttest)	dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran di sekolah.	untuk meningkatkan motivasi belajar pada murid di sekolah.	
Kalkoi. K, Abdulrachman. O, Johannes. NY, (2022)	Pengaruh media permainan Bingo dalam meningkatkan motivasi Belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas V SDN 41 Ambon.	Metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif.	penggunaan media permainan Bingo berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 41 Ambon	Pada penelitian ini, Media permainan menjadi salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar pada murid.	Dalam penelitian ini murid kelas V SD menjadi subjek penelitian
Ferdiansah. M, Putra. R. A (2025)	Pengaruh motivasi belajar dan efikasi diri terhadap kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran informatika di SMK PGRI 1 Tulungagung	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif non eksperimen	Temuan ini menunjukkan pentingnya peningkatan motivasi dan efikasi diri siswa untuk mendukung kemandirian dalam proses belajar, khususnya pada mata pelajaran Informatika.	Penelitian ini sama-sama menggunakan variable tentang Efikasi diri dan Motivasi belajar terhadap siswa.	Perbedaan yang ada pada penelitian ini tidak menggunakan metode permainan sebagai penunjang.

Rahmawati. L (2025)	Pengaruh media *Quizwhizzer* terhadap efikasi diri dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Sejarah kelas X-2 SMAN 1 Balen.	Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain Quasi Experimental Design Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design.	Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Quizwhizzer berpengaruh positif terhadap efikasi diri dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah.	Persamaan pada penelitian ini terletak pada penggunaan media permaianan untuk meningkatkan efikasi diri dan motivasi belajar siswa.	Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada media permainan yang menggunakan *Quizwhizzer* pada pembelajarn Sejarah.

Temuan Yang et al. memperlihatkan bahwa mekanisme badge dalam *game-based learning* memberikan pengaruh positif terhadap *self-efficacy*. Penelitian tersebut juga menemukan bahwa siswa dengan *self-efficacy* lebih tinggi menunjukkan performa belajar yang lebih baik. Penelitian Yu dan Tsuei juga menemukan bahwa digital *game-based learning* dapat memberikan pengaruh positif terhadap *self-efficacy* dan perhatian peserta didik. Penelitian tersebut melibatkan 126 siswa sekolah dasar selama enam minggu.

Berdasarkan matriks penelitian terdahulu yang Anda berikan, dapat disimpulkan bahwa media permainan dan pendekatan pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi yang kuat dalam meningkatkan efikasi diri dan motivasi belajar siswa. Beberapa penelitian secara langsung menunjukkan bahwa penggunaan permainan, baik digital maupun non-digital, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan melibatkan siswa.

Secara khusus, penelitian Yang, Quadir, dan Chen menunjukkan bahwa mekanisme permainan berupa *badge* berpengaruh positif terhadap efikasi diri dan kinerja belajar. Penelitian Bilgin, Baek, dan Park juga memperlihatkan bahwa strategi *debriefing* setelah permainan dapat meningkatkan motivasi dan efikasi diri siswa. Sementara itu, penelitian Nisa, Sumaryani, dan Hariyadi memberikan temuan yang paling relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu bahwa layanan bimbingan klasikal dengan metode *game-based learning* dapat meningkatkan efikasi diri siswa.

Penelitianan diatas memperkuat temuan tersebut dari sisi layanan BK, bahwa efikasi diri dapat ditingkatkan melalui layanan klasikal, meskipun menggunakan model *Problem Based Learning* dan bukan permainan. Di sisi lain, penelitian Raehanun, Fitriana, dan Hadi serta Kalkoi, Abdulrachman, dan Johannes menunjukkan bahwa permainan juga dapat meningkatkan motivasi belajar, sehingga permainan tidak hanya berpotensi meningkatkan aspek efikasi diri tetapi juga aspek motivasional dalam proses belajar. Penelitian Ferdiansah dan Putra semakin memperkuat keterkaitan antara efikasi diri dan motivasi belajar dengan kemandirian belajar siswa. Adapun penelitian Rahmawati menunjukkan bahwa media permainan digital *Quizwhizzer* dapat memberikan pengaruh positif terhadap efikasi diri dan motivasi belajar siswa SMA.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur terhadap 18 penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media permainan memiliki potensi positif dalam mendukung peningkatan efikasi diri peserta didik.

Permainan dapat memberikan pengalaman keberhasilan, tantangan, umpan balik, interaksi sosial, kesempatan untuk mengambil keputusan, serta suasana belajar yang lebih menyenangkan. Berbagai bentuk permainan, mulai dari ular tangga, Monobiling, monopoli, board game, digital game, serious game, hingga game-based learning berbasis digital, telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan dan menunjukkan hasil yang mendukung pemanfaatan permainan dalam pengembangan peserta didik.

Penelitian yang secara khusus relevan dengan Bimbingan dan Konseling menunjukkan bahwa Ular Tangga Keyakinan efektif dalam meningkatkan efikasi diri siswa SMP, permainan Monobiling dapat digunakan untuk mengembangkan *academic self-efficacy* siswa SMA, *dan game-based learning* berbasis digital dapat digunakan dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan efikasi diri siswa.

Dengan demikian, pemanfaatan media permainan dalam layanan bimbingan klasikal dapat menjadi salah satu strategi inovatif untuk membantu peserta didik mengembangkan efikasi diri.

Secara khusus, pengembangan permainan ular tangga yang dirancang berdasarkan indikator efikasi diri dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik SMA memiliki dasar empiris yang cukup kuat untuk diteliti lebih lanjut.

Namun, karena penelitian ini merupakan studi literatur, kesimpulan yang diperoleh merupakan hasil sintesis penelitian terdahulu dan belum merupakan bukti efektivitas langsung pada peserta didik SMA Izada. Efektivitas pada konteks sekolah tertentu tetap perlu

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *JINop (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 1(1)*, 77–89.

Ainur Rosidah. (2014). Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa Underachiver. *Jurnal Fokus Konseling STKIP Muhammadiyah Pringsewu*, 157.

Akos, P., Cockmam, C. R., & Strickland, C. A. (2007). Differentiating classroom guidance. *Professional School Counseling*, *10 (5)*.

Alwisol. (2004). *Psikologi Kepribadian*. UMM Press.

Alwisol. (2009). *Psikologi Kepribadian. Ed revisi.* . Universitas Muhammadiyah Malang.

Anjani, C. P. (2012). *Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*. Pradana Setia.

Ardiansyah, L. (2021). Development Of Monobiling Game Media To Improve Student Academic Self-Efficacy At SMA Negeri 15 Surabaya. *Ojs Unp Kediri*, *B (1)*.

Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.

Atmojo, B. T. (2020). *BIMBINGAN KLASIKAL UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI SISWA KELAS XII SMA MUHAMMADIYAH BOARDING SCHOOL SLEMAN DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA*.

Azwar, S. (2004). *Penyusunan Skala Psikologi. Realibilitas dan Validasi*. Pustaka Pelajar.

Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. NY: Freeman.

Bandura, A. (2011). On the Functional Properties of Perceived Self-Efficacy Revisited. *Journal of Management*.

Betz, N. E. (2000). Self-efficacy theory as a basis for career assessment. *Journal of Career Assessment*, *8(3)*, 205–222.

Creed, P., Patton, W., & Prideaux, L.-A. (2006). Causal Relationship Between Career Indecision and Career Decision-Making Self-Efficacy: A Longitudinal Cross-Lagged Analysis. *Patton, Wedy*.

Dalyono, M. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta.

Dekdiknas. (2003). *Dapertemen Pendidikan Nasional Jakarta*. Balai Pustaka.

Depdiknas. (2008). Penataan Pendidikan Profesional Konselor dan Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur PendidikanFormal. *PPB FIP UPI*, 224–225.

Duma, N. (2015). *Manfaat Bermain Ular Tangga.* . Nancy Duma, Www.Nancyduma.Com.

Ekawarna. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Referensi (GP Press Group).

Erford, B. T. (2007). Transforming the school counseling profession. *Columbus*.
Farhatun, N. (2024). Penerapan Model Tutor Sebaya dalam Peningkatan Hasil Belajar PAI pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Darul Imarah Aceh Besar. *Repository, UIN Banda Aceh*.
Feist, J., & Feist, G. J. (2014). *Theories of Personality (7th ed).* . Salemba Humanika.
Fitriana, N. Syafa. (2018). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna pada Pembelajaran Tematik. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.*
Ghufron. (2010). *Teori-teori Psikologi (1st ed.)*.
Hamzah B Uno. (2011). *Teori motivasi dan pengukurannya : Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
Hamzah B Uno. (2016). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Ananlisis di bidang pendidikan. In *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Ananlisis di bidang pendidikan* (Halaman 16). Bumi Aksara.
Hamzah B Uno. (2021). *Teori Motivasi da n Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. : PT Gramedia Pustaka Utama. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=J5NnDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Cerdas+dengan+Game:+Panduan+Praktis+Bagi+Orangtua+dalam+Mendampingi+Anak+Bermain+Game&ots=quEXG9zakc&sig=BSWAs0OMiFODuGTyX4FppQXsO9I&redir_esc=y#v=onepage&q=Cerdas%20dengan%20Game%3A%20Panduan%20Praktis%20Bagi%20Orangtua%20dalam%20Mendampingi%20Anak%20Bermain%20Game&f=false
KBBI. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. http://kbbi.web.id/rehabilitasi
Li, C. (2020). *Routledge-handbook-adapted-physical-education-chapter-self-efficacy-theory* (1st Edition). Routledge.
Muyana, S., & Widyastuti, D. A. (2021). *Bimbingan dan Konseling "Think - Pair - Share" (*. K-Media.
Nisa, F., Sumaryani, R., & Hariyadi, S. (2024). Efektivitas Bimbingan Klasikal Metode Game-Based LearningBerbasis Digital dalamMeningkatkan Efikasi Diri Siswa. *Jurnal Konseling Indonesia*.
Novariandhini, Ayu, D., & Latifah, M. (2012). Harga Diri, Efikasi Diri, Motivasi Belajar, Dan Prestasi Akademik Siswa SMA Pada Berbagai Model Pembelajaran. Jur. Ilm. Kel. & Kons. . *Departemen Ilmu Keluarga Dan Konsumen, Fakultas Ekologi Manusia IPB*, *Vol 5, No 2*.
Novrianto, R. (2019). Validitas Konstruk Instrumen General Self Efficacy Scale Versi Indonesia. *UIN Sultan Syarif Kasim Riau*.
Nurihsan, A. J. (2020). *Bimbingan Dan Konseling Dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Refika Aditama.
Nurihsan, A. J., & Agustin, M. (2013). *Dinamika Perkembangan Anak Dan Remaja: Tinjauan Psikologi*.
Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Akademia .
Prayitno, & Amti, E. (2012). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling,*. RINEKA CIPTA.
Raehanun. S, Fitriana. M. A. Hadi. R. (2026). Pengaruh Metode Permainan (Game Mhetod) Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan,*.
Rahmawati. L. (2025). Pengaruh media Quizwhizzer terhadap efikasi diri dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Sejarah kela X-2 SMAN 1 Balen. *E-Journal Pendidikan Sejarah*.
Rasmawati. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik. *Universitas Borneo Tarakan*.
Resnick, B. (2018). *Middle Range Theory for Nursing-Chapter 10 Theory of Self Efficacy* (Fourth Edition). Springer Publishing Company.
Sadiman. (2002). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya .* Raja Grafindo Persada.
Sadirman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
Santoso, P. M. (2021). Peningkatan Percaya Diri Siswa Menggunakan Metode Bermain. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 38.*
Saputra, N. E. , & Ekawati, Y. N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children ' S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, *2(2),* 48–53.

Schwarzer, R., & Jerusalem, M. (1995). Generalized Self-Efficacy Scale. Dalam Measures in Health Psychology A User's Portofolio Causal and Control Beliefs. *Windsor: NFER-NELSON.*, 35–37.
Septiarti, Yunita. (2015). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Tema Hewan di Lingkungan Sekitar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas II. *Universitas Negeri Yogyakarta.*
Setyaputri, Y. N. (2015). Pengembangan Media Permainan Roda Pelangi untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa dalam Menghadapi Ujian. *Bimbingan Dan Konseling*, *28(1),* 38–46.
Suciati, S. (2020). Pengembangan Modul Permainan Monopoli dengan Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Daya Ingat Belajar pada Siswa di SMP Negeri 27 Banjarmasin. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling, Banjarmasin*.
Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development,*. Alfabeta.
Sukardi, D. K. (2008). *Proses Bimbingan dan Konseling di sekolah*. Rineka Cipta.
Suyitno. (1997). *Media dan Sumber Belajar.* CV Budi Utama.
Teo, T., & Kam, C. (2014). A Measurement Invariance Analysis of the General Self-Efficacy Scale on Two Different Cultures. *Journal of Psychoeducational Assessment, 32(8)*, 762–767.
Usman, Moh. U. (1984). *Menjadi Guru yang Profesional*. Remaja Rosda Karya.
Uyun, F. Q., Setyawati, S. P., & Sancaya, S. A. (2022). Pemanfaatan Media Berbasis Board Game. *Proceeding.Unpkediri*.
Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar . *Jurnal Pendidikan : Mahaguru*, *Vol. 2– No. 1*, 68–73.
Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q. , & Sholaihah, L. A. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. . *Integrated (Information Technology and Vocational Education, 3(1),* 17–22.
Winkel, W. S., & Hastuti, S. (2006). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan.* Media Abadi.
Wulandari, D. P., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP. *Bimbingan Dan Konseling, Fakultas Pedagogi Dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.*, *Volume 11 (1) 95*.

BIODATA PENULIS KORESPONDEN



Nama : Niken Dwi Nur'izati
Institusi Asal : Universitas Negeri Jakarta
Nomer HP/WA : 08567315165
Email : nikendwinurizati@gmail.com
Alamat : Kav P&K V Blok G No 209, Ciledug Tangerang