

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan ULED Berbasis Teknik *Self-Instruction* untuk Peningkatan *Self-Efficacy* Siswa Kelas V SDN 1 Srikaton” ini ditulis oleh Laura Dela Rahmawati, NIM 1860306223111, Program Studi Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, tahun 2026, dibimbing oleh Febranti Putri Navion, M.Pd.

Kata kunci: ADDIE, pengembangan media, permainan ULED, *self-efficacy*, *self-instruction*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya *self-efficacy* sebagian siswa kelas V SDN 1 Srikaton yang ditunjukkan melalui keraguan dalam mengerjakan tugas, kurang percaya diri, dan ketergantungan pada teman. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan ULED berbasis teknik *self-instruction*, mengetahui tingkat kelayakan media, respons peserta didik, serta perubahan *self-efficacy* setelah penggunaan media. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif, sedangkan perubahan *self-efficacy* dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-Test* dan N-Gain setelah memenuhi uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh penilaian sangat layak dari ahli media (93%), ahli materi (100%), dan guru (97,9%). Respons peserta didik mencapai 87,2% dengan kategori sangat baik. Rata-rata skor *self-efficacy* meningkat dari 54,9 (76,3%) pada *pretest* menjadi 61,3 (85,1%) pada *posttest*. Hasil *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), sedangkan nilai N-Gain sebesar 0,38 berada pada kategori sedang. Dengan demikian, media permainan ULED berbasis teknik *self-instruction* memenuhi kriteria sangat layak digunakan sebagai alternatif media dalam layanan bimbingan klasikal untuk mendukung peningkatan *self-efficacy* siswa sekolah dasar.

ABSTRACT

This thesis, entitled "Development of ULED Game Media Based on Self-Instruction Techniques to Improve Self-Efficacy of Fifth-Grade Students at SDN 1 Srikaton," was written by Laura Dela Rahmawati, NIM 1860306223111, Islamic Guidance and Counseling Study Program, Faculty of Ushuluddin Adab and Da'wah, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University of Tulungagung, 2026, supervised by Febranti Putri Navion, M.Pd.

Keywords: ADDIE, media development, ULED game, self-efficacy, self-instruction

This research was motivated by the low self-efficacy of some fifth-grade students at SDN 1 Srikaton, as evidenced by hesitation in completing assignments, lack of confidence, and dependence on peers. The purpose of this study was to develop ULED game media based on self-instruction techniques, determine the media's suitability, student responses, and changes in self-efficacy after using the media. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were analyzed descriptively quantitatively, while changes in self-efficacy were analyzed using the Paired Sample t-Test and N-Gain tests after fulfilling the prerequisite tests of normality and homogeneity. The results showed that the media received a very decent assessment from media experts (93%), material experts (100%), and teachers (97.9%). The student response reached 87.2% with a very good category. The average self-efficacy score increased from 54.9 (76.3%) in the pretest to 61.3 (85.1%) in the posttest. The results of the Paired Sample t-Test showed a significance value of 0.000 (<0.05), while the N-Gain value of 0.38 was in the moderate category. Thus, the ULED game media based on self-instruction techniques meets the criteria of being very worthy of use as an alternative media in classical guidance services to support the improvement of elementary school students' self-efficacy.

الملخص

البحث بعنوان "تطوير وسيلة لعبة أليد القائمة على تقنية التوجيه الذاتي لتنمية الكفاءة الذاتية لدى تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية الأولى سريكاتون"، كتبتها لورا ديلا رحماواتي، رقم القيد ١٨٦٠٣٠٦٢٢٣١١١، في قسم الإرشاد النفسي الإسلامي، كلية أصول الدين والآداب والدعوة، جامعة السيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونغونغ، سنة ٢٠٢٦م، بإشراف فبرانتي بوتري نافيون، الماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: أدّي، تطوير الوسائل التعليمية، لعبة أليد، الكفاءة الذاتية، التوجيه الذاتي.

انطلقت هذه الدراسة من انخفاض مستوى الكفاءة الذاتية لدى بعض تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية الأولى سريكاتون، والذي ظهر في ترددهم في إنجاز الواجبات، وضعف ثقتهم بأنفسهم، واعتمادهم على زملائهم. وهدفت الدراسة إلى تطوير وسيلة لعبة أليد القائمة على تقنية التوجيه الذاتي، والتعرّف على مستوى صلاحية الوسيلة، واستجابات التلاميذ نحوها، وكذلك التغير في مستوى الكفاءة الذاتية بعد استخدامها. استخدمت الدراسة منهج البحث والتطوير وفق نموذج أدّي الذي يتكون من مراحل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقويم. وتم تحليل البيانات باستخدام التحليل الوصفي الكمي، كما تم تحليل التغير في الكفاءة الذاتية باستخدام اختبار (ت) للعينات المرتبطة واختبار الكسب المعياري بعد استيفاء اختبارات الشروط المسبقة المتمثلة في اختبار التوزيع الطبيعي والتجانس. أظهرت نتائج الدراسة أن الوسيلة حصلت على تقدير صالحة جدًا من خبراء الوسائل بنسبة (٩٣٪)، ومن خبراء المادة بنسبة (١٠٠٪)، ومن المعلمين بنسبة (٩٧,٩٪). كما بلغت نسبة استجابة التلاميذ (٨٧,٢٪) ضمن فئة جيدة جدًا. وارتفع متوسط درجات الكفاءة الذاتية من ٥٤,٩ بنسبة (٧٦,٣٪) في الاختبار القبلي إلى ٦١,٣ بنسبة (٨٥,١٪) في الاختبار البعدي. وأظهرت نتائج اختبار (ت) للعينات المرتبطة قيمة دلالة إحصائية بلغت (٠,٠٠٠) وهي أقل من ($0,05$)،

في حين بلغت قيمة الكسب المعياري ٠,٣٨ وتقع ضمن الفئة المتوسطة. وبناءً على ذلك، فإن وسيلة لعبة أليد القائمة على تقنية التوجيه الذاتي تستوفي معايير الصلاحية العالية جدًا، ويمكن استخدامها بوصفها وسيلة بديلة في خدمات الإرشاد الصفي لدعم تنمية الكفاءة الذاتية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

.