

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang penting dalam membangun karakter setiap individu. Sekolah dasar merupakan fondasi penting bagi pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Pada jenjang ini siswa tidak hanya diajarkan untuk menguasai pengetahuan akademik, tetapi juga untuk menumbuhkan karakter dan keterampilan berpikir kritis yang menjadi bekal masa depan.¹ Sekolah dasar adalah bagian dari lembaga pendidikan untuk mewujudkan proses Pendidikan dan pembelajaran. Sekolah dasar adalah tempat atau lembaga pendidikan yang memiliki sarana dan prasarana untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dalam proses belajar.²

Pada jenjang ini, siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga mengembangkan aspek psikologis yang menunjang keberhasilan belajar, salah satunya *self-efficacy*. *Self-efficacy* berkaitan dengan keyakinan siswa terhadap kemampuannya sendiri dalam memahami materi pembelajaran, mengerjakan tugas, serta menyelesaikan permasalahan pembelajaran secara mandiri. Periode usia antara 6-12 tahun merupakan masa peralihan dari pra-sekolah ke masa Sekolah Dasar (SD). Masa ini juga dikenal dengan masa peralihan dari kanak-kanak awal ke masa kanak-kanak akhir sampai menjelang masa pra-pubertas.³ Pada usia sekolah dasar, khususnya siswa kelas V, perkembangan kognitif anak berada pada tahap operasional konkret menuju operasional

¹ Ahmad Risya Febriny Alif Dwi Mulyadiprana & Alia, 'Analisis Program P5 Terhadap Pembentukan Karakter Mandiri & Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar', 10 (2025).

² Ketut Erna Muliastri, 'New Literacy Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar Di Abad 21', *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4.1 (2020), 116 <https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3114>.

³ Sinta Zakiyah and others, 'Perkembangan Anak Pada Masa Sekolah Dasar', 3.1 (2024), 72.

formal. Pada tahap ini, siswa mulai mampu berpikir lebih logis dan sistematis, namun masih membutuhkan dukungan lingkungan belajar yang kondusif agar potensi tersebut dapat berkembang secara optimal.⁴

Menurut Elizabeth B Hurlock, masa sekolah dasar termasuk dalam tahap perkembangan anak akhir (*late Chidhood*) yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan kognitif, sosial, dan emosional.⁵ Pada tahap ini, anak mampu berfikir logis, memahami aturan, serta menunjukkan minat terhadap prestasi sehingga membutuhkan lingkungan yang kondusif untuk mengoptimalkan potensinya. Lingkungan yang positif akan membantu meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar, sedangkan lingkungan yang kurang mendukung dapat menyebabkan anak merasa rendah diri dan kurang berani mengekspresikan diri. Oleh karena itu, dukungan dari keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial sangat penting dalam membentuk perkembangan kepribadian dan kemampuan anak secara optimal. Namun, apabila siswa tidak memiliki rasa keyakinan terhadap kemampuan dirinya, maka proses pembelajaran dapat terhambat meskipun secara kognitif mereka sebenarnya mampu.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN 1 Srikaton, ditemukan bahwa sebagian peserta didik menunjukkan perilaku yang kurang yakin dengan jawabannya sendiri, ragu-ragu saat mengerjakan tugas, serta cenderung melihat atau meniru jawaban teman sebangku, bahkan beberapa peserta didik mendatangi teman lain untuk memperoleh jawaban ketika mengerjakan tugas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik belum sepenuhnya yakin terhadap kemampuan akademik yang dimilikinya dan masih membutuhkan dukungan untuk mengembangkan keyakinan diri dalam proses pembelajaran. Rendahnya keyakinan diri tersebut dapat mempengaruhi keberanian peserta didik dalam mengambil Keputusan, ketekunan dalam

⁴ Fatimah Ilda, 'Perkembangan Kognitif : Teori Jean Piaget', 3 (2015), 29.pe

⁵ Ani Siti Anisah and Kama Abdul Hakam, 'Perkembangan Sosial , Emosi , Moral Anak , Dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Sikap Sosial Siswa Sekolah Dasar', 1.1 (2022), 73.

menyelesaikan tugas, serta kemampuan menghadapi tantangan belajar secara mandiri. Hal ini diperkuat oleh hasil angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan permainan, media interaktif, dan aktivitas yang memungkinkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih menyenangkan apabila menggunakan media yang variative dibandingkan hanya menggunakan buku teks dan lembar kerja siswa. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar selama proses pembelajaran berlangsung

Menurut Albert Bandura, *self-efficacy* merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam mengorganisasi dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk mencapai suatu tujuan. Siswa yang memiliki *self-efficacy* yang tinggi cenderung lebih berani mencoba, tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan, serta mampu mengelola emosi dengan baik dalam situasi belajar. Sebaliknya, siswa dengan *self-efficacy* yang rendah cenderung ragu-ragu, menghindari tantangan dan mudah merasa gagal sebelum mencoba.⁶ Selain itu, *self-efficacy* juga sangat berpengaruh terhadap motivasi dan pola pikir siswa dalam belajar, karena siswa yang memiliki keyakinan diri yang baik akan lebih aktif, optimis dan mampu bertahan dalam menghadapi tantangan dalam pembelajaran.

Bandura menyatakan bahwa *self-efficacy* siswa dapat dilihat melalui beberapa indikator, antara lain: kemampuan memilih dan mencoba tugas sesuai tingkat kesulitan (*magnitude*), ketekunan serta keyakinan dalam menyelesaikan tugas meskipun mengalami hambatan (*strength*), serta keyakinan dalam menghadapi berbagai situasi atau jenis tugas yang berbeda

⁶ Septia Nurhidayah, 'Pengaruh *Self Efficacy* Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar', 22.

(*generality*).⁷ Individu akan menjauhi kondisi yang memperburuk keadaan karena munculnya rasa ketidakmampuan dalam mengelola aspek-aspek yang beresiko (yang dihadapinya). Kondisi tersebut berdampak pada terbatasnya pengalaman belajar yang diperoleh, menurunnya keberanian untuk mencoba tugas atau tantangan baru serta menguatnya keyakinan negative terhadap kemampuan diri yang pada akhirnya dapat menghambat proses pengembangan diri siswa.⁸ Kondisi tersebut menunjukkan bahwa selain perkembangan kognitif, aspek psikologis seperti *self-efficacy* atau keyakinan diri memegang peranan yang penting dalam keberhasilan belajar siswa.

Dalam perspektif Islam, keyakinan terhadap kemampuan diri tidak terlepas dari nilai-nilai keimanan yang mendorong setiap individu untuk tetap optimis, berusaha, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi berbagai tantangan.⁹ Nilai-nilai tersebut selaras dengan konsep *self-efficacy*, yaitu keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan.¹⁰ Salah satu landasan yang menunjukkan pentingnya memiliki sikap tersebut terdapat dalam firman Allah Swt. pada QS. Ali 'Imran ayat 139.

﴿۱۳۹﴾ مُؤْمِنِينَ كُنْتُمْ إِنْ أَلْعَلُّوْنَ وَأَنْتُمْ تَخِرْتُمْ وَلَا تَهِنُوا وَلَا

“Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman.” (QS. Ali 'Imran [3]: 139).

Berdasarkan penafsiran M. Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Misbah, terhadap QS. Ali Imran ayat 139, tersebut mengandung pesan agar umat Islam

⁷ Endang Sulistyani Greta Mahawati, 'Efikasi Diri Dan Disiplin Kerja Serta Pengaruhnya Terhadap Kinerja Karyawan', 07 (2021), 62–69.

⁸ P Anallya and others, *Efikasi Diri Dan Motivasi* (Zahir Publishing) <<https://books.google.co.id/books?id=iR-GEQAAQBAJ>>.

⁹ Siti Aisyah, 'Integrasi Pendidikan Islam Dalam Membangun Kepribadian Muslim Yang Tangguh Dalam Menghadapi Tantangan Zaman', *Al-Ilmi: Journal of Islamic Education*, 2.2 (2025), 113–39.

¹⁰ S Calicchio, *Albert Bandura Dan Faktor Efikasi Diri: Sebuah Perjalanan Ke Dalam Psikologi Potensi Manusia Melalui Pemahaman Dan Pengembangan Efikasi Diri Dan Harga Diri* (Stefano Calicchio, 2023) <<https://books.google.co.id/books?id=6t7YEAAAQBAJ>>.

tidak larut dalam kelemahan, rasa takut, maupun keputusan ketika menghadapi kegagalan atau kesulitan. Sebaliknya, setiap individu diperintahkan untuk tetap memiliki keyakinan, semangat, dan optimisme yang dilandasi oleh keimanan kepada Allah Swt.¹¹ Nilai tersebut sejalan dengan konsep *self-efficacy* yang dikemukakan Bandura, yaitu keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menghadapi tantangan, menyelesaikan tugas, dan mencapai tujuan yang diinginkan.¹² Oleh karena itu, penanaman keyakinan terhadap kemampuan diri sejak usia sekolah dasar menjadi penting agar peserta didik memiliki keberanian mencoba, tidak mudah menyerah, serta mampu menghadapi berbagai tantangan belajar dengan penuh keyakinan.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya suatu media pembelajaran yang tidak hanya membantu menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan keyakinan peserta didik terhadap kemampuan dirinya dalam menghadapi tugas dan tantangan belajar. Media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mendorong peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.¹³ Salah satu layanan yang dapat digunakan untuk membantu mengembangkan *self-efficacy* peserta didik adalah layanan bimbingan klasikal. Layanan bimbingan klasikal merupakan layanan dasar bimbingan untuk membantu seluruh peserta didik mengembangkan perilaku efektif dan keterampilan hidupnya yang mengacu pada tugas perkembangan peserta didik, layanan ini memungkinkan seluruh peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang terarah melalui kegiatan yang aktif dan menyenangkan.¹⁴

¹¹ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur'an*, Jilid 2 (Pembahasan QS. Ali 'Imran Ayat 139), 2006.

¹² Calicchio.

¹³ Aisyah Ali and others, *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

¹⁴ Kepercayaan Diri, Rendah Sma, and Asshiddiqiyah Garut, 'Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Siswa Kelas x Yang Memiliki Kepercayaan Diri Rendah Sma Asshiddiqiyah Garut', 4.1 (2021), 81–88 <<https://doi.org/10.22460/fokus.v4i1.6213>>.

Seiring dengan perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan, salah satu media pembelajaran yang potensial untuk diterapkan adalah permainan edukatif berbasis digital (*game-based learning*). Penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta mampu meningkatkan *self-efficacy* atau keyakinan siswa terhadap kemampuannya sendiri. Media ULED merupakan inovasi dari permainan tradisional yang dikemas dalam aplikasi atau platform berbasis computer maupun perangkat mobile. Dalam bentuk digital, permainan ini tidak hanya menampilkan papan, dadu, dan bidak secara virtual, tetapi juga dilengkapi dengan animasi yang menarik, serta fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.¹⁵ Media pembelajaran yang dirancang secara kreatif, menarik dan edukatif memiliki potensi besar untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa melalui pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan melibatkan partisipasi aktif seluruh siswa.

Media permainan ular tangga adalah permainan (*games*) adanya kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan yang ditetapkan untuk mencapai tujuan tertentu. Selain itu Media permainan ULED juga sejalan dengan konsep teori Albert Bandura yaitu *magnitude*, *strength*, dan *generality*. Pengembangan media permainan ULED dalam penelitian ini di dukung dengan mengintegrasikan teknik *self-instruction*. *Self-instruction* merupakan teknik yang menggunakan dialog internal (*self-talk*) positif untuk membantu individu mengarahkan pikiran, perasaan, dan perilakunya dalam menghadapi berbagai situasi.¹⁶ Melalui kartu instruksi diri (*self-talk*) positif, kartu tersebut disusun berdasarkan aspek *self-efficacy* menurut Bandura, yaitu menyelesaikan tugas dengan tingkat kesulitan yang berbeda sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya (*magnitude*), memiliki ketekunan dan keyakinan dalam menjawab pertanyaan maupun

¹⁵ Fitri Siti Sundari Lina Novita, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game ULED', 4.3 (2020), 716–24 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>>.

¹⁶ Teknik Self-instruction and Faridah Nurmaliyah, 'Menurunkan Stres Akademik Siswa Dengan Menggunakan', 2.3 (2014).

menyelesaikan tantangan meskipun mengalami kesulitan (*strength*), serta mampu menerapkan keyakinan dirinya dalam berbagai situasi dan jenis tugas yang berbeda selama permainan berlangsung (*generality*).¹⁷ Melalui kegiatan membaca, mengucapkan, dan menginternalisasi kalimat-kalimat positif, peserta didik dilatih untuk meningkatkan keyakinan terhadap kemampuan dirinya, lebih percaya diri dalam menghadapi tugas, serta lebih tekun ketika menghadapi kesulitan.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media yang dapat mendukung pelaksanaan layanan bimbingan klasikal salah satunya melalui pengembangan media permainan ULED berbasis teknik *self-instruction* yang disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan, serta tahap perkembangan peserta didik sekolah dasar. Pengembangan media ini diharapkan mampu menghadirkan layanan bimbingan klasikal disekolah dasar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses bimbingan. Melalui aktivitas permainan yang dipadukan dengan teknik *self-instruction*, peserta didik diharapkan mampu membangun dialog positif dalam diri, meningkatkan keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki, serta lebih berani menghadapi berbagai tugas dan tantangan belajar.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada **“Pengembangan Media Permainan ULED Berbasis Teknik *Self-Instruction* untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Siswa Kelas V SDN 1 Srikaton.”** Media permainan ular tangga yang dikembangkan tidak hanya memuat unsur permainan edukatif, tetapi juga mengintegrasikan teknik *self-instruction* melalui kartu instruksi diri (*self-talk*) positif untuk membantu peserta didik membangun keyakinan terhadap kemampuan dirinya. Media ini dirancang sebagai pendukung pelaksanaan layanan bimbingan klasikal di sekolah dasar sehingga penyampaian materi bimbingan menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik

¹⁷ D A Herzamzam and C B Yudha, *Revolusi Belajar Matematika SD: Kekuatan Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Menggempur Rasa Takut Dan Membangkitkan Motivasi Serta Self-Efficacy*, 2025 <<https://books.google.co.id/books?id=JunVEQAAQBAJ>>.

peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media permainan ULED berbasis teknik *self-instruction* diharapkan dapat mendukung pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling sekaligus membantu meningkatkan *self-efficacy* peserta didik agar lebih percaya diri, mandiri, dan aktif dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, diketahui bahwa masih terdapat siswa kelas V SDN 1 Srikaton yang memiliki *self-efficacy* rendah dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari sikap peserta didik yang kurang yakin terhadap kemampuannya, ragu-ragu saat mengerjakan tugas, cenderung meniru jawaban teman, kurang tekun ketika menghadapi kesulitan, serta belum mampu menunjukkan keyakinan diri dalam berbagai situasi pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran masih kurang memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menarik, serta penggunaan media pembelajaran digital interaktif belum dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media permainan ULED berbasis teknik *self-instruction* untuk membantu meningkatkan *self-efficacy* siswa melalui kegiatan belajar yang aktif, menarik, dan bermakna.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, penelitian dibatasi pada pengembangan media permainan ULED berbasis teknik *self-instruction* untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa kelas V SDN 1 Srikaton menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). *Self-efficacy* dalam penelitian ini mengacu pada teori Albert Bandura yang meliputi tiga dimensi, yaitu *magnitude, strength, dan generality*. Penelitian difokuskan pada proses pengembangan media, uji kelayakan melalui validasi ahli media dan ahli materi, serta respons siswa terhadap penggunaan media.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan ULED berbasis *self-instruction* untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa kelas V SDN 1 Srikaton?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media permainan ULED berbasis teknik *self-instruction* berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan guru?
3. Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media permainan ULED berbasis teknik *self-instruction*?
4. Bagaimana perubahan *self-efficacy* siswa setelah menggunakan media permainan ULED berbasis teknik *self-instruction*.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media permainan ULED berbasis teknik *self-instruction* untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa kelas V SDN 1 Srikaton.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media permainan ULED berbasis teknik *self-instruction* berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan guru.
3. Mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media permainan ULED berbasis teknik *self-instruction*.
4. Mengetahui perubahan *self-efficacy* siswa setelah menggunakan media permainan ULED berbasis teknik *self-instruction*.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media permainan ULED berbasis teknik *self-instruction* yang dirancang untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa kelas V sekolah dasar. Media ini merupakan pengembangan dari permainan ular tangga tradisional yang dikemas dalam

bentuk digital menggunakan **Canva** sehingga memiliki tampilan yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Spesifikasi produk yang dihasilkan berupa media permainan ULED yang dapat diakses melalui tautan (*link*) Canva dan digunakan pada laptop atau komputer yang ditampilkan melalui LCD proyektor saat pelaksanaan layanan bimbingan klasikal. Media terdiri atas halaman pembuka, petunjuk penggunaan, tujuan layanan, papan permainan ULED, dadu digital, pion permainan, area menunggu giliran bermain, kartu *self-instruction*, serta tombol navigasi untuk memudahkan perpindahan antartampilan. Papan permainan berbentuk virtual dengan kotak bernomor dari *start* hingga *finish*, dilengkapi elemen ular dan tangga, ilustrasi, serta animasi yang menarik.

Pada kotak-kotak tertentu terdapat kartu *self-instruction* yang berisi kalimat-kalimat positif berdasarkan tiga dimensi *self-efficacy* menurut Bandura, yaitu *magnitude*, *strength*, dan *generality*. Kartu tersebut dirancang untuk membantu peserta didik membangun keyakinan terhadap kemampuan dirinya, meningkatkan ketekunan dalam menghadapi kesulitan, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan berbagai tugas. Dengan demikian, media permainan ULED berbasis teknik *self-instruction* diharapkan dapat mendukung pelaksanaan layanan bimbingan klasikal sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

G. Kegunaan Penelitian

Penulisan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari segi teoritis maupun praktis. Selain berkontribusi dalam pengembangan kajian mengenai media edukatif dalam bentuk ULED, adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini meliputi :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang

Pendidikan sekolah dasar dan bimbingan konseling. Penelitian ini dapat menambah kajian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital yang mengintegrasikan teknik *self-instruction* untuk meningkatkan *self efficacy* siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis digital untuk siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan *self-efficacy* atau keyakinan diri siswa dalam proses pembelajaran, melalui penggunaan kartu *self-instruction* yang berisi kalimat-kalimat positif. Dengan demikian, siswa diharapkan menjadi lebih percaya diri, lebih tekun dalam menghadapi kesulitan, serta lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas pembelajaran

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media ULED berbasis *self-instruction* dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan variatif

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital. Sekolah juga dapat menjadikan media ini sebagai inovasi dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang mengintegrasikan teknik *self-instruction*, selain itu, penelitian ini dapat menjadi menjadi dasar dan

reverensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan *self-efficacy* dan media pembelajaran inovatif.

H. Penegasan istilah

1. Definisi Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan untuk meningkatkan, memperbaiki, dan menyempurnakan sesuatu agar menjadi lebih baik dari kondisi sebelumnya. Proses ini bersifat berkelanjutan dan dilakukan dan dilakukan secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kualitas, fungsi, kapasitas, maupun nilai guna suatu objek. Menurut penelitian dalam jurnal pendidikan dan konseling, pengembangan diartikan sebagai proses sistematis dalam Menyusun dan menyesuaikan suatu produk atau sumber belajar agar sesuai dengan kebutuhan serta meningkatkan kualitas pembelajaran.¹⁸

b. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahas latin yaitu “*medius*” yang artinya “tengah” yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah medium berarti perantara atau pengantar.¹⁹ Media pembelajaran adalah alat yang dapat membatu proses belajar mengajar sehingga makna pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih jelas serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Selain itu media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperdalam wawasan siswa, dengan bergai jenis media pembelajaran oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik

¹⁸ Karman Suryawan Bagus Handoko, Sumanta, ‘Konsep Pengembangan Sumber Belajar’, 4 (2022), 11275–86.

¹⁹ M Ramli AR, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran’.

bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran.²⁰

c. Permainan ULED

Media permainan ULED merupakan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional ular tangga dalam bentuk digital, dilengkapi dengan animasi, soal, dan fitur interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik dengan tujuan untuk media informasi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular.²¹

d. Bimbingan Klasikal

Bimbingan klasikal merupakan salah satu layanan dasar dalam bimbingan dan konseling yang diberikan kepada seluruh peserta didik dalam satu kelas secara terstruktur, terjadwal, dan sistematis. Layanan ini bertujuan membantu peserta didik mengembangkan potensi serta mencapai tugas perkembangannya dalam aspek pribadi, sosial, belajar, dan karier melalui penyampaian informasi, diskusi, maupun aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik.²²

e. *Self-Efficacy*

Menurut Albert Bandura, *self-efficacy* merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam mengorganisasi dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk mencapai suatu tujuan atau hasil tertentu. Jeanne Ellis Omrod, menyatakan bahwa *self-efficacy* adalah keyakinan bahwa seseorang mampu menjalankan perilaku tertentu atau mencapai tujuan tertentu. Robert

²⁰ Teni Nuritta, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', 03 (2018), 171–87.

²¹ Feriska Achlikul Zahwa, 'Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran', 19.01 (2022), 61–78.

²² KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN, 'Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan Dan Konseling'.

A. Baron dan Donn Byrne, mendefinisikan *Self-Efficacy* sebagai evaluasi individu mengenai kemampuan atau kompetensi dirinya untuk melakukan suatu tugas, mencapai tujuan, dan mengatasi hambatan.²³

Self-Efficacy atau efikasi diri merupakan persepsi individu akan keyakinan kemampuannya dalam menyelesaikan tugas serta melakukan tindakan yang diharapkan. Keyakinan efikasi diri mempengaruhi pilihan tindakan yang akan dilakukan, besarnya usaha dan ketahanan ketika berhadapan dengan hambatan atau kesulitan.²⁴

f. *Self-instruction*

Self-instruction atau instruksi diri merupakan teknik dalam pendekatan *Cognitive Behavior Modification* (CBM) yang dikembangkan oleh Donald Meichenbaum. Teknik ini menggunakan dialog internal (*self-talk*) untuk membantu individu mengarahkan, mengendalikan, dan memengaruhi pikiran serta perilakunya dalam menghadapi berbagai situasi. Dasarnya adalah bahwa cara seseorang berbicara kepada dirinya sendiri dapat memengaruhi emosi, sikap, dan tindakan yang dilakukan.²⁵

Menurut Donald Meichenbaum, perilaku individu banyak dipengaruhi oleh proses berpikir yang terjadi dalam dirinya. Pikiran tersebut sering muncul dalam bentuk percakapan internal yang dapat bersifat positif maupun negatif. Pikiran negatif yang terus-menerus muncul dapat menurunkan motivasi dan kepercayaan diri, sedangkan dialog internal yang positif dapat membantu individu

²³ Emy Rahmawati dan Setio Utomo Jose Priska, 'Pengaruh *Self Efficacy* , Motivasi Dan Kepuasan Kerja Terhadap', 9.1 (2020).

²⁴ Analya and others.

²⁵ Khalida Eldiyani Alamsyah Siddik, Siti Fatimah, and Williya Novianti, 'Teknik *Self Instruction* Berbasis Online Terhadap Kejenuhan Belajar Siswa Mts Kelas Viii', *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4.4 (2021), 317 <<https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7353>>.

menghadapi tantangan dan menyelesaikan masalah dengan lebih baik.²⁶

2. Definisi Operasional

a. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini merupakan proses penyusunan, perancangan, pembuatan, validasi, revisi, dan uji coba media permainan ULED berbasis teknik *self-instruction* menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) sehingga menghasilkan media yang layak digunakan untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa kelas V SDN 1 Srikaton.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media permainan ULED berbasis teknik *self-instruction* yang digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi sekaligus meningkatkan keterlibatan dan keyakinan diri siswa selama proses pembelajaran.

c. Permainan ULED

Permainan ULED dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga yang dikembangkan dalam bentuk digital, dilengkapi dengan animasi, soal, fitur interaktif, dadu digital, serta kartu *self-instruction* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas V SDN 1 Srikaton.

d. Bimbingan Klasikal

Layanan bimbingan klasikal merupakan jenis layanan yang disarankan digunakan dalam setting kelas, dalam bentuk tatap muka yang diberikan kepada seluruh siswa anggota kelas yang terjadwal pada setiap kelas. Bimbingan klasikal dilakukan oleh seluruh anggota kelas dengan

²⁶ Elsa Hari Ningsih Lubis, Aina Salsabila Chaniago, and Gusman Lesmana, 'Mereduksi Kebiasaan Prokrastinasi Melalui Self-Instruction Mandiri', *KHIDMAT: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.1 (2025), 2025.

dipandu oleh konselor sekolah profesional dengan minimal memiliki kualifikasi akademik sarjana pendidikan (S1).

e. *Self-Efficacy*

Self-efficacy dalam penelitian ini adalah keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya dalam menyelesaikan tugas pembelajaran yang diukur berdasarkan tiga aspek menurut Albert Bandura, yaitu *magnitude*, *strength*, dan *generality*. Tingkat *self-efficacy* siswa diketahui melalui hasil angket sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media.

f. *Self-Instruction*

Self-instruction dalam penelitian ini merupakan teknik yang diterapkan melalui kartu instruksi diri (*self-talk*) positif yang terintegrasi dalam media permainan ULED. Teknik ini digunakan untuk membantu siswa mengarahkan pikiran, meningkatkan keyakinan diri, serta mendorong perilaku positif dalam menghadapi tugas dan tantangan selama proses pembelajaran.

Pengembangan media permainan ULED berbasis teknik *self-instruction* merupakan proses perancangan dan penyempurnaan media pembelajaran interaktif yang mengadaptasi permainan ular tangga ke dalam bentuk digital serta dipadukan dengan teknik instruksi diri (*self-instruction*). Media ini dirancang sebagai sarana pembelajaran yang menarik untuk membantu peserta didik mengembangkan dialog internal positif dalam menghadapi tugas dan tantangan. Melalui penggunaan media tersebut, peserta didik diharapkan dapat meningkatkan *self-efficacy*, yaitu keyakinan terhadap kemampuan dirinya dalam menyelesaikan tugas, mengatasi hambatan, dan mencapai tujuan yang diharapkan.