

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF MONOBILING BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DALAM LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI AKADEMIK SISWA KELAS IX.A DI SMP NEGERI 1 SELEMADEG TIMUR TAHUN 2026

Ni Kadek Linda Dwiyanti¹, I Nyoman Rajeg Mulyawan², Made Wery
Dartiningsih³

¹⁻³ Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas PGRI
Mahadewa Indonesia.

*Penulis Korespondensi: lindadwiyanti3@gmail.com¹, rajegmulyawan@gmail.com²,
mdartiningsih@gmail.com³

Abstract. *Academic self-efficacy is one of the factors influencing students' learning success. Low academic self-efficacy causes students to lack confidence, give up easily when facing learning difficulties, and participate less actively in the learning process. This study aimed to develop a monobiling educational game based on the experiential learning approach that is valid, practical, and effective for use in classical guidance services to improve students' academic self-efficacy. This study employed the Research and Development (R&D) method using the modified Borg and Gall model consisting of seven stages: needs analysis, planning, product development, expert validation, product revision, field testing, and final product improvement. The research was conducted at SMP Negeri 1 Selemadeg Timur involving a Guidance and Counseling lecturer, a school counselor, and students of classes IX.A and IX.B. Data were collected through expert validation sheets, user response questionnaires, and an academic self-efficacy instrument. Quantitative descriptive analysis was used to analyze the data, while product effectiveness was determined using the N-Gain test. The results indicated that the monobiling educational game achieved a feasibility score of 80% (feasible), student responses of 92.50%, and counselor responses of 90% (very good). Furthermore, the effectiveness test produced an N-Gain score of 0.6251 (62.51%), indicating that the product was effective. Therefore, the monobiling educational game based on the experiential learning approach is feasible, practical, and effective for improving students' academic self-efficacy through classical guidance services.*

Keywords: *academic self-efficacy, experiential learning, classical guidance, educational game media, Monobiling.*

Abstrak. Efikasi diri akademik merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Rendahnya efikasi diri akademik menyebabkan siswa kurang percaya diri, mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan belajar, serta kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan edukatif monobiling berbasis *experiential learning* yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan efikasi diri akademik siswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Borg dan Gall yang dimodifikasi menjadi tujuh tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba lapangan, dan penyempurnaan produk. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Selemadeg Timur dengan melibatkan dosen Bimbingan dan Konseling, guru BK, serta siswa kelas IX.A dan IX.B. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli, angket respon pengguna, dan instrumen efikasi diri akademik. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, sedangkan efektivitas media dianalisis menggunakan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Monobiling memperoleh tingkat kelayakan sebesar 80% (layak), respon peserta didik sebesar 92,50% dan respon guru BK sebesar 90% (sangat baik). Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,6251 (62,51%) dengan kategori efektif. Dengan demikian, media permainan edukatif Monobiling

berbasis *experiential learning* layak, praktis, dan efektif digunakan dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan efikasi diri akademik siswa.

Kata kunci: efikasi diri akademik, *experiential learning*, bimbingan klasikal, media permainan edukatif, monobiling.

1. LATAR BELAKANG

Efikasi diri akademik merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas, mengatasi kesulitan belajar, serta mencapai tujuan akademik. Siswa yang memiliki efikasi diri akademik tinggi cenderung lebih percaya diri, tekun, dan mampu menghadapi tantangan belajar, sedangkan siswa dengan efikasi diri akademik rendah lebih mudah menyerah, kurang termotivasi, dan menghindari tugas yang dianggap sulit. Menurut Bandura (1997), efikasi diri berperan penting dalam menentukan pilihan perilaku, tingkat usaha, ketekunan, serta keberhasilan individu dalam mencapai tujuan.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK) di SMP Negeri 1 Selemadeg Timur menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memiliki efikasi diri akademik yang rendah. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh rendahnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, kurangnya keyakinan dalam menyelesaikan tugas secara mandiri, serta kecenderungan mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan belajar. Selain itu, pelaksanaan layanan bimbingan klasikal masih didominasi metode ceramah sehingga keterlibatan siswa dalam proses layanan belum optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media yang mampu menciptakan layanan BK yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Salah satu pendekatan yang dinilai sesuai untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah *experiential learning*. Kolb (1984) menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik memperoleh pengalaman secara langsung, melakukan refleksi, membangun konsep, dan menerapkannya dalam situasi nyata. Dalam layanan bimbingan klasikal, pendekatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif melalui aktivitas yang mendorong interaksi, kerja sama, pemecahan masalah, dan refleksi pengalaman sehingga mampu memperkuat efikasi diri akademik.

Media permainan edukatif merupakan salah satu alternatif yang dapat mendukung penerapan *experiential learning*. Melalui permainan, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan,

interaktif, dan kolaboratif. Penggunaan media permainan dalam layanan BK dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat dan menyelesaikan berbagai tantangan akademik.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan *experiential learning* maupun media permainan edukatif berpengaruh positif terhadap motivasi, partisipasi belajar, dan efikasi diri siswa. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada proses pembelajaran di kelas atau layanan konseling tertentu. Penelitian yang secara khusus mengembangkan media permainan edukatif berbasis *experiential learning* untuk layanan bimbingan klasikal dalam meningkatkan efikasi diri akademik siswa SMP masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan media yang dirancang sesuai karakteristik layanan BK sekaligus mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan Media Permainan Edukatif Monobiling berbasis *experiential learning* sebagai media pendukung layanan bimbingan klasikal. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan media permainan Monobiling yang mengintegrasikan tahapan *experiential learning* ke dalam aktivitas permainan untuk meningkatkan efikasi diri akademik siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menghasilkan media yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam layanan bimbingan klasikal guna meningkatkan efikasi diri akademik siswa kelas IX.A di SMP Negeri 1 Selemadeg Timur.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Borg dan Gall yang dimodifikasi menjadi tujuh tahapan, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) validasi ahli, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, dan (7) penyempurnaan produk. Pemilihan model ini didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu mengembangkan media permainan edukatif Monobiling berbasis *experiential learning* yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan efikasi diri akademik siswa.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Selemadeg Timur pada tahun 2026. Subjek penelitian terdiri atas satu dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling sebagai

validator ahli, satu guru Bimbingan dan Konseling sebagai validator praktisi, siswa kelas IX.B sebagai subjek uji validitas dan reliabilitas instrumen, serta siswa kelas IX.A sebagai subjek uji coba produk.

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, angket respon pengguna, dan instrumen efikasi diri akademik dengan skala Likert lima tingkat. Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan media berdasarkan aspek isi, tampilan, bahasa, dan kemudahan penggunaan. Angket respon pengguna diberikan kepada guru BK dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan media, sedangkan instrumen efikasi diri akademik digunakan untuk mengukur perubahan tingkat efikasi diri siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menggunakan media Monobiling.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*, sedangkan uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Instrumen dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria valid dan reliabel.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator digunakan sebagai dasar perbaikan produk, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media dan respon pengguna. Efektivitas media dianalisis menggunakan uji *N-Gain* berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan efikasi diri akademik siswa setelah menggunakan media permainan edukatif Monobiling berbasis *experiential learning*. Hasil analisis selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas yang telah ditetapkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media permainan edukatif monobiling berbasis *experiential learning* yang dirancang sebagai media pendukung layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan efikasi diri akademik siswa. Pengembangan media diawali dengan analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal di SMP Negeri 1 Selemadeg Timur masih didominasi metode ceramah sehingga partisipasi siswa

relatif rendah. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat, menyelesaikan tugas, dan menghadapi tantangan akademik.

Produk yang dikembangkan terdiri atas papan permainan Monobiling, kartu aktivitas, pion, dadu, serta buku panduan penggunaan. Seluruh komponen disusun berdasarkan indikator efikasi diri akademik sehingga setiap aktivitas permainan mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan reflektif sesuai tahapan *experiential learning*.

Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh satu dosen Bimbingan dan Konseling sebagai ahli materi dan satu guru BK sebagai ahli praktisi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 80% dengan kategori “Layak”, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, tampilan, bahasa, dan kemudahan penggunaan dalam layanan bimbingan klasikal.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media Monobiling

alidator	Persentase	Kategori
Dosen Bimbingan dan Konseling	80%	Layak
Guru BK	80%	Layak
Rata-rata	80%	Layak

Selain validasi ahli, media juga memperoleh respon yang sangat baik dari pengguna. Hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik memberikan persentase sebesar 92,50%, sedangkan guru BK memberikan persentase sebesar 90%, yang keduanya termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Monobiling mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama layanan berlangsung.

Tabel 2. Hasil Respon Pengguna Media Monobiling

Responden	Persentase	Kategori
Peserta Didik	92,50%	Sangat Baik
Guru BK	90%	Sangat Baik

Efektivitas media diukur menggunakan *pre-test* dan *post-test* efikasi diri akademik. Rata-rata skor siswa meningkat dari 58,4 pada *pre-test* menjadi 82,7 pada *post-test*, dengan peningkatan sebesar 24,3 poin. Berdasarkan analisis N-Gain, diperoleh nilai

0,6251 (62,51%) yang termasuk kategori Efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Monobiling mampu meningkatkan efikasi diri akademik siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Efektivitas

Indikator	Nilai
Pre-test	58,4
Post-test	82,7
Peningkatan	24,3
N-Gain	0,6251
Persentase	62,51%
Kategori	Efektif

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan edukatif Monobiling berbasis *experiential learning* memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam layanan bimbingan klasikal. Kelayakan media ditunjukkan melalui hasil validasi ahli sebesar 80%, sedangkan kepraktisan media tercermin dari respon positif peserta didik (92,50%) dan guru BK (90%). Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat diterapkan dalam layanan bimbingan klasikal.

Efektivitas media terlihat dari peningkatan rata-rata skor efikasi diri akademik siswa dari 58,4 menjadi 82,7, serta nilai N-Gain sebesar 0,6251 (62,51%) yang berada pada kategori efektif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Monobiling memberikan pengalaman belajar yang mampu meningkatkan keyakinan siswa dalam menyelesaikan tugas, mengemukakan pendapat, dan menghadapi tantangan akademik.

Temuan tersebut sejalan dengan teori Bandura (1997) yang menyatakan bahwa efikasi diri berkembang melalui pengalaman keberhasilan (*mastery experience*). Selama permainan berlangsung, siswa memperoleh kesempatan untuk menyelesaikan tantangan, berdiskusi, dan memberikan tanggapan terhadap berbagai permasalahan akademik. Pengalaman tersebut memperkuat keyakinan siswa terhadap kemampuan yang dimiliki sehingga berdampak pada meningkatnya efikasi diri akademik.

Hasil penelitian juga mendukung teori Experiential Learning dari Kolb (1984) yang menjelaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika peserta didik memperoleh pengalaman langsung. Melalui tahapan *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation*, siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu merefleksikan dan menerapkannya dalam situasi akademik. Oleh karena itu, layanan bimbingan klasikal menjadi lebih aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa.

Selain itu, hasil penelitian sejalan dengan pendapat Schunk dan DiBenedetto (2020) yang menyatakan bahwa efikasi diri memiliki hubungan erat dengan motivasi, ketekunan, dan keterlibatan siswa dalam belajar. Selama penggunaan media Monobiling, siswa menunjukkan keberanian yang lebih tinggi dalam berdiskusi, lebih percaya diri saat menyampaikan pendapat, serta lebih aktif mengikuti seluruh rangkaian layanan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media berbasis pengalaman dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sekaligus mendukung perkembangan aspek akademik dan psikologis siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena uji coba dilakukan pada satu kelas dengan jumlah responden yang terbatas. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah subjek yang lebih besar serta mengembangkan media Monobiling pada layanan atau variabel lain sehingga efektivitasnya dapat diuji secara lebih luas.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media permainan edukatif monobiling berbasis *experiential learning* yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan efikasi diri akademik siswa kelas IX.A SMP Negeri 1 Selemadeg Timur. Kelayakan media ditunjukkan melalui hasil validasi ahli sebesar 80%, sedangkan kepraktisan media ditunjukkan oleh respon peserta didik sebesar 92,50% dan respon guru BK sebesar 90%, yang keduanya berada pada kategori Sangat Baik.

Efektivitas media dibuktikan melalui peningkatan rata-rata skor efikasi diri akademik siswa dari 58,4 pada *pre-test* menjadi 82,7 pada *post-test*. Hasil analisis N-Gain sebesar 0,6251 (62,51%) menunjukkan bahwa media monobiling berbasis *experiential learning* efektif meningkatkan efikasi diri akademik siswa. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif media inovatif dalam layanan bimbingan klasikal untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, guru Bimbingan dan Konseling disarankan memanfaatkan media permainan edukatif Monobiling sebagai alternatif media dalam layanan bimbingan klasikal untuk menciptakan proses layanan yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan media berbasis *experiential learning* juga diharapkan mampu meningkatkan partisipasi dan keyakinan siswa dalam menghadapi berbagai tugas akademik.

Bagi peneliti selanjutnya, media Monobiling dapat dikembangkan pada jenjang pendidikan, materi layanan, maupun variabel yang berbeda dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih luas sehingga efektivitas media dapat diuji secara lebih komprehensif.

DAFTAR REFERENSI

- Ardiansyah, L., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan media permainan Monobiling 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>
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Rev. ed.). PT RajaGrafindo Persada.
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191–215. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.84.2.191>
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman.

- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: An introduction* (7th ed.). Allyn & Bacon.
- Distira, R. P. A., Sugiyo, & Japar, M. (2019). Experiential learning strategy-based group counseling to improve self-efficacy. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(2), 146–150. <https://doi.org/10.15294/jubk.v8i2.28174>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Kurniawan, M. I., Prasetya, A. F., Saputra, W. N. E., & Handaka, I. B. (2024). Bimbingan kelompok berbasis *experiential learning* melalui permainan: Mewujudkan BK yang menyenangkan. *Jurnal Ilmu Bimbingan dan Konseling*. <https://doi.org/10.70134/bikoling.v2i2.724>
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran*. Gaung Persada.
- Nisa, F., Sumaryani, R., & Hariyadi, S. (2024). Efektivitas bimbingan klasikal metode *game based learning* berbasis digital dalam meningkatkan efikasi diri siswa. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 9(2), 69–76. <https://doi.org/10.21067/jki.v9i2.10183>
- Pajares, F. (2002). *Overview of social cognitive theory and of self-efficacy*. Emory University.
- Prayitno. (2017). *Konseling profesional yang berhasil: Layanan dan kegiatan pendukung*. PT RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. PT RajaGrafindo Persada.
- Schunk, D. H. (1995). Self-efficacy and education and instruction. *Educational Psychologist*, 30(3), 117–137. https://doi.org/10.1207/s15326985ep3003_1
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective* (6th ed.). Pearson.
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary Educational Psychology*, 60, Article 101832.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Wahid, A., & Neviyarni. (2024). Guidance and counseling efforts to improve students' academic self-efficacy: A systematic literature review. *Counsnesia Indonesian Journal of Guidance and Counseling*. <https://doi.org/10.36728/cijgc.v5i2.4188>
- Widoyoko, E. P. (2018). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Zimmerman, B. J. (2000). Self-efficacy: An essential motive to learn. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 82–91. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1016>
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/S15430421TIP4102_2