

Penerapan Ular Tangga “Paham Dengan Diri” Sebagai Media Interaktif dalam Layanan Bimbingan Konseling

Firda Nurul Fadilah

SMPIT As-Syifa Boarding School Jalancagak Subang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: 27 December 2024
Revised: 19 July 2025
Accepted: 28 December 2025

Keywords:

PADEDI snakes and ladders
Interactive Media
Counseling Services

Corresponding Author:

Name: Firda Nurul Fadilah
Email:
firdanurulf@alshifacharity.com

ABSTRACT

This study aims to examine the results of implementing the PADEDI (Understanding Oneself) snakes and ladders game as an interactive medium in group-based counseling services for seventh-grade students of Khodijah Class. This research is a classroom action study, with data collected through observation, interviews, and documentation involving the students of Khodijah Class. The findings indicate that the PADEDI snakes and ladders game can be utilized as an interactive learning tool to assist students in understanding themselves. The media consists of cards, a game board, and other components designed to support the concept of self-awareness. In the first cycle, several indicators of feasibility were not achieved, with success rates below 80-90%, the benchmark for the media's feasibility. However, after the implementation in the second cycle, all research indicators met the feasibility criteria, achieving a success rate of 80-90%. Thus, the PADEDI snakes and ladders game is effective for use in group-based classical learning processes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hasil penerapan permainan ular tangga PADEDI (Paham dengan Diri) sebagai media interaktif dalam layanan bimbingan konseling berbasis kelompok di kelas VII Khodijah. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi pada siswa kelas VII Khodijah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga PADEDI dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu siswa memahami diri mereka sendiri. Media ini terdiri dari kartu, papan permainan, dan elemen lain yang dirancang untuk mendukung konsep pemahaman diri. Pada siklus I, beberapa indikator kelayakan belum tercapai dengan persentase keberhasilan di bawah 80-90%, yang merupakan kriteria kelayakan media ini. Namun, setelah penerapan pada siklus II, seluruh indikator penelitian memenuhi kategori layak dengan tingkat keberhasilan mencapai 80-90%. Dengan demikian, media ular tangga PADEDI efektif diterapkan dalam proses pembelajaran klasikal berbasis kelompok.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



1. INTRODUCTION

Pendidikan yang mendasarkan pada kreativitas dan inovasi membutuhkan pengembangan berbagai metode pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Hal ini penting agar sistem pendidikan yang diterapkan tidak tertinggal jauh dari sistem pendidikan di negara lain. Setiap individu memiliki cara belajar yang berbeda, sehingga pendekatan yang kreatif dapat mendorong proses belajar yang lebih efektif dan menarik (Al-Mazroa & Al-Rashedi, 2020).

Salah satu pendekatan yang digunakan dalam pendidikan adalah bimbingan konseling klasikal, yang merupakan layanan dasar dan peminatan dalam program bimbingan dan konseling. Layanan ini ditujukan untuk seluruh siswa dengan sifat pengembangan, pencegahan, dan pemeliharaan. Dalam praktiknya, layanan

ini bersifat informatif sehingga guru atau konselor dapat memberikan solusi secara cepat terhadap masalah siswa, yang umumnya bersifat umum dan tidak menyentuh aspek pribadi (Hurlock, 2021).

Dalam konteks remaja, pengenalan diri menjadi hal yang sangat penting. Remaja membutuhkan pemahaman tentang kekuatan karakter yang mereka miliki dan bagaimana memanfaatkannya untuk pengembangan diri. Menurut Seligman (2019), kekuatan karakter adalah sifat positif yang dapat membawa individu pada perasaan yang lebih baik dan peningkatan kualitas hidup. Kurangnya pengenalan diri dapat menyebabkan masalah psikologis, seperti krisis identitas dan pengambilan keputusan yang berisiko.

Untuk membantu remaja memahami dirinya, teori-teori seperti self-perception theory dan social comparison theory dapat digunakan. Teori persepsi diri menjelaskan bahwa seseorang dapat memahami sikap dan emosinya melalui pengamatan terhadap perilaku dan lingkungan. Dengan introspeksi, seseorang dapat memahami apa yang mereka lakukan dan bagaimana mereka bereaksi terhadap situasi tertentu (Smith & Mackie, 2020).

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengembangkan media interaktif untuk layanan bimbingan konseling, salah satunya adalah permainan ular tangga. Haqiqi (2019) mengembangkan media permainan ular tangga untuk layanan bimbingan konseling siswa kelas VII, yang dinilai layak digunakan berdasarkan validasi ahli dan hasil uji coba. Sari (2020) juga mengembangkan permainan serupa untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dengan validitas media mencapai 92%. Penelitian lainnya oleh Irfan dkk. (2021) menunjukkan bahwa media ular tangga efektif digunakan dalam layanan bimbingan kelompok untuk perencanaan karir.

Namun, masih terdapat kebutuhan akan media interaktif yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu membantu siswa mengenali diri mereka sendiri secara mendalam. Salah satu konsep yang dapat diterapkan adalah media interaktif ular tangga "Paham dengan Diri" (PADEDI), yang berfokus pada pengembangan pengenalan diri siswa. Media ini dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan mendukung pengembangan potensi siswa (Santrock, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan media interaktif ular tangga PADEDI dalam layanan bimbingan konseling berbasis kelompok di kelas VII. Dengan menggunakan media ini, diharapkan siswa mampu mengenali diri mereka sendiri, menjawab tantangan yang ada, dan melakukan perubahan positif, khususnya dalam lingkungan sekolah dan asrama. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan yang menekankan pentingnya pengembangan potensi individu melalui inovasi pembelajaran yang kreatif.

2. METHOD

2.1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang ditemukan di dalam kelas, menciptakan inovasi, serta meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK merupakan metode yang memungkinkan peneliti melakukan eksperimen dalam situasi nyata. Menurut Jack R. Fraenkel, penelitian tindakan dirancang untuk mengatasi tantangan sehari-hari, seperti meningkatkan motivasi siswa atau meminimalkan ketidakhadiran. Grundy dan Kemmis, sebagaimana dikutip dalam Raihan, menekankan bahwa penelitian tindakan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan praktis, pemahaman yang mendalam, serta melibatkan berbagai pihak, seperti orang tua, guru, siswa, dan masyarakat.

Desain PTK terdiri atas beberapa tahap yang harus dilalui, yaitu: Identifikasi permasalahan, Perencanaan tindakan, Pelaksanaan tindakan, Pengumpulan data melalui observasi, Refleksi hasil melalui analisis dan interpretasi, serta Perencanaan tindak lanjut. Dalam penelitian ini, empat tahapan utama dilakukan: a) Perencanaan, meliputi persiapan konsep penelitian, perencanaan siklus pertama dan kedua, serta bahan ajar dan media. b) Pelaksanaan tindakan, berupa penerapan strategi atau perlakuan terhadap subjek penelitian. c) Pengamatan, yaitu mencatat respons dan aktivitas subjek selama tindakan berlangsung. d) Refleksi, berupa evaluasi terhadap hasil penelitian dan perbaikan untuk siklus selanjutnya. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada alur desain John Elliot. Penelitian dilaksanakan dalam siklus untuk melihat perubahan yang terjadi sebelum, selama, dan setelah tindakan dilakukan.

2.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPIT Assyifa Boarding School, Jalancagak, Subang, pada bulan Agustus hingga September 2024. Materi yang diajarkan berfokus pada pemahaman diri melalui media interaktif pembelajaran, yaitu permainan ular tangga PADEDI (Paham dengan Diri). Media ini diterapkan untuk siswi kelas VII Khodijah dengan tujuan meningkatkan pemahaman diri mereka dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian adalah siswi kelas VII Khodijah di SMPIT Assyifa Boarding School. Mereka dipilih karena dianggap sesuai dengan kebutuhan penelitian, baik dari segi kemampuan maupun relevansi materi yang diajarkan dengan tingkat pendidikan mereka.

2.3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, menggabungkan tiga metode, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. a) Wawancara, digunakan untuk memperoleh data mendalam mengenai permasalahan yang dialami siswa serta respons mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan. Wawancara dilakukan secara tatap muka dengan pendekatan terstruktur dan tidak terstruktur. b) Observasi, melibatkan pengamatan langsung terhadap perilaku siswa selama proses pembelajaran. Menurut Sutrisno Hadi, observasi merupakan proses kompleks yang memadukan pengamatan dan ingatan untuk mencatat gejala atau respons subjek. c) Dokumentasi, berupa foto, video, atau catatan hasil pembelajaran yang mendukung hasil penelitian. Teknik ini melengkapi data dari wawancara dan observasi untuk meningkatkan validitas temuan.

2.4. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, yang meliputi: a) Reduksi data, yaitu merangkum data menjadi informasi penting yang relevan dengan permasalahan penelitian. Proses ini dilakukan sepanjang penelitian untuk memastikan data yang diperoleh terfokus pada tujuan penelitian. b) Penyajian data, berupa tampilan naratif, diagram, atau bagan untuk mempermudah pemahaman terhadap pola atau kategori yang ditemukan. Penyajian ini membantu menarik kesimpulan secara sistematis. c) Penarikan kesimpulan, yaitu menyusun kesimpulan berdasarkan bukti yang valid dan konsisten. Kesimpulan awal bersifat sementara hingga diuji kembali dengan data tambahan untuk memastikan akurasi.

3. RESULTS AND DISCUSSION

3.1. Ular Tangga PADEDI (Paham dengan diri) Sebagai Media Interaktif Layanan BK

Permainan Ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang masih dimainkan oleh anak-anak sampai remaja. Permainan ini tidak hilang termakan zaman dan selalu berkembang fungsi dan tujuannya. Game yang sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif. Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto bahwa permainan ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga dan pesan melalui gambar dapat menstimulasi dan menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi.

Dalam melakukan penerapan pada media ular tangga sebagai alat dalam pembelajaran interaktif pada layanan bimbingan konseling terdapat beberapa perencanaan yang harus dilakukan seperti. 1) Penyusunan permainan ular tangga dan pembagian kelompok terhadap siswi kelas VII Khodijah, 2) Pembuatan petunjuk dan teknis dalam menerapkan permainan media interaktif, 3) Penyusunan kartu, pion-pion dan pelemparan dadu dari media interaktif ular tangga PADEDI (Paham dengan diri), 4) Pelaksanaan ujian lapangan terhadap siswi kelas VII Khodijah di lapangan sekolah SMPIT Assyifa Boarding School Jalancagak. Adapun yang harus diperhatikan dalam media ular tangga ini terdapat beberapa aspek dan indikator penting yang harus di antaranya adalah:

1. Isi materi

Isi materi dapat dijadikan indikator penting dalam menerapkan permainan ular tangga PADEDI (Paham dengan diri) karena dalam isi materi tersebut terdapat hal yang harus dijelaskan sesuai dengan kebutuhan siswi ataupun aspek yang berhubungan dengan kebutuhan siswi tersebut. Hal ini juga dapat dilakukan dengan kejelasan materi yang disampaikan, proses layanan bimbingan konseling yang dapat memudahkan pembelajaran kepada siswi serta perkembangan terhadap kebutuhan siswi.

2. Kemudahan materi

Kemudahan materi dalam penerapan setiap siswi harus dapat feedback dari materi yang disampaikan jadi tidak hanya menerapkan suatu permainan ular tangga akan tetapi dari setiap pertanyaan yang disampaikan pada kartu harus memudahkan kepada siswi dalam memahaminya.

3. Kemenarikan materi

Kemenarikan materi sehingga apa yang disampaikan oleh guru BK dapat membuat siswi sangat antusias dalam memahami nya terutama dalam penggunaan media ular tangga yang dapat mempermudah pembelajaran dan suasana yang mengasyikan. Adapun indikator-indikator dalam pembelajaran mengenai Penerapan ular tangga PADEDI (paham dengan diri) sebagai media interaktif dalam layanan bimbingan konseling berbasis kelompok ini dapat dilihat pada tabel berikut:

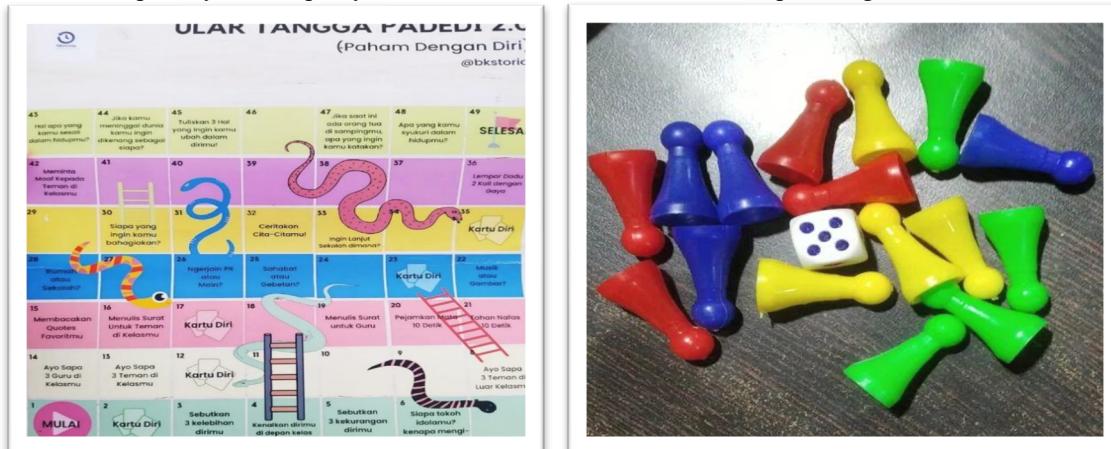
Tabel 4.1 Indikator Keberhasilan

No	Indikator	Presentasi	Kategori Kelayakan
1	Kejelasan Materi	80-90 %	Layak
2	Kemudahan Materi	80-90 %	Layak
3	Kemenarikan Materi	80-90 %	Layak

4	Kesesuaian dengan kebutuhan siswa/I	80-90 %	Layak
5	Kesesuaian dengan masalah siswa/I	80-90 %	Layak
6	Kemudahan Layanan BK	80-90 %	Layak
7	Kemudahan penampilan dan penggunaan media ular tangga	80-90 %	Layak
8	Kemenarikan media ular tangga sebagai bahan ajar	80-90 %	Layak
9	Mudah dipahami dengan menggunakan media ular tangga	80-90 %	Layak
10	Feedback terhadap pemahaman diri	80-90 %	Layak

Layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah yang memiliki fokus layanan salah satunya dalam aspek pribadi dan sosial, menjadi salah satu layanan pendidikan yang akan mampu meningkatkan keterampilan pengembangan pribadi dan sosial siswa. Dalam hal ini metode game Based Learning dalam layanan Bimbingan Konseling akan memudahkan Guru BK dan siswa untuk sama-sama berinteraksi dalam memahami konteks materi pribadi sosial. Salah satunya adalah melalui Games Ular Tangga PADEDI (Paham dengan diri).

Adapun Langkah-langkah dalam penerapan permainan ular tangga PADEDI terdiri dari Papan kertas, kotak dadu, pion-pion dan beberapa kertas berupa pertanyaan dan pernyataan baik tentang dirinya ataupun tentang lingkungan sekitar yang bertujuan agar setiap siswa/I mampu paham dengan dirinya, cara bermainnya sama seperti aturan main ular tangga pada umumnya, hanya saja ada tantangan-tantangan yang tersedia dalam petak tersebut. 1) Dalam satu permainan ular tangga PADEDI terdiri dari satu papan ular tangga, yang terdiri dari kartu-kartu dengan berisikan pertanyaan ataupun pernyataan terhadap pemain, 1 dadu dan terdiri dari pion-pion yang sesuai dengan jumlah pemain yaitu 5-6 peserta. 2) Media yang digunakan terdiri dari papan permainan ular tangga, petunjuk permainan dan kartu. 3) Kertas papan untuk ular tangga telah disajikan dengan seksama seperti kategori tangga untuk isyarat menaik dan kategori ular untuk isyarat turun. 4) Konsep dasar permainan seperti ular tangga pada umumnya namun terdapat tantangan yang berbeda pada setiap petak/kotak nya. 5) Jumlah pemain dalam ular tangga PADEDI (Paham dengan diri) terdiri dari 5-6 orang. 6) Jika pemain nya lebih dari 3 maka pemenang nya adalah 3 pemain yang sudah masuk kedalam kotak “selesai”. 7) Pada sesi akhir permainan setiap siswi menuliskan kesan dan pesan pada teman sekelompok mainnya ataupun kepada pengajar sebagai bahan refleksi dan evaluasi. 8) Tidak ada pemain yang menang ataupun kalah karena permainan ini hanya bertujuan untuk pemahaman diri dan penyampaian materi mengenai paham dengan diri. 9) Desain pertanyaan yang diajukan kepada pemain telah disediakan dalam permainan ular tangga PADEDI dan bisa dikombinasikan oleh guru BK sesuai dengan kebutuhan siswi. 10) Desain bentuk, warna, dan gambar pada media permainan ular tangga PADEDI dapat mudah dibaca dan dipahami sehingga tidak kesulitan kepada peserta pemain untuk melakukan media interaktif tersebut. 11) Petunjuk permainan disusun dengan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti serta kalimat-kalimat yang disusun untuk pertanyaan dan pernyataan dalam kartu berdasarkan kemampuan kognitif siswi.



Gambar 4.1 Media Papan ular tangga PADEDI (Paham dengan diri)

Papan ular tangga yang disajikan berbentuk persegi empat dengan 100 kotak yang menyusunnya, setiap kotak terdiri dari baris yang mengarah pada vertical dan horizontal serta terdapat angka dalam tiap tiap kolom nya. Tiap kotak pada ular tangga PADEDI ini memiliki warna yang berbeda beda, seperti hijau, kuning,

merah dan biru. Gambar ular yang dibuat pada papan permainan ditunjukan sebagai hukuman (punishment) dan gambar tangga di tunjukan sebagai hadiah (reinforcement).

Menurut B.F Skinner menjelaskan bahwa tingkah laku yang di control berdasarkan operant conditioning yang memiliki asumsi bahwa perubahan tingkah laku diikuti oleh konsekuensi yang disertai dengan reinforcer dan punisher. Gambar ular tangga dalam permainan sebagai suatu hambatan ataupun hukuman (konsekuensi) bagi para pemain yang telah ditentukan dari permainan.

Fungsi ular berarti untuk melatih siswi bagaimana menghadapi suatu permainan yang telah ditentukan, bagaimana respon yang akan ditunjukkan oleh siswi dalam menghadapi setiap pertanyaan ataupun pernyataan yang telah tertera dalam kartu permainan. Hal ini dilakukan untuk mendorong respon akan kebutuhan setiap siswi tentang pemahaman dirinya agar lebih terarah serta mengetahui tentang karakter dirinya masing-masing. Isi kartu dari permainan PADEDI (paham dengan diri) mengenai pertanyaan atau pernyataan yang harus dipecahkan oleh setiap pemain melalui kemampuan kognitif dan pengalaman serta pemahaman akan dirinya masing-masing, dengan adanya soal-soal dalam kartu akan mengembangkan kemampuan kognitif siswi untuk memecahkan suatu permasalahan yang tertera dalam kartu permainan.

Dengan demikian proses belajar layanan bimbingan konseling dengan menggunakan media interaktif ular tangga PADEDI (Paham dengan diri) didapat melalui usaha menghadapi konsekuensi yang ada. Penyusunan posisi ular dan tangga disusun secara acak dan tidak saling berdekatan agar setiap baris dan kolom terdapat kesempatan pemain menaiki tangga dan turun kebawah karena ular.

Tabel 4.2 Petak dan kategori warna permainan PADEDI (Paham dengan diri)

No	Klasifikasi Warna	Kategori	Isi Kartu	Keterangan
1	Hijau Tua	KONSEP DIRI	<ul style="list-style-type: none"> - Tuliskan hal-hal baik yang ada pada teman bermainmu, lalu simpan dan berikan pada saat sesi refleksi - Apa yang membuat kamu jadi percaya diri ketika bertemu dengan teman-temanmu di sekolah - Berikan kartu ini kepada satu pemain dan biarkan ia menceritakan tentang keluarganya 	Siswa menjawab pertanyaan yang ada di petak (<i>sharing group</i>) dan yang lain boleh menggali dari jawaban siswa
2	Hijau Muda	REFLEKSI	<ul style="list-style-type: none"> - Silahkan Tarik nafas perlahan selama 5 detik, dan hembuskan secara perlahan lalu lakukan selama 3 kali dan rasakan ketenangannya 	Siswa menjawab pertanyaan refleksi dan menjadi bagian akhir dari proses permainan.
3	Kuning	KETERAMPILAN SOSIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Pengalaman apa yang paling dingat selama hidup dan masih dirasakan sampai sekarang - Simpan kartu ini baik-baik karena berfungsi jika kamu ingin membantu teman kamu untuk maju 3 langkah - Kamu diberikan waktu 2 menit untuk curhat tentang apapun yang kamu rasakan dan pikirkan kepada teman bermainmu 	Siswa ditantang untuk berani menyapa dan bersosialisasi dengan siswa dan guru juga membagikan pengalaman menarik dan terburuknya
4	Merah	Physical Activity	<ul style="list-style-type: none"> - Sebutkan 3 lagu favorit kamu dan berikan alasannya - Kartu jebakan kamu harus mundur 2 langkah 	Untuk menyegarkan permainan dan menghilangkan jemu, siswa ditantang untuk mengikuti tantangan

			<ul style="list-style-type: none"> - Selamat kamu berhak maju 2 langkah - Berikan kartu ini kepada satu pemain dan berikan dia kesempatan untuk menyampaikan cerita tentang keluarganya - Dari angka 1-10 ada di angka berapa kondisi masalah masalah kamu saat ini, coba ceritakan 	yang ada dalam petak tersebut untuk diikuti dengan tujuan rileks dan siap menghadapi petak berikutnya.
5	Biru Muda	Relasi Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> - Apa yang kamu syukuri hari ini - Apa yang sedang kamu takutkan hari ini 	Siswa harus menjawab salah satu dan menjelaskan alasannya. Tujuannya untuk menggali relasi siswa dengan keluarga, diri sendiri, dan lingkungan sekitarnya.
6	Biru Tua	Orientasi karir	<ul style="list-style-type: none"> - Apa arti sukses menurut kamu - Ceritakan kelebihanmu yang orang lain belum tahu - Apa yang ingin kamu katakan pada diri kamu sendiri 	Siswa menjawab pertanyaan yang ada dalam petak beserta alasannya dengan tujuan mengetahui rencana pendidikan, dan jangka panjang siswa

Adapun pengembangan media dadu dan pion dilakukan selain sebagai alat untuk mempermudah jalannya permainan ular tangga, bentuk dan ukuran dadu yang telah disesuaikan berdasarkan kebutuhan dalam melengkapi permainan tersebut, kategori dadu yang ditampilkan berbentuk kotak dengan masing-masing sisi memiliki titik jumlah yang berbeda, seperti setiap sisi memiliki titik 1, 2, 3, 4, 5, dan 6. Jika permainan dilakukan maka pemain harus mengeluarkan kotak dadu dengan jumlah 6 sebagai pertanda bahwa pemain bisa berjalan.

Konseling kelompok dipilih sebagai wahana dalam permainan untuk mengenai tentang pemahaman akan diri (self understanding) dimana masing-masing dalam kelompok dapat memanfaatkan semua informasi mengenai materi yang telah disajikan dalam bentuk pertanyaan ataupun pernyataan yang telah disediakan dalam kartu permainan ataupun dalam petak papan permainan, informasi yang didapatkan tidak hanya sekedar materi akan tetapi adanya tanggapan dan diskusi dapat memberikan kesempatan kepada masing-masing siswi untuk bertanya dan mengeluarkan pendapatnya baik yang bersifat mengentaskan masalah ataupun yang bersifat kognitif. Menurut Albert Bandura bahwa manusia dapat berpikir dan dapat mengatur tingkah lakunya sendiri, manusia dan lingkungan saling mempengaruhi dan fungsi kepribadian melibatkan interaksi satu orang dengan yang lainnya, serta individu dapat belajar dengan mengamati dan mengulang apa yang telah diamati. Dari penjelasan Albert Bandura tersebut dapat disimpulkan bahwasannya permainan yang dilakukan dengan Based Learning ini merupakan interaksi antara satu orang dengan yang lainnya, antara kelompok satu dengan yang lainnya, baik berupa diskusi mengenai materi ataupun interaksi ketika melaksanakan permainan ular tangga PADEDI (Paham dengan diri).

3.2. Penerapan Ular Tangga PADEDI (Paham dengan diri) Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan dalam penelitian ini, peneliti menyusun rancangan ataupun konsep dalam menerapkan Ular tangga PADEDI sebagai media interaktif dalam layanan bimbingan konseling berbasis kelompok terhadap siswi kelas VII Khodijah di SMPIT Assyifa Boarding School Jalancagak Subang. Adapun rancangan penelitian ini di antaranya adalah: 1) Menyusun rancangan pembelajaran dan materi yang akan disampaikan kepada siswi kelas VII Khodijah tentang pemahaman diri (self understanding), 2) Membuat rancangan berupa pertanyaan-pertanyaan untuk free test sebelum adanya pelaksanaan terhadap siswa/I kelas

VII khodijah. 3) Memberikan pre-test berupa pertanyaan apakah setiap siswi sudah memahami tentang dirinya. 4) Memberikan arahan secara singkat mengenai pentingnya individu untuk mengetahui dan memahami diri sendiri. 5) Membentuk kelompok yang terdiri dari satu kelompok berisikan 6 orang peserta. 6) Memberikan pengarahan tentang jalannya permainan ular tangga PADEDI (Paham dengan diri) sehingga saat pelaksanaan setiap siswi tidak kesulitan dalam memainkannya. 7) Menyiapkan Papan ular tangga PADEDI yang berisikan papan permainan, kartu diri, pion-pion serta dadu. 8) Proses penyampaian materi tentang “pemahaman diri (Self Understanding) kepada siswi di kelas menggunakan media PPT.

b. Pelaksanaan

Pada proses pelaksanaan penerapan Ular tangga PADEDI sebagai media interaktif dalam pembelajaran layanan bimbingan konseling untuk siswi kelas VII Khodijah dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan saat jam pelajaran bimbingan konseling yaitu pada tanggal 27 Agustus 2024 dalam kurun waktu (2 x 35 menit). Pada siklus I guru BK menjelaskan kepada setiap siswi kelas VII Khodijah tentang Pemahaman diri, urgensi, manfaat dan pentingnya sebagai individu untuk paham tentang dirinya sendiri. Adapun pelaksanaannya terdiri dari beberapa kegiatan diantaranya adalah:

1) Pendahuluan

Pada tahap ini setiap siswi beserta guru bimbingan konseling mulai pembelajaran dengan do'a yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian guru bimbingan konseling melakukan check feeling kepada siswi nya berupa menanyakan perasaan dan kabar dengan tema warna warni, dan dilanjutkan dengan mengecek kehadiran murid.

2) Kegiatan Inti

a) Memasuki kegiatan inti, guru memberikan penjelasan materi kepada siswi kelas VII Khodijah tentang pemahaman dengan diri, seperti pengertian, tujuan dan urgensi lainnya mengenai pentingnya pemahaman dengan diri melalui PPT, dan diakhiri dengan pemberian tugas yaitu tuliskan 10 kelebihan dan kekurangan yang ada dalam diri masing-masing siswi. b) Setelah selesai memberikan penjelasan, tahap berikutnya yaitu pembentukan kelompok yang terdiri dari 5-6 peserta dalam tiap kelompoknya sebagai langkah dalam jalannya permainan. c) Peserta diminta untuk memahami setiap kata dalam papan kartu ular tangga dan kartu diri karena terdapat tantangan dan pertanyaan yang akan diterima oleh setiap peserta pemain dan dituliskan dalam kertas. d) Bagi tiap peserta yang mendapatkan kartu diri berupa tantangan harus dijalankannya dengan baik dan benar tentunya dengan pendampingan dari guru. e) Apabila terdapat tantangan berupa perkenalan diri kepada kelas kelas maka harus ada izin dari guru yang mengajar di kelas tersebut tentunya dibantu dengan pengawasan guru pendamping/peneliti



Gambar 4.3. Proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga

Proses permainan ular tangga PAKDEDI “paham dengan diri” dimaksudkan agar setiap siswi mampu memahami dirinya sendiri dan keberhasilan penerapan media interaktif ini dapat dilihat dari indikator yang telah diterapkan di lapangan, di antaranya adalah:

Tabel 4.4 Uji presentasi kelayakan permainan ular tangga PADEDI pada Siklus I

No	Indikator	Presentasi	Presentasi laporan	Kategori Kelayakan
1	Kejelasan Materi	80-90 %	98,8%	Layak
2	Kemudahan Materi	80-90 %	91,1%	Layak

3	Kemenarikan Materi	80-90 %	87,5%	Layak
4	Kesesuaian dengan kebutuhan siswi	80-90 %	87,5%	Layak
5	Kesesuaian dengan masalah siswi	80-90 %	65,2%	Belum Layak
6	Kemudahan Layanan BK	80-90 %	91,3%	Layak
7	Kemudahan penampilan dan penggunaan media ular tangga	80-90 %	83,3%	Layak
8	Kemenarikan media ular tangga sebagai bahan ajar	80-90 %	87,5%	Layak
9	Mudah dipahami dengan menggunakan media ular tangga	80-90 %	87,5%	Layak
10	<i>Feedback</i> terhadap pemahaman diri	80-90 %	70,8%	Belum Layak

Berdasarkan data diatas dapat dijelaskan bahwasannya presentasi yang telah ditetapkan oleh guru BK sebelum adanya siklus 1 terdiri dari 80-90 % sebagai bentuk layak nya media interaktif PADEDI (Paham dengan diri) untuk di terapkan kepada siswi kelas VII khodijah, akan tetapi saat pelaksanaan pada siklus 1 terdapat beberapa kategori yang belum memenuhi nilai presentasi yang sudah ditetapkan sehingga perlu adanya tindak lanjut dari jalanya penelitian. Nilai 80-90 % sudah terkategorii layak sesuai dengan harapan peneliti, namun nilai di bawah 80 % belum sesuai dengan harapan peneliti yaitu termasuk kategori belum layak.

3) Penutup

Kegiatan ini dilakukan dengan cara guru/peneliti memberikan kesimpulan tentang isi pertanyaan dan pernyataan kepada siswi kelas VII untuk lebih memahami pentingnya paham dengan diri, dan salah satu yang dapat dilakukan yaitu dengan mengikuti setiap tantangan baik berupa pertanyaan ataupun pernyataan yang ada pada kartu diri dan papan ular tangga PADEDI.

c. Refleksi dan Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 1 didapatkan beberapa masukan yang dapat dijadikan sebagai evaluasi jalannya penelitian terhadap media interaktif ular tangga PADEDI sebagai bahan untuk perbaikan pada siklus II, di antaranya adalah: 1) Manajemen waktu saat permainan perlu untuk ditingkatkan lagi. 2) Terlalu banyak tantangan baik berupa pertanyaan maupun pertanyaan karena ada pada kolom papan ular tangga dan pada kartu diri sehingga peserta banyak yang tidak sampai kepada final. 3) Media yang digunakan seperti papan ular tangga terlalu kecil. 4) Pengolahan bahasa dari papan kartu ular tangga cukup sulit dipahami oleh peserta sehingga banyak yang kebingungan. 5) Pada saat guru BK menjelaskan mengenai jalan nya permainan tempo nada terlalu cepat sehingga banyak pengulangan kata atau penjelasan kepada siswi. Dari hasil refleksi dan evaluasi yang pernah dilakukan peneliti terhadap siklus I maka perlu adanya penerapan kembali pada siklus II pada penelitian yang dilakukan saat ini.

3.3. Penerapan Media interaktif ular tangga PADEDI (Paham dengan diri) Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan terhadap siklus II peneliti mencoba menyusun rancangan dari hasil evaluasi pada siklus sebelumnya, dengan penggunaan media pembelajaran berupa Ular Tangga Padedi (Paham dengan diri) terhadap siswi kelas VII Khodijah. Adapun perencanaan tersebut diantaranya adalah: 1) Mengulang kembali materi yang pernah disampaikan sebelumnya mengenai urgensi Pemahaman terhadap diri dan pentingnya hal tersebut untuk diterapkan di pahami dengan baik. 2) Membentuk kelompok kembali yang terdiri dari 5-6 orang peserta. 3) Memberikan media pembelajaran berupa Ular tangga PADEDI Kepada tiap tiap kelompok. 4) Menjelaskan kembali kepada tiap tiap kelompok bahwasannya hanya penggunaan kartu Diri yang dipakai untuk pertanyaan dan pernyataan sedangkan pada papan kartu dihiraukan saja, hal ini dilakukan agar berpengaruh terhadap manajemen waktu pembelajaran. 5) Menyiapkan lembaran kertas untuk refleksi terhadap sesi akhir pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Proses pembelajaran pada siklus II ini dilaksanakan pada 3 September 2024 dengan waktu yang dipergunakan yaitu 2 x 35 menit, di lapangan sekolah SMPIT Assyifa Boarding School jalancagak subang,

karena pelaksana ini memerlukan tempat yang lebih luas dan lingkungan yang nyaman. Adapun langkah-langkah yang diterapkan pada siklus II ini di antaranya adalah:

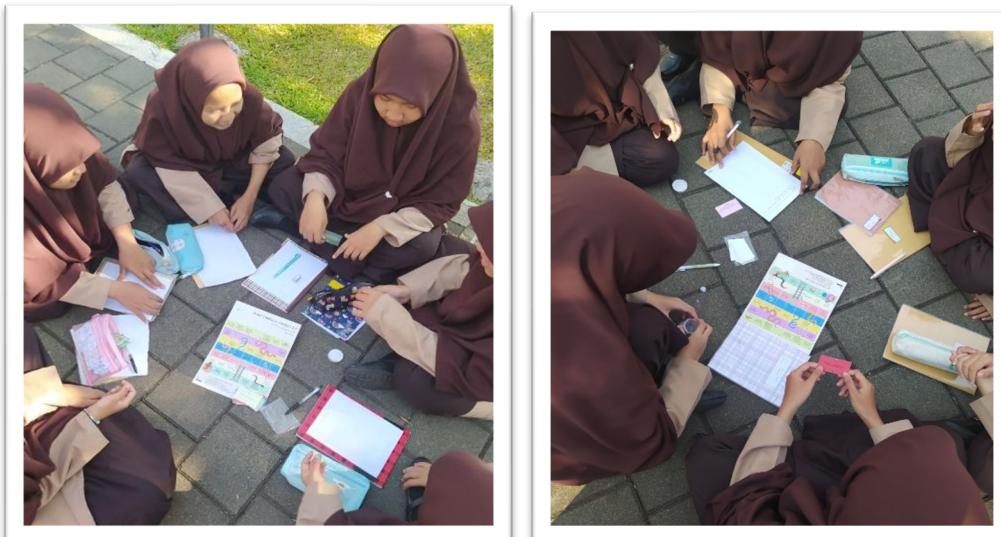
1. Pendahuluan

Pada pendahuluan ini dilakukan selama kurang dari 15 menit, seperti membaca doa sebelum belajar, menanyakan kabar (chek feeling) serta mengabsen semua siswi kelas VII Khodijah.

2. Kegiatan Inti

1) Kegiatan pembelajaran

Pada tahap kegiatan inti pembelajaran guru BK memberikan ulasan kembali kepada siswa kelas VII Khodijah mengenai urgensi dan pentingnya sebagai individu untuk paham terhadap diri sendiri, dan bagaimana bisa mengerti akan konsep diri serta peranannya dengan baik terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Adapun Langkah-langkah yang dilakukan pada kegiatan ini di antaranya adalah: a) Menjelaskan akan jalannya kegiatan permainan media interaktif Ular tangga Padedi kepada siswi kelas VII khodijah. b) Memberikan arahan bahwasannya setiap tantangan baik berupa pertanyaan ataupun pernyataan harus dilakukan dengan sebaik mungkin. c) Memberikan pemahaman jika terhadap kosa kata yang kurang dimengerti pada kartu Diri PADEDI. d) Mempersilahkan kepada setiap kelompok untuk menjalankan tugas nya dengan menggunakan media interaktif Ular tangga PADEDI dan memberikan pendampingan akan jalannya permainan tersebut. e) Setelah selesai pembelajaran semua siswi diminta untuk memberikan feedback yang didapatkan dari hasil Siklus II.



Gambar 4.4 Penerapan Media Interaktif PADEDI Siklus II

Pada penerapan siklus II pada umumnya sama dengan jalannya permainan pada siklus sebelumnya, namun terhadap beberapa perbedaan karena adanya evaluasi pada tahap I tersebut. Pada siklus II semua siswi kelas VII mampu menyelesaikan permainan sampai kepada tahap Final dan management waktu yang pernah dievaluasi sebelumnya kini jauh lebih baik. Adapun data uji presentasi kelayakan akan pemahaman dan kemudahan pada siklus II ini di antaranya adalah:

Tabel 4.5. Uji presentasi kelayakan permainan ular tangga PADEDI pada Siklus II

No	Indikator	Presentasi	Presentasi lapangan	Kategori Kelayakan
1	Kejelasan Materi	80-90 %	100%	Layak
2	Kemudahan Materi	80-90 %	91,7%	Layak
3	Kemenarikan Materi	80-90 %	100%	Layak
4	Kesesuaian dengan kebutuhan siswa/I	80-90 %	83,5%	Layak
5	Kesesuaian dengan masalah siswa/I	80-90 %	83,3%	Layak
6	Kemudahan Layanan BK	80-90 %	95,8%	Layak
7	Kemudahan penampilan dan penggunaan media ular tangga	80-90 %	83,3%	Layak
8	Kemenarikan media ular tangga sebagai bahan ajar	80-90 %	100%	Layak

9	Mudah dipahami dengan menggunakan media ular tangga	80-90 %	95,85%	Layak
10	Feedback terhadap pemahaman diri	80-90 %	80,8%	Layak

Berdasarkan data diatas maka uji kelayakan terhadap media Interaktif ular tangga Padedi (Paham dengan diri) mengalami perubahan dari hasil sebelumnya, hal ini terbukti jadi jumlah presentasi pada siklus I dengan siklus II. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media interaktif ular tangga PADEDI (Paham dengan Diri) dapat dilakukan terhadap pembelajaran di sekolah, dengan konsep pemberian materi terlebih dahulu, penjelasan materi, dan terakhir praktik penggunaan media terhadap siswi kelas VII khodijah tentang pemahaman akan dirinya.

Data yang diperoleh sebelumnya pada kolom kesesuaian terhadap masalah siswi menunjukan 65,2% dengan kategori belum layak karena nilai presentasi seharusnya dimulai dari 80%, namun setelah diuji pada siklus ke II maka mengalami perubahan menjadi 83,3%, selain hal tersebut pada kolom Feedback terhadap pemahaman diri pada Siklus I diperoleh nilai 70,8% dengan penjelasan bahwa siswi kelas VII belum merasakan adanya feedback dari penggunaan media Ular tangga Padedi terhadap pemahaman diri nya, namun setelah melakukan penerapan pada Siklus II maka mengalami perubahan menjadi 80,8% dari presentasi di lapangan.

Penerapan media interaktif ular tangga PADEDI (Paham dengan diri) memiliki beberapa kelebihan terhadap proses belajarnya pada siswi, seperti 1) media interaktif PADEDI (Paham dengan diri) bisa dijadikan sebagai media yang inovatif dan menyenangkan terhadap proses pembelajaran karena terdapat pertanyaan dan pernyataan yang harus dijawab, 2) bersifat fleksibel karena permainan ini bisa menyesuaikan dengan kondisi dan keadaan siswi terutama pemahaman tentang dirinya, 3) materi atau tema yang disampaikan dan uraikan dalam media interaktif PADEDI (Paham dengan diri) mudah dipahami baik untuk kalangan siswi SMP maupun SMA, 4) Penggunaan media interaktif PADEDI (Paham dengan diri) dapat merangsang siswa/i untuk terus belajar dan mencari tahu akan potensi, kekurangan dan kelebihan serta masa depan ataupun karir yang diinginkan, 5) media ini dapat mengembangkan komunikasi dan interaksi antara satu dengan lainnya sebab permainan ini dilakukan secara berkelompok.

Adapun kekurangan dalam penerapan media interaktif ular tangga PADEDI (Paham dengan diri) diantaranya adalah. 1) dalam menerapkan permainan ini membutuhkan tempat luas, 2) terlalu banyak pertanyaan dan pernyataan sehingga dalam proses bermain nya banyak yang tidak sampai kepada finish, 3) terdapat kalimat-kalimat yang baku sehingga banyak menimbulkan pertanyaan-pertanyaan dari para pemain, 4) membutuhkan waktu yang cukup banyak karena banyaknya peserta pemain yang terlibat dalam permainan ular tangga PADEDI.

Kekurangan-kekurangan tersebut masih dapat ditanggulangi dengan memberikan peraturan dalam setiap permainan dan memilih lokasi yang dapat menjangkau arena bermain seperti di lapangan sekolah, sedangkan untuk kalimat- kalimat yang kurang dipahami oleh peserta pemain dapat dijelaskan kembali oleh guru BK/Peneliti agar lebih memudahkan jalannya permainan.

PEMBAHASAN

Permainan ular tangga PADEDI (Paham dengan Diri) merupakan inovasi media pembelajaran yang menarik dalam layanan bimbingan konseling. Penggunaan media permainan seperti ini dinilai mampu memfasilitasi proses belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sesuai dengan pandangan Kustandi & Sutjipto (2020) bahwa media pembelajaran berbasis gambar dan visual mampu menarik perhatian serta meningkatkan pemahaman siswa. Penekanan pada pengembangan pemahaman diri siswa melalui media ini menunjukkan relevansi dengan kebutuhan layanan bimbingan konseling modern, yang tidak hanya berorientasi pada kognitif tetapi juga aspek afektif siswa (Astuti, 2021).

Dalam permainan PADEDI, isi materi yang disajikan dalam bentuk pertanyaan dan tantangan sangat penting untuk mendukung pembelajaran siswa. Materi yang relevan dan kontekstual dapat memotivasi siswa untuk lebih memahami dirinya, sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) yang dikemukakan oleh Kolb (2021). Studi oleh Wijayanti & Santoso (2022) menekankan bahwa materi interaktif yang kontekstual dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan intelektual dalam proses pembelajaran.

Kemudahan dalam memahami materi dan desain permainan yang menarik merupakan dua faktor penting yang meningkatkan efektivitas media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Mayer (2020), yang menyebutkan bahwa desain media pembelajaran harus memenuhi prinsip-prinsip kognitif untuk mempermudah proses transfer pengetahuan. Dalam konteks permainan PADEDI, penggunaan elemen visual seperti warna dan gambar serta mekanisme permainan yang mudah dipahami turut memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa (Rahman et al., 2023).

Penggunaan elemen penguatan positif (reinforcement) seperti tangga sebagai hadiah dan hukuman (punishment) berupa ular mencerminkan pendekatan pembelajaran berbasis operant conditioning oleh Skinner.

Menurut penelitian terbaru oleh Nugraha et al. (2022), pendekatan ini efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa lebih memahami konsekuensi dari tindakannya. Dalam permainan PADEDI, konsep ini diaplikasikan secara menarik melalui papan permainan yang dirancang untuk mengarahkan siswa memahami peran mereka dalam menghadapi tantangan.

Penerapan permainan PADEDI yang berbasis kelompok mencerminkan teori belajar sosial Bandura, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Santika & Yusri (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan sosial dan afektif siswa, sekaligus memperkuat pemahaman konsep melalui diskusi kelompok. Dalam permainan ini, siswa tidak hanya belajar dari materi yang disajikan tetapi juga dari interaksi dengan teman-teman sekelompoknya.

Pada sesi akhir permainan PADEDI, kegiatan refleksi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengevaluasi pengalaman mereka selama bermain. Menurut Dewi et al. (2022), refleksi merupakan langkah penting dalam pembelajaran berbasis pengalaman karena membantu siswa menginternalisasi pengetahuan yang telah mereka peroleh. Selain itu, sesi evaluasi juga memungkinkan guru BK untuk mengidentifikasi sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai.

Media interaktif seperti permainan PADEDI memiliki potensi besar untuk diterapkan secara luas dalam layanan bimbingan konseling di sekolah. Studi oleh Maulana et al. (2023) menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi atau permainan tradisional yang dimodifikasi dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas layanan konseling. Permainan PADEDI tidak hanya mengajarkan pemahaman diri tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

4. CONCLUSION

Penelitian tentang penerapan permainan ular tangga PADEDI (Paham dengan Diri) sebagai media interaktif dalam layanan bimbingan konseling berbasis kelompok menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman diri siswa. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk mengenali potensi diri, serta meningkatkan self-love dan self-understanding. Dengan materi yang dirancang secara kontekstual dan interaktif, permainan ini tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami konsep diri tetapi juga membangun kerja sama antaranggota kelompok. Setelah melalui dua siklus penerapan, media PADEDI berhasil mencapai kategori layak dengan tingkat kelayakan 80-90%, memenuhi indikator keberhasilan yang ditargetkan.

Penelitian ini dapat ditindaklanjuti dengan mengembangkan lebih lanjut desain dan konsep permainan ular tangga PADEDI agar lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di berbagai jenjang pendidikan. Peneliti juga disarankan untuk mengeksplorasi implementasi permainan ini pada konteks yang berbeda, seperti siswa dengan kebutuhan khusus atau di sekolah dengan latar belakang budaya yang beragam. Selain itu, kepala sekolah dan guru bimbingan konseling perlu diberikan pelatihan rutin mengenai inovasi pembelajaran, sehingga layanan konseling di sekolah dapat lebih optimal dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Penelitian lanjutan juga bisa dilakukan untuk mengukur dampak jangka panjang permainan ini terhadap perkembangan psikologis dan sosial siswa.

ACKNOWLEDGEMENTS

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Divisi Pendidikan dan Pondok Pesantren Yayasan As-Syifa Al-Khoeriyah atas dukungan penuh yang telah diberikan selama proses penelitian ini. Dukungan berupa fasilitas, bimbingan, serta kemudahan dalam pengumpulan data telah memungkinkan peneliti untuk menyelesaikan penulisan proposal hingga tahap publikasi di jurnal ilmiah. Semoga kontribusi dan kerja sama ini dapat memberikan manfaat yang luas bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan peningkatan mutu pendidikan di masa yang akan datang.

REFERENCES

- Al-Mazroa, H., & Al-Rashedi, S. (2020). *Creative Education Strategies for the Modern Classroom*. London: Academic Press.
- Astuti, D. (2021). *Peningkatan Pemahaman Diri Siswa Melalui Media Interaktif dalam Layanan Konseling Kelompok*. Jurnal Bimbingan dan Konseling, 10(2), 150-165.
- Dewi, M. A., Rahmawati, L., & Santoso, B. (2022). *Penggunaan Refleksi dalam Pembelajaran Berbasis Pengalaman untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Jurnal Pendidikan Karakter, 8(3), 45-56.
- Haqiqi, A. (2019). "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Layanan Bimbingan Konseling Siswa Kelas VII." *Jurnal Konseling Pendidikan*, 8(2), 123-135.
- Hurlock, E. B. (2021). *Developmental Psychology: A Life-Span Approach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Irfan, M., Rahman, T., & Suryani, L. (2021). "Efektivitas Media Ular Tangga dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Perencanaan Karir." *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(3), 45-60.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2020). *Media Pembelajaran: Inovasi dan Implementasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Maulana, F., Rahmat, A., & Hidayat, R. (2023). *Efektivitas Media Permainan Tradisional dalam Layanan Bimbingan Konseling Sekolah*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 15(1), 90-103.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Nugraha, A., Purnama, E., & Sari, L. (2022). *Reinforcement dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 14(4), 200-215.
- Rahman, S., Fitriani, R., & Wulandari, D. (2023). *Desain Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 25(2), 78-89.
- Santika, L., & Yusri, Z. (2023). *Kolaborasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial dan Afektif Siswa*. Jurnal Pendidikan Sosial, 18(1), 35-50.
- Santrock, J. W. (2021). *Adolescence* (16th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Sari, N. (2020). "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa." *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(1), 78-88.
- Seligman, M. E. P. (2019). *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Smith, E. R., & Mackie, D. M. (2020). *Social Psychology* (5th ed.). New York: Psychology Press.
- Wijayanti, D., & Santoso, R. (2022). *Pengaruh Materi Kontekstual dalam Pembelajaran Berbasis Media Interaktif*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 12(3), 120-134.