

PERAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS PERMAINAN TERHADAP PENGUATAN EFIKASI DIRI PADA ANAK PONDOK YATIM INDONESIA

Wiwin Julia¹, Josevanie Lorraine Allestra², Kirana Haddy³

¹Universitas Tarumanagara, Jakarta, Indonesia

Email: wiwin.705220241@stu.untar.ac.id

²Universitas Tarumanagara, Jakarta, Indonesia

Email: josevanie.705220144@stu.untar.ac.id

³Universitas Tarumanagara, Jakarta, Indonesia

Email: kiranna.705220225@stu.untar.ac.id

Masuk : 01-05-2025, revisi: 27-05-2025, diterima untuk diterbitkan : 30-05-2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan efikasi diri anak-anak yang tinggal di panti asuhan. Efikasi diri merupakan konstruk psikologis yang sangat berpengaruh terhadap motivasi, ketekunan, serta pencapaian akademik peserta didik (Bandura, 1997). Anak-anak yang dibesarkan di lingkungan panti asuhan umumnya menghadapi berbagai keterbatasan, seperti akses pendidikan yang minim, kurangnya pendampingan belajar, serta lemahnya dukungan emosional. Faktor-faktor tersebut dapat melemahkan keyakinan mereka terhadap kemampuan diri sendiri dan menghambat proses belajar (Bhati & Sethy, 2022). Pendekatan pembelajaran berbasis permainan dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, serta memberikan pengalaman langsung dalam menghadapi tantangan edukatif yang mampu membangun rasa percaya diri (Bodrova & Leong, 2007). Intervensi dilakukan melalui delapan sesi pembelajaran yang mengintegrasikan tiga jenis permainan edukatif, yaitu REDI (Roda Efikasi Diri), ular tangga versi modifikasi, dan Monobiling (Monopoli Bimbingan dan Konseling). Penelitian ini menggunakan metode campuran, dengan pendekatan kualitatif yang didukung oleh uji kuantitatif pretest-posttest terhadap lima anak usia 9–13 tahun di Pondok Yatim Indonesia Cabang Halim. Instrumen utama yang digunakan adalah kuesioner efikasi diri berdasarkan teori Bandura yang mencakup tiga dimensi: magnitude, strength, dan generality. Hasil uji statistik menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada skor efikasi diri setelah intervensi ($p = 0,029$), yang menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi media yang efektif dalam mengembangkan efikasi diri anak-anak dari kelompok rentan.

Kata Kunci: efikasi diri, pembelajaran berbasis permainan, anak panti asuhan, *positive reinforcement*, REDI.

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of a play-based learning approach in enhancing the self-efficacy of children residing in orphanages. Self-efficacy is a key psychological construct that influences students' motivation, perseverance, and academic achievement (Bandura, 1997). Children in orphanage environments often face various limitations, including restricted access to quality education, minimal academic support, and a lack of emotional encouragement, all of which may hinder the development of their self-confidence and belief in their capabilities (Bhati & Sethy, 2022). To address this issue, a play-based learning intervention was implemented to provide a fun, engaging, and empowering learning environment. This approach aims to stimulate active participation and offer children the opportunity to experience success through carefully designed educational challenges (Bodrova & Leong, 2007). The intervention consisted of eight sessions utilizing three types of educational games: REDI (Self-Efficacy Wheel), a modified version of snakes and ladders, and Monobiling (Counseling-Based Monopoly). The study adopted a mixed-method design, combining qualitative observations and interviews with quantitative pretest-posttest measures. The sample consisted of five children aged 9–13 years from Pondok Yatim Indonesia, Halim Branch. A self-efficacy questionnaire based on Bandura's theory, covering the dimensions of magnitude, strength, and generality, was used to assess changes in the participants' self-efficacy. Statistical analysis revealed a significant improvement in self-

efficacy scores after the intervention ($p = 0.029$), indicating that educational games can serve as an effective medium for building self-efficacy in vulnerable children.

Keywords: *self-efficacy, play-based learning, orphanage children, positive reinforcement, REDI*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan salah satu kompetensi kunci dalam dunia pendidikan modern, terutama di tengah arus globalisasi yang semakin menuntut keterampilan komunikasi lintas negara. Penguasaan Bahasa Inggris memberikan keuntungan strategis bagi peserta didik dalam mengakses sumber belajar internasional, melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi, hingga meningkatkan peluang kerja di masa mendatang (Hapsari & Yulia, 2021). Namun demikian, kesenjangan akses dan kesempatan belajar masih menjadi tantangan serius, terutama bagi anak-anak yang tinggal di lingkungan panti asuhan. Mereka umumnya menghadapi keterbatasan dalam hal sarana belajar, pendampingan akademik, serta dukungan emosional yang memadai. Faktor-faktor tersebut dapat menghambat proses belajar Bahasa Inggris secara optimal dan berdampak pada rendahnya rasa percaya diri dan motivasi dalam menghadapi pelajaran.

Salah satu aspek psikologis yang krusial dalam proses belajar adalah efikasi diri (*self-efficacy*), yaitu keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk mengorganisasi dan melaksanakan tindakan yang diperlukan dalam mencapai tujuan tertentu (Bandura, 1997). Efikasi diri bukan hanya sekadar rasa percaya diri, melainkan berkaitan erat dengan bagaimana seseorang merespons tantangan, menetapkan target belajar, serta mengatur strategi dalam mengatasi hambatan. Bandura menjelaskan bahwa efikasi diri terdiri dari tiga dimensi utama: *magnitude* (tingkat kesulitan tugas yang diyakini dapat diselesaikan), *strength* (kekuatan keyakinan terhadap kemampuan diri), dan *generality* (aplikasi keyakinan diri dalam berbagai konteks atau situasi).

Efikasi diri terbukti berkontribusi signifikan terhadap motivasi, ketekunan, dan capaian akademik siswa. Anak dengan efikasi diri tinggi cenderung menetapkan tujuan yang menantang, menunjukkan ketekunan saat menghadapi kesulitan, dan menggunakan strategi belajar yang lebih efektif (Zimmerman, 2000; Schunk & Pajares, 2002). Sebaliknya, rendahnya efikasi diri sering kali memunculkan perasaan takut gagal, kecemasan, dan ketidakmampuan dalam menghadapi tugas-tugas akademik. Huang, C (2016, hlm. 126) mengemukakan bahwa “*Academic self-efficacy was defined as how confident an individual was that he or she would be able to complete or perform a certain academic task*” yang berarti bahwa efikasi diri adalah rasa percaya diri seseorang bahwa dia mampu menuntaskan atau melakukan tugas akademik. Pada penelitian Pajares (Niehaus, Rudasill, & Adelson, 2012; 120) menyatakan bahwa “*students with higher academic self-efficacy earn higher grades, set higher goals for themselves, and show greater effort and persistence in their work*” yaitu anak dengan tingkat efikasi diri yang tinggi biasanya percaya bahwa mereka mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dan meraih keberhasilan. Efikasi diri berkembang melalui empat sumber utama: pengalaman keberhasilan (*mastery experience*), pengamatan terhadap kesuksesan orang lain (*vicarious experience*), dorongan sosial dari lingkungan sekitar (*social persuasion*), serta kondisi fisiologis dan emosional individu (Bandura, 1997). Berdasarkan hal tersebut, pendekatan pembelajaran yang mampu menyediakan pengalaman positif, interaksi sosial, serta suasana belajar yang menyenangkan sangat berpotensi dalam membentuk dan memperkuat efikasi diri anak-anak, khususnya mereka yang berasal dari kelompok rentan. Sebaliknya, anak dengan tingkat efikasi diri yang rendah cenderung merasa kurang percaya diri dan menganggap dirinya tidak mampu menjalani proses belajar dengan baik.

Positive reinforcement atau penguatan positif merupakan salah satu komponen penting dalam pembentukan perilaku dan keyakinan diri. Bentuk-bentuk *reinforcement* seperti *reward* maupun persuasi verbal, dapat meningkatkan efikasi diri individu dengan memberikan pengalaman emosional yang positif serta memperkuat keyakinan akan kemampuan pribadi (Bandura, 1997). Sebagai contoh, saat seorang anak memperoleh pujian atau hadiah atas keberhasilannya menyelesaikan tugas sekolah, hal tersebut memperkuat pengalaman keberhasilannya dan meningkatkan keyakinan terhadap kapasitas dirinya. Contohnya, saat anak berhasil menyelesaikan tugas, kalimat seperti "Kamu pintar karena sudah berusaha keras" dapat memperkuat persepsi positif terhadap diri sendiri. Bahkan ketika anak mengalami kegagalan, kata-kata seperti "Kamu sudah mencoba dengan baik, mari kita belajar lagi bersama" dapat menjadi keyakinan bahwa mereka masih memiliki kesempatan untuk berkembang. Begitu pula dengan ketika seorang anak menyaksikan temannya menerima penghargaan atas perilaku positif, pengalaman tersebut menjadi *vicarious experience* yang dapat memotivasi dan mendorongnya untuk meniru perilaku baik tersebut (Bhati & Sethy, 2022).

Salah satu pendekatan yang sesuai untuk mendukung perkembangan efikasi diri adalah pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*). Pendekatan ini menempatkan permainan sebagai medium utama dalam proses pembelajaran, di mana anak didorong untuk belajar melalui eksplorasi, interaksi sosial, dan pengalaman langsung dalam situasi yang dirancang menyenangkan (Bodrova & Leong, 2007). Bermain memiliki nilai edukatif yang tinggi karena tidak hanya membangun kemampuan kognitif, tetapi juga menumbuhkan ketahanan emosi, keberanian mengambil keputusan, dan rasa percaya diri.

Penelitian yang dilakukan oleh Kristanti dan Pravesti pada tahun 2021 menunjukkan bahwa salah satu media permainan edukatif, yaitu Roda Efikasi Diri (REDI), memiliki kemampuan yang signifikan dalam meningkatkan efikasi diri siswa. Media permainan tersebut dirancang dengan konsep yang mengedepankan pemberian tantangan serta berbagai aktivitas yang mengharuskan partisipasi aktif dari anak-anak, sehingga melalui proses tersebut mereka dapat terbiasa untuk menghadapi berbagai situasi ketidakpastian, belajar membuat keputusan secara mandiri, dan merasakan pengalaman keberhasilan secara langsung yang berdampak positif pada rasa percaya diri mereka. Selain penggunaan REDI, penelitian tersebut juga menemukan bahwa media permainan edukatif lainnya, seperti ular tangga yang telah dimodifikasi menjadi versi edukatif serta permainan monopoli yang dimodifikasi khusus untuk kebutuhan bimbingan konseling, yang dikenal dengan nama Monopoli Bimbingan Konseling atau Monobiling, terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Hal ini mendorong siswa untuk berpartisipasi dengan antusiasme tinggi dalam proses pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan mendukung pengembangan aspek sosial serta emosional siswa secara menyeluruh.

Penelitian ini dilaksanakan di Pondok Yatim Indonesia Cabang Halim, sebuah lembaga sosial yang berperan aktif dalam memberikan pengasuhan serta pendidikan informal kepada anak-anak yatim dan dhuafa. Dalam rangka memahami kondisi awal para anak binaan, dilakukan asesmen awal yang komprehensif melalui metode observasi langsung di lapangan serta wawancara mendalam dengan para pengurus panti sekaligus dengan anak-anak yang tinggal di sana. Dari hasil asesmen tersebut, teridentifikasi sejumlah tantangan psikososial yang sangat berkaitan dengan rendahnya tingkat efikasi diri di kalangan anak-anak tersebut. Tantangan-tantangan tersebut antara lain meliputi kurangnya keberanian atau kepercayaan diri dalam mengambil keputusan penting, adanya rasa ragu yang mendalam terhadap potensi dan kemampuan diri sendiri, serta tingginya

ketergantungan pada orang lain ketika menghadapi berbagai kesulitan, terutama dalam proses belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak-anak tersebut memerlukan intervensi yang tepat untuk meningkatkan efikasi diri agar mereka dapat menjadi lebih mandiri dan percaya diri dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan.

Melalui artikel ini, penulis bertujuan untuk mengkaji secara mendalam efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan efikasi diri anak-anak panti, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini juga berupaya untuk mengeksplorasi sejauh mana permainan edukatif mampu meningkatkan keaktifan, minat belajar, dan pemahaman konsep akademik melalui proses pembelajaran yang interaktif.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjawab beberapa pertanyaan penting, yaitu: (1) bagaimana tingkat efikasi diri anak-anak di Pondok Yatim Indonesia Cabang Halim dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebelum diterapkannya pembelajaran berbasis permainan; (2) apakah pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan efikasi diri anak-anak panti dalam pembelajaran Bahasa Inggris; dan (3) sejauh mana permainan edukatif dapat memengaruhi keaktifan, minat belajar, serta pemahaman akademik mereka melalui proses pembelajaran yang interaktif.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membantu meningkatkan efikasi diri anak-anak di Panti Yatim Indonesia Halim. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi alami (*natural observation*), dan wawancara terfokus (*focused interviews*). Untuk menilai efektivitas program yang dilaksanakan, peneliti juga menggunakan desain pretest-posttest.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak yang tinggal di Pondok Yatim Indonesia cabang Halim, Jakarta. Dari sembilan anak yang tinggal di panti tersebut, lima anak berusia 9–13 tahun dipilih sebagai partisipan utama dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Kriteria pemilihan mencakup keseragaman usia perkembangan, kemampuan membaca dan menulis, serta kesiapan mengikuti program secara penuh. Kelompok usia ini dinilai berada pada tahap perkembangan kognitif yang sesuai untuk mengikuti pembelajaran berbasis permainan secara optimal. Instrumen utama yang digunakan adalah kuesioner efikasi diri yang dikembangkan berdasarkan teori Albert Bandura (1997). Kuesioner ini menggunakan skala Likert 5 poin dan telah disesuaikan dengan konteks dan bahasa yang mudah dipahami anak-anak. Kuesioner tersebut mengukur tiga dimensi utama efikasi diri, yaitu *magnitude* (tingkat kesulitan tugas yang mampu dihadapi), *strength* (kekuatan keyakinan diri), dan *generality* (cakupan situasi atau konteks). Instrumen telah diuji validitasnya melalui uji pakar (*expert judgment*) dan diuji reliabilitasnya dengan hasil yang menunjukkan nilai Cronbach's Alpha di atas 0,7, sehingga layak digunakan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu: (1) *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan kuesioner efikasi diri untuk mengetahui perbedaan tingkat efikasi diri sebelum dan sesudah perlakuan; (2) observasi partisipatif untuk mencatat perilaku, ekspresi emosional, dan interaksi anak selama sesi permainan; (3) wawancara semi-terstruktur dengan anak dan pengasuh panti untuk memperoleh data kualitatif tentang kondisi psikososial anak; serta (4) dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan perkembangan anak, dan lembar evaluasi sesi. Intervensi dilakukan selama delapan sesi, masing-masing berdurasi 90-120 menit. Setiap sesi dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan melalui

permainan seperti REDI (Roda Efikasi Diri), permainan ular tangga modifikasi dengan tantangan, serta Monopoli Bimbingan Konseling (Monobiling) yang akan disisipkan berbagai materi Bahasa Inggris. Dalam setiap sesi, peneliti juga menerapkan sistem poin motivasi yang meliputi poin aktif, poin game, dan poin nilai serta memberikan *reward* sebagai bentuk apresiasi kepada anak-anak yang aktif, untuk mendorong partisipasi anak secara optimal.

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS 23 untuk mengetahui signifikansi perbedaan skor efikasi diri sebelum dan sesudah intervensi. Selain itu, perhitungan *effect size* menggunakan rumus Cohen's *d* dilakukan untuk melihat besarnya dampak perlakuan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis hasil *pre-test* dan *post-test* dengan uji Paired Sample T-Test, diperoleh nilai *p* sebesar 0,029. Nilai ini lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, yang berarti ada perbedaan signifikan antara skor efikasi diri sebelum dan sesudah intervensi. Ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat perbedaan signifikan dapat ditolak.

Hasil ini dapat menjadi bukti kuantitatif bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan efikasi diri anak-anak panti asuhan. Nilai rata-rata selisih skor efikasi diri menunjukkan peningkatan yang positif, sementara standar deviasi sebesar 6,870 menunjukkan adanya variasi respons antar anak, beberapa anak mengalami peningkatan efikasi diri yang signifikan, sementara lainnya menunjukkan peningkatan yang lebih sedikit atau bahkan berkurang. Hal ini dapat terjadi karena dipengaruhi oleh faktor individual seperti kesiapan psikologis, motivasi internal, dan pengalaman masa lalu anak. Menurut Bandura (1997), pengalaman keberhasilan sebelumnya berperan besar dalam membentuk efikasi diri. Anak yang pernah merasa berhasil akan lebih cepat merespons situasi baru secara positif, termasuk saat bermain dan menyelesaikan tantangan dalam permainan. Sebaliknya, anak yang sering gagal atau belum pernah mendapat pengalaman sukses cenderung lebih ragu dan lambat dalam meningkatkan keyakinan dirinya.

Tabel 1. Hasil Pre-Test

INISIAL	LEVEL	MAGNITUDE	STRENGTH	TOTAL
SV	20	23	18	61
MS	15	25	17	57
AK	16	19	17	52
AR	22	26	24	72
AN	13	23	12	48

Tabel 2. Hasil Post-Test

INISIAL	LEVEL	MAGNITUDE	STRENGTH	TOTAL
SV	17	26	16	59
MS	22	29	19	70
AK	20	27	17	64
AR	22	36	28	86
AN	21	25	16	62

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	BEFORE – AFTER	-10.200	6.870	3.072	-18.731	-1.669	-3.320	4	.029

Gambar 1. Hasil Analisis Paired Samples Test

Permainan REDI (Roda Efikasi Diri), yang menjadi salah satu media utama dalam intervensi ini, terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menstimulasi keterlibatan emosional dan kognitif peserta. Hasil penelitian Kristanti dan Pravesti (2021), juga menunjukkan bahwa permainan REDI efektif dalam meningkatkan efikasi diri melalui tantangan-tantangan yang menuntut refleksi dan pengambilan keputusan. Desain permainan ini juga mendukung terbentuknya empat sumber efikasi diri sebagaimana dikemukakan oleh Bandura (1997), yaitu pengalaman keberhasilan (*mastery experience*), pengamatan terhadap keberhasilan orang lain (*vicarious experience*), persuasi sosial (*social persuasion*), dan kondisi emosional positif. Anak-anak yang berhasil menyelesaikan tantangan dalam permainan mendapatkan pengalaman langsung akan keberhasilan, sekaligus menyaksikan teman-temannya berhasil dan memperoleh dukungan verbal dari fasilitator, yang dapat memperkuat keyakinan terhadap kemampuan diri mereka.

Selain REDI, permainan Monobiling (Monopoli Bimbingan dan Konseling) ini dirancang untuk merepresentasikan situasi kehidupan nyata anak dalam format papan permainan yang menyenangkan dan familiar. Dalam prosesnya, anak-anak dihadapkan pada skenario yang menuntut pengambilan keputusan dan solusi terhadap permasalahan yang umum mereka alami. Hasil penelitian ini sama dengan temuan Ardiansyah dan Pravesti (2021), yang menyatakan bahwa Monobiling dapat meningkatkan kemampuan reflektif dan rasa percaya diri anak melalui penguatan pengalaman yang relevan dengan kehidupan mereka. Permainan ular tangga edukatif yang dimodifikasi juga menjadi alat yang efektif untuk membangun efikasi diri. Dengan menyisipkan instruksi reflektif, pernyataan afirmatif, dan tantangan sederhana di setiap kotaknya, permainan ini memfasilitasi anak-anak untuk berpikir tentang diri mereka, mengenali kekuatan pribadi, dan menumbuhkan keyakinan terhadap kemampuan sendiri. Penelitian Pravesti dan Fransisca (2020) mendukung efektivitas pendekatan ini, dengan menunjukkan bahwa permainan yang menggabungkan elemen refleksi dan afirmasi mampu meningkatkan kepercayaan diri anak secara signifikan. Dalam pelaksanaannya, anak-anak terlihat lebih aktif, berani bertanya dan menjawab, serta menunjukkan ekspresi positif selama bermain.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan efikasi diri anak-anak yang tinggal di lingkungan panti asuhan. Berdasarkan hasil analisis data pre-test dan post-test menggunakan uji *Paired Samples t-test*, diperoleh nilai p sebesar 0,029 ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara skor efikasi diri anak-anak panti sebelum dan sesudah intervensi. Rata-rata skor efikasi diri meningkat secara positif setelah program pembelajaran berbasis permainan dilaksanakan, dengan variasi perubahan yang cukup besar antarsubjek ($SD = 6,870$). Ini mengindikasikan bahwa intervensi melalui permainan edukatif memberikan dampak nyata terhadap penguatan efikasi diri pada anak-anak panti. Permainan REDI, Monobiling, dan ular tangga edukatif yang digunakan dalam intervensi terbukti mampu menstimulasi pengalaman keberhasilan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta membangun kepercayaan diri anak melalui tantangan dan interaksi sosial yang positif. Anak-anak yang sebelumnya pasif menunjukkan peningkatan dalam

hal partisipasi aktif, berani dalam mengemukakan pendapat, serta kemandirian dalam menyelesaikan tugas. Hasil ini konsisten dengan teori Bandura (1997) dan penelitian sebelumnya (Kristanti & Pravesti, 2021; Ardiansyah & Pravesti, 2021; Pravesti & Fransisca, 2020), yang menekankan bahwa pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung dan dukungan sosial dapat meningkatkan efikasi diri secara signifikan. Oleh karena itu, pendekatan berbasis permainan dapat dianggap sebagai strategi intervensi yang efektif untuk pengembangan diri anak-anak dalam situasi kerentanan sosial.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai rekomendasi untuk penelitian dan praktik selanjutnya:

1. Perluasan jumlah partisipan: Untuk memperoleh hasil yang lebih kuat secara statistik, disarankan agar penelitian serupa melibatkan lebih banyak partisipan agar kekuatan analisis meningkat dan hasil lebih representatif.
2. Durasi intervensi yang lebih panjang: Peningkatan efikasi diri merupakan proses bertahap yang memerlukan waktu. Oleh karena itu, program intervensi perlu dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang dan konsisten agar perubahan yang diharapkan dapat terwujud secara lebih signifikan.
3. Penyesuaian permainan dengan profil peserta: Permainan yang digunakan dalam intervensi perlu dirancang secara adaptif sesuai dengan kebutuhan psikologis dan tingkat perkembangan kognitif anak-anak, agar efek yang ditimbulkan lebih merata dan relevan dengan kondisi peserta.
4. Penguatan aspek reflektif dan pendampingan: Dalam setiap sesi permainan, disisipkan ruang untuk refleksi bersama dan penguatan verbal dari fasilitator agar anak-anak dapat menginternalisasi pengalaman positif mereka menjadi peningkatan efikasi diri yang lebih stabil.
5. Pendekatan dengan pihak panti: Intervensi akan lebih efektif jika dilaksanakan secara bersama dengan pengasuh dan pengelola panti agar tercipta kesinambungan antara kegiatan pembelajaran berbasis permainan dan kehidupan sehari-hari anak-anak.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Selama pelaksanaan kegiatan, peneliti memperoleh banyak pembelajaran berharga yang mencakup aspek akademik, sosial, maupun emosional. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan berperan dalam kelancaran program ini, antara lain :

1. Kepada kedua orang tua kami yang telah memberikan izin dan semangat serta selalu mendoakan kami.
2. Bu Roswiyani selaku dosen pembimbing selama kegiatan ini berjalan dan selalu memberikan arahan serta motivasi.
3. Universitas tarumanagara, fakultas psikologi, yang telah memberikan dukungan administratif dan akademik selama kegiatan berlangsung.
4. Pak Ahmad Hasan selaku kepala panti karena telah bersedia untuk menerima kami untuk menjalankan program Proyek Kemanusiaan di Panti Yatim cabang Halim.
5. Anak-anak Panti Yatim cabang Halim yang sudah bersedia untuk mengikuti program proyek kemanusiaan selama 4 bulan.
6. Anggota kelompok yang telah berperan aktif dalam kolaborasi serta saling mendukung dalam menyelesaikan tugas.

REFERENSI

- Alwisol. (2009). Psikologi Kepribadian. Edisi Revisi. Malang: UMM Press
- Ardiansyah, A., & Pravesti, C. A. (2021). *Permainan Monobiling sebagai Media Bimbingan Konseling dalam Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP*. Jurnal Nusantara of Research <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor/article/view/15772/2071>
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York: W.H. Freeman.
- Bhati, K., & Sethy, T. P. (2022). *Self-efficacy: Theory to educational practice*. *International Journal of Indian Psychology*, 10(1), 1123–1128. <https://doi.org/10.25215/1001.112>
- Harpizon, N. A., Yovita, Susilawati, & Vebrianto, R. (2025). Pengembangan instrumen self-efficacy siswa kelas V pada materi ekosistem di sekolah dasar. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*. <https://jurnal.stkipggritlungagung.ac.id/index.php/eduproxima/article/view/5827/pdf>
- Kristanti, T. I., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan permainan REDI (Roda Efikasi Diri) dalam peningkatan efikasi diri bagi siswa SMA. *Jurnal Konseling Gusjigang*. <https://doi.org/10.24176/jkg.v7i2.6033>
- Lent, R. W., Brown, S. D., & Hackett, G. (1994). Toward a unifying social cognitive theory of career and academic interest, choice, and performance. *Journal of Vocational Behavior*, 45(1), 79–122. <https://doi.org/10.1006/jvbe.1994.1027>
- Mahmudi, M. H., & Suroso, S. (2014). *Efikasi diri, dukungan sosial dan penyesuaian diri dalam belajar*. Persona: Jurnal Psikologi Indonesia, 3(2), 183–194. <https://core.ac.uk/download/pdf/229329867.pdf>
- Schunk, D. H., & Pajares, F. (2005). Competence perceptions and academic functioning. In A. J. Elliot & C. S. Dweck (Eds.), *Handbook of competence and motivation* (hal. 85–104). New York, NY: Guilford Press. https://chools.in/wp-content/uploads/2021/03/Handbook-of-Competence-and-Motivation_-Theory-and-Application.pdf
- Schunk, D. H., & Pajares, F. (2002). The development of academic self-efficacy. In A. Wigfield & J. S. Eccles (Eds.), *Development of achievement motivation* (pp. 15–31). San Diego, CA: Academic Press.
- Wijaya, I. P., & Pratitis, N. T. (2012). *Efikasi diri akademik, dukungan sosial orangtua, dan penyesuaian diri mahasiswa dalam perkuliahan*. *Jurnal Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 1(1), 40–50. <https://core.ac.uk/download/pdf/291850242.pdf>
- Wulandari, D. P., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan permainan ular tangga keyakinan dalam peningkatan efikasi diri siswa SMP. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. <https://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JBK/article/view/8882/3337>
- Zimmerman, B. J. (2000). Self-efficacy: An essential motive to learn. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 82-91. <https://acmd615.pbworks.com/f/SelfEfficacyMotivation.pdf>