

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING BAGI SISWA KELAS VII

DEVELOPING OF SNAKES AND LADDERS GAME AS MEDIA FOR GUIDANCE AND COUNSELING SERVICES FOR GRADE VII STUDENTS

Oleh: abdurrahman haqiqi, program studi bimbingan dan konseling, universitas negeri yogyakarta, haqiqirahman24@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga untuk layanan bimbingan dan konseling bagi siswa kelas VII. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model yang diadaptasi dari Borg & Gall dengan 9 tahapan. Subjek penelitian 31 siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Minggir yang ditentukan dengan teknik *random sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala, observasi dan wawancara. Validasi penelitian melibatkan 1 dosen ahli media, 1 dosen ahli materi, 2 praktisi dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan media permainan ular tangga untuk layanan bimbingan dan konseling bagi siswa dikategorikan “Layak” berdasarkan penilaian instrumen, observasi dan wawancara. Hasil penilaian ahli media dengan persentase skor 100%, ahli materi dengan persentase skor 88%, praktisi BK dengan persentase skor 97,22% dan uji coba dengan siswa (1) Uji coba lapangan awal dengan hasil persentase skor 90,34%. (2) Uji coba lapangan utama dengan hasil persentase skor 96,30%. (3) Uji coba lapangan operasional dengan hasil persentase skor 97,87%.

Kata kunci: media permainan ular tangga, layanan bimbingan dan konseling

Abstract

This study aimed to develop the snake and ladders game as media for guidance and counseling services for Grade VII students. This was a research and development study using the model adapted from Borg and Gall consisting of 9 stages. The research subjects were 31 students of Grade VII of the junior high school Muhammadiyah 1 Minggir, selected by means of the random sampling technique. The data were collected by a scale, observations, and interviews. The validation involved 1 lecturer as a media expert, 1 lecturer as a materials expert, 2 practitioners, and students. The results of the study showed that the snakes and ladders game as media for guidance and counseling services for students was appropriate based on the assessment through the instrument, observations and interviews. The result of the assessment by the media expert percentage a score of 100% that by the materials expert percentage a score of 88% that by the guidance and counseling practitioners percentage a score of 97,22% and those by the students in the tryouts were as follows: (1) in the preliminary field tryout it percentage a score of 90,34%, (2) in the main field tryout it percentage a score of 96,30% and (3) in the operational field tryout it percentage a score of 97,87%.

Keywords: snakes and ladders game as media, Guidance and counseling services

PENDAHULUAN

Remaja dalam masa transisi ditandai dengan perilaku meningkatnya emosi, perubahan tubuh, minat, dan perubahan pola perilaku (dalam Mamat Supriatna, 2013: 27). Apabila masa transisi

mengalami kegagalan akan menimbulkan banyak masalah bagi remaja, yaitu stress. Stres dapat berasal dari dalam diri remaja karena ketidakmampuan menyesuaikan diri untuk melakukan peran dan tanggung jawab akan tugas perkembangan yang

mereka miliki. Banyak remaja yang menghadapi stresnya tidak ke arah positif, malah mereka lebih ke tindakan negatif yaitu perilaku anti sosial sebagai manifestasi dari pergolakan masa transisi yang terjadi dalam diri remaja (dalam Siswanto, 2008:50).

Remaja yang mengalami kegagalan dalam penyesuaian diri dan tugas perkembangannya perlu perhatian yang lebih dari para pendidik yaitu oleh orangtua, guru dan masyarakat. Implikasinya dalam pendidikan perlu memperhatikan masalah, kebutuhan dan perkembangan yang terjadi pada masa remaja tersebut. Di saat remaja memasuki tahap perkembangan kognitif, yaitu operasional formal, maka dalam pendidikan sangat dibutuhkan adanya stimulasi dari lingkungan baik guru maupun orangtua untuk mengembangkan rasa keingintahuan mereka dengan memberikan kesempatan untuk melakukan eksplorasi (dalam Mamat Supriatna, 2013:56).

Melalui pendidikan di sekolah kesempatan tersebut dapat diberikan khususnya melalui pelayanan bimbingan dan konseling. Tujuan layanan bimbingan dan konseling untuk peserta didik secara umum adalah memberikan pertolongan kepada individu dalam usaha untuk mencapai kebahagiaan hidup pribadi, kehidupan yang efektif dan produktif dalam masyarakat, dapat hidup bersama dengan individu-individu yang lain dan

keharmonisan antara cita-cita individu dengan kemampuan yang dimilikinya (dalam Tidjan, SU dkk, 2008:9). Layanan bimbingan dan konseling yang diberikan di sekolah dapat berupa layanan individu dan kelompok, serta untuk memberikan layanan yang tepat sangat diperlukan sosok tenaga pembimbingan yang profesional yaitu seorang Guru BK profesional. Guru BK memiliki peranan penting dalam membantu remaja menyelesaikan tugas perkembangannya dan penyesuaian, karena dukungan, kelekatan yang akrab dan positif dengan orang lain juga secara konsisten dapat menjadi peredam masalah, tekanan dan stres bagi siswa saat melaksanakan tugas perkembangan dan proses penyesuaian.

Oleh karena itu, pentingnya layanan bimbingan dan konseling diberikan bagi peserta didik atau siswa untuk mengembangkan aspek pribadi, sosial, belajar dan karir, sehingga Guru BK dituntut dapat memberikan layanan yang mudah dimengerti, dipahami dan menolong bagi peserta didik. Memiliki pengetahuan dan keterampilan membuat metode layanan yang dapat menarik minat sehingga menimbulkan pikiran positif untuk menerima materi yang diberikan. Pikiran positif akan menciptakan suasana hati yang positif dapat meningkatkan kemampuan untuk menangkap informasi dengan efisien dan sikap optimis. Metode layanan bimbingan dan konseling merupakan suatu jalan atau cara tertentu

yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, baik berupa fisik maupun non fisik yang membantu pelaksanaan proses layanan bimbingan dan konseling. Salah satu metode layanan yang efektif untuk menarik minat peserta didik dalam adalah menggunakan metode media permainan. Media merupakan alat saluran, pengantar, atau perantara pesan yang dapat merangsang seseorang untuk merespon pesan tersebut. Sedangkan Permainan atau *game* menurut Tedjasaputro (dalam Yumarlin MZ, 2013:3) menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam - macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya. Dalam permainan bukan hanya kesenangan yang akan didapat, tapi konsep-konsep dari keterampilan dan pengetahuan dapat diperoleh didalamnya. Selain itu, keuntungan dari media permainan adalah bersifat luwes dapat dimainkan oleh siapa, kapan dan dimana saja dan mudah dibuat dan diperbanyak menurut Sadiman (dalam Yumarlin MZ, 2013:3).

Ada berbagai macam dan jenis media permainan yang dapat digunakan dalam layanan, salah satunya permainan papan. Permainan papan untuk bimbingan sudah biasa dipakai, bagaimana metode dan tujuan permainan papan itu dikembangkan lagi, karena permainan jenis ini juga ada berbagai macam dan

bentuknya. 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.

Permainan ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga. Pesan melalui gambar dapat menstimulasi dan menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (dalam Rainah, 2011:3). Dari pendapat tersebut, permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media permainan untuk layanan bimbingan dan konseling. Selain itu, permainan ini juga bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dalam perkembangan sensorik, motorik, moral, sosial, emosional dan kemampuan pemecahan masalah (dalam Iva Rifa, 2012: 15).

Menurut Jannah (dalam Nafiah Nurul Ratnaningsih, 2014:61) permainan ular tangga tidak ada bentuk standar, sehingga pemain dapat menciptakan sendiri papan ular tangga mereka dengan jumlah kotak, jumlah ular dan tangga yang berbeda dengan peraturan tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari pernyataan tersebut *game* ular tangga dapat dikembangkan, baik dalam

permainannya sendiri atau dengan kolaborasi media lain. Mendesain atau membuat sebuah alat permainan pada umumnya berdasarkan pada kriteria yang sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Pengembangan media ular tangga dengan media lain dapat dilakukan, seperti dengan media kartu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:628), kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang, sedangkan kata adalah unsur bahasa yang diucapkan atau ditulis yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam bahasa. Jadi kartu dengan kata adalah kartu yang berbentuk lembaran-lembaran persegi panjang yang bertuliskan kata-kata yang berisi pikiran dan pesan yang mudah dipahami. Modifikasi yang dilakukan dalam permainan ular tangga dengan kartu bertujuan untuk membuat permainan menjadi lebih kooperatif, interaktif, partisipatif, dan makna dari permainan dapat diterima peserta didik.

Pengembangan media permainan ular tangga dengan kartu, dikembangkan melalui tahapan-tahapan yang ilmiah agar produk media memiliki kelayakan, kegunaan dan manfaat. Pengembangan ini dibuat berdasarkan permasalahan atau kebutuhan dari pemakai produk, sehingga dapat tepat kegunaannya dan efeknya dapat dirasakan. Dilakukan juga penilaian dari para ahli untuk membuat produk media menjadi valid baik segi media dan

materi produk media. Pengembangan juga dilakukan dengan melakukan uji coba – uji coba yang dilakukan di lapangan, hal ini bertujuan untuk memperoleh kelayakan produk media dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Pengembangan media permainan ular tangga dengan kartu dikembangkan agar dapat membuat produk media bimbingan yang baik untuk peserta didik atau siswa di sekolah.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah lakukan kepada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Minggir dan Guru BK menemukan bahwa masih kurangnya layanan bimbingan dan konseling yang langsung diberikan kepada siswa – siswa kelas VII. Kurangnya layanan menjadi salah satu penyebab meningkatnya perilaku kenakalan siswa, karena siswa masih membutuhkan bantuan berupa layanan bimbingan dan konseling untuk mengatasi masalahnya. Hasil dari pengamatan bahwa layanan bimbingan dan konseling tidak diberi waktu untuk masuk kelas, sehingga layanan kepada siswa tidak diberikan secara langsung. Pengamatan juga dilakukan pada perilaku dari siswa bahwa masih ada beberapa siswa yang melanggar tata tertib sekolah, seperti seringkali siswa keluar kelas pada saat jam pelajaran hanya untuk berjalan – jalan, pergi ke kantin, bertemu dengan teman lain, cara berpakaian yang tidak rapih, sering terdapat siswa yang berkelahi

dengan teman lain dan terdapat siswa yang kedapatan merokok saat jam sekolah.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa juga menuturkan bahwa pelayanan bimbingan dan konseling tidak mereka dapatkan di kelas, guru BK masuk kelas hanya ketika ada pengumuman penting. Selebihnya bertemu guru BK saat dipanggil karena masalah atau ada keperluan lainnya. Perilaku dari teman-teman sekelasnya menunjukkan adanya siswa sering membolos baik saat jam pelajaran dan sekolah, serta sering teman-temannya berkelahi di dalam kelas. Hasil dari wawancara kepada guru BK menuturkan bahwa siswa-siswa membutuhkan layanan bimbingan dan konseling yang diberikan secara intens dan guru BK juga merasa kesulitan untuk memberikan layanan yang maksimal kepada siswa. Guru BK menuturkan perilaku beberapa siswa yang sering membolos baik pada jam pelajaran atau sekolah, banyak siswa yang sering berkelahi dengan teman lain yang disebabkan karena masalah sepele, dan tawuran dengan sekolah lain. Bahkan berdasarkan guru BK tawuran ini sudah berlangsung cukup lama sudah jadi budaya yang turun temurun, sebenarnya sekolah sudah mencoba menyelesaikannya beberapa kali dengan melakukan pertemuan baik dengan siswa, orang tua dan sekolah lainnya tapi masih terjadi beberapa perselisihan antar siswa. Selain perkelahian juga terdapat siswa yang

mabuk – mabukan yang berujung pada penganiayaan, kejadian ini sampai pada pihak kepolisian. Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan bahwa perilaku siswa menunjukkan masih belum memiliki kedisiplinan untuk menaati peraturan sekolah seperti membolos, penampilan yang tidak sesuai peraturan dan merokok. Selain itu, seringnya kejadian perkelahian antar siswa sampai dengan kasus penganiayaan juga menjadi sorotan bagaimana perilaku para siswa perlu mendapatkan suatu penanganan dan bimbingan.

Dari beberapa kasus atau fenomena yang terjadi pada siswa dapat disimpulkan siswa perlu diberikan layanan bimbingan dan konseling yang tepat dan dapat dirasakan langsung oleh siswa untuk menyelesaikan tugas perkembangan mereka, masalah – masalah yang timbul untuk mencapai perkembangan yang optimal. Permainan ular tangga dengan kartu ini digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk mengembangkan aspek pribadi, belajar, sosial dan karir siswa. Selain itu, menggunakan metode media permainan diharapkan dapat memberikan layanan yang efektif dan efisien untuk menyelesaikan kurangnya layanan yang diberikan pada siswa, karena permainan ular tangga ini dapat dimainkan dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja sehingga tidak terlalu membutuhkan waktu dan tempat. Dengan penggunaan media

permainan ular tangga dan kartu, melalui pengembangan media akan dibuat menjadi media bimbingan dan konseling yang efektif dan partisipatif bagi siswa untuk mengembangkan aspek pribadi, sosial, belajar dan karir. Pengembangan permainan ular tangga dengan kartu sebagai media layanan bimbingan dan konseling dapat menjadi media bimbingan yang bersifat preventif, kuratif, dan preservatif.

Berdasarkan uraian latar permasalahan tersebut, peneliti mencoba melakukan penelitian terhadap pengembangan media permainan ular tangga sebagai media layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model Borg and Gall. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk (dalam Punaji.S 2012: 215).

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian selama 9 bulan dengan waktu pengambilan data bulan Januari sampai Februari 2017 dan tempat penelitian ini di SMP Muhammadiyah 1 Minggir, Sleman, Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 1

Minggir yang berjumlah 31 siswa, 13 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan dengan melalui teknik *random sampling*.

Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg and Gall (dalam Zaenal Arifin, 2011: 127) dengan 9 tahapan. Tahapan tersebut meliputi penelitian awal, pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draft produk awal, uji coba lapangan awal, merevisi hasil uji coba utama, uji coba lapangan utama, merevisi hasil uji coba operasional, uji lapangan operasional dan penyempurnaan produk akhir

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan angket. Pengembangan instrumen penelitian sebagai berikut:

1. Pembuatan kisi-kisi instrumen yang terdiri dari (a) angket penilaian untuk validasi penelitian yang diberikan pada ahli materi dan ahli media. Angket penilaian untuk siswa dan praktikan BK. (b) Menyusun pedoman observasi. (c) Menyusun pedoman wawancara.
2. Kisi-kisi instrumen yang terdiri dari angket penilaian, pedoman observasi dan pedoman wawancara dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

3. Revisi atau perbaikan kisi-kisi instrumen sebelum digunakan di lapangan.

Data yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa data deskriptif kuantitatif.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan mengolah data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan untuk menentukan kelayakan dari produk dianalisis menggunakan kualitatif. Data berupa observasi, wawancara, komentar, saran dan revisi peneliti selama uji coba dilakukan akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Sedangkan data yang diperoleh berdasarkan hasil penilaian angket ahli materi, media, praktisi BK dan siswa akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data untuk ahli materi dan ahli media, praktisi BK dan siswa menggunakan skala guttman.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan melalui sembilan tahap pengembangan yaitu: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk awal, uji coba lapangan awal, merevisi hasil uji coba utama, uji coba lapangan utama, merevisi hasil uji coba operasional, uji lapangan operasional, penyempurnaan produk akhir.

A. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap penelitian awal, peneliti melakukan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Wawancara kepada Guru BK kelas VII yaitu Ibu Nuriyati. S,Pd. dan dengan tiga siswa kelas VII, wawancara dilakukan secara langsung dan terbuka. Dari pengumpulan data tersebut menghasilkan:

- a. Para siswa tidak melaksanakan dan menaati tata tertib yang ada dilingkungan sekolah.
- b. Siswa yang masih kurang mengendalikan emosinya, sehingga mereka melakukan kekerasan dan perkelahian.
- c. Siswa kurang dapat melaksanakan tugas perkembangannya dan kemandiriannya.
- d. Layanan bimbingan yang kurang diberikan kepada siswa, sehingga mereka kekurangan informasi, ilmu, keterampilan dan kemampuan untuk menghadapi suatu masalah serta melaksanakan tugas - tugas perkembangannya.

2. Perencanaan

Peneliti mengembangkan media permainan ular tangga dengan kartu untuk membuatnya melakukan perencanaan isi, materi permainan dan pelaksanaan uji coba lapangan adalah sebagai berikut:

- a. Penyusunan papan permainan ular tangga mulai dari desain warna, bentuk, gambar.
- b. Penyusunan kartu mulai dari desain warna, bentuk gambar dan isi pertanyaan atau pernyataan
- c. Pembuatan desain petunjuk permainan
- d. Pembuatan desain dadu berbahan kayu
- e. Pembuatan desain pion berbahan kayu.
- f. Pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan 3 tahap dan bertempat di SMP Muhammadiyah 1 Minggir

3. Pengembangan Draft Produk Awal

Pengembangan draft produk awal dalam pembuatan media permainan ular tangga dengan kartu dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Pembuatan papan permainan ular tangga dengan aplikasi *Microsoft Word 2010* dan *CorelDRAW X5* setelah itu dicetak.
- b. Pembuatan kartu dengan aplikasi *Microsoft Word 2010* dan *CorelDRAW X5* setelah itu dicetak.
- c. Pembuatan petunjuk permainan dengan aplikasi *Microsoft Word 2010* dan *CorelDRAW X5* setelah itu dicetak.
- d. Pembuatan dadu menggunakan

- e. Pembuatan pion menggunakan gergaji, alat bahat, kuas dan cat.

4. Validasi Ahli Penelitian

Pada tahap ini, produk pengembangan media permainan ular tangga dengan kartu telah dievaluasi oleh ahli media dan ahli materi yang berkompeten di bidangnya.

- a. Validasi ahli media

Validasi dilakukan oleh dosen jurusan PPB-BK, FIP, UNY salah satu bidang keahliannya adalah media bimbingan. Hasil validasi menghasilkan perbaikan-perbaikan dibagian papan permainan ular tangga. Hasil angket penilaian menunjukkan skor persentase 100 %, dari hasil tersebut produk media dinyatakan layak diuji cobakan.

Tabel 1. Skor Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Skor
1	Bentuk	Ukuran media permainan	2	4
		Bentuk alat permainan	3	6
2	Penampilan	Desain permainan	4	8
		Komposisi warna	3	6
		Gambar ilustrasi	2	4
		Kejelasan penulisan	2	4
3	Penggunaan	Peraturan permainan	2	4
		Kepraktisan media	2	4
4	Tujuan	Manfaat permainan	2	4
		Tujuan permainan	2	4
Total			24	48
Hasil Penilaian (%)			100 %	
Kategori			Layak	

Diketahui skor ideal : $2 \times 24 = 48$

$$\text{Hasil penilaian} = \frac{48}{48} \times 100 \% = 100 \%$$

b. Validasi ahli materi

Validasi dilakukan oleh dosen jurusan Pendidikan Psikologi Bimbingan dan Konseling, FIP, UNY salah satu bidang keahliannya adalah *Clinical Mental Health and Rehabilitation Counseling*. Hasil validasi menghasilkan perbaikan-perbaikan dibagian kalimat pertanyaan atau pernyataan diperbaiki sesuai dengan tujuan penelitian dan petunjuk permainan. Hasil angket penilaian menunjukkan skor persentase 88 %, dari hasil tersebut produk media dinyatakan layak diuji cobakan.

Tabel 2. Skor Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Skor Item
1	Isi materi	Perkembangan Siswa	2	4
		Kebutuhan siswa	4	8
		Masalah siswa	2	3
		Layanan BK	3	5
2	Penulisan materi	Kejelasan	3	4
		Kerapian	2	3
3	Penyajian materi	Mudah dipahami	3	6
		Menarik	2	4
Total			21	37
Hasil Penilaian (%)			88 %	
Kategori			Layak	

Diketahui skor ideal : $2 \times 21 = 42$

Hasil penilaian : $= \frac{37}{42} \times 100 \% = 88$

%

5. Uji Coba Produk dan Revisi

Uji coba produk dilakukan 3 uji coba yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional. Uji coba tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Uji Coba Lapangan Awal

Dilakukan pada hari Jum'at tanggal 4 Januari 2017 di SMP Muhammadiyah 1 Minggir dengan jumlah responden 4 siswa kelas VII. Tahapan awal adalah persiapan dengan memberikan materi dan mempersiapkan media permainan ular tangga. Tahap selanjutnya, uji coba produk para siswa. Disaat pelaksanaan peneliti juga melakukan observasi dan wawancara. Setelah permainan selesai dibagi instrumen penilaian untuk siswa. Dari instrumen tersebut didapat skor persentase 90,34% yang termasuk kategori layak. Revisi yang dilakukan pada desain dadu dan isi petunjuk permainan.

Tabel 3. Skor Uji Coba Awal

No.	Indikator	Σ	Hasil Penilaian (%)	Kategori
1	Kejelasan materi	28	87,50%	Layak
2	Kemudahan materi	31	77,50%	Layak
3	Kemenarikan materi	24	100,00%	Layak
4	Penampilan media	40	100,00%	Layak
5	Penggunaan media	34	90,34%	Layak
Total		159	90,34%	Layak

Diketahui skor ideal: $4 \times 2 \times 22 = 176$

Hasil Skor Penilaian: $\frac{159}{176} \times 100 = 90,34\%$

b) Uji Coba Lapangan Utama

Dilakukan pada hari Kamis tanggal 12 Januari 2017 dengan jumlah responde 8 siswa kelas VII. Tahapan awal adalah persiapan dengan memberikan materi dan mempersiapkan media permainan ular tangga. Tahap selanjutnya, uji coba produk para siswa memainkan permainan ular tangga. Disaat pelaksanaan peneliti juga melakukan observasi dan wawancara. Setelah permainan selesai dibagi instrumen penilaian untuk siswa. Dari instrumen tersebut didapat skor persentase 96,30% yang termasuk kategori layak. Revisi yang dilakukan pada bentuk kartu dan desain papan permainan. Diakhir sesi peneliti mengajak siswa untuk berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan.

Tabel 4. Skor Uji Coba Utama

No.	Indikator	Σ	Hasil Penilaian (%)	Kategori
1	Kejelasan materi	63	98,43%	Layak
2	Kemudahan materi	74	92,50%	Layak
3	Kemenarikan materi	47	97,91%	Layak
4	Penampilan media	80	100,00%	Layak
5	Penggunaan media	75	93,75%	Layak
Total		339	96,30%	Layak

Diketahui skor ideal: $8 \times 2 \times 22 = 352$

$$\text{Hasil Skor Penilaian: } \frac{339}{352} \times 100 = 96,30\%$$

c) Uji Coba Lapangan Operasional

Dilakukan pada hari Sabtu tanggal 22 Januari 2017 dengan jumlah responden 31 siswa kelas VII. Tahapan awal adalah persiapan dengan memberikan materi lewat PPT dan mempersiapkan media permainan ular tangga. Tahap selanjutnya, uji coba produk para siswa memainkan permainan ular tangga. Disaat pelaksanaan peneliti juga melakukan observasi dan wawancara. Setelah permainan selesai dibagi instrumen penilaian untuk siswa. Dari instrumen tersebut didapat skor persentase 97,87% yang termasuk kategori layak. Tidak terdapat catatan untuk direvisi dalam melaksanakan uji coba operasional. Diakhir sesi peneliti mengajak siswa untuk berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan.

Tabel 5. Skor Uji Coba Operasional

No.	Indikator	Σ	Hasil Penilaian (%)	Kategori
1	Kejelasan materi	246	99,19%	Layak
2	Kemudahan materi	297	95,80%	Layak
3	Kemenarikan materi	183	98,38%	Layak
4	Penampilan media	305	98,38%	Layak
5	Penggunaan media	304	98,06%	Layak
Total		1335	97,87%	Layak

Diketahui skor ideal: $31 \times 2 \times 22 = 1364$

Hasil Skor Penilaian: $\frac{1335}{1364} \times 100 = 97,87\%$

d) Uji Coba Produk Praktis BK

Uji coba juga dilakukan pada hari Sabtu tanggal 22 Januari 2017. Guru BK yang mengikuti ada 2 orang. Tahapan awal adalah persiapan dengan menyampaikan materi, menjelaskan produk yang akan diuji coba baik mengenai isi permainan, petunjuk permainan, dan tujuan permainan dan mempersiapkan media permainan ular tangga. Tahap selanjutnya, uji coba produk praktisi BK memainkan permainan ular tangga. Setelah permainan selesai diserahkan instrumen penilaian untuk praktisi BK. Dari instrumen tersebut didapat skor persentase 97,22% yang termasuk kategori layak.

Tabel 6. Skor Praktisi BK

No.	Indikator	Σ	Hasil Penilaian (%)	Kategori
1	Kejelasan materi	15	93,75%	Layak
2	Kemudahan materi	20	100%	Layak
3	Kemenarikan materi	11	91,66%	Layak
4	Penampilan media	20	100%	Layak
5	Penggunaan media	19	95%	Layak
6	Penyajian Mudah dipahami	12	100%	Layak
7	Menarik	8	100%	Layak
Total		105	97,22%	Layak

Diketahui skor ideal: $2 \times 2 \times 22 = 108$

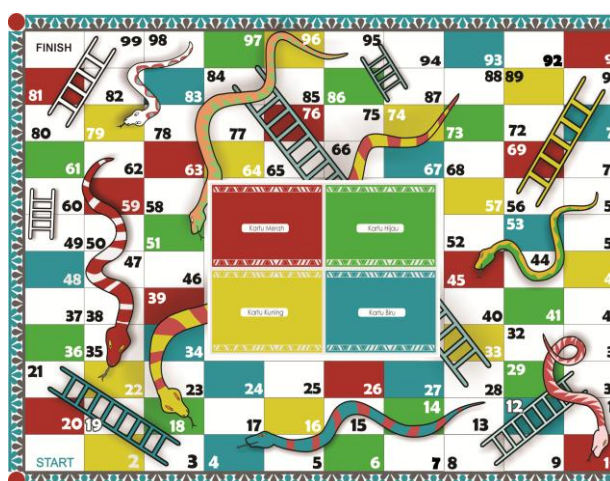
Hasil Skor Penilaian: $\frac{105}{108} \times 100 = 97,22\%$

6. Produk Akhir Media Permainan

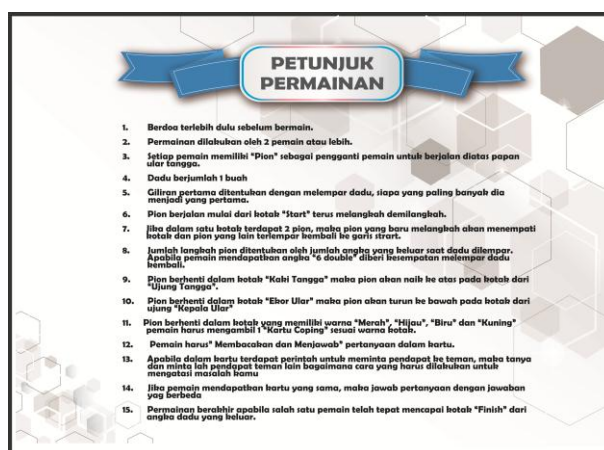
Setelah melaksanakan beberapa uji coba di lapangan peneliti telah mendapatkan beberapa saran dan catatan. Dari catatan tersebut sebagai bahan revisi penyempurna produk media. Setelah melakukan beberapa revisi-revisi akhirnya dibuatlah produk akhir media permainan ular tangga. Berikut produk akhir tersebut:

- Dalam 1 media permainan ular tangga terdiri atas 1 papan ular tangga, 4 jenis kartu dimana setiap kartu berjumlah 16 buah, 1 dadu, dan 4 pion.
- Media cetak terdiri dari papan permainan ular tangga, petunjuk permainan, dan kartu. Media berbahan dasar kayu ada dadu dan pion.
- Kertas papan ular tangga menggunakan kertas *Ivory 310* ukuran kertas A3 (29,7 x 42 cm). Jenis kertas yang dipakai untuk kartu *coping* juga sama *Ivory 310* dengan ukuran 8 cm x 5,5 cm.
- Desain bentuk, gambar dan warna pada media yang dikembangkan dicetak jelas dan mudah dibaca atau terlihat serta disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP kelas VII.
- Petunjuk permainan disusun dengan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti dan kalimat pertanyaan atau pernyataan dalam kartu disusun berdasarkan

kemampuan kognitif siswa SMP kelas VII.



Gambar 1. Papan Permainan Ular Tangga



Gambar 2. Petunjuk Permainan



Gambar 3. Kartu



Gambar 4. Dadu



Gambar 5. Pion

B. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian pengembangan media permainan untuk layanan bimbingan dan konseling bagi siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Minggir hanya berfokus pada pengembangan produk. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 1 Minggir, jalan Godean KM 20, kelurahan Sedangarum, kecamatan Minggir. Dengan subjek penelitian siswa kelas VII sebagai pengguna produk dan guru BK sebagai praktisi BK. Media telah melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan telah melalui uji coba lapangan serta mendapatkan penilaian oleh praktisi BK dan siswa atau subjek. Dari hasil observasi, wawancara, catatan atau saran dan instrumen penilaian ahli materi, ahli media, praktisi BK serta siswa pengembangan produk media permainan ular tangga dengan kartu menghasilkan media yang berupa (1) papan permainan ular tangga, (2) kartu, (3) petunjuk permainan, (4) dadu, dan (5) pion.

Papan ular tangga yang telah dihasilkan berbentuk persegi empat

dengan 100 kotak yang menyusunnya. Ditengah papan terdapat 4 kotak yang lebih besar tempat kartu diletakan dan memiliki warna merah, hijau, kuning dan biru. Kotak yang berukuran lebih kecil juga memiliki warna merah, hijau, kuning dan biru, hal ini dibuat sebagai cara pemain mendapat kartu ketika pion mereka berada disalah satu warna. Gambar ular dibuat sebagai hukuman (*punishment*) dengan jumlah 7 buah dan gambar tangga dibuat sebagai hadiah (*reinforcement*) sebanyak 7 buah dengan desain bentuk, ukuran dan warna bervariasi agar tampilan papan lebih menarik. Berdasarkan pendapat B. F. Skinner (dalam Gantina Komalasari dkk, 2011:145) bahwa tingkah laku yang dikontrol berdasarkan pada prinsip *operant conditioning* yang memiliki asumsi bahwa perubahan tingkah laku diikuti konsekuensi yang disertai dengan *reinforcer* atau *punisher*. Gambar ular tangga dalam permainan sebagai suatu hambatan atau hukuman (*punishment*) untuk para pemain sebagai bagian dari konsekuensi yang didapat dari permainan. Fungsi ular berarti untuk melatih siswa bagaimana menghadapi suatu masalah atau hukuman yang ada, lalu bagaimana respon yang akan ditunjukkan siswa dalam menghadapinya apakah motivasinya menurun atau malah meningkat dalam permainan. Untuk

mendorong respon siswa kearah motivasi yang positif maka dibuatlah gambar tangga sebagai hadiah (*reinforcement*) dalam permainan. Hadiah akan didapat siswa melalui usaha yang mereka lakukan terus menerus walaupun berapa kali mendapatkan halangan. Dengan demikian proses belajar didapat melalui usaha untuk menghadapi konsekuensi yang ada dan membutuhkan juga suatu hadiah atau penguat tingkah laku sehingga siswa terdorong memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Penyusunan posisi ular dan tangga disusun acak dan tidak saling berdekatan agar disetiap baris kolom terdapat kesempatan pemain menaiki tangga dan turun kebawah karena ular. Dipinggir papan ular tangga juga diberi bingkai karena untuk membuatnya lebih menarik untuk dimainkan dan memperindah papan. Sebagaimana menurut pendapat Jannah (Nafiah Nurul Ratnaningsih, 2014:61) permainan ular tangga tidak ada bentuk standar. Sehingga pemain dapat menciptakan sendiri papan ular tangga mereka dengan jumlah kotak, jumlah ular dan tangga yang berbeda dengan peraturan tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari pernyataan tersebut permainan ular tangga dapat dikembangkan, baik

dalam permainannya sendiri atau dengan kolaborasi media lain.

Dari pendapat ahli juga menjadi kajian untuk penyusunan petunjuk permainan produk media permainan ular tangga. Petunjuk permainan dibuat berdasarkan tujuan dari pengembangan media yang ingin dicapai. Dengan pengembangan pada petunjuk penggunaan kartu dan cara menjawab kartu. Petunjuk menggunakan dadu, menjalankan pion, cara memulai, dan cara memainkan pion diatas papan sama seperti bermain ular tangga pada umumnya. Berdasarkan pendapat menurut Raisatun Nisak (2013:129) yang menjelaskan petunjuk permainan ular tangga.

Pengembangan kartu yang dibuat berdasarkan tugas perkembangan dan aspek perkembangan yang perlu dikembangkan oleh siswa dan bidang layanan bimbingan dan konseling di sekolah yaitu aspek pribadi, aspek belajar, aspek sosial dan aspek karir. Selain itu penyusunan kalimat dan kata juga merujuk pada kemampuan kognitif dan karakteristik siswa SMP. Berdasarkan pendapat Sumarna Suryapranata, dkk (2016:12) tentang layanan bimbingan dan konseling diberikan disekolah mencakup pemberian layanan dalam mengembangkan aspek pribadi, sosial,

belajar dan karir. Berdasarkan tugas – tugas perkembangan dan aspek-aspek perkembangan siswa yakni landasan hidup religius, landasan perilaku etis, kematangan emosi, kematangan intelektual, kesadaran tanggung jawab sosial, kesadaran gender, pengembangan pribadi, kemandirian perilaku ekonomis, wawasan dan kesiapan karir dan kematangan hubungan dengan teman sebaya.

Pembuatan isi kartu juga berdasarkan permasalahan-permasalahan siswa yang berkaitan dengan pribadi, sosial, belajar dan karir yang telah diperoleh melalui observasi dan wawancara. Sebagaimana pendapat menurut Sugihartono, dkk (2012:115) bahwa melalui pandangan teori kognitif yakni mengintegrasikan bimbingan atau pembelajaran dengan situasi yang realistik dan relevan dengan melibatkan pengalaman yang kongkrit, misalnya untuk memahami suatu konsep siswa melalui kenyataan kehidupan sehari-hari. Pengetahuan siswa akan dibangun berdasarkan proses asimilasi pengalaman sehingga siswa memiliki kemampuan berfikir untuk menyelesaikan setiap persoalan yang dihadapi.

Kartu berisi masalah-masalah yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang harus dipecahkan oleh siswa melalui kemampuan

kognitif, dan pengalaman yang mereka miliki. Berdasarkan teori Vygotsky (dalam Rita Eka Ezzaty dkk, 2008:134) mengenai the zone of proximal development yakni daerah rentang antara tingkat perkembangan aktual dengan tingkat perkembangan potensial yang lebih tinggi (antara apa yang dapat dilakukan secara mandiri dengan apa yang dapat dilakukan dengan bimbingan orang dewasa atau dalam kolaborasinya dengan teman sebaya). Dengan soal-soal dalam kartu akan mengembangkan kemampuan kognitif siswa untuk memecahkan suatu permasalahan yang sulit atau bahkan belum pernah mereka alami sebelumnya baik secara pribadi, sosial, belajar dan karir. Pertanyaan atau pernyataan juga menggunakan kolaborasi dengan teman kelompoknya sehingga siswa akan mudah memecahkannya dan berkembang lebih efektif. Peran guru BK juga diperlukan dalam permainan ini, karena sebagai orang dewasa atau pembimbing yang membantu serta mengarahkan siswa dapat mencapai perkembangan yang lebih tinggi. Dengan memberikan keterampilan yang penting untuk pemecahan masalah secara mandiri seperti diskusi dengan siswa, praktek langsung dan memberikan penguatan atau yang disebut dengan scaffolding (dalam Sugihartono dkk, 2012:113).

Produk akhir kartu memiliki 4 jenis warna yaitu warna merah untuk pribadi, warna hijau untuk sosial, warna biru untuk belajar dan warna kuning untuk karir. Penggunaan warna-warna tersebut menjadi penanda setiap kategori dan untuk menambah daya tarik tampilan kartu. Penambahan gambar disetiap kartu disesuaikan dengan isi pertanyaan atau pernyataan kartu. Berdasarkan teori yang dijelaskan oleh Albert Bandura (dalam Sugihartono dkk, 2012:102) proses belajar dari mengamati dan meniru suatu model atau tauladan, untuk mempermudah proses mengingat akan lebih baik dengan cara pengkodean ke dalam kata-kata, tanda atau gambar. Dari hal tersebut, pemberian gambar bertujuan mempermudah siswa untuk mengingat dan memahami isi soal-soal kartu sehingga membantu proses belajar melalui pemecahan masalah yang diberikan.

Pengembangan media dadu dan pion dibuat dengan barbahan dasar kayu sehingga mudah untuk digunakan dan dapat bertahan lama ketika disimpan. Bentuk, ukuran dadu dan pion disesuaikan dengan ukuran papan permainan ular tangga sehingga selasi untuk digunakan. Dadu yang digunakan dalam permainan 1 buah dan ideal pemain yang bermain berjumlah 4 orang karena didalam

permainan kelompok dapat menjadi wahana di mana masing-masing anggota kelompok dapat memanfaatkan semua informasi, tanggapan, dan kesempatan mengeluarkan pendapat untuk mengentaskan masalah yang ada sehingga kemampuan, ilmu dan wawasan dalam mengentaskan suatu masalah berkembang positif (dalam Prayitno, 1995:23). Sependapat dengan hal tersebut menurut Albert Bandura (dalam Gantina Komalasari dkk, 2011:148) bahwa manusia dapat berpikir dan mengatur tingkah lakunya sendiri, manusia dan lingkungan saling mempengaruhi dan fungsi kepribadian melibatkan interaksi satu orang dengan orang lain serta individu dapat belajar dengan mengamati dan mengulang apa yang diamati. Dari pendapat tersebut permainan ular tangga akan menciptakan interaksi antarsiswa di mana didalamnya akan terdapat proses belajar baik dari dalam diri siswa atau melalui pengamatan siswa dari pendapat atau pengalaman orang lain.

Keberadaan dadu dan pion juga sangat diperlukan dalam permainan ular tangga, sebagaimana pendapat menurut Raisatun Nisak (2013:129) bahwa permainan ular tangga dibutuhkan peraturan, dadu untuk menjalan pion dan pion sendiri

sebagai media pemain untuk berjalan diatas papan.

Dari hasil yang telah didapat melalui proses validasi ahli media dan materi, uji coba yang telah dilakukan menunjukkan media permainan ular tangga untuk layanan bimbingan dan konseling telah layak untuk digunakan sebagai media bimbingan dan konseling di sekolah. Kelayakan diperoleh dari pencapaian kriteria penampilan media dan kegunaannya dalam layanan bimbingan dan konseling dengan penilaian ahli media, ahli materi, praktisi BK dan siswa melalui instrumen penilaian yang menunjukkan skor <75% serta hasil dari wawancara dan observasi, hal ini sependapat dengan Zaenal Arifin (2011:132) bahwa kelayakan diukur dari baiknya tampilan media dan isi kegunaan media. Hal ini membuktikan bahwa permainan ular tangga dapat digunakan untuk layanan bimbingan dan konseling dalam memberikan bidang layanan pribadi, sosial, belajar dan karir.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, bahwa pengembangan hanya dilakukan pada pembuatan produk media permainan ular tangga untuk layanan bimbingan dan konseling. Dari hasil

penilaian produk dapat disimpulkan produk telah memenuhi syarat kelayakan. Hasil pengembangan produk ini dapat disimpulkan memenuhi kelayakan yaitu sebagai berikut:

1. Media permainan ular tangga untuk layanan bimbingan dan konseling telah layak baik secara tampilan dan materi. Adapun media yang telah dibuat adalah sebagai berikut: 1 Papan ular tangga dan petunjuk permainan, 4 jenis kartu (merah, hijau, biru dan kuning) dengan setiap jenis kartu berjumlah 16, 1 dadu dan pion yang digunakan disesuaikan dengan jumlah pemain.
2. Hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi pada produk media permainan ular tangga telah dinyatakan layak. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi oleh dosen PPB-BK, FIK, UNY menghasilkan skor penilaian ahli media dengan persentase sebesar 100% dan skor penilaian ahli materi dengan persentase sebesar 88%.
3. Hasil uji coba lapangan yang dinilai oleh siswa kelas VII dan guru BK, produk telah dinyatakan layak. Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan awal melibatkan 4 responden diperoleh skor penilaian dengan persentase sebesar 90,34% dengan kategori layak. Selanjutnya, hasil penilaian uji coba lapangan utama melibatkan 8 responden diperoleh skor

penilaian dengan persentase sebesar 96,30% dengan kategori layak. Tahap uji coba terakhir, uji coba operasional dengan melibatkan 31 responden diperoleh skor penilaian dengan persentase sebesar 97,87% dengan kategori layak. Dalam uji coba dilapangan, penelitian pengembangan juga melakukan uji coba produk oleh praktisi BK yang melibatkan 2 guru BK dengan perolehan skor penilaian dengan persentase sebesar 97,22% dengan kategori layak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, menyatakan bahwa media permainan ular tangga untuk layanan bimbingan dan konseling telah layak untuk digunakan sebagai media bimbingan. Dengan demikian, ada beberapa saran yang diberikan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan untuk dapat mengembangkan media permainan ular tangga untuk layanan bimbingan dan konseling di sekolah dengan lebih mengacu pada kebutuhan dan masalah-masalah yang dialami siswa.
2. Bagi guru BK, diharapkan dapat memanfaatkan atau menggunakan media permainan ular tangga dengan kartu sebagai media bimbingan untuk siswa. Guru BK juga diharapkan

selalu mendampingi siswa saat menggunakan media ini, agar memperoleh hasil yang optimal.

3. Bagi siswa kelas VII, diharapkan media permainan ular tangga dengan kartu dapat digunakan atau dimainkan sebagai media yang dapat membantu siswa untuk mengatasi permasalahan baik secara pribadi sosial, belajar dan karir, sehingga mampu menciptakan solusi untuk memecahkan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Gantina Komalasari, dkk. (2011). *Teori Dan Teknik Konseling*. Jakarta: PT Indeks.
- Iva Rifa. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbook.
- Mamat Supriatna. (2013). *Bimbingan Dan Konseling Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nafiah Nurul Ratnaningsih. (2014). Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman. *Skripsi Diterbitkan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prayitno. (1995). *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok (Dasar Dan Profil)*. Yogyakarta: Ghalia Indonesia.
- Punaji Setyosari. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Predana Media Group.
- Rainah. (2016). Peningkatan Prestasi Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penggunaan Alat Peraga Sirkuit. *Jurnal Praktik Penelitian Tindakan*. Vol. 6, No. 4, Hlm. 3.
- Raisatun Nisak. (2013). *Seabrek Games Asyik- Edukatif untuk mengajar PAUD/TK*. Jogjakarta: Diva Press.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY Press.
- Siswanto. (2008). *Kesehatan Mental Konsep, Cakupan dan Perkembangan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Sumarna Surapranata, dkk. (2016). Panduan Operasional Penyelenggara Bimbingan Dan Konseling Sekolah Menengah Pertama (SMP). Diakses dari <https://hsbki.or.id>, pada tanggal 14 April 2017, Jam 22.25 WIB.
- Tidjan, SU, dkk. (1993). *Bimbingan Dan Konseling Sekolah Menengah*. Yogyakarta: UNY Press.
- Yumarlin MZ. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal teknik*. Vol.3 No.1, Hlm. 3- 5.
- Zainal Arifin. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.