PERMAINAN BOARD GAME PETA SEBAGAI MEDIA DALAM MENINGKATKAN KESIAPAN STUDY LANJUT PADA SISWA SMA

Mia Mei Wulan Dari

Prodi BK, FKIP, UN PGRI Kediri, email : miameiwulan23@gmail.com

Guruh Sukma Hanggara, M.Pd

Prodi BK, FKIP, UN PGRI Kediri, email : kangguruh@unpkediri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi yang dilakukan di kelas XI SMAN 3 Kota Kediri terkait permasalahan kesiapan study lanjut dimana siswa masih merasa bingung, dan ragu-ragu dalam menentukan studi lanjut setelah lulus SMA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk *board game* yang memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Penelitian yang digunakan yaitu *Research & Development (R&D)* dengan menggunakan model *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 tahapan mulai dari identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk tahap akhir, produk masal. Hasil penelitian menyatakan bahwa penilaian hasil uji validasi oleh ahli materi sebesar 88,3% dengan kategori (sangat layak) oleh ahli media sebesar 89% dengan kategori (sangat layak) dan calon pengguna produk sebesar 81,8% dengan kategori (sangat layak), uji efektifitas dengan menggunakan uji *Paired Sample T Test* dengan nilai signifikansi probabilitas $0,018 < 0,05$ nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* dalam penggunaan produk *board game*. Dengan demikian pengembangan produk *board game* memenuhi kriteria kevalidan kepraktisan dan keefektifan. Berdasarkan hasil tersebut disarankan : Guru Bimbingan dan Konseling (BK) : dapat menggunakan media board game PETA khususnya dalam meningkatkan kesiapan studi lanjut siswa SMA; peneliti selanjutnya : dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan juga biaya, peneliti selanjutnya diharapkan mampu menyempurnakan penelitian pengembangan ini untuk variabel yang sama atau berbeda.

Kata kunci : *board game*, kesiapan studi lanjut ke perguruan tinggi.

Abstract

This research is motivated by observations made in grade XI SMAN 3 Kediri related to the issue of advanced study where students still feel confused, and hesitant in determining further studies after graduating high school. The purpose of this study is to produce board game products that meet the criteria of validity, practicality and effectiveness. The research used is Research & Development using Borg and Gall model which consists of 10 stages ranging from problem identification, information collection, product design, design validation, design improvement, product trials, product revisions, usage trials, final stage product revisions, mass products. The results stated that the assessment of validation test results by material experts by 88.3% with a category (very feasible) by media experts by 89% with a category (very feasible) and prospective users of products by 81.8% with a category (very feasible), effectiveness test using *Paired Sample T Test* with a probability significance value of $0.018 < 0.05$ value shows that there is a significant difference between pretest and posttest in the use of board game products. Thus the development of board game products meets the criteria of validity and effectiveness. Based on the results suggested: Teachers Guidance and Counseling (BK) : can use peta media board games, especially in improving the readiness of further studies of high school students; Next researcher: due to time, energy and cost constraints, the researcher is then expected to be able to improve this development research for the same or different variables.

Keywords: *board game*, *readiness of further study to college*.

PENDAHULUAN

Dalam bimbingan dan konseling terdapat beberapa layanan yang diberikan kepada peserta didik seperti, layanan orientasi, layanan informasi, layanan penempatan dan penyaluran, layanan konseling individu, layanan bimbingan kelompok serta layanan konseling kelompok. Di SMA layanan bidang bimbingan karir diberikan guna membantu siswa dalam memilih, merencanakan serta

menentukan pilihan karir sesuai dengan dirinya mengenai study lanjut maupun dunia pekerjaan.

Menurut Munandir 1996: 77 (dalam Hamzah, 2019) "layanan bimbingan karier diartikan sebagai bimbingan yang bertujuan membantu siswa menyusun rencana karier dan menyiapkan diri untuk kehidupan kerja". Sedangkan menurut Winkel 1991: 42 (dalam Hamzah, 2019) layanan bimbingan karier adalah usaha dalam mendampingi perkembangan karier individu guna memahami dirinya

sendiri, lingkungannya, proses pengambilan keputusan dan dapat mempersiapkan diri dalam hal pengetahuan, keterampilan, sikap yang diperlukan dalam menekuni karirnya.

Sebelum siswa menentukan mengenai studi lanjut yang tepat untuk masa depannya perlu adanya kesiapan studi lanjut. Menurut Marfuah (2001:17) kesiapan merupakan suatu keadaan yang dimiliki individu baik secara fisik maupun mental untuk melakukan suatu kegiatan. Studi lanjut merupakan pendidikan lanjutan setelah lulus dari sekolah menengah atas (SMA) ke pendidikan yang lebih tinggi (Setyowati dan Nursalim, 2009).

Jadi dapat disimpulkan bahwa kesiapan studi lanjut merupakan suatu kondisi yang dimiliki oleh individu baik secara fisik maupun mental untuk melakukan kegiatan dalam mempersiapkan diri ke jenjang pendidikan lanjutan atau pendidikan yang lebih tinggi dari saat ini yaitu perguruan tinggi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti ketika magang 1 pada tanggal 20-31 Januari 2020 di SMAN 3 Kota Kediri, diketahui bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan, kebingungan dalam mempersiapkan studi lanjutnya. Beberapa dari siswa belum memiliki gambaran mengenai rencana akan melanjutkan kemana setelah lulus SMA. Dan beberapa siswa lainnya juga mengatakan masih merasa ragu akan studi lanjut yang akan dipilih. Hal ini terjadi karena kurangnya informasi mengenai perguruan tinggi.

Guru BK di SMAN 3 Kediri sudah memberikan informasi mengenai studi lanjut ketika siswa datang dan melakukan konsultasi ke ruang BK. Keterbatasan informasi yang dialami oleh siswa disebabkan karena siswa merasa dalam pemberian informasi sangat monoton, dimana pemberian informasi disampaikan dengan menggunakan metode ceramah dan juga tanya jawab, membuat siswa merasa jenuh mendengar penjelasan dari guru BK. Sehingga siswa membutuhkan adanya media yang bisa membantu dalam memahami informasi mengenai kesiapan study lanjut.

Hal ini sejalan dengan pendapat Miarso 1986 (dalam Nursalim, 2018) yang menyatakan bahwa media merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perhatian serta minat siswa sehingga siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Tatiek Romlah (2013: 86) "terdapat 7 macam teknik yang bisa digunakan dalam bimbingan kelompok adalah (1) teknik pemberian informasi; (2) diskusi kelompok; (3) teknik pemecahan masalah; (4) permainan peran; (5) permainan simulasi; (6) karyawisata; (7) teknik penciptaan kekeluargaan (*Homeroom*)". Penggunaan media BK dalam layanan bimbingan kelompok dapat menggunakan salah satu teknik yang ada yaitu teknik permainan simulasi. Teknik simulasi ini memberikan kesempatan kepada siswa merasakan situasi yang tidak jauh berbeda dengan kondisi sebenarnya yang dikemas dalam sebuah media permainan.

Arif Sadiman dkk (2011:75) mengungkapkan bahwa permainan merupakan setiap konteks antara pemain yang saling berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti

peraturan yang sudah disepakati untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Salah satu bentuk permainannya yaitu media *board game*.

Nelson Gustav Wisana (2011) mengungkapkan bahwa keunggulan media *board game* yaitu terdapat adanya interaksi satu sama lain, edukasi, keunggulan lainnya dari permainan board games adalah kemampuannya untuk tidak pernah ketinggalan jaman, tidak seperti game digital yang cenderung mengikuti perkembangan teknologi yang terus berubah.

Jadi dapat disimpulkan penelitian ini berfokus pada pengembangan media *board game* sebagai media untuk meningkatkan kesiapan studi lanjut siswa SMA melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Reaserch and Development (R&D)*. Model penelitian pengembangan yang digunakan mengacu pada metode *Borg and Gall*. Menurut Sugiyono (2007:298) langkah - langkah penelitian pengembangan meliputi 10 tahapan yaitu : (1) identifikasi masalah; (2) pengumpulan informasi; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) perbaikan desain (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk tahap akhir; (10) produksi masal. namun pada penelitian pengembangan ini peneliti hanya melakukan sampai tahap ke tujuh yaitu revisi produk karena terkendala waktu dan juga biaya.

Pada penelitian pengembangan ini dilakukan uji coba atau validasi oleh ahli materi, ahli media dan uji coba calon pengguna produk yang meliputi aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Subjek uji validasi dan uji caoba pengguna produk dalam penelitian ini meliputi :

1. Ahli Materi yaitu dosen jurusan bimbingan dan konseling yaitu Ibu Lelatul Arofah, M.Pd dan Ibu Rosalia Dewi Nawantara, M.Pd.
2. Ahli Media yaitu dosen jurusan bimbingan dan konseling yaitu Bapak Restu Dwi Aryanto, M.Pd dan Bapak Galang Surya Gumilang, M.Pd.
3. Calon pengguna produk yaitu guru BK SMAN 3 Kota Kediri yaitu Ibu Devi Asmindra Milasanty, S.Pd dan Bapak Yogi Ugroseno, S.Pd.

Jenis data dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapat dari hasil pengisian angket kevalidan dan kepraktisan produk oleh ahli materi, ahli media dan calon pengguna produk, dan data kualitatif yang didapat dari komentar, saran dari ahli materi, ahli media dan calon pengguna produk.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu adalah angket penilaian yang diberikan pada ahli validasi materi, ahli validasi media dan calon pengguna produk guna memperoleh data kuantitatif untuk mengetahui tingkat kevalidan dan juga kepraktisan media yang dikembangkan.

Analisis data dan presentase dilakukan sebagai berikut :

- a. menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

X = skor rata-rata

$\sum X$ = jumlah skor

N = jumlah subjek uji coba

- b. Presentase terhadap kategori dengan skala penilaian yang telah ditentukan dengan cara :

Presentase tiap aspek (%) :

$$\frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh} \times 100}{\text{skor ideal}}$$

Tabel 1 Penilaian kelayakan

Presentasae Penilaian	Interpretasi
80% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Tidak layak

Sumber: Suharsimi Arikunto (2010:44)

HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian pengembangan media *board game* PETA dalam meningkatkan kesiapan studi lanjut ke perguruan tinggi pada siswa SMAN 3 Kota Kediri yang telah dilakukan oleh peneliti akan di paparkan secara rinci sebagai berikut :

Berdasarkan hasil uji validasi dan uji coba didapatkan data kuantitatif oleh ahli materi sebesar 88,3% dengan kategori (sangat layak), oleh ahli media sebesar 89% dengan kategori (sangat layak), oleh pengguna produk sebesar 81,8% dengan kategori (sangat layak). Dengan demikian, tujuan dari penelitian pengembangan ini telah tercapai, dapat disimpulkan bahwa *board games* PETA yang terbukti tingkat kevalidan, kepraktisan, keefektifan dapat meningkatkan kesiapan studi lanjut ke perguruan tinggi siswa. Secara rinci dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. Hasil penilaian uji ahli dan calon pengguna produk

No	Aspek	Skor	Kategori
1.	Ahli Materi	88,3%	Sangat layak
2.	Ahli Media	89%	Sangat layak
3.	Calon pengguna produk	81,8%	Sangat layak

Hasil analisis pada sebaran *pretest* dan *posttest* (yang dilakukan kepada 6 orang siswa yang dipilih secara random atas rekomendasi dari guru BK) diperoleh bahwa data berdistribusi normal yaitu dengan skor signifikansi 0,901 maka *Paired Sample T Test* untuk melakukan uji beda dua sample berpasangan. Hasil dari uji beda dengan menggunakan *Paired Sample T Test* diperoleh nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,018 dimana skor lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil dapat dimaknai terdapat perbedaan sebelum dan sesudah di berikan permainan media *board game*, dengan kata lain hipotesis diterima dan hipotesis nol ditolak.

PEMBAHASAN

1. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui kebutuhan di lapangan, tahap ini dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap subjek yaitu siswa dan guru BK yang dilakukan selama 2 minggu pada saat magang 1 di SMAN 3 Kota Kediri.

2. Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi guna mengetahui kebutuhan dari siswa terhadap media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil pengumpulan informasi yang sudah dilakukan, peneliti memilih media *board game* yang dirasa dapat membantu memberikan solusi terkait permasalahan yang terjadi.

3. Desain produk

Pada tahap ini peneliti merancang pengembangan produk yang akan dilakukan yaitu membuat desain yang meliputi : desain *board game*, kartu, kotak kartu, buku panduan permainan. Pembuatan desain menggunakan aplikasi *Corel Draw*. Desain *board game* dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan tema mengenai kesiapan studi lanjut. Hasil dari board game ini berupa kertas artpaper berukuran A3+ sudah didesain sesuai dengan tema studi lanjut. Dalam *board game* ini terdapat beberapa kartu antara lain : kartu pengetahuan (warna biru), kartu tantangan (warna merah), kartu refleksi (warna kuning), kartu kesimpulan (warna hijau) dari keempat kartu tersebut masing-masing berukuran 5x8 cm yang terbuat dari bahan art paper. Dadu berukuran 7x7 cm sebagai jalannya permainan. Buku panduan permainan yang di desain semenarik mungkin dan disesuaikan dengan tema studi lanjut dengan ukuran 10x15 cm yang terbuat dari bahan art paper, sedangkan kotak kartu memiliki fungsi yaitu digunakan untuk menyimpan berbagai macam jenis kartu dalam permainan board game yang berukuran 15x15 cm terbuat dari kertas karton yang dilapisi dengan desain agar terlihat menarik.

4. Validasi Desain

Pada tahap ini akan dilakukan uji validitas terhadap media yang sudah dikembangkan oleh peneliti guna menguji kevalidan terhadap produk board game. Hasil dari uji validasi oleh ahli materi dan media dapat dilihat sebagai berikut :

- Hasil uji validasi ahli materi dengan hasil 88,3 % dengan kategori (sangat layak).
- Hasil uji validasi media BK dengan hasil 89% dengan kategori (sangat layak).

5. Perbaikan Desain

Setelah media dilakukan validasi, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dibuat berdasarkan masukan-masukan, komentar dan juga saran yang telah diberikan oleh para ahli.

6. Uji coba produk

Setelah melakukan revisi dari ahli media dan ahli materi peneliti melakukan uji coba produk.

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan tingkat efektifitas media yang dikembangkan oleh peneliti.

- a. Hasil uji coba pengguna produk oleh (Guru BK) dengan hasil 81,8 % dengan kateori (sangat layak).
- b. Hasil uji efektifitas yang dilakukan kepada 6 orang siswa (*pretest* dan *posttest*) yang dipilih secara random atas rekomendasi dari guru BK dengan hasil sebagai berikut : Hasil analisis pada sebaran *pretest* dan *posttest* diperoleh bahwa data berdistribusi normal yaitu dengan skor signifikansi 0,901 maka *Paired Sample T Test* untuk melakukan uji beda dua sample berpasangan. Hasil dari uji beda dengan menggunakan *Paired Sample T Test* diperoleh nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,018 dimana skor lebih kecil dari 0,05.

7. Revisi Produk

Revisi produk merupakan tahap akhir dalam pengembangan media board game, sehingga produk akan diperbaiki dan layak untuk digunakan.

Produk media *board game* PETA ini memiliki keterbatasan yaitu tidak melakukan uji coba dalam kelompok besar sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penyempurnaan terhadap penelitian pengembangan ini.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan oleh ahli materi, ahli media, dan juga pengguna produk, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) pengembangan media *board game* dinyatakan valid hal ini dapat dilihat sesuai dengan hasil uji validasi oleh ahli materi sebesar 88,3% dengan kategori (sangat layak) oleh ahli media 89% dengan kategori (sangat layak). Berdasarkan hasil tersebut maka pengembangan media board game PETA dinyatakan valid dan juga praktis serta layak digunakan. (2) pengembangan media *board game* dinyatakan praktis hal ini dapat dilihat sesuai dengan hasil uji coba pengguna produk dengan hasil 81,8 % dengan kategori (sangat layak). Berdasarkan hasil tersebut maka pengembangan media board game PETA dinyatakan praktis dan layak digunakan. (3) pengembangan media *board game* dinyatakan Efektif dapat dilihat dari hasil analisis dari uji beda dengan menggunakan *Paired Sample T Test* diperoleh nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,018 dimana skor lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut maka pengembangan media board game PETA dinyatakan efektif dan layak digunakan.

Saran

(1) Bagi peneliti selanjutnya : Dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya sehingga dalam penelitian pengembangan ini peneliti hanya sampai pada tahap 7 yaitu revisi produk dan tidak melakukan uji coba dalam kelompok besar, sehingga diharapkan peneliti selanjutnya mampu mengembangkan media dengan memperhatikan

kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan media BK yang kreatif dan inovatif. **(2) Bagi Guru BK :**

Guru BK diharapkan mampu menggunakan permainan board games PETA di sekolah yang terbukti tingkat kevalidan, kepraktisan dan juga efektifitasnya dapat meningkatkan kesiapan studi lanjut ke perguruan tinggi siswa, selain itu juga bisa memotivasi guru BK agar mampu mengembangkan media yang lebih kreatif lagi agar antusias siswa dalam mengikuti layanan BK semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanu Najib. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Teknik Dasar Listrik Dan Elektronika Di Sekolah Menengah Kejuruan. (Online) E-Journal Vol 8, No 1 Januari 2018 : 9-19.* Universitas Negeri Yogyakarta. tersedia : <https://journal.student.uny.ac.id> di unduh pada tanggal 14 maret 2020
- Amir Hamzah. 2019. *Kematangan Karier.* Malang: Literasi Nusantara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. 2017. *Media pembelajaran.* Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Azwar Saifuddin. 2017. *Metode Penelitian Psikologi.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif.* Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- FA, Irasmana. 2018. *Pengembangan Modifikasi Permainan Monopoli Untuk Perencanaan Karier Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangkalan. (Online) Jurnal Mahasiswa Unesa.* Universitas Negeri Surabaya. tersedia : <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id> diunduh pada tanggal 11 april 2020
- Hanggara, Andrianie, Aryanto (2020). *Pengembangan Inventori Karakter Konseli (IKONS) Berbasis Nilai-nilai Pribadi Ir. Soekarno. (Online) Jurnal Moral Kemasyarakatan.* 5 (2), 51-59. tersedia: <https://ejournal.unikama.ac.id> diunduh pada tanggal 25 mei 2021.
- HM, Iffah. 2013. *Layanan Informasi Karier Melalui Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kemantapan Pengambilan Keputusan Studi Lanjut Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 1 Menganti. (Online) Jurnal Pendidikan Vol 3 (1) 183-190* Universitas Negeri Surabaya. tersedia di <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>. diunduh pada tanggal : 11 april 2020

- Mochamad Rosidin. 2018. *Perancangan Board Game Minat Karier “Kuliah : Seni & Desain” Untuk Siswa SMA*. (Online) E-Proceeding Of Art & Design Vol 5 (1) 66. Universitas Telkom.tersediadi:<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id> di unduh pada tanggal 11 april 2020.
- Nursalim M. 2018. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Indeks.
- Kementrian Ristekdikti RI. 2016. *Puspawarna Pendidikan Tinggi Indonesia*. Jakarta: PDPUSDATIN.
- Paryati Sudarman. 2004. *Belajar Efektif Di Perguruan Tinggi*. Bandung:Simbiosis Rekatama Media.
- R Restalina. 2020. *Penggunaan Informasi Karier Bimbingan Kelompok untuk memantapkan Rencana Studi Perguruan Tinggi Siswa*.(Online) Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung. tersedia di : <https://jurnal.fkip.unila.ac.id>. diunduh pada tanggal 11 april 2020
- Riduwan. 2002. *Skala Pengukuran Variabel - Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Romlah, Tatiek. 2013. *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sitti Hartinah. 2017. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Roesdakarya.