

## PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA SMP TINGKAT IX

Resti Okta Sari<sup>1</sup>, Santi Damayanti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi

<sup>1</sup>restioktasari@ikipsiliwangi.ac.id, <sup>2</sup>santidamayanti257@gmail.com

### Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan permainan ular tangga dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Batujajar. Penelitian ini menggunakan metode *research and development*, dari 10 tahapan peneliti menggunakan 7 tahapan menyesuaikan kebutuhan penelitian dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Identifikasi Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Tahap Perencanaan, (4) Pengembangan Draft Produk, (5) Validasi Produk, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk. Hasil penelitian ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli media yang mendapat persentase 92,00%, ahli materi mendapatkan 92,00%, dan ahli praktisi mendapatkan 90,46%. Maka dari validasi keseluruhan yang telah dilaksanakan diperoleh hasil rata-rata 91,33%, maka kualitas kelayakan produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

Kata kunci: Bimbingan Kelompok, Permainan ular tangga, kepercayaan diri

### Abstract

*The research aims: To find out how the development of the game of snakes and ladders in group guidance to increase the self-confidence of grade IX students at SMP Negeri 1 Batujajar. This study uses research and development methods, from 10 stages the researcher uses 7 stages to adjust research needs with the following steps: (1) Problem Identification, (2) Data Collection, (3) Planning Phase, (4) Product Draft Development, (5) Product Validation, (6) Product Trial, (7) Product Revision. The results of this study can be seen from the validation results of media experts who get a percentage of 92.00%, material experts get 92.00%, and expert practitioners get 90.46%. So from the overall validation that has been carried out, the average result is 91.33%, so the quality of the feasibility of the product developed is included in the "Very Eligible" category.*

**Keywords:** Snakes and Ladders Game, Group Guidance, Self Confidence

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, kita belajar segala sesuatu yang tidak ada yang tahu. Pendidikan di Indonesia meliputi TK, SD, SMP, SMA, dan Universitas. Setiap jenjang pendidikan mempunyai kurikulum yang berbeda-beda dan harus diperhatikan oleh Tenaga Pendidik (Guru), salah

satunya pada jenjang SMP yang harus terdapat aspek *fun* (gembira) dalam pembelajaran siswa. Permainan dapat menjadi salah satu media atau sisipan dalam pembelajaran guna memenuhi aspek tersebut.

SMP Negeri 1 Batujajar merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMP) Kabupaten Bandung Barat yang terakreditasi A. SMP No. 12 Batujajar RT.01 RW.03, Batujajar Barat, Kec. Berdasarkan observasi proses belajar mengajar di SMP Negeri 1 Batujajar Kelas IX diketahui bahwa interaksi siswa yang dirasakan kurang karena rasa percaya diri siswa dan kurangnya rasa percaya diri. Hal ini ditandai dengan interaksi siswa yang kurang aktif di kelas. Hanya sebagian kecil dari sekitar 30% dari 20 siswa di kelas yang aktif ketika guru menjelaskan materi. Siswa lebih memperhatikan teman mereka dan bahkan mungkin sibuk dengan kegiatan mereka sendiri. Siswa juga lebih banyak diam dan enggan memberikan jawaban saat ditanya. Salah satu penyebab rendahnya rasa percaya diri siswa adalah guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Menurut Dryden & Vos (dalam Darmansyah, 2010), pembelajaran efektif bila proses pembelajaran dilakukan dalam lingkungan belajar yang menyenangkan (*enjoyable*). Pendukung efektifitas hasil belajar siswa meliputi kesejahteraan siswa dalam belajar, penggunaan metode dan teknik yang berbeda oleh guru, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menantang, dan kemampuan beradaptasi dengan konteks. pola, dan siswa sebagai subjek studi. Game edukatif sangat berguna dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Metode ini dapat bersifat integratif atau spesifik atau interupsi antar proses pembelajaran. Oleh karena itu siswa diberikan pentingnya layanan bimbingan dan konseling dalam pengembangan pribadi, sosial, akademik dan profesional mereka, sehingga guru bimbingan dan konseling harus dapat dipahami, inovatif dan menarik, harus memberikan layanan yang kompeten. Salah satu media pelayanan yang paling efektif untuk mempertahankan minat siswa adalah melalui media bermain. Bermain adalah bentuk adaptasi manusia yang sangat berguna yang membantu anak-anak mengelola ketakutan dan konflik mereka. Anda tidak hanya dapat menikmati permainan, tetapi juga menguasai konsep keterampilan dan pengetahuan.

Ada banyak jenis media permainan yang dapat digunakan dalam pelayanan, tetapi permainan Ular Tangga masih dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Permainan Ular Tangga berisi media permainan yang tidak terlepas dari adanya gambar dan animasi lainnya. Pesan melalui gambar bisa menggugah dan menarik perhatian. Permainan Ular Tangga digunakan

sebagai media permainan untuk bimbingan dan konseling dengan harapan siswa mampu menunjukkan rasa percaya diri.

Penelitian ini menggunakan layanan konseling kelompok dengan menggunakan media Permainan Ular dan Permainan Tangga untuk membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri. Konseling kelompok adalah dukungan individu dalam situasi kelompok (Nurihsan, 2006: 23). Berpikir dengan cara ini, kepemimpinan kelompok dapat dipahami sebagai seorang guru yang memanfaatkan kekuatan kelompok untuk mendukung siswa dalam mendiskusikan suatu topik.

Ular Tangga masih menjadi permainan yang banyak dimainkan di kalangan anak-anak dan remaja. Game ini tidak hilang dari waktu ke waktu, terus mengembangkan fitur dan tujuannya. Game ini sederhana, mendidik, menyenangkan dan sangat interaktif. Permainan Ular Tangga merupakan media permainan yang tidak dapat dipisahkan dari gambar dan gambar pada papan permainan Ular Tangga. Informasi gambar dapat merangsang, menarik perhatian, dan menggambarkan fakta dan informasi. Permainan ini diperlukan sebagai upaya untuk menumbuhkembangkan kembali rasa percaya diri siswa akibat efek dari belajar *online* (daring) karena pandemi Covid-19. Percaya diri diartikan sebagai sikap positif atau optimis terhadap kemampuan diri sendiri, memiliki rasa percaya diri yang tinggi dalam menyelesaikan tugas, memiliki keberanian untuk mengatasi tantangan kelas, mampu berinteraksi dengan sukses, merupakan kecenderungan sikap anak.

Berdasarkan informasi latar belakang di atas, peneliti memutuskan untuk mengajukan permasalahan ini kedalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di SMP Tingkat IX”.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan R&D (*research and development*). Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg and Gall. Namun dalam penelitian ini, hanya melakukan 7 dari 10 tahap penelitian, diantaranya 1) identifikasi masalah dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan, 4) Validasi desain, 5) Revisi produk, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, ahli praktisi. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode pengumpulan data

berupa lembar penilaian dari uji ahli dan instrumen skala. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Batujajar. Objek penelitian ini adalah meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan media permainan ular tangga.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Teknik analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis penilaian produk permainan ular tangga. Metode analisis kualitatif didapat dari penilaian yang berupa kritik dan saran pada kolom yang tersedia pada instrumen penilaian produk. Teknik analisis data dengan menggunakan statistik deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### a. Tahap Identifikasi Masalah dan Pengumpulan Data

Pada tahap identifikasi masalah dan pengumpulan data peneliti menggunakan teknik wawancara dan instrumen atau angket. Potensi utama yang dilakukan adalah pengembangan permainan ular tangga dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Batujajar. Setelah menemukan potensi masalah, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data untuk desain produk sehingga produk yang dikembangkan memenuhi kebutuhan siswa. Materi yang dikembangkan dalam penelitian R&D ini adalah percaya diri yang diambil dari indikator percaya diri menurut Lauster.

#### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap kedua ini, kami membuat kisi-kisi instrumen penelitian yang mewakili kriteria untuk mengevaluasi media permainan ular tangga. Kisi-kisi instrumen yang telah selesai dikembangkan lebih lanjut menjadi instrumen penelitian. Alat survei yang digunakan adalah lembar validasi dan angket siswa. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media permainan ular tangga berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi.

#### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap kedua ini, kami membuat kisi-kisi instrumen penelitian yang mewakili kriteria untuk mengevaluasi media permainan ular tangga. Kisi-kisi instrumen yang telah selesai dikembangkan lebih lanjut menjadi instrumen

penelitian. Alat survei yang digunakan adalah lembar validasi dan angket siswa. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media permainan ular tangga berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi.

b. Tahap Pengembangan

Pengembangan desain produk awal dalam pembuatan media permainan ular tangga

a. Validasi Produk

Pengembangan media permainan ular tangga telah selesai didesain, kemudian tahap selanjutnya akan di validasi sesuai dengan bidangnya. Ahli validasi pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- 1) Ahli Materi : Muhammad Rezza Septian, M. Pd
- 2) Ahli Media : Dr. Ecep Supriatna, S. Psi., M. Pd
- 3) Ahli Praktisi : Dety Anugrah Fajarwati, M. Pd

Adapun hasil dari para ahli validasi sebagai berikut:

N o	Respon	Persentas e	Kategori
1	Validasi Ahli Media	92,00%	Sangat Layak
2	Validasi Ahli Materi	92,00%	Sangat Layak
3	Validari Praktisi	90,00%	Sangat Layak
Rata-rata		91,33%	Sangat Layak

b. Revisi Produk (Main Product Revision)

Setelah desain produk dievaluasi melalui penilaian dari ahli materi, media dan ahli praktisi maka media permainan ular tangga direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Selain itu diverifikasi kembali oleh ahli dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk setelah direvisi.

a. Uji Coba Produk

Produk yang telah divalidasi dan direvisi kemudian akan dilakukan ujicoba produk. Selanjutnya peneliti mengujicobakan kepada 35 siswa di SMP Negeri 1 Batujajar. Penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru Bimbingan dan Konseling

kelas IX, adapun materi yang akan diberikan yaitu percaya diri. Peneliti mengambil waktu 2 kali pertemuan.

Pertemuan pertama, peneliti menyampaikan materi percaya diri kepada siswa sejumlah 35 orang atau sekelas dilanjutkan dengan pemberian angket (*pretest*) pada siswa kelas IX. Tujuan dari pemberian angket (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Pertemuan selanjutnya, kegiatan sama dengan selanjutnya hanya saja proses layanan diberikan berupa setting kelompok yang terbagi menjadi 3 kelompok sesuai dengan kategori kemampuan percaya diri dari hasil *pretest* sebelum menggunakan media permainan ular tangga, kelompok pertama yaitu kelompok kategori percaya diri tinggi, kelompok kedua yaitu kelompok kategori percaya diri sedang dan yang ketiga merupakan kelompok percaya diri rendah yang akan diberikan khusus layanan bimbingan kelompok.

Pada kelompok tinggi dan sedang peneliti hanya menjelaskan materi mengenai percaya diri dan meminta siswa untuk mengisi angket. Sedangkan untuk kelompok kategori rendah peneliti memberikan layanan khusus bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok pada kelompok kategori percaya diri rendah dilaksanakan dengan beberapa tahapan yaitu : 1) pembentukan, 2) peralihan, 3) inti/kegiatan dan 4) pengakhiran. Pada pelaksanaan layanan peneliti bertindak sebagai guru bimbingan dan konseling yang melaksanakan layanan dengan tahapan-tahapan dalam bimbingan kelompok.

Peneliti membagikan angket setelah layanan bimbingan kelompok dilakukan. Angket dimaksudkan untuk mengetahui seberapa baik siswa telah menguasai dan memahami materi. Selain itu, kami juga memberikan angket kelayakan atas respon siswa yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana siswa akan menanggapi produk yang dikembangkan. Respon siswa terhadap media Permainan Ular Tangga dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Batujajar mencapai persentase skor rata-rata 91,52 dalam kategori “Sangat Layak”. Telah mendapat tanggapan positif dan layak untuk dijadikan sebagai sumber terpercaya bagi kegiatan layanan bimbingan dan konseling khususnya bagi siswa Kelas IX SMP/MT.

b. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media permainan ular tangga pada materi percaya diri produk ini. Pengembangan ini menghasilkan permainan ular tangga untuk layanan bimbingan kelompok. Produk yang dikembangkan telah di ujicoba dan memenuhi syarat yang layak digunakan.

### **Pembahasan**

Penelitian ini telah dilaksanakan menggunakan metode Borg and Gall yang memiliki sepuluh tahapan pengembangan, akan tetapi peneliti melakukan penyederhanaan menjadi hanya tujuh tahapan saja yang dipakai yaitu sampai tahap Revisi Produk dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan juga biaya sehingga penulis hanya membahas sampai pada tahap ketujuh yaitu di antaranya Identifikasi Masalah dan Pengumpulan Data, Perencanaan, Validasi Produk, Revisi Produk, Uji Coba Produk, Revisi Produk. Produk tidak sampai tahap terakhir dikarenakan produk hopotetik dibuat untuk melihat kelayakan produk.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mulai dari proses pengembangan produk, uji kelayakan produk dan respon siswa serta hasil layanan siswa maka peneliti menyimpulkan bahwa media permainan ular tangga dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa dengan proses pengembangan yang dilakukan dengan uji kelayakan. Kelayakan terhadap media permainan ular tangga yang didasarkan pada penelitian dari validator melalui lembar validasi. Media ini divalidasi oleh 3 validator ahli, yaitu validator ahli materi Bapak Muhammad Rezza Septian, M.Pd, ahli media yaitu Bapak Dr. Ecep Supriatna, S.Psi, M.Pd, dan ahli praktisi Ibu Dety Anugrah Fajarwaty, M. Pd. Validator satu dan dua merupakan dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Siliwangi, sedangkan validator tiga merupakan Guru Bimbingan dan Konseling.

Hasil validasi yang telah dilakukan terhadap ahli media mendapatkan hasil skor 92,00% dengan mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Penilaian terhadap materi yang telah dilaksanakan terhadap ahli materi mendapatkan hasil skor 92,00% dengan mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Pada penilaian praktisi yang telah dilaksanakan mendapatkan hasil skor 90,00% dengan mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

Maka dari validasi keseluruhan yang telah dilaksanakan terhadap ketiga validator diperoleh hasil rata-rata 91,33%. Hasil uji validasi keseluruhan dapat disimpulkan bahwa produk permainan ular tangga ini sangat layak untuk digunakan. Setelah produk

direvisi dan mendapat komentar yang baik atau dianggap valid, produk yang dikembangkan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu pengujian produk.

## SIMPULAN

Berdasarkan penilaian keseluruhan yang telah dilakukan terhadap ahli media, ahli materi dan ahli praktisi didapatkan hasil rata-rata sebesar 91,33%, menunjukkan bahwa pengembangan permainan ular tangga dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dapat disimpulkan layak digunakan. Uji keefektifan menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan pengembangan permainan ular, adalah efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa

## REFERENSI

- Andriani, R.(2014). Pengaruh Budaya Organisasi dan Kompetensi terhadap Kepuasan Kerja Karyawan pada Bank Tabungan Negara di Bandung. *Ecodemica*. Vol II. No. 2 September 2014.
- Borg, W.R. & Gall, M. D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc. Cohen, Bruce.
- Catono, Randi.2013. *Jagat Permainan Interaktif*. Jakarta: Mukti Indo Utama.
- Djamarah, SB dan Zain,A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lauster, P. (2002). *Tes Kepribadian (Alih Bahasa: D.H Gulo)*. Edisi Bahasa Indonesia. Cetakan Ketigabelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Ratnaningsih, N. (2014). *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*. Skripsi Diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Said, A. dan Budimanjaya, A. (2015). *Strategi Mengajar Multiple Intelligences; Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: