

Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Perilaku Coping pada Siswa

Sri Hastuti¹, Nyoman Dantes², Kadek Suranata³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Ganesha

*Corresponding author, e-mail: kadek.suranata@undiksha.ac.id

Received August 08, 2021;
Revised August 20, 2021;
Accepted August 25, 2021;
Published Online September, 2021

Conflict of Interest

Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author

Abstract: This study aims to develop and test the effectiveness of the Snakes and Ladders game as instrument to improve coping behavior of high school students. Five experts consisting (1) content experts, (2) media experts, and (3) guidance and counseling practitioners are involving as a judges to evaluate the validity of media, and 20 high school students are involving as a piloting study subjects. Results of this study shows (1) based on the expert judgements, the Snakes and Ladders media has a good validity, (2) based on the results of piloting study, the Snakes and Ladders media effective to improve student's coping behavior. The results of this study has positive impact on the development of guidance and counseling media.

Keywords: Guidance and Counseling Media, Coping Behavior, R&D in Counseling

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan permainan ular tangga sebagai media untuk meningkatkan perilaku coping siswa SMA. Lima orang ahli yang terdiri dari (1) ahli materi, (2) ahli media, dan (3) praktisi bimbingan dan konseling dilibatkan sebagai judges untuk mengevaluasi validitas media, dan 20 orang siswa SMA dilibatkan sebagai subjek uji coba media. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) berdasarkan penilaian ahli, media permainan ular tangga memiliki validitas baik, (2) berdasarkan hasil uji coba, media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan perilaku coping siswa SMA. Hasil penelitian ini memiliki implikasi positif terhadap pengembangan media bimbingan dan konseling.

Kata Kunci: Media BK, Perilaku Coping, Penelitian Pengembangan dalam Konseling

How to Cite: Sri Hastuti, Nyoman Dantes, Kadek Suranata. 2021. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Perilaku Coping pada Siswa, JBKI Undiksha, 6 (1): pp. 115-123, DOI: 10.24036/XXXXXXXXXXXX-X

Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi semua orang. Sejak lahir, orang tua memberikan pendidikan paling dasar bagi anak-anaknya. Pendidikan adalah suatu proses pembentukan manusia seutuhnya, meliputi perolehan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Manusia tidak hanya cerdas dan cakap, tetapi

juga perlu menunjukkan akhlak dan nilai luhur dalam kehidupan, terutama bagi mereka yang selalu ada dan selalu belajar. Perkembangan remaja telah mengalami beberapa perubahan yaitu perubahan emosional, fisik, psikologis, dan sosial yang kuat, yang memiliki dimensi sosial yang mendorong remaja untuk berpartisipasi dalam proses sosial (Jannah, 2017). Padahal, masa perubahan yang menentukan hidup seseorang adalah pubertas atau pubertas pertama. Pada tahap ini terjadi peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa.

Remaja pada masa transisi ditandai dengan perilaku emosional yang meningkat, perubahan tubuh, minat, dan pola perilaku, serta sikap ambivalen terhadap setiap perubahan (Haqiqi, 2017) (tidak beradaptasi dan mengembangkan tugas perkembangan akan berbahaya. Menurut Harlock, ada 2 bahaya yaitu bahaya fisik, antara lain kematian, bunuh diri, percobaan bunuh diri, bunuh diri, cacat fisik, kecanggungan, dan kekakuan (Haqiqi, 2017). Sangat agresif, kurang rasa aman dan terlalu banyak imajinasi untuk menutupi ketidakpuasan dengan kehidupan sehari-hari. Anak muda yang tidak bisa mengatur diri dan berkembang lebih membutuhkan perhatian pendidik, yaitu orang tua, guru dan Lingkungan pendidikan hendaknya memperhatikan masalah-masalah yang muncul pada masa remaja, kebutuhan dan perubahannya, ketika remaja memasuki tahap perkembangan kognitif. Dalam pendidikan, kegiatan formal dan stimulasi lingkungan sangat dibutuhkan, dan guru serta orang tua membantu siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan kesempatan untuk eksplorasi.

Untuk mengatasi tekanan yang mereka alami, setiap siswa perlu lebih fokus dalam memecahkan berbagai masalah. Oleh karena itu, siswa perlu mengembangkan keterampilan coping yang tepat, yang merupakan respons perilaku positif yang digunakan untuk memecahkan masalah atau mengurangi stres yang disebabkan oleh masalah. Dalam beberapa kasus, bimbingan dan konseling guru dan orang tua mengarahkan siswa dapat memecahkan masalah melalui strategi coping yang efektif. Lazarus dan Folkman (1984) menyatakan bahwa keadaan stres yang dialami seseorang memiliki konsekuensi fisik dan psikologis. Anda akan membiarkan dampak negatif ini berlanjut, dan Anda akan mengambil langkah-langkah untuk mengatasinya. Perilaku individu disebut strategi memilih. Dalam kamus psikologi (Chaplin, 2002), coping behavior diartikan sebagai segala perilaku yang dilakukan orang-orang yang berinteraksi dengan lingkungan untuk menyelesaikan sesuatu (tugas atau masalah) (Nihayah, 2013). Keterampilan coping sering dipengaruhi oleh pengalaman pemecahan masalah budaya, faktor lingkungan, kepribadian, harga diri, dan faktor sosial. Mereka sangat mempengaruhi kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah.

Oleh karena itu, saran dan usul pengembangan pribadi, sosial, sekolah dan profesional sangat penting bagi siswa, sehingga guru BK berkewajiban untuk memberikan layanan yang mudah dipahami, dan bermanfaat. Memiliki pengetahuan dan keterampilan. Ciptakan praktik layanan yang membangkitkan minat dan ide-ide positif. Tertarik pada hal-hal yang menghasilkan pikiran positif. Pikiran positif menghasilkan emosi positif, yang dapat mengarah pada kemampuan untuk secara efektif menangkap informasi dan sikap optimis. Metode layanan bimbingan adalah bentuk atau metode yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan, termasuk tujuan fisik dan non fisik, yang membantu pelaksanaan proses pemberian layanan konsultasi. Salah satu metode pelayanan yang paling efektif diminati siswa adalah dengan menggunakan metode permainan. Menurut Tejasaputro (2013), ia percaya bahwa belajar melalui bermain memungkinkan anak untuk memanipulasi, berlatih, dan memperoleh berbagai konsep dan pemahaman yang tak terbatas (Haqiqi, 2017). Dalam permainan, Anda tidak hanya bisa bersenang-senang, tetapi juga mengalami konsep. Keterampilan dan pengetahuan dapat diperoleh darinya. Selain itu, keunggulan media game terletak pada fleksibilitasnya, siapa pun dapat memainkannya kapan saja, di mana saja, serta mudah dibuat dan dimainkan.

Menurut Grunfeld (1976) (Haqiqi, 2017), permainan ular tangga sudah umum di berbagai negara. Permainan ini dimainkan dari anak-anak hingga orang dewasa, namun tidak banyak orang yang mengetahui bagaimana permainan ini muncul. Berdasarkan pernyataan tersebut, Anda dapat mengembangkan permainan ular tangga dalam permainan Anda sendiri atau bekerja sama dengan media lain. Kembangkan ular tangga dengan cara lain, misalnya. B.Peta. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), kartu indeks terbuat dari kertas segi empat yang tebal, dan kata-kata adalah unsur-unsur bahasa lisan atau tulisan, yang mencerminkan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam bahasa tersebut (Haqiqi, 2017)) Kelayakan, Penggunaan dan Manfaat Produk ini disesuaikan dengan

keprihatinan atau kebutuhan pengguna produk, sehingga Anda dapat menggunakannya dengan tepat dan merasakan efeknya.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa alat bantu ular tangga dapat digunakan secara efektif. Penelitian yang dilakukan oleh Nanang Yuliyanto pada tahun 2016 menunjukkan bahwa alat peraga Ular Tangga efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, motivasi belajar siswa meningkat sebesar 7,06-77,76% (sebelumnya pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 84,82% (belajar). media). Penelitian (Haqiqi, 2017) menegaskan bahwa penggunaan ular tangga dalam pelayanan BK menjelaskan produk yang dihasilkan semaksimal mungkin. Berdasarkan hasil uji kemampuan, pada uji lapangan dengan guru 2 SM, skor kategori sesuai mencapai 97,87%, dan skor kategori sesuai mencapai 97,22.

Fakta membuktikan bahwa siswa masih kurang berkembang dalam mengadaptasi strategi yang berkaitan dengan masalah yang dihadapinya, siswa juga membutuhkan bimbingan dan nasehat yang tepat dan dapat merasakan secara langsung agar dapat juga mengembangkan tugas-tugas yang ingin diselesaikannya. masalah. Tampil dalam rangka mencapai perkembangan terbaik. Ular tangga dengan kartu ini berfungsi sebagai alat orientasi dan konsultasi untuk pengembangan pribadi dan sosial. Pendidikan dan karir Kurangnya pengawasan siswa melalui permainan ular tangga ini bisa dimainkan oleh siapa saja kapan saja, dimana saja. Dengan bantuan media dan kartu indeks Snakes and Ladders, ini menjadi sarana bimbingan dan nasihat preventif, terapeutik dan konservatif. Oleh karena itu, orang yang menghadapi stres ketika menghadapi masalah kehidupan sehari-hari juga membutuhkan keterampilan pribadi dan dukungan orang-orang di sekitarnya untuk mengurangi stres siswa.

Metode

Penelitian ini tergolong Penelitian dan Pengembangan (R&D). Model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi) dapat digunakan sebagai model referensi untuk penelitian desain media game Snake Ladder. Model ini dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990-an). Model ADDIE ini adalah model desain umum, pemilihan model ini didasarkan pada proses yang mudah dipahami, sistematis, dan pertimbangan yang sangat jelas dari model ini. Setelah lingkungan ular tangga dinyatakan layak untuk diuji keefektifan lingkungan ular tangga, penulis mengintervensi desain kelompok eksperimen sebelum dan sesudah pengujian dengan menyebarkan angket tentang strategi koping siswa. (Mafaz, 2017).

Data untuk penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner, yang mengumpulkan data dari komentar ahli yang membantu menentukan akseptabilitas dan daya tarik produk yang dikembangkan. Selain itu, kuesioner strategi koping (Mafazi, 2017) digunakan untuk mengukur perilaku koping siswa dalam menanggapi masalah pribadi, sosial, akademik dan profesional.

Penelitian ini merekrut 2 orang konsultan yaitu Dosen BK FIP Undiksha dan dosen TP FIP Undiksha, serta 2 orang konsultan SMA Lab Undiksha sebagai juri atau ahli untuk menguji daya terima media game. Di mana 20 asisten laboratorium mahasiswa berpartisipasi. Undiksha berfungsi sebagai penguji efektivitas alat permainan. Analisis data mengolah data yang diperoleh dari score sheet yang disediakan untuk alat media permainan Snake Ladder, yang dikembangkan untuk ahli materi, ahli media dan konsultan praktik.

Skor yang didapatkan dari masing-masing indikator penilaian dapat dihitung dalam bentuk deskriptif persentase.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

(Tegeh dan Kirna, 2010:101)

Keterangan:

Σ : Jumlah

N: Jumlah seluruh item angket

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketepatan sebagai berikut:

Tabel 01. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

Efektivitas media permainan ular tangga dapat diketahui dengan menggunakan uji t dengan formula sebagai berikut.

$$t_{hit} = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

t = Nilai t_{hitung}

\bar{x} = Rata-rata sampel

μ_0 = Nilai yang dihipotesiskan

s = Standar deviasi sampel

n = Banyaknya sampel

Nilai counter yang diperoleh dari tabel tersebut digunakan untuk mengetahui keefektifan media permainan, tingkat signifikansinya adalah 5 n derajat kebebasan $df = n-1$. Jika t_{tab} ini, maka H_0 diterima, H_1 ditolak, dan H_0 diterima.

Untuk menguji validitas penelitian ini, ukuran efek (Es) harus dihitung. Hasil ujian Es. Mendeskripsikan pengaruh media ular dan trapesium terhadap peningkatan perilaku siswa. Untuk memeriksa ukuran efek (Es), gunakan rumus ukuran efek (Es),

$$ES = t\sqrt{1/N}$$

(Dantes, 2017)

Berdasarkan pada kriteria *effect size* yang sudah diinterpretasikan sebagai berikut:

$ES \leq 0,20$: ES Rendah/lemah

$0,20 < ES \leq 0,80$: ES Cukup

$ES > 0,80$: ES Tinggi

Hasil dan Pembahasan

Sebagai hasil dari penelitian dan pengembangan ini, dikembangkan produk berupa konsol game “ular” dan “tangga” untuk meningkatkan perilaku coping siswa SMA. Pengembangan media game dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada analisis tahap kedua (analisis), dilakukan tiga tahap yaitu: Di Laboratorium SMA Undiksha Singaraj, kami melakukan analisis permintaan dengan mengamati wawancara dengan guru BC sekolah, dan melakukan analisis mata kuliah dengan mendefinisikan tujuan yang ingin dicapai. mampu menghasilkan produk yang efektif dan efisien. Terwujudnya layanan konsultasi, analisis permintaan layanan BK, pengetahuan masalah yang ada, perilaku siswa di bidang pribadi, sosial, sekolah dan profesional, analisis permintaan media, seperti yang kita ketahui bersama, kurangnya sarana dan prasarana sebagai pengembangan aplikasinya Panduan alat yang menarik, praktis dan efektif. Tahap kedua-desain (layout), membuat layout board game dan mendesain komponen yang akan dibuat yaitu ular tangga, kartu, instruksi permainan, dadu dan karakter permainan. Pada pengembangan tahap ketiga, perancangan dan pengembangan komponen menjadi persiapan lingkungan permainan ular tangga. Pada tahap keempat (implementasi) dilaksanakan. Ahli (juri) melakukan uji efektivitas media yang meliputi ahli materi, ahli media dan ahli BK. Kemudian ada 20 tes produk dan pre-test siswa sebelum penerapan lingkungan, dan tes akhir setelah penerapan V (skor) dalam permainan “Ular Tangga”. Evaluasi dilakukan dalam bentuk evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. evaluasi.

Produk pengembangan media game ini dipresentasikan oleh ahli materi BK, ahli media dan ahli media, kemudian diberi skor. Hasil analisis data penelitian pengembangan metode penangkalan ular tangga untuk meningkatkan perilaku coping adalah sebagai berikut:

Tabel 02. Persentase hasil validitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan perilaku coping

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas	Kualifikasi
1.	Uji Ahli Materi	90,48 (%)	Sangat Baik
2.	Uji Ahli Media	91,88 (%)	Sangat Baik
3.	Uji Ahli Praktisi BK	94,5 (%)	Sangat Baik

Tabel 02 menunjukkan bahwa, menurut penilaian ahli, persentase hasil penelitian tentang keandalan pengembangan media permainan secara jelas dan rinci menggambarkan hasil penelitian pengembangan permainan media permainan ular tangga. Meningkatkan perilaku coping.

Kinerja lingkungan permainan Ular Tangga yang memenuhi syarat diuji oleh 20 siswa dari Kelas XI SMA Laboratorium Undiksha. Siswa akan menerima angket strategi coping sebelum (sebelum tes) dan setelah (setelah tes) menggunakan game. Untuk media hasil pre-test dan post-test siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 03. Hasil Pretest dan Posstest Sisswa

No	Inisial Nama Siswa	Skor Pre-test	Skor Post-test
1	DW	53	91
2	PBAW	57	88
3	CAS	52	92
4	IKRAB	51	92
5	AWV	56	87
6	POP	55	82
7	PDN	60	84
8	IKPY	65	79
9	GAAND	64	79
10	KAN	65	83
11	DMAP	64	87
12	GAPS	65	89
13	GDY	58	88
14	GWA	63	82
15	JMC	65	85
16	AWD	54	87
17	MZFJ	62	88
18	IKS	59	88
19	KFPD	61	86
20	PWR	60	83

Analisis data dilakukan dengan menggunakan software SPSS for Windows. Sebelum melakukan uji t, lakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji normalitas mengadopsi metode statistik Shapiro Wilk, taraf signifikansi 0,05, dan nilai signifikansi hasil uji terakhir 0,085. Dan tes lanjutan 0,399. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi > 0,05 menunjukkan bahwa nilai sebelum dan sesudah pengujian berdistribusi normal. Pengujian hipotesis digunakan untuk menguji validitas penelitian pengembangan. Jika angka signifikansi hasil lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol ditolak. Uji t memberikan hasil sebagai berikut:

Tabel 04. Hasil Uji hipotesis

	Test Value = 68					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Posttest	21.045	19	.000	18.000	16.209	19.790

Berdasarkan tabel 04. Uji hipotesis, harga *sig* pada kolom *sig (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai *sig* ini lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{S/\sqrt{n}}$$

$$t = \frac{86 - 68}{3,83/\sqrt{20}}$$

$$t = \frac{18}{3,83/4,47}$$

$$= 21,045$$

\bar{x} = rata-rata

S = simpangan Baku

Diketahui:

X = 86

S = 3,83

μ_0 = 68

n = 20

menghitung efektifitas dari perlakuan digunakan rumus *effect size* (ES)

$$ES = t\sqrt{1/N}$$

$$ES = 21,045\sqrt{1/20}$$

$$ES = 21,045\sqrt{0,05}$$

$$ES = 21,045 \cdot (0,22)$$

$$ES = 4,63$$

Dari data perhitungan diperoleh nilai ES sebesar 4,63 yang menunjukkan bahwa penelitian dan pengembangan tersebut termasuk dalam standar ES yang tinggi.

Lingkungan bermain ular dan memanjat tangga ini kondusif untuk merangsang respon siswa terhadap motivasi positif. Anda dapat menambahkan ruang dan infrastruktur yang berguna untuk mengimplementasikan utilitas konsultasi.

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian dan pengembangan ini maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan media permainan ular tangga untuk meningkatkan perilaku *coping* siswa SMA. Media ini mengikuti tahapan ADDIE (*analyz, design, development, implementation, evaluation*).
2. Berdasarkan dari hasil analisis data yang dilakukan diperoleh rata-rata skor validitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan perilaku *coping* dapat ditentukan berdasarkan hasil evaluasi dari (1) ahli materi diperoleh persentase tingkat pencapaian yaitu 90,48% berada pada kualifikasi sangat baik, (2) ahli media diperoleh persentase tingkat pencapaian 91,88% berada pada kualifikasi sangat baik, (3) praktisi BK diperoleh persentase tingkat pencapaian yaitu 94,5% dan berada pada kualifikasi sangat baik.
3. Sesuai pada hasil uji efektifitas yang sudah dilakukan pada 20 peserta didik XI SMA didapatkan hasil harga *sig* pada kolom *sig* (*2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai *sig* ini lebih kecil dari pada 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini menyatakan bahwa pengembangan media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan perilaku *coping*.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, penelitian ini hanya dapat diselesaikan dengan izin-Nya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing 1 Profesor Dr. Nyoman Dantes dan pembimbing 2 Ph.D. Kadek Suranat, M.D., Cons memberikan ilmu dan bimbingan yang bermanfaat bagi penulis dan setiap keluarga serta teman-teman yang membantu menyelesaikan penelitian ini. Dorongan dan dorongan dari penulis.

Refrensi

- Dantes, P. D. . (2017). *Desain Eksperimen dan Analisis Data* (1st ed.). Depok: Rajawali Pers.
- Haqiqi, A. (2017). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Layanan Bimbingan Dan Konseling Bagi Siswa Kelas Vii Di Smp Muhammadiyah 1 Minggir سلطانة عمان. *Occupational Medicine*, 53(4), 130.
- Jannah, M. (2017). Remaja dan tugas-tugas perkembangannya dalam islam. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 1(1).
- Mafazi, N. (2017). Pengaruh strategi coping dan harga diri terhadap pengungkapan diri remaja di jejaring sosial online.
- Nihayah, M. (2013). Peran kecerdasan spiritual (sq) terhadap coping stress di sma darul ulum 1 unggulan bpp-t peterongan jombang. *Skripsi*, 10-48

Article Information (Supplementary)

Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

Copyrights Holder: <Hastuti><2021>

<https://doi.org/10.xxxx/xxxxx>

Open Access Article | CC-BY Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Word Count:

First Publication Right: JBKI Undiksha

