



Contents lists available at [Journal IICET](https://journal.iicet.org)
Southeast Asian Journal of technology and Science
ISSN: 2723-1151(Print) ISSN 2723-116X (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/sajts>



Games board development as a media in guidance and counseling services

Meriza Netaniel¹, Anastasia Catur O. P.¹, Christina Andriyani K.¹, Dwi Murtiningrum¹

¹Department of Guidance and Counseling, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Des 14th, 2021

Revised Jan 19th, 2022

Accepted Feb 10th, 2022

Keyword:

Game Board
Development
Media
Guidance
Counseling
Services

ABSTRACT

Problems in education, with the increasingly sophisticated digital world changing the way of teaching. Website is one of the media that can be accessed by everyone and using any technology. This website is a solution for teachers to develop their creativity in developing learning methods and materials. This study aims to determine the effectiveness of providing inspiration for the use of game board websites to prospective BK teachers to be used in the learning process at school. While the purpose of the media that we created is to provide facilities for BK teachers in learning media for teacher creativity. Subjects taken are based on prospective BK teachers. The method used is research and development. In this study, the researcher went directly to the field to make observations, interviews and documenting activities as well as providing a questionnaire via the g-form. The results showed that there was (1) an increase in teacher interest in using learning media as an effective method of delivering material, (2) the application of the website was easy and practical, (3) it was admitted that it was easy to implement the BK program. In addition, there are also inhibiting factors in developing teacher creativity, namely: it requires more costs in its application and takes time to create media.



© 2022 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Netaniel, M.,

Department of Guidance and Counseling, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Indonesia

Email: merizanetaniel@gmail.com

Pendahuluan

Dunia pendidikan merupakan salah satu sarana dalam mewujudkan tujuan negara, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan memiliki peran penting untuk mewujudkan tujuan tersebut. Bagian-bagian yang terdapat dalam dunia pendidikan harus mempunyai kekuatan, berfungsi penuh, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bagian penting dalam dunia pendidikan adalah guru dan metode pembelajaran yang digunakan. Guru berperan dalam mengatur dan mengkondisikan lingkungan belajar agar peserta didik dapat belajar dengan aman dan nyaman. Menurut Sigala (2016), keberhasilan belajar sangat ditentukan oleh metode pengajaran guru yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sangat penting untuk diperhatikan dalam proses belajar mengajar.

Meningkatnya perkembangan teknologi di dunia berupa informasi dan hiburan berdampak kepada anak untuk menyukai tontonan seperti film, sinetron, main game (Situmorang, 2021a; Situmorang & Irdil, 2021), dan menjadikan internet sebagai guru mereka daripada mendengarkan pelajaran guru di kelas. Perkembangan teknologi sekarang menuntut guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menghibur anak

supaya tidak terkalahkan dengan teknologi informasi dan dunia hiburan yang semakin canggih. Sistem modern dalam pembelajaran menuntut siswa dapat berperan sebagai penyampaian pesan atau komunikator. Siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan tetapi juga mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran secara aktif. Kegiatan pembelajaran harus menggunakan banyak media daripada ceramah. Meningkatkan keterampilan *active learning* dan proses. Pelaksanaan tugas profesi guru harus dapat menjalankan proses pembelajaran aktif, dan menyenangkan. Hal yang harus dikuasai guru adalah bahan dan keterampilan dasar dalam mengajar, sehingga dapat menjalankan perannya secara optimal. Menurut Underwood (dalam Iriyani, 2008) penguasaan keterampilan dasar mengajar yang baik akan sangat mempengaruhi perilaku siswa dalam belajar. Kenyataan di lapangan menunjukkan, ada guru-guru yang mengalami kesulitan dalam menerapkannya, hal ini terjadi karena tidak semua guru yang dididik di lembaga pendidikan dapat terlatih dengan baik. Mengenai kondisi guru yang diungkapkan Supriadi (dalam Iriyani, 2008) berbagai penelitian tentang guru diketahui bahwa tingkat penguasaan bahan ajar dan keterampilan dalam menggunakan metode mengajar yang inovatif masih kurang. Saat ini, dunia BK dalam sekolah-sekolah hanya dilihat sebagai tempat untuk individu yang bermasalah, padahal ada banyak layanan yang dapat diberikan dalam upaya preventif sebelum masalah itu terjadi. Bimbingan konseling di sekolah kurang mempunyai tempat dan kesempatan untuk memberikan layanan bimbingan kelompok maupun klasikal. Terlihat juga dari beberapa mahasiswa yang menampilkan RPLnya tidak menggunakan media, hanya menggunakan lembar kerja. Siswa juga cenderung bosan ketika harus mengikuti kelas bimbingan konseling yang hanya berisi hal-hal atau cerita-cerita yang membosankan dan mencemaskan (Situmorang, 2021b). Tidak ada sesuatu yang berbeda dengan cara mengajar mata pelajaran lainnya. Sehingga siswa dapat menganggap mata pelajaran bimbingan dan konseling sama dengan mata pelajaran yang lainnya yang kurang menarik perhatian.

Menurut Afgani & Purwoko (2008), strategi pembelajaran berhubungan dengan cara menyampaikan materi pelajaran agar seseorang bisa belajar. Cara-cara yang dipilih harus direncanakan secara sistematis untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Persiapan yang dilakukan adalah mendesain pembelajaran mulai dari menyiapkan materi, menemukan metode, mengajar dan menentukan alat fasilitas media. Persiapan terencana akan menghasilkan suatu proses pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Bimbingan konseling menjadi salah satu bentuk pengajaran untuk membimbing dan memberikan layanan konseling di sekolah dalam upaya mewujudkan individu sehat. Sangat penting bagi guru BK untuk memberikan pembelajaran atau bimbingan dalam bentuk atau metode yang menarik dan tidak membosankan. Sebuah artikel penelitian mengenai permainan papan budaya dikemukakan Robinson, dan Huckabee (dalam Triatuti, Akbar & Irawan, 2017) alat permainan papan budaya dibuat untuk menguji pengetahuan dan berbagai disiplin ilmu kepada seseorang. Permainan ini memiliki beberapa ruang bermain yang mewakili bidang ilmu tertentu dan beberapa aturan yang meminta pemain mengklasifikasikan topik setiap kali pemain dapat menyelesaikan permasalahan pada kartu. Hal ini tentu membutuhkan waktu yang relatif lama. Peraturan pada permainan ini terlalu kompleks/kurang sederhana lebih cocok untuk anak dewasa. Menurut Bartfay dan Bartfay (dalam Triatuti, Akbar & Irawan, 2017) telah melakukan promosi kesehatan di sekolah-sekolah menggunakan media papan permainan. Hal ini menjadi topik yang paling mendasar bagi masyarakat di Kanada saat itu. Strategi pembelajaran yang dilakukan untuk memberikan kesadaran atas kesehatan tubuh pada siswa menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Berdasarkan penelitian Priatama (dalam Triatuti, Akbar & Irawan, 2017) mengembangkan media belajar Kimia di tingkat SMP dengan berbasis permainan monopoli memiliki potensi untuk dapat menanamkan nilai kejujuran, belajar berkompetisi, bekerja keras, menghargai pendapat teman, dan saling percaya. Maka, kami memberikan satu alternatif yang dapat digunakan atau dipelajari oleh guru dan calon guru BK untuk mempermudah dalam memberikan layanan di sekolah dalam metode yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa jaman sekarang.

Media menjadi pilihan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, salah satunya media pembelajaran visual berupa *games board*. *Games board* adalah sebuah media pembelajaran yang sesuai dan mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), dan psikomotor (cara melakukan), karena dapat dimainkan lebih dari 2 orang atau berkelompok juga memiliki visual sesuai dengan pembelajar visual, selain itu *games board* juga bisa membantu dengan berdiskusi dengan tanya jawab sesuai dengan pembelajar *auditory/audio*, juga dapat membantu kinestetik dengan peragaan-peragaan yang ada. Menurut Triyono & Febriani (2018) penggunaan teknologi informasi yang produktif, kreatif dan inovatif akan didukung oleh persepsi yang positif oleh guru BK tentang pentingnya teknologi informasi dalam semua kegiatan BK di sekolah. Guru BK dituntut untuk menggali informasi terkait media pembelajaran. Kelompok kami memfasilitasi guru dengan website pembuatan *games board* akan mempermudah guru dalam mendapatkan informasi dan menginspirasi cara menerapkan *games board* ke dalam pelajaran. Era saat ini, anak lebih menyukai dan tertarik dengan media pembelajaran yang terkesan menyenangkan dan banyak aktivitas yang dilakukan. Khususnya dalam dunia BK, bukan sekedar ceramah dari guru BK, melainkan ada kegiatan yang nantinya memberi makna dan membantu anak untuk dapat merefleksikan kehidupannya. Maka kami

menyusun media *games board* sebagai salah satu bentuk model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pemberian layanan Bimbingan dan Konseling.

Literature Review

Media Pembelajaran

Menurut Malik (dalam Sumiharsono, 1994), media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan perkembangan tertentu. Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran terjadi. Sedangkan, media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar – mengajar. Media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Penggunaan Media Pembelajaran

Heinich, Molenda, dan Russel (dalam Nurseto, 2011) dalam bukunya "*Instructional Media and The New Technologies of Instructions*" menyusun suatu model prosedural yang diberi nama akronim "ASSURE". Model ASSURE ini dimaksudkan untuk menjamin penggunaan media pembelajaran yang efektif. Model yang diakronimkan dengan ASSURE itu meliputi 6 langkah dalam perencanaan sistematis untuk penggunaan media, yaitu:

1. *Analyze Learner Characteristics* (Identifikasi Kebutuhan dan Karakteristik Siswa)
Sebuah perencanaan media didasarkan atas kebutuhan (need), Salah satu indikator adanya kebutuhan yaitu kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan agar dapat dikuasai siswa.
2. *State Objectives* (Perumusan Tujuan)
Media pembelajaran harus dibuat sedemikian rupa sehingga akan membantu dan memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. *Select, Modify, or Design Materials* (Merubah dan Merancang Media Pembelajaran)
Untuk membuat media yang tepat bagi kegiatan pembelajaran biasanya akan meliputi salah satu dari tiga kemungkinan yaitu a. Memilih media pembelajaran yang sudah tersedia, b. Merubah media yang sudah ada, dan c. Merancang pembuatan media yang baru.
4. *Utilize Materials* (Perumusan Materi)
Materi berkaitan dengan substansi isi pelajaran yang harus diberikan. Sebuah program media di dalamnya haruslah berisi materi yang harus dikuasai siswa.
5. *Require Learner Response* (Pelibatan Siswa)
Situasi belajar yang paling efektif adalah situasi belajar yang memberikan kesempatan siswa merespon dan terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu siswa harus dilibatkan semaksimal mungkin dalam pemanfaatan penggunaan media.
6. *Evaluate* (Evaluasi)
Tujuan evaluasi media pembelajaran adalah untuk memilih media pembelajaran yang akan dipergunakan di kelas, untuk melihat prosedur penggunaan media, untuk memeriksa apakah tujuan penggunaan media tersebut telah tercapai, menilai kemampuan guru menggunakan media, memberikan informasi untuk kepentingan administrasi, dan untuk memperbaiki media itu sendiri.

Media Website

Pembelajaran yang menggunakan media komputer sangat efektif jika dapat dirancang dan digunakan dalam proses pembelajaran yang terpadu terlebih bertujuan untuk memfasilitasi guru BK yang akan memperpanjang pengetahuan ke peserta didik. Penyampaian materi belajar berbentuk *games board* melalui teknologi komputer sangat penting, dengan syarat bahwa perencanaan pembelajaran harus dapat merancang program secara terstruktur dan mudah dimengerti oleh para penggunanya dalam hal ini guru BK, karena menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad), media mempunyai manfaat sebagai media yang dapat menarik perhatian, memberikan pengalaman kepada siswa (guru BK) untuk berinteraksi langsung sehingga memberikan sikap positif kepada siswa untuk belajar secara mandiri dengan guru sebagai fasilitator. Ada lima faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yang akan anda gunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran (Dick & Carey, 1978 : 128 – 129), yaitu: 1) Jenis pembelajaran, 2) Ketersediaan media, 3) Kemampuan designer, 4) Keluwesan (*flexibility*), Daya tahan (*durability*), dan Kemudahan (*convenience*) materi dalam suatu media, dan 5) Efektifitas biaya. Dengan memperhatikan kelima faktor tersebut, maka materi

program BK seperti *self-esteem* dan *empathy* merupakan materi pembelajaran yang memerlukan pemahaman menggunakan kreativitas (Situmorang, 2016) dan tim menggunakan media *games board* melalui template yang diberikan pada website.

Pada penelitian ini, pembelajaran dilakukan secara mandiri oleh calon guru BK dan guru BK dengan memberi kesempatan calon guru BK untuk menggunakan fasilitas web serta materi. Materi ajar yang disediakan untuk memfasilitasi guru BK dan calon guru BK antara lain adalah *self-esteem sunglasses*, *let's build empathy*, and *my coping tools spinner*. Ketiga permainan ini memiliki unsur pendidikan Bimbingan dan Konseling yang dapat diberikan sebagai pembelajaran karakter kreatif pada peserta didik. Karena media website ini akan digunakan sebagai sumber pembelajaran maka harus memiliki beberapa kriteria seperti: harus memenuhi kejelasan materi dan tujuan belajar, dikemas menggunakan desain yang menarik, dapat disampaikan melalui media, dapat diunduh secara gratis dan mudah, dan disertai program tutorial. Karena fasilitas yang dipakai menggunakan sistem elektronik, maka aktivitas pembelajaran oleh guru dan calon guru BK menggunakan komputer ataupun gawai yang terkoneksi internet.

Games Board

Permainan merupakan sesuatu yang menarik bagi anak. Melalui permainan, anak mendapatkan kesenangan (Situmorang, 2021a). Sesuatu yang dipelajari anak melalui kegiatan permainan ini akan disimpan baik di dalam pikirannya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan yang utuh bersama pengalaman-pengalaman yang lain. Bermain termasuk aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak. Akan tetapi, kita tidak mungkin membiarkan anak-anak hanya tenggelam dalam permainan sepanjang waktu tanpa adanya unsur pendidikan di dalamnya. Kita harus memikirkan cara agar anak dapat terus bermain, tetapi mereka juga mendapat pelajaran dari permainan tersebut.

Jenis permainan yang banyak diminati anak adalah permainan dalam bentuk papan. Jenis permainan dalam bentuk papan yang memungkinkan untuk dijadikan sebagai media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa antara lain papan permainan ular tangga, papan permainan *logico*, dan papan permainan monopoli. Namun dalam penelitian ini, peneliti membuat permainan papan dengan topik *Self-Esteem Sunglasses*, *Let's Build Empathy*, dan *My Coping Tools Spinner*. Untuk kepentingan pembelajaran, maka media ini dapat dibuat sendiri oleh guru dengan menyusun tujuan dan materi pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku. Kotak-kotak kecil pada papan permainan diganti dengan gambar yang dimodifikasi sebaik mungkin menggunakan gambar-gambar yang variatif dan menarik bagi siswa. Selain itu, untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru membuat kartu pertanyaan yang memuat pertanyaan dan jawaban yang sesuai. Kita dapat membuat media dari bahan kardus bekas atau dari kertas karton yang dinilai ekonomisnya murah dan mudah didapat. Aturan permainan dapat dimodifikasi agar siswa mendapat pengalaman yang bermakna dalam memainkannya.

Berkaitan dengan penggunaan media papan permainan sebagai salah satu media dalam pembelajaran, Akbar (2013) mengemukakan prinsip – prinsip dalam memilih media. Prinsip tersebut yaitu (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum yang berlaku; (2) sesuai dengan karakteristik siswa; (3) pemanfaatannya efektif dan efisien; (4) dapat mengembangkan aktivitas siswa; serta (5) mampu mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan memperhatikan prinsip tersebut, diharapkan media mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Siswa tidak hanya sekedar bermain, namun siswa telah belajar dengan dibekali nilai karakter positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep permainan dalam bentuk papan dilakukan secara berkelompok/kooperatif, sehingga mengajak siswa untuk mampu bekerjasama dengan siswa lainnya. Pembelajaran secara kooperatif ini mampu membangun nilai-nilai/karakter positif pada diri siswa. Nilai karakter positif yang terkandung di dalam papan permainan antara lain mengembangkan sikap empati terhadap teman, kerjasama, kebersamaan/kekompakan, disiplin, jujur, menghargai orang lain, serta melatih tanggung jawab.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). R & D adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2012). Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemberian fasilitas *games board* pada media website dengan tujuan memfasilitasi guru BK nantinya untuk meningkatkan kreativitas mengajar pada peserta didik di jenjang Sekolah Dasar. Uji coba terbatas dilaksanakan di Unika Atma Jaya Jakarta pada angkatan 2019 di tanggal 12 Maret 2020. Uji coba lapangan luas dilaksanakan pada calon guru BK yang berkuliah di tingkat akhir serta guru BK di sekolah di Jakarta dari tanggal 17 – 20 Maret 2020. Subjek uji coba dipilih secara random dan dibagi menjadi dua yaitu subjek uji coba terbatas dan uji coba lapangan luas. Subjek uji coba terbatas menggunakan mahasiswa BK Unika Atma

Jaya angkatan 2019 dengan jumlah 5 mahasiswa sebagai representasi dari calon guru BK. Subjek uji coba lapangan luas menggunakan mahasiswa BK tingkat akhir dan guru BK yang telah bekerja di sekolah dengan jumlah 20 orang. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengintegrasikan model 4D dengan mode pengembangan instrumen non tes. Model pengembangan 4D memiliki langkah-langkah (1) *define*, (2) *design*, (3) *develop*, (4) *disseminate*, sedangkan model pengembangan produk website memiliki 7 langkah sebagai berikut: (1) Pengembangan ide, (2) Mengidentifikasi produk, (3) Merancang prototipe produk, (4) Membuat template produk, (5) Melakukan uji coba terbatas, (6) Menelaah produk, (7) Melakukan uji coba pada lapangan luas, (8) Menafsirkan hasil pengukuran produk.

Pertama

Rancangan pendahuluan yaitu proses pengembangan ide-ide, baik dari *end user* ataupun pengalaman pribadi. Terdiri atas 3 tahapan yaitu analisis kebutuhan peserta didik, analisis kebutuhan guru, dan analisis media yang terkait dengan materi kebutuhan dari peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi, menganalisis kebutuhan, review jurnal yang berkaitan dan menganalisis kebutuhan peserta didik, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga diperlukan media yang dapat memfasilitasi guru BK. Melalui hal tersebut diperlukan pengembangan model media ataupun materi baru.

Pendahuluan pada kegiatan ini meliputi studi lapangan dan review jurnal terkait. Studi lapangan menggunakan metode wawancara dengan guru BK dan calon guru BK yang dikenal dan ada di sekitar kampus. Review jurnal dilakukan dengan mengumpulkan beberapa jurnal terkait dan buku-buku yang relevan dengan pengembangan proyek untuk memfasilitasi guru BK dalam menyajikan materi dengan cara yang kreatif, pada beberapa materi seperti *self-esteem*, dan *empathy*.

Kedua

Mengidentifikasi produk. Pada tahap ini meliputi kegiatan memilih media dan masalah. Pada tahap ini meliputi kegiatan memilih bentuk dan menyortir ide terbaik, untuk dapat mengembangkan sebuah ide menjadi sebuah produk baru, ide-ide tersebut harus memenuhi beberapa pengujian analisis seperti: potensi pengguna, kreatifitas produk, kesesuaian kebutuhan, dan terutama produk tersebut memungkinkan untuk diproduksi, untuk spesifikasi desain produk dibutuhkan informasi mengenai: media apa yang akan digunakan, data sebelum menentukan media dan masalah, tata cara pengujian tampilan produk teknologi pendidikan, dan hal-hal yang dibutuhkan.

Ketiga

Merancang prototipe produk, dalam hal ini masih berupa ide dan percontohan produk yang serupa, sebelum dijadikan hasil akhir. Tim membuat produk didasarkan pada poin-poin yang sudah dijelaskan di tahap kedua.

Keempat

Membuat sejumlah prototipe proyek dalam hal ini adalah template *games board* yang diperuntukan untuk memfasilitasi guru khususnya guru BK. Prototipe yang dibuat berdasarkan dengan kebutuhan materi yang dikaitkan dengan penyebab masalah peserta didik seperti *self-esteem* dan *empathy*.

Kelima

Melakukan uji coba terbatas, pengujian dalam scope kecil yaitu 5 orang mahasiswa calon guru BK. Tujuannya untuk: Mengumpulkan data kuantitatif tanggapan user mengenai produk tersebut. Kami menggunakan observasi dan wawancara sebagai alat untuk mengambil data. Memperlihatkan penampilan dan juga prosedur teknis yang digunakan serta contoh fisik dari template *games board* yang dapat mereka gunakan. Melakukan perubahan ataupun penyempurnaan pada produk sesuai dengan hasil pengujian di scope kecil yang telah dilakukan.

Keenam

Menelaah produk dan melakukan penyempurnaan produksi kembali sesuai dengan *feedback* yang telah dimiliki, dan hasil dari *feedback* yang didapatkan melalui proses wawancara pada scope kecil dan berdasarkan masukan review pada saat kelas teknologi pendidikan. Beberapa hal yang kami tambahkan antara lain menambah informasi mengenai cara bermain, menambah informasi mengenai materi.

Ketujuh

Melakukan uji coba pada lapangan luas, setelah mendapatkan saran dan masukan dari dosen dan teman-teman, tim melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan masukan yang ada. Selanjutnya produk disempurnakan dan dipublish di website yang sudah kami buat sebelumnya. Uji coba ini bertujuan untuk

mengetahui apakah media online website dengan materi game board dapat bermanfaat bagi guru khususnya guru BK. Hasil uji coba di lapangan dianalisis untuk melihat kebermanfaatan dari website dengan game board sebagai materi untuk memfasilitasi guru BK dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif.

Kedelapan

Menafsirkan hasil pengukuran produk, hasil pengukuran dari penyebaran angket saat uji coba di lapangan luas. Data yang diperoleh menggambarkan keberhasilan dan kebermanfaatan dari proyek dan materi ajar yang tim buat pada media website.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media game board diawali dengan tahap analisis kebutuhan melalui literatur, dan melihat langsung proses kegiatan layanan Bimbingan dan Konseling yang membutuhkan suasana baru agar lebih menarik dan tetap dapat mencapai tujuan dalam proses layanan Bimbingan dan Konseling. Melalui fungsi layanan BK, seharusnya ada banyak hal yang dapat dilakukan dengan cara yang lebih menarik. Maka kami melakukan uji coba terlebih dahulu kepada 5 mahasiswa BK yang nantinya akan menjalankan profesi dalam dunia Bimbingan dan Konseling. Dari lima mahasiswa tersebut, media ini mendapatkan banyak masukan untuk dikembangkan lebih baik lagi. Setelah melalui proses wawancara dan observasi, dilanjutkan dengan proses tindak lanjut, yaitu memperbaiki media website yang berisi *games board* berdasarkan pada masukan dari calon guru BK. Setelah semua proses tindak lanjut dilalui, maka media ini siap untuk dibagikan dalam kelompok yang lebih besar jumlahnya.

Media Website yang digunakan adalah wix.adi yang didalamnya terdapat tiga jenis game board dan juga link menuju file drive yang dapat langsung di print dan digunakan oleh guru BK atau konselor. Kegiatan uji coba dilakukan melalui chat siaran yang dibagikan melalui pesan whatsapp. Isi dari pesan siaran tersebut berupa penjelasan singkat dari media pembelajaran yang dibuat, kemudian link website dan link *g-form* yang harus diisi oleh responden setelah melihat website game board. Dari kegiatan uji coba, didapatkan responden sebanyak 25 responden yang saat ini bekerja sebagai guru BK, dan beberapa sedang belajar di program studi Bimbingan dan Konseling. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, didapatkan data sebagai berikut, 25 orang mengatakan bahwa media ini menarik dan mempunyai banyak kelebihan. Namun masih ada kekurangan dan juga masih ada masukan/saran yang diungkapkan untuk mengembangkan lagi website media game board ini.

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan terdapat kelebihan dan kekurangan dari web media belajar menggunakan media game board yang dapat disimpulkan sebagai berikut. Kelebihan media *game board*:

1. Memudahkan dalam pelaksanaan program BK
2. Dapat melatih kemampuan kognitif anak
3. Media yang menyenangkan
4. Mudah untuk diaplikasikan
5. Dilengkapi dengan gambar dan materi
6. Praktis dan tujuannya jelas
7. Dapat disesuaikan dengan jenjang usia yang menjadi sasaran.
8. Menyediakan bahan yang dapat langsung di print

Selain kelebihan, media ini juga mempunyai kekurangan, yaitu:

1. Menuntut adanya kemampuan mengakses website.
2. Membutuhkan biaya lebih untuk mencetak bahan.
3. Membutuhkan waktu yang lebih lama saat bermain *game*.

Media *games board* yang dibuat memang membutuhkan keterampilan dalam penggunaan teknologi, sehingga pengguna tidak mengalami kebingungan. Jika akan menggunakan media ini, guru BK memang harus mencetak sendiri bahan untuk bermain game yang telah tersedia. Selain itu, waktu yang dibutuhkan cenderung lebih lama. Jika ini akan diterapkan di sekolah, guru BK harus mampu mengatur waktu atau jam pelajaran BK sehingga tujuan dari game dapat tercapai. Karena jika ini dilakukan dalam bimbingan klasikal, maka guru BK harus dapat menggali dari banyak siswa untuk mendapat kesimpulan. Maka *games board* ini lebih cocok untuk konseling kelompok atau individual artinya dengan jumlah sasaran lebih sedikit. Namun jika untuk klasikal juga tetap bisa digunakan selama guru BK dapat mengatur waktu, dalam menyusun kegiatan bimbingan klasikal. Selain itu juga, untuk pengembangan selanjutnya, sebaiknya *games board* ini dikombinasikan dengan fasilitas musik yang tersedia di dalam website, untuk menambah rasa semangat dan kebahagiaan (Situmorang, 2016, 2021b, 2021c, 2021d).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan kepada calon guru BK, maka dapat disimpulkan bahwa Media games board dinilai sangat efektif dan menarik. Calon guru BK terinspirasi dengan cara menyajikan materi menggunakan *games board*. Penggunaan website yang mudah dan langkah-langkah pembuatannya mempermudah untuk diikuti. Metode ini mempunyai banyak manfaat, dan mudah untuk diaplikasikan. Website yang telah dibuat mudah diakses melalui hp atau laptop sehingga mempermudah penggunaannya. Sebaiknya media ini segera disebarluaskan, sehingga lebih banyak yang mengetahui metode ini. Mengupload gambar *games* yang dapat langsung di print. Memberikan penjelasan tentang cara untuk menyiapkan *games*. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti. Pada pengembangan website, sebaiknya ditambah *games* yang lain. Menggunakan *games* yang mudah didapatkan.

Referensi

- Afgani, M. W., Darmawijoyo, D., & Purwoko, P. (2008). Pengembangan media website pembelajaran materi program linear untuk siswa sekolah menengah atas. *Jurnal pendidikan matematika*, 2(2). Doi: <https://doi.org/10.22342/jpm.2.2.302>.
- Dick, W and Carey, L.(1978).*The Systematic Design of Instruction*. United States of America:Scott, Foresman and Company.
- Efendi, M. (2013). Pengembangan Media Blog dalam Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling. *Jurnal BK: UNESA*, 1 (1), 1-20. Doi: unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/1951.
- Hazrati, R., Wirda, & Hanim. (2016) .Pengaruh Media Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Pengaturan Diri Siswa Kelas XI di SMAN 56 Jakarta. *Insight: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 5(1). 94-99. Doi: <https://doi.org/10.21009/INSIGHT.051.14>.
- Iriyani, D. (2008). Pengembangan Supervisi Klinis untuk meningkatkan keterampilan dasar mengajar guru. *Jurnal Didaktika*, 2(02), 285-285. Doi:<http://repository.ut.ac.id/id/eprint/7398>
- Nurhidayan, R, W., Lutfi, & Tutut, N. (2013).Uji Coba Media Permainan Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Bahan Tambahan Makanan Untuk Siswa SMP. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*. 1(2). 235-239. Doi: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/2679/1608>
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).19-35. Doi : <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>.
- Nusantara, D. B., & Irawan, A. H. (2012). Perancangan Boardgame Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak SD Kelas 1. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 1(1), F22-F27. Doi: <http://dx.doi.org/10.12962/j23373520.v1i1.503>.
- Prasetiawan, Hardi. (2017). Optimalisasi Multimedia Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling. *Jurnal PSBK : Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling*. 1(1). 199-204. Doi : <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/snbk>.
- Sigala, L. I. S. A. (2016). Hubungan Persepsi Siswa Tentang Cara Mengajar Guru dengan Motivasi Belajar Siswa yang Pernah Mengikuti Remedial Kimia di SMA ITCI Penajam Paser Utara (Khusus Siswa-Siswi Ilmu Pengetahuan Alam). *Psikoborneo*, 4(3), 462-469. Doi:[http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/09/Jurnal%20LISA%20-%20ONLINE%20\(09-26-16-10-42-35\).pdf](http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/09/Jurnal%20LISA%20-%20ONLINE%20(09-26-16-10-42-35).pdf).
- Situmorang, D. D. B. (2016). Hubungan antara potensi kreativitas dan motivasi berprestasi mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling angkatan 2010 FKIP Unika Atma Jaya. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 1(1), 6-9. <http://dx.doi.org/10.26737/jbki.v1i1.97>
- Situmorang, D. D. B. (2018). How amazing music therapy in counseling for millennials. *COUNS-EDU: The International Journal of Counseling and Education*, 3(2), 73-79. <https://doi.org/10.23916/0020180313220>
- Situmorang, D. D. B. (2021a). Expressive art therapies for treating online games addiction in COVID-19 outbreak: Why are they important?. *Ethics, Medicine, and Public Health*, 18, 100691. <https://doi.org/10.1016/j.jemep.2021.100691>.
- Situmorang, D. D. B. (2021b). Cognitive Behavioral-Active Music Pastoral Therapy for Millennials' Academic Anxiety: How & Why?. *Journal of Pastoral Care & Counseling*, 75(2), 103-111. <https://doi.org/10.1177/1542305020988065>.
- Situmorang, D. D. B. (2021c). Music as a Healing Medicine in COVID-19 Pandemic. *Journal of Pastoral Care & Counseling*, 75(3), 224-226. <https://doi.org/10.1177/1542305020980343>.
- Situmorang, D. D. B. (2021d). Using TikTok app for therapy and sharing happiness in COVID-19 outbreak. *Addictive Disorders & Their Treatment*, 20(4), 595-596. <https://doi.org/10.1097/ADT.0000000000000255>.

- Situmorang, D. D. B., & Ifdil, I. (2021). Expressive art therapies for treating people with misuses of alcohol, licit, and illicit drugs in COVID-19 outbreak. *Addictive Disorders & Their Treatment*, 20(4), 599-600. <https://doi.org/10.1097/ADT.0000000000000280>.
- Sukmasari, V. P., & Rosana, D. (2017). Pengembangan penilaian proyek pembelajaran IPA berbasis discovery learning untuk mengukur keterampilan pemecahan masalah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(1), 101-110. Doi: <https://doi.org/10.21831/jipi.v3i1.10468>.
- Sumiarsono, M.R.(2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur. Cv. Pustaka Abadi.
- Susanto, E. (2012). Penggunaan Media Dalam Proses Bimbingan Kelompok Untuk Mengembangkan Kreativitas Pada Siswa SMA Negeri 10 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2007-2008. *Guidena: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*. 2(1).357-645. Doi: <https://doi.org/10.24127/gdn.v2i1.357>.
- Triastuti, D. Akbar, S., & Irawan, E. (2016). Penggunaan Media Papan Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pengembangan Profesionalisme Pendidik untuk Membangun Karakter Anak*, (2). 257-264. Doi : <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/gtk/article/view/273>
- Triastuti, D., & Irawan, E. B. (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(10), 1344-1350. Doi: <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i10.10073>.
- Triyono, T., & Febriani, R. D. (2018). Pentingnya Pemanfaatan Teknologi Informasi oleh Guru Bimbingan dan Konseling. *JUANG: Jurnal Wahana Konseling*, 1(2), 74-83. Doi: <http://dx.doi.org/10.31851/juang.v1i2.2092>.
- Vidya, P. Dadan, R. (2017). Pengembangan Proyek Pembelajaran IPA Berbasis Discovery Learning untuk Mengukur Keterampilan Pemecahan Masalah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(1). Doi : <https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/10468>.