

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Kerangka Model Teoretis**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media untuk layanan bimbingan kelompok dengan materi penyalahgunaan NAPZA bagi peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah permainan monopoli bertema menentang NAPZA dengan pola, konten dan peralatan permainan yang telah dikembangkan.

Penelitian dan pengembangan media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok mempunyai lima tahapan yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Sesuai dengan data yang diperoleh selama melakukan penelitian, maka hasil penelitian dari setiap tahap dapat disampaikan sebagai berikut :

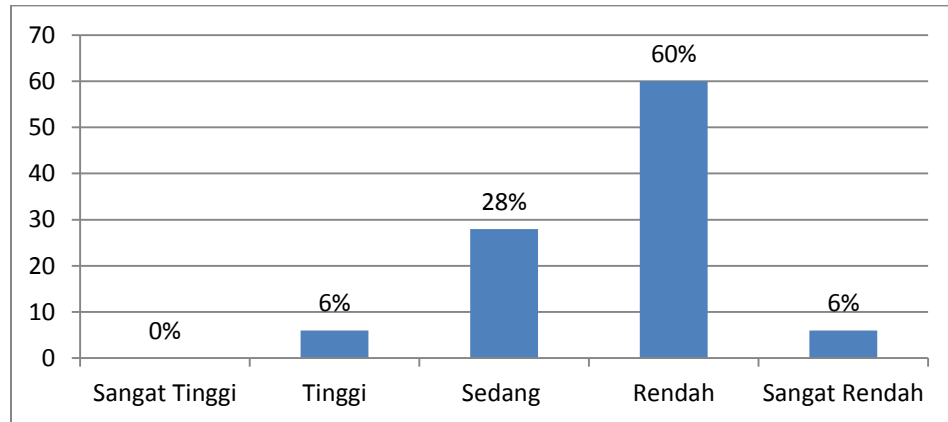
##### **1. Analisis**

Pada tahap ini, kegiatan dilakukan untuk melihat kesenjangan gambaran pengetahuan yang ada sehingga pengembangan dapat dilanjutkan. Setelah itu peneliti mengidentifikasi asesmen kinerja, tujuan instruksional, analisis peserta didik dan kebutuhannya, sumberdaya yang dibutuhkan serta perencanaan.

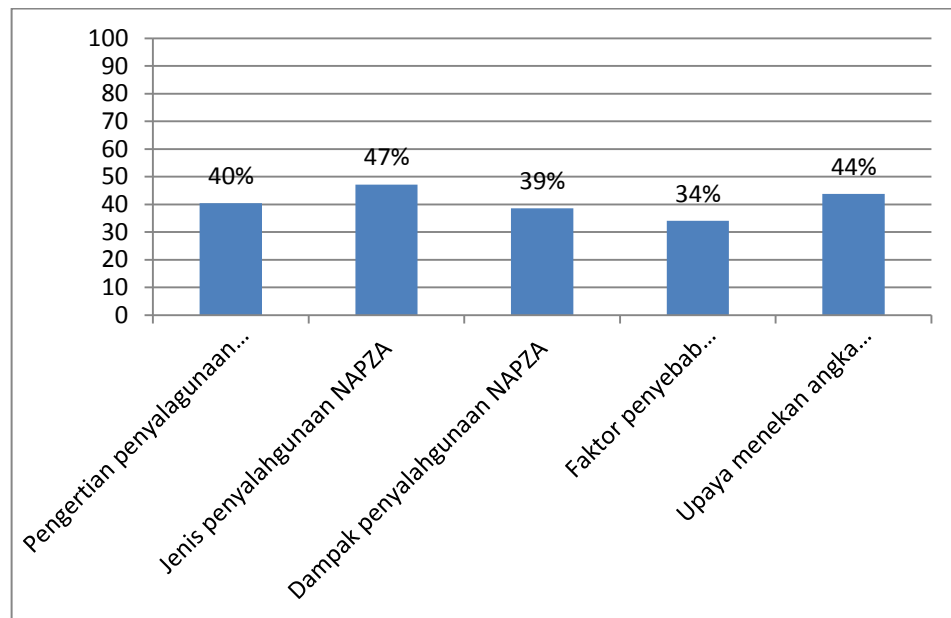
a. Gambaran pengetahuan penyalahgunaan NAPZA

Peserta didik diberikan instrumen tes pengetahuan penyalahgunaan NAPZA untuk melihat gambaran pengetahuan mengenai penyalahgunaan NAPZA. Instrumen tes pengetahuan penyalahgunaan NAPZA diberikan kepada kelas VIII dengan jumlah 65 peserta didik.

Gambaran pengetahuan peserta didik mengenai penyalahgunaan NAPZA menunjukkan bahwa 0% dari 65 peserta didik memiliki pengetahuan yang sangat tinggi sedangkan 6% memiliki pengetahuan yang tinggi, kemudian 28% peserta didik memiliki pengetahuan yang sedang. Peserta didik yang memiliki pengetahuan rendah sebesar 39% dan pengetahuan sangat rendah sebesar 6%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan adanya kesenjangan pengetahuan peserta didik mengenai penyalahgunaan NAPZA. Menurut Branch (2009) jika terjadi kesenjangan pengetahuan dan keterampilan maka pengembangan dapat dilanjutkan. Kesenjangan gambaran pengetahuan yang terjadi dapat menjadi bukti bahwa rencana pengembangan media dapat diteruskan.



Grafik 4.1 Gambaran Pengetahuan Penyalahgunaan NAPZA



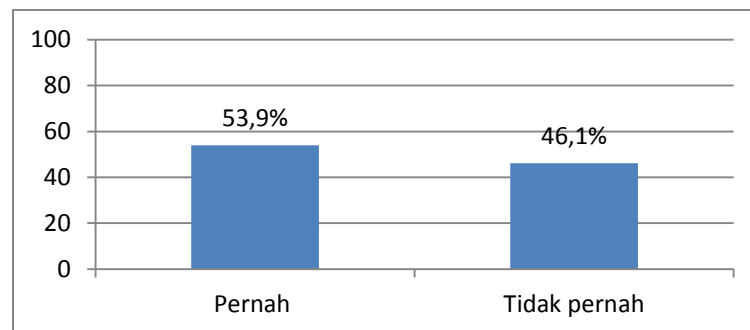
Grafik 4.2 Gambaran pengetahuan per aspek

Dari hasil tes pengetahuan penyalahgunaan NAPZA yang diberikan, dapat diketahui bahwa 40% peserta didik mengetahui mengenai apa itu penyalahgunaan NAPZA, 47% mengetahui jenis-jenis penyalahgunaan NAPZA, 39% peserta didik mengetahui

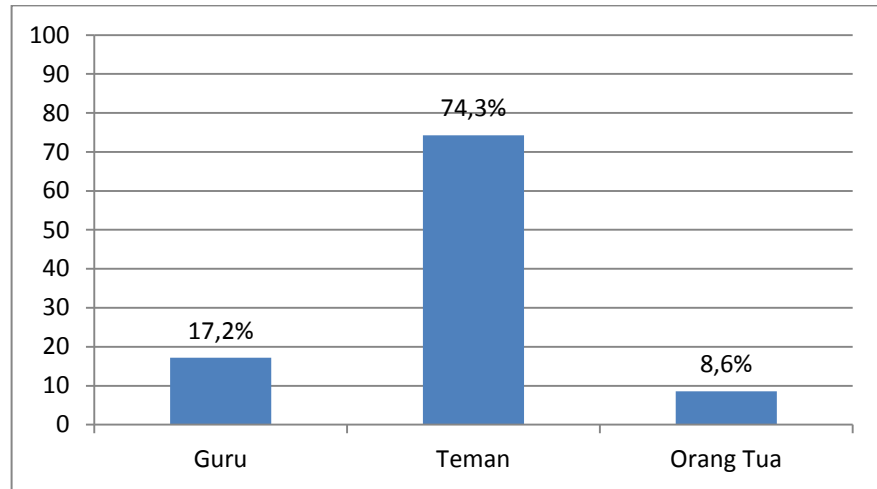
dampak dari penyalahgunaan NAPZA, 34% peserta didik mengetahui faktor penyebab penyalahgunaan NAPZA, dan 44% peserta didik mengetahui upaya yang dapat dilakukan untuk menekan angka penyalahgunaan NAPZA.

- b. Gambaran peserta didik mengenai kegiatan mendapatkan informasi penyalahgunaan NAPZA dan kebutuhan akan media dalam proses layanan bimbingan kelompok

Berdasarkan data yang diperoleh dari 65 peserta didik, maka dapat diketahui sebanyak 53,9% peserta didik tidak mengetahui informasi mengenai penyalahgunaan NAPZA dan 46,1% dari mereka mengetahui informasi penyalahgunaan NAPZA. Peserta didik yang mendapatkan informasi mengenai penyalahgunaan NAPZA mengaku mendapatkan informasi dari berbagai informan seperti 17,1% peserta mengetahui informasi NAPZA dari guru, 74,3% dari teman dan 8,6% dari orangtua.

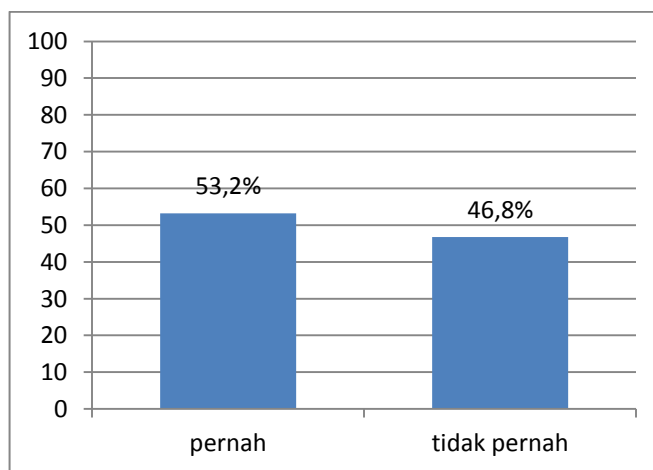


Grafik 4.3 Pengalaman Mendapatkan Informasi Penyalahgunaan NAPZA



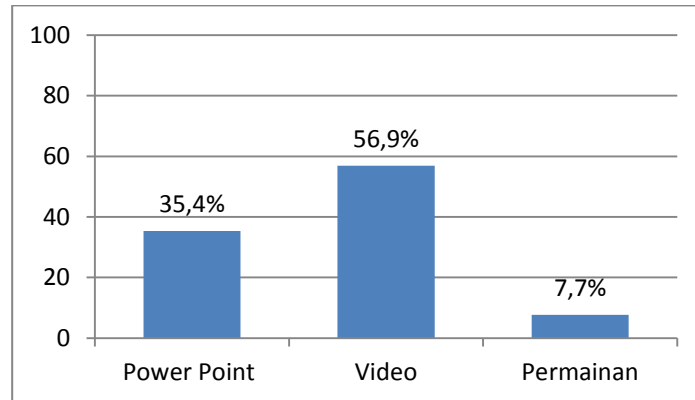
Grafik 4.4 Sumber Peserta Didik Mendapatkan Informasi Penyalahgunaan NAPZA

Selain pengetahuan serta pengalaman, gambaran lainnya yaitu apakah peserta didik mempunyai pengalaman mendapatkan bimbingan kelompok atau tidak. Hasilnya adalah 53,2% peserta didik mengaku pernah mengikuti bimbingan kelompok dan 46,8% tidak pernah.



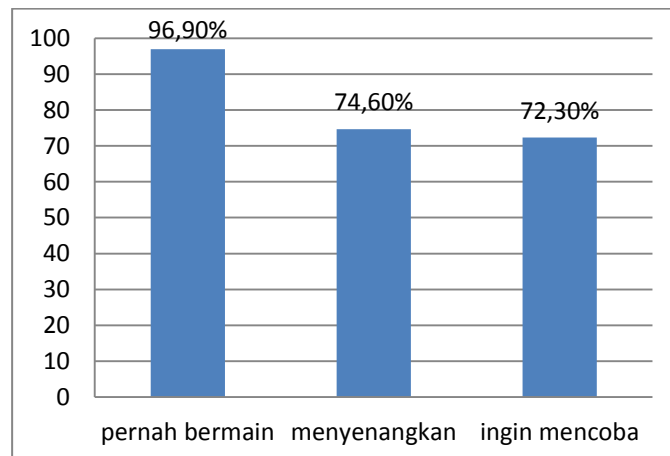
Grafik 4.5 Pengalaman Bimbingan Kelompok

Selanjutnya, gambaran mengenai penggunaan media oleh guru BK untuk menyampaikan materi kepada peserta didik yaitu 35,4% peserta didik mengaku pernah menggunakan media *powerpoint*, 56,9% mengaku pernah menggunakan media video dan 7,7% lainnya pernah menggunakan media permainan. Menurut Levie dan Lentz (Arsyad, 2005) penggunaan media dalam belajar terutama untuk media berjenis visual memiliki fungsi yang berguna untuk mengarahkan perhatian peserta didik agar lebih fokus (atensi), menggali emosi dan sikap peserta didik (afektif), mendorong dalam memahami dan mengingat informasi yang lebih (kognitif), membantu peserta didik yang lemah dan lambat dalam menerima informasi secara verbal (kompensatoris). Dengan adanya ketimpangan hasil dari lapangan dan teori yang ada, maka peneliti meneruskan pengembangan media dengan jenis permainan untuk layanan bimbingan kelompok mengenai informasi penyalahgunaan NAPZA.



Grafik 4.6 Media Yang Pernah Digunakan

Analisis dalam pengalaman menggunakan media permainan khususnya permainan monopoli juga dilakukan. Hasilnya yaitu 96,9% peserta didik mengaku pernah memainkan permainan monopoli sebelumnya, 74,6% mengatakan bahwa permainan monopoli menyenangkan sedangkan 72,3% mengaku ingin mencoba permainan monopoli menentang NAPZA.

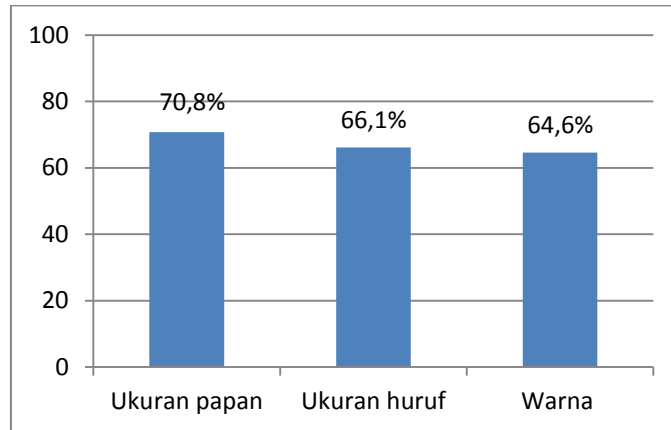


Grafik 4.7 Pengalaman Bermain Monopoli

Kekurangan pada permainan monopoli menurut kesimpulan 65 peserta didik yaitu karena adanya peraturan yang rumit dan komponen dalam permainan yang banyak. Kemudian kelebihan pada permainan monopoli menurut peserta didik adalah karena monopoli menyenangkan, permainan yang kompetitif, dan adanya tantangan dalam memenangkan permainan. Media permainan monopoli akan dipilih peneliti untuk dikembangkan karena berdasarkan hasil observasi yang terlampir dan dengan kesimpulan bahwa monopoli memiliki banyak ruang seperti adanya ruang tantangan permainan dengan melihat karakteristik kritis dalam permainan. Menurut Malone (Hamdani, 2011) dengan adanya tantangan dalam sebuah permainan maka permainan tersebut akan menjadi menyenangkan dan lebih efektif.

Gambaran kebutuhan media permainan monopoli untuk peserta didik yang akan dikembangkan dalam desainnya yaitu 70,8% peserta didik mengatakan bahwa mereka setuju dengan ukuran papan monopoli pada umumnya yaitu 30x30cm, 66,1%, setuju bahwa ukuran huruf yang digunakan antara 11-20pt dan 64,6% peserta didik setuju bahwa warna yang digunakan adalah warna-warna tersier (merah, kuning, biru, ungu, orange dan hijau).





Grafik 4.8 Desain Monopoli Menentang NAPZA

- c. Gambaran guru BK mengenai kegiatan memberikan informasi penyalahgunaan NAPZA dan kebutuhan akan media dalam proses layanan bimbingan kelompok

Gambaran kegiatan guru BK dalam memberikan informasi penyalahgunaan NAPZA kepada peserta didik yaitu pertama, guru BK belum pernah memberikan informasi penyalahgunaan NAPZA kepada peserta didik. Peserta didik kelas VIII pernah satu kali mendapatkan pengetahuan penyalahgunaan NAPZA melalui penyuluhan dari puskesmas setempat. Kedua, guru BK pernah memberikan bimbingan kelompok kepada peserta didik kepada kelas VIII mengenai pembentukan karakter cinta agama. Ketiga, analisis kebutuhan media yang pernah digunakan guru BK yaitu memberikan materi hanya melalui *powerpoint* dalam layanan bimbingan klasikal. Media menjadi kendala bagi guru BK dalam

memberikan materi atau informasi karena keterbatasan keahlian dan kreatifitas yang dimiliki. Keempat, menurut guru BK permainan monopoli bisa dijadikan juga sebagai media dalam bimbingan kelompok karena terdapat banyak konten yang dapat dikembangkan didalamnya, namun dalam mengembangkan perlu adanya kehati-hatian dalam tulisan dan juga penyampaiannya. Kelima, masukan desain permainan monopoli yang akan dikembangkan dari guru BK menunjukkan bahwa guru BK menyetujui ukuran papan sesuai dengan aslinya yaitu 30cmx30cm, ukuran huruf yang digunakan antara 11-20pt dan warna yang digunakan adalah warna-warna tersier (merah, kuning, biru, ungu, orange dan hijau). Selain itu guru BK juga mengusulkan untuk gambar-gambar yang tidak terlalu berwarna kontras seperti warna kuning dengan hijau muda.

d. Asesmen kinerja

Setelah mempunyai gambaran pengetahuan peserta didik mengenai penyalahgunaan NAPZA dan gambaran pengalaman dalam mendapat informasi penyalahgunaan NAPZA, maka dapat dilihat adanya kesenjangan yang dibuat dalam tabel penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.1  
Asesmen kinerja

<b>Kinerja Sebenarnya</b>	<b>Kinerja yang diharapkan</b>	<b>Penyebab Utama</b>
Hanya 6% dari peserta didik memiliki pengetahuan yang tinggi	90% peserta didik memiliki pengetahuan yang tinggi mengenai penyalahgunaan NAPZA	Kurangnya informasi mengenai penyalahgunaan NAPZA dari guru, orangtua dan pendidik sebaya kepada peserta didik
Hanya 7,7 persen peserta didik mengatakan bahwa guru BK pernah menggunakan media permainan kepada peserta didik	Media permainan digunakan oleh guru BK sebagai salah satu pilihan media belajar yang menyenangkan dan memiliki fungsi kognitif, afektif, psikomotor serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda	Keterbatasan keahlian dan kreatifitas guru BK dalam membuat media dan mengaplikasikan media tersebut

e. Tujuan pembelajaran umum pengembangan media

- Membuat media belajar dengan bentuk permainan dengan isi konten mengenai informasi penyalahgunaan NAPZA untuk peserta didik di Sekolah Menengah Pertama
- Membuat media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok untuk peserta didik di Sekolah Menengah Pertama.

f. Analisis peserta didik

Peserta didik yang dilibatkan dalam proses tahapan pengembangan media adalah peserta didik dari Sekolah Menengah

Pertama Darul Arqom Jakarta Timur yaitu peserta didik kelas VIII dengan jumlah pada tahap analisis sebanyak 65 peserta didik, 43% adalah perempuan dan 57% adalah laki-laki. Rata-rata peserta didik yang akan terlibat berusia 12-13 tahun. Peserta didik yang dilibatkan, diberikan tes pengetahuan tentang penyalahgunaan NAPZA agar memiliki gambaran pengetahuan mengenai penyalahgunaan NAPZA sehingga dapat dilanjutkan proses pengembangan media permainan monopoli menentang NAPZA.

Kelas dan usia dipilih berdasarkan tahapan pemikiran kognitif peserta didik yang mencapai tahapan operasional formal dimana mereka sudah mampu membayangkan situasi rekaan dan mampu mengolah serta mengaitkan informasi baru yang diperoleh melalui pengetahuan atau informasi. Pada dasarnya menurut Russ (Rusmana, 2008) dengan permainan maka akan terlihat proses kognisi, afeksi, proses interpersonal dan pemecahan masalah dari peserta didik. Selain itu kelas VIII menjadi kelas yang strategis dalam melakukan penelitian yang membutuhkan waktu lebih banyak.

Sebanyak 65 peserta didik diberikan tes pengetahuan mengenai penyalahgunaan NAPZA lalu 6 peserta didik yang memiliki skor terendah akan dilibatkan kedalam tahap implementasi pengembangan media permainan monopoli menentang NAPZA

dalam layanan bimbingan kelompok. Tempat pelaksanaannya adalah di ruang perpustakaan Sekolah Menengah Pertama Darul Arqom, JL. Prumpung IV Jakarta Timur.

g. Sumberdaya yang dibutuhkan

Aspek yang terdapat didalam sumberdaya yang dibutuhkan adalah konten, teknologi, fasilitas dan sumberdaya manusia yang akan dilibatkan. Pemilihan isi atau konten yang dibahas didalam media permainan mencakup berbagai hal pengetahuan dasar penyalahgunaan NAPZA. Konten atau materi dalam media sebagai sebuah bahan ajar disusun secara sistematis dan dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis materi seperti materi fakta, materi konsep, materi prinsip dan materi prosedur (Hamdani, 2011).

Materi berupa fakta dengan peristiwa, nama objek, dan tempat dalam hal ini mengenai penyalahgunaan NAPZA. Lalu materi berupa konsep dengan definisi, ciri khusus, dan bagian dari penyalahgunaan NAPZA. Kemudian materi berupa prinsip dengan menjelaskan hubungan konsep seperti sebab dan akibat seperti dampak yang ditimbulkan dari penyalahgunaan NAPZA dengan faktor penyebab penyalahgunaan NAPZA serta prosedur seperti langkah-langkah atau upaya yang dilakukan dalam rangka menekan angka penyalahgunaan NAPZA.

Teknologi pengembangan media permainan monopoli menentang NAPZA didesain dengan menggunakan aplikasi *adobe photoshop CS5* dan *microsoft word 2013*. Media dicetak dengan menggunakan bahan kertas *Art Carton* untuk papan permainan monopoli menentang NAPZA, kertas *buffalo* untuk kartu tantangan dan pengetahuan, bahan plastik untuk bidak dan dadu.

Menurut Rohman dan Sofan (2013) semua kegiatan yang dilakukan oleh ahli teknologi berpijak pada prinsip bahwa suatu media hanya memiliki keunggulan dari media lainnya bila digunakan oleh pembelajar yang memiliki karakteristik sesuai dengan rangsangan yang ditimbulkan dalam pembelajaran, sehingga proses belajar akan semakin mudah dengan adanya media tersebut.

Media yang menjadi bagian dari teknologi memiliki enam manfaat potensial untuk memecahkan masalah pembelajaran diantaranya memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran karena dibentuk sesuai dengan karakteristik peserta didik, karakteristik bahan, analisis instruksional, dan pengembangan desainnya yang sudah diujicobakan.

Fasilitas yang dibutuhkan adalah sebuah ruangan yang dapat dipakai untuk bimbingan kelompok. Kriteria ruangan bimbingan kelompok menurut ABKIN (2007) seperti tempat harus aman dan nyaman sehingga terjadi dinamika kelompok dalam interaksi antara

konselor dengan konseli dan konseli dengan konseli. Ruangan dilengkapi dengan perlengkapan antara lain seperti kursi, karpet, *tape recorder*, *VCD* dan televisi. Sekolah tidak mempunyai ruang bimbingan kelompok sehingga dipilih ruang perpustakaan sebagai gantinya.

Sumberdaya manusia yang dibutuhkan adalah 65 peserta didik untuk mengisi angket kebutuhan dan tes pengetahuan, ahli media dan materi untuk menilai media permainan monopoli menentang NAPZA, guru BK untuk mendampingi proses analisis dan juga menilai media serta 6 peserta didik untuk mengimplementasikan media permainan monopoli menentang NAPZA.

#### h. Perencanaan

Perencanaan pengembangan media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok untuk peserta didik kelas VIII SMP Darul Arqom Jakarta adalah sebagai berikut:

Tabel 4.  
Perencanaan

Tahapan	JUNI				JULI				AGUSTUS				SEPTEMBER				OKTOBER			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Tahap Analisis	x	X	x	x	x	x	X	x												
Tahap Desain									X	x	x	x								
Tahap Pengembangan													x	x						
Tahap Implementasi															x	x				
Tahap Evaluasi																	x	X		
Laporan Akhir																			x	X

## 2. Desain

Pada tahap ini kegiatan dilakukan yaitu menyusun sasaran pengetahuan, menyusun tujuan kinerja, beserta instrumen yang akan digunakan untuk memvalidasi media.

- a. Menyusun sasaran pengetahuan yang diharapkan ketika peserta didik menggunakan media pembelajaran

Dalam tahap desain, peneliti merumuskan sasaran pengetahuan mengenai penyalahgunaan NAPZA yang peserta didik



akan dapatkan ketika peserta didik bermain media permainan monopoli menentang NAPZA.

Tabel 4.3

## Sasaran Pengetahuan

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	
Mampu mengetahui informasi penyalahgunaan NAPZA	Peserta didik mampu mendefinisikan apa itu penyalahgunaan NAPZA	Peserta didik mampu mendefinisikan apa itu narkotika	
		Peserta didik mampu mendefinisikan apa itu psikotropika	
		Peserta didik mampu mendefinisikan apa itu zat adiktif	
	Peserta didik mampu menyebutkan jenis-jenis penyalahgunaan NAPZA	Peserta didik mampu menyebutkan perbedaan jenis-jenis dari narkotika	Peserta didik mampu menyebutkan perbedaan jenis-jenis dari psikotropika
			Peserta didik mampu menyebutkan perbedaan jenis-jenis dari zat adiktif
	Peserta didik mampu mengidentifikasi dampak penyalahgunaan NAPZA	Peserta didik mampu mengidentifikasi dampak jasmani/fisik dari penyalahgunaan NAPZA	Peserta didik mampu mengidentifikasi dampak kejiwaan dari penyalahgunaan NAPZA
			Peserta didik mampu mengidentifikasi dampak sosial dari penyalahgunaan NAPZA
	Peserta didik mampu menyadari faktor penyebab penyalahgunaan NAPZA	Peserta didik mampu menyadari faktor individu menjadi penyebab seseorang menyalahgunakan NAPZA	Peserta didik mampu menyadari faktor teman sebaya menjadi penyebab seseorang menyalahgunakan NAPZA
			Peserta didik mampu menyadari faktor pendidikan menjadi penyebab seseorang menyalahgunakan NAPZA
Peserta didik mampu memilih upaya preventif penyalahgunaan NAPZA	Peserta didik mampu memilih bentuk dan upaya preventif penyalahgunaan NAPZA		

b. Menentukan tujuan khusus kinerja yang dilakukan

Tujuan khusus kinerja merupakan tujuan untuk merencanakan pengembangan yang peneliti inginkan, dimana tujuan kinerja menjadi bagian dari tujuan pembelajaran umum dalam pengembangan media permainan monopoli. Tujuan khusus ini memiliki 3 komponen yaitu apa yang akan dilakukan peserta didik, keadaan atau kondisi seperti apa yang diharapkan terjadi, serta kualitas atau kriteria seperti apa yang dapat diterima.

Pertama, dalam segi konten dan isi tujuan adanya media permainan monopoli menentang NAPZA adalah agar peserta didik menambah pengetahuan dan informasi mereka mengenai penyalahgunaan NAPZA. Lebih spesifiknya mereka akan mendapatkan informasi mengenai data dan fakta penyalahgunaan NAPZA, apa itu penyalahgunaan NAPZA, jenis-jenis obat penyalahgunaan NAPZA, dampak penyalahgunaan NAPZA, faktor penyebab penyalahgunaan NAPZA, dan upaya yang dapat dilakukan untuk menekan angka penyalahgunaan NAPZA. Mereka akan mendapatkan konten tersebut melalui pengembangan desain media permainan monopoli yang disesuaikan dengan konten informasi penyalahgunaan NAPZA.

Kedua, kondisi atau keadaan yang diharapkan terjadi pada penerapan media permainan monopoli menentang NAPZA yaitu ketika media diterapkan, maka peserta didik akan mengerti bagaimana petunjuk atau cara bermain. Kemudian peserta didik akan memulai permainan dengan memahami maksud dan tujuan mereka bermain. Ketika bermain, peserta didik akan bertanya dan ingin tahu akan informasi penyalahgunaan NAPZA. Peserta didik juga akan tertantang mengeluarkan pendapat atau apa yang mereka tahu mengenai penyalahgunaan NAPZA melalui permainan monopoli menentang NAPZA.

Ketiga, kualitas atau kriteria yang diharapkan, peserta didik yang dilibatkan adalah peserta didik yang memiliki gambaran pengetahuan penyalahgunaan NAPZA yang rendah sebagai *pre-test*. Setelah peserta didik dengan media permainan monopoli menentang NAPZA diterapkan kedalam layanan bimbingan kelompok maka kriteria yang diharapkan adalah peserta didik mendapat peningkatan pengetahuan.

- c. Mengembangkan strategi pengukuran ketercapaian media pembelajaran bagi peserta didik setelah menggunakannya

Pengukuran ketercapaian media pada pengembangan ini menggunakan evaluasi penilaian media dari Walker dan Hess

(Kustandi, 2011). Instrumen ini berbentuk penilaian yang diisi pada tahap pengembangan media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok. Selain itu, strategi pengukuran pada tahap implementasi menggunakan analisis hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik. *Pre-test* dan *post-test* diberikan kepada peserta didik yang mengikuti bimbingan kelompok dengan media permainan monopoli menentang NAPZA. Hasil *post-test* akan menjadi gambaran ada atau tidaknya ketercapaian pengembangan media.

- d. Menentukan cara evaluasi yang akan digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran

Evaluasi yang akan digunakan untuk penelitian dan pengembangan ini adalah model evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memberikan informasi yang bermanfaat, yaitu untuk memperbaiki program yang sedang berlangsung (Badrujaman, 2011). Dalam hal ini evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi media yang diterapkan pada proses bimbingan kelompok. Evaluasi formatif yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah validasi dari ahli media, ahli materi, uji coba guru BK dan uji coba terbatas kepada peserta didik (*one to one test*) dan implementasi kepada peserta didik.

### 3. Pengembangan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menyusun semua konten yang terdapat pada media, pemilihan media dan pendukungnya, petunjuk pembelajaran dalam hal ini petunjuk permainan dan melakukan evaluasi uji coba.

#### a. Menyusun konten yang akan diterapkan dalam media

Konten yang dibuat bertujuan untuk menghasilkan rencana pembelajaran. Konten dibuat dengan melihat strategi instruksionalnya terhadap beberapa hal seperti konsep, teori, tahapan pemberian konten serta instrumen untuk mengevaluasinya. Konten informasi penyalahgunaan NAPZA pada media permainan monopoli menentang NAPZA disusun kedalam beberapa bagian media dalam permainan monopoli seperti petak dan kartu permainan.

Petak pada papan permainan akan diberikan konten dengan konsep gambar pengetahuan seperti gambar jenis NAPZA, gambar dampak penyalahgunaan NAPZA dan faktor penyebab penyalahgunaan NAPZA. Selain petak pada papan, kartu tantangan juga menjadi sasaran konten yang akan dimasukkan kedalam media permainan monopoli menentang NAPZA. Konten dalam kartu mencakup data dan fakta penyalahgunaan NAPZA, pengertian rinci narkotika, psikotropika dan zat adiktif, faktor penyebab



Dadu pada permainan monopoli berjumlah dua buah dadu yang terbuat dari bahan plastik.



Gambar 4.2  
Dadu Monopoli Menentang NAPZA

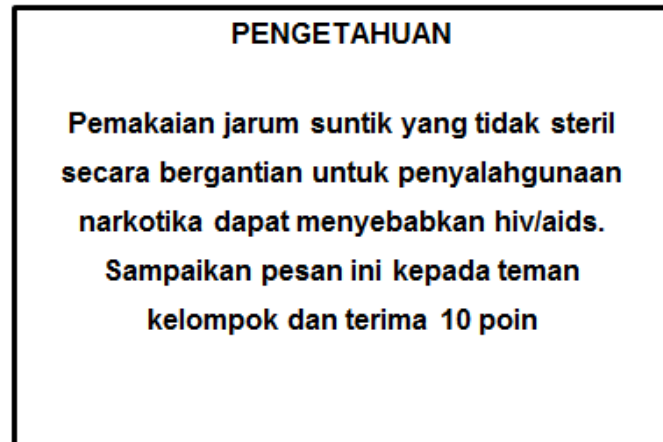
Bidak yang digunakan berjumlah 8 buah bidak berbentuk superhero dengan ukuran 5cm x 5cm, terbuat dari bahan plastik dan berwarna biru, hijau, hitam, jingga, kuning, merah, ungu, dan abu-abu)



Gambar 4.3  
Bidak Monopoli Menentang NAPZA

Kartu-kartu yang digunakan berjumlah 16 kartu tantangan dan 16 kartu pengetahuan. Pembuatan menggunakan *software adobe*

*photoshop CS5* dengan ukuran 6cm x 9cm, bahan *buffalo paper* dengan warna hijau dan merah.



Gambar 4.4  
Kartu Pengetahuan dan Tantangan

- c. Membuat panduan penggunaan media permainan monopoli menentang NAPZA bagi peserta didik

Media yang dikembangkan peneliti memiliki panduan dan peraturan permainan. Kertas panduan permainan berukuran 21cm x 35cm dengan bahan kertas *buffalo paper* dan berwarna kuning cerah. Adapun panduan dan peraturan permainan monopoli menentang NAPZA sebagai berikut :

1. Panduan pengguna



- Permainan ini dimainkan untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama dengan rentan usia 12-15 tahun.
- Permainan ini dimainkan oleh peserta didik yang belum memiliki pengetahuan penyalahgunaan NAPZA.
- Permainan ini diterapkan dalam bimbingan kelompok dan peserta didik dapat juga menggali pengalaman, informasi atau pengetahuan terbaru mengenai penyalahgunaan NAPZA.
- Permainan ini dipandu oleh guru BK dengan kriteria bahwa guru BK memiliki materi dan pengetahuan mengenai penyalahgunaan NAPZA serta dapat menggali pengalaman-pengalaman dalam aspek penyalahgunaan NAPZA.
- Guru BK bertugas sebagai pemimpin kelompok yang menggali setiap informasi yang sesuai dengan indikator atau sasaran pengetahuannya.
- Permainan ini dimainkan dalam bimbingan kelompok dengan durasi waktu 45 menit.

## 2. Peraturan permainan

- Persiapan

Papan permainan diletakkan di tengah-tengah pemain yang berkelompok, kartu pengetahuan dan kartu dana umum diletakkan diatas papan yang bertuliskan “pengetahuan” dan

“tantangan”. Pada awalnya pemain dipersilahkan untuk mengocok dadu dan yang mendapat angka terbanyak, ia yang akan maju duluan. Waktu permainan sesuai dengan bimbingan kelompok yaitu 45 menit.

- Permulaan

Permainan dimulai dari petak *start*. Pemain berhak mengocok kedua dadu dan jika angka dadu keluar pemain berjalan di petak selanjutnya sesuai dengan angka yang didapat. Jika dadu menunjukkan angka yang sama pemain diberi kesempatan untuk menambah kocokan dadu.

- Poin

Poin-poin didapat ketika permainan dimulai dan masing-masing pemain mendapat satu lembar poin yang berbeda. Setelah itu, pemain mendapatkan poin lagi dari kartu pengetahuan dan tantangan ketika sedang sedang bermain. Pemain yang melewati *start* berhak mendapatkan 5 poin.

- Berhenti di pengetahuan dan tantangan

Apabila pemain berhenti dipetak “pengetahuan” atau “tantangan” maka pemain harus mengambil satu kartu “pengetahuan” atau “tantangan”. Pemain harus membaca dan mengikuti segala hal yang tertulis dikartu-kartu tersebut.

- Berhenti di petak *reward* dan *stop*

Apabila pemain berhenti di petak *REWARD* maka pemain berhak mendapatkan kesempatan jalan satu kali dan mendapat poin 10 dari bank poin. Namun apabila pemain berhenti di petak *STOP* maka pemain tidak bisa main selama satu putaran dan harus membayar 10 poin kepada bank poin.

- Penjaga bank poin

Bank poin dijaga oleh pemandu permainan dalam hal ini guru BK/pemimpin kelompok.

- Pemenang

Pemenang ditentukan oleh banyaknya jumlah poin yang dikumpulkan oleh setiap pemain dalam waktu permainan yang ditentukan yaitu 45 menit.

d. Melakukan evaluasi formatif pada aspek pengembangan media dan materi

Evaluasi formatif yang dilakukan untuk penelitian ini berupa *review* ahli, uji coba peserta didik (*one to one test*) dan ujicoba guru. Dari *review* ahli materi akan mendapatkan penilaian dan masukan mengenai kualitas isi dan tujuan dari materi dan kualitas pembelajaran dalam media permainan monopoli menentang NAPZA. Sedangkan dari *review* ahli media akan mendapat penilaian dan

masukannya yang berkaitan dengan kualitas teknis seperti keterbacaan, kualitas tampilan, desain, warna dan ilustrasi. Setelah itu, uji coba peserta didik (*one to one test*) dan uji coba guru memperoleh tanggapan atau saran yang diberikan peserta didik terkait dengan media permainan monopoli menentang NAPZA yang sedang digunakan.

Kelayakan media permainan monopoli menentang NAPZA dinilai menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh Walker dan Hess (Kustandi, 2011). Komponen yang akan dinilai adalah materi dan media. Untuk menentukan kelayakan dari produk yang dikembangkan peneliti dibuat skor penilaian. Skor penilaian menggunakan skala 1-5 dimana terdapat 5 alternatif jawaban yaitu sangat baik = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang = 2, dan sangat kurang = 1 (Sugiyono, 2012)

### **1) Hasil penilaian ahli media**

Penilaian ahli media pada media permainan monopoli menentang NAPZA dilakukan pada tanggal 28 Agustus 2017 dengan melibatkan ahli media yang ahli dalam bidang Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Kegiatan yang dilakukan adalah memberikan penilaian terhadap kelayakan media yang dibuat peneliti. Ahli media tersebut adalah Cecep Kustandi M.Pd. beliau berprofesi sebagai Dosen bidang Kurikulum dan

Teknologi Pendidikan. Kelayakan media permainan monopoli menentang NAPZA dinilai dari aspek kualitas teknis pada penggunaan media. Hasil penilaian ahli media terhadap media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok sebagai berikut:

Tabel 4.3  
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	$\Sigma$ Butir	$\Sigma$ Skor	Persentase	Kriteria
1.	Kualitas pembelajaran	5	56	86,15%	Sangat Layak
2.	Kualitas Teknis	8			

Secara keseluruhan kualitas media pada permainan monopoli menentang NAPZA dapat dikatakan sangat layak untuk disajikan. Hasil sangat layak tergambar dari penilaian ahli media pada setiap item dengan angka skor diatas 3. Hal ini juga mengacu pada pemilihan unsur-unsur grafis pada desain permainan seperti warna dan ilustrasi.

Pemilihan warna menjadi kesan pertama yang penting dalam sebuah desain. Penyusunan warna yang tepat diperlukan agar terciptanya suasana dan menimbulkan dampak psikologis sehingga dapat mengubah pandangan pengguna.

Warna dalam pengembangan media ini memakai warna tersier seperti merah, coklat, kuning, biru, ungu, orange dan hijau (Pujiriyanto, 2005). Warna yang digunakan juga melihat prinsip desain menurut Azhar Arsyad (2005) seperti kesederhanaan yang terlihat dari jumlah warna, keterpaduan warna, keseimbangan warna, dan penekanan warna inti yang menjadi ciri khas permainan yaitu merah dan hijau.

Ilustrasi gambar merupakan unsur yang juga menjadi pendukung penting karena ilustrasi menurut Pujiriyanto (2005) memiliki fungsi dalam menarik perhatian, merangsang minat pengguna, dan menonjolkan keistimewaan serta menciptakan suasana. Ilustrasi dalam pengembangan ini memakai ilustrasi gambar yang sebagian besar berjenis animasi, gambar hasil foto asli, dan ilustrasi adegan. Keseimbangan dalam prinsip desain juga penting seperti simetris atau tidaknya gambar, pemilihan gambar yang sesuai dengan konten dan kualitas gambar yang diambil.

Hal lain yang menjadi pertimbangan perbaikan media adalah saran yang diberikan oleh ahli media diantaranya adalah sebagai berikut: (1) Pilih kualitas ilustrasi gambar dan gambar yang simetris (2) komponen permainan seperti ukuran kertas



## Tampilan Setelah Revisi



Gambar 4.6  
Papan Monopoli Setelah Revisi

## 2) Hasil penilaian ahli materi

Penilaian ahli materi pada media permainan monopoli menentang NAPZA dilakukan pada tanggal 26 Agustus 2017 dengan melibatkan ahli pada bidang pengetahuan dan rehabilitasi penyalahgunaan NAPZA. Pada tahap ini, ahli materi yang menilai kelayakan materi informasi dan pengetahuan penyalahgunaan NAPZA pada media permainan monopoli menentang NAPZA ialah bapak Harid Isnaeni, S.Sos. beliau bekerja sebagai staf lembaga sosial masyarakat bidang



rehabilitasi penyalahgunaan NAPZA yang bernama Lembaga MADANI. Menentukan kelayakan informasi dan pengetahuan penyalahgunaan NAPZA dinilai dari aspek kualitas isi dan tujuan dan kualitas pada pembelajarannya. Hasil penilaian ahli materi pada media permainan monopoli menentang NAPZA sebagai berikut:

Tabel 4.4  
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	$\Sigma$ Butir	$\Sigma$ Skor	Persentase	Kriteria
1.	Kualitas isi dan tujuan	5	51	85%	Sangat Layak
2.	Kualitas pembelajaran	7			Layak

Secara keseluruhan, informasi dan pengetahuan yang ada pada media permainan monopoli menentang NAPZA dapat dikatakan sangat layak untuk disajikan. Hasil sangat layak tergambar dari penilaian ahli media pada setiap item dengan angka skor diatas 3. Hal ini juga mengacu pada kelebihan dari media permainan dan pemilihan kata atau tulisan untuk materi yang sesuai kebutuhan serta pemilihan kata yang cocok untuk usia Sekolah Menengah Pertama.

Teks atau tulisan memiliki fungsi sebagai media disampaikannya pesan dalam bentuk rangkaian huruf. Pesan

yang disampaikan melalui tulisan sangat erat kaitannya dengan keterbacaan (Pujiriyanto, 2005). Hal yang perlu diperhatikan dalam materi yang diberikan agar dapat terbaca yaitu ukuran huruf yang berkisar antara 11-20pt, jenis huruf seperti *Arial*, *Tahoma* atau *Calibri*, jarak antahuruf atau yang disebut spasi yaitu 1,5 cm dan jarak antarbaris yaitu 1,5 cm.

### 3) Hasil uji coba guru BK

Uji coba dengan guru BK dilakukan pada hari selasa tanggal 4 September 2017 di ruang perpustakaan SMP Darul Arqom. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai kelayakan media permainan monopoli menentang NAPZA. Aspek yang dinilai ialah kualitas isi dan tujuan, kualitas pembelajaran dan kulaitas teknis. Hasil penilaian Guru BK terhadap media permainan monopoli menentang NAPZA sebagai berikut:

Tabel 4.5

Hasil Uji Coba Guru BK

No	Aspek	$\Sigma$ Butir	$\Sigma$ Skor	Persentase	Kriteria
1.	Kualitas isi dan tujuan	5			
2.	Kualitas pembelajaran	5	75	67,5 %	Layak
3.	Kualitas Teknis	8			

Secara keseluruhan, media permainan monopoli menentang NAPZA dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil sangat layak tergambar dari penilaian ahli media pada setiap item dengan angka skor diatas 3. Adapun saran yang diberikan guru BK yaitu kalimat petunjuk permainan yang lebih mudah, penggunaan bahasa di kartu yang lebih sesuai dengan bahasa remaja atau dalam hal ini peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

#### 4) Hasil ujicoba peserta didik (*one to one test*)

Uji coba pada peserta didik dilakukan pada tanggal 4 September 2017 dengan 2 orang peserta didik kelas VIII SMP Darul Arqom Jakarta. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai kelayakan media permainan monopoli menentang NAPZA. Aspek yang dinilai ialah kualitas isi dan tujuan, kualitas pembelajaran dan kualitas teknis. Hasil ujicoba peserta didik terhadap media permainan monopoli menentang NAPZA sebagai berikut:

Tabel 4.6

Hasil uji coba terbatas peserta didik

No	Responden	$\Sigma$ Skor	Rata-Rata	Persentase	Kriteria
1.	PITA SARI	36	75	85,3%	Sangat Layak
2.	ISTI	39			

Secara keseluruhan media permainan monopoli menentang NAPZA dapat dikategorikan sangat layak. Hasil sangat layak tergambar dari penilaian ahli media pada setiap item dengan angka skor diatas 3. Hal ini juga mengacu pada reaksi dan komentar peserta didik terhadap media bahwa mereka baru pertama kali menggunakan media berjenis permainan dan menyukai berbagai gambar yang ada di petak dalam papan permainan.

Peserta didik juga melihat adanya perpaduan desain serta peraturan yang berbeda dari monopoli pada umumnya. Hal ini dapat terjadi karena media dalam bentuk permainan berupa teka-teki, papan bergambar, kotak rahasia, kartu bergambar dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi peserta didik dalam memahami suatu konsep, menguatkan suatu konsep dan memecahkan sebuah permasalahan (Hamdani, 2011). Oleh karena itu, media permainan monopoli menentang NAPZA dapat digunakan peserta didik Sekolah Menengah Pertama sebagai media informasi dan pengetahuan mengenai penyalahgunaan NAPZA di SMP Darul Arqom.

#### 4. Implementasi

Dalam tahap implementasi, yang dipersiapkan adalah guru BK dan peserta didik. Pertama, guru BK sudah memiliki materi mengenai penyalahgunaan NAPZA dan diberikan petunjuk cara memandu peserta didik untuk menggunakan media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok. Guru BK juga turut memberikan saran penggunaan media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok di akhir sesi dengan peneliti. Waktu dalam penerapan media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok adalah 45 menit. Dalam persiapannya, dibuatkan kerangka jadwal sebagai berikut:

##### SESI 1

Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok

Tujuan Layanan : Peserta didik mampu mendefinisikan kembali apa itu NAPZA

Sasaran : Peserta didik kelas VIII

Tabel 4.7

## Kerangka jadwal sesi 1

Tahapan	Waktu	Konten
Pembentukan kelompok	5 menit	Pengenalan antar anggota kelompok, dan penjelasan tujuan kegiatan
Orientasi dan eskplorasi	3 menit	Petunjuk permainan, kesiapan mendapatkan layanan bimbingan kelompok
Transisi	2 menit	Menguatkan kelompok
Kegiatan inti : bermain monopoli menentang NAPZA	30 menit	Menjelaskan dan diskusi tanya jawab disetiap bidak berhenti di petak dan mengeksplorasi setelah pemain mendapatkan kartu tantangan atau pengetahuan
Konsolidasi	3 menit	Membuat kesimpulan
Evaluasi dan tindak lanjut	2 menit	Evaluasi kegiatan bimbingan kelompok

## SESI 2

Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok

Tujuan Layanan : Peserta didik mampu membedakan jenis-jenis dari penyalahgunaan NAPZA

Sasaran : Peserta didik kelas VIII

Tabel 4.8

## Kerangka jadwal sesi 2

Tahapan	Waktu	Konten
Pembentukan kelompok	3 menit	Pembukaan, <i>review</i> sesi 1
Orientasi dan eskplorasi	5 menit	Petunjuk permainan, kesiapan mendapatkan layanan bimbingan kelompok
Transisi	2 menit	Menguatkan kelompok
Kegiatan inti : bermain monopoli menentang NAPZA	30 menit	Menjelaskan dan diskusi tanya jawab disetiap bidak berhenti di petak dan mengeksplorasi setelah pemain mendapatkan kartu tantangan atau pengetahuan
Konsolidasi	3 menit	Membuat kesimpulan
Evaluasi dan tindak lanjut	2 menit	Evaluasi kegiatan bimbingan kelompok

### SESI 3

Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok

Tujuan Layanan : Peserta didik mampu menganalisis dampak dari penyalahgunaan NAPZA

Sasaran : Peserta didik kelas VIII

Tabel 4.9

Kerangka jadwal sesi 3

<b>Tahapan</b>	<b>Waktu</b>	<b>Konten</b>
Pembentukan kelompok	5 menit	Pembukaan, <i>review</i> sesi 2
Orientasi dan eskplorasi	3 menit	Petunjuk permainan, kesiapan mendapatkan layanan bimbingan kelompok
Transisi	2 menit	Menguatkan kelompok
Kegiatan inti : bermain monopoli menentang NAPZA	30 menit	Menjelaskan dan diskusi tanya jawab disetiap bidak berhenti di petak dan mengeksplorasi setelah pemain mendapatkan kartu tantangan atau pengetahuan
Konsolidasi	3 menit	Membuat kesimpulan
Evaluasi dan tindak lanjut	2 menit	Evaluasi kegiatan bimbingan kelompok

### SESI 4

Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok

Tujuan Layanan : Peserta didik mampu menganalisis faktor penyebab penyalahgunaan NAPZA dan upaya pencegahan penyalahgunaan NAPZA

Sasaran : Peserta didik kelas VIII

Tabel 4.10  
Kerangka jadwal sesi 4

Tahapan	Waktu	Konten
Pembentukan kelompok	5 menit	Pembukaan, <i>review</i> sesi 3
Orientasi dan eskplorasi	3 menit	Petunjuk permainan, kesiapan mendapatkan layanan bimbingan kelompok
Transisi	2 menit	Menguatkan kelompok
Kegiatan inti : bermain monopoli menentang NAPZA	30 menit	Menjelaskan dan diskusi tanya jawab disetiap bidak berhenti di petak dan mengeksplorasi setelah pemain mendapatkan kartu tantangan atau pengetahuan
Konsolidasi	3 menit	Membuat kesimpulan
Evaluasi dan tindak lanjut	2 menit	Evaluasi kegiatan bimbingan kelompok lanjut

Setelah materi, petunjuk permainan dan rencana jadwal diberikan kepada guru BK, maka guru BK memberikan saran kepada peneliti terkait materi, petunjuk permainan ataupun dalam kerangka bimbingan kelompok. Saran disampaikan dalam dua kali pertemuan peneliti dengan guru BK.

Hasil pada tahap implementasi adalah guru BK memberikan masukan bahwa lembar petunjuk permainan disiapkan dengan baik dan disatukan dengan satuan layanan bimbingan kelompok. Selain itu, ada baiknya 2 sesi digabung dalam satu hari karena keterbatasan jam mata pelajaran yang bisa dipakai mengingat jam bimbingan konseling di SMP Darul Arqom itu tidak ada. Selain itu guru BK memberikan masukan untuk tahap pembentukan kelompok dimana adanya



pengenalan dengan metode yang berbeda mengingat beberapa karakteristik peserta didik yang dipilih menurut guru BK mudah teralihkan fokus perhatiannya.

Guru BK juga memberikan masukan mengenai konten dan desain monopoli menentang NAPZA seperti bahasa konten materi didalam kartu permainan menurut guru BK terlalu sulit untuk dipahami untuk peserta didik disekolahnya dan beliau memberi saran agar adanya pertanyaan ulang apakah instruksi pada kartu sudah jelas atau tidak.

Setelah mempersiapkan guru BK, maka selanjutnya peneliti mempersiapkan peserta didik. Peserta didik yang dipersiapkan untuk implemtasi adalah peserta didik yang mendapatkan hasil tes pengetahuan yang rendah yaitu T.W, S.A, Y.D, Y, A.O, dan D N. Jumlah 6 peserta didik yang dipilih diputuskan dengan idealnya anggota bimbingan kelompok menurut Corey (2012) bahwa besar kelompok disesuaikan dengan beberapa faktor seperti usia serta permasalahan yang akan diekplorasi. Kelompok usia dewasa dengan jumlah sekitar 8 anggota dinilai cukup efektif, sedangkan untuk anak-anak, kelompok sekitar 3 atau 4 anggota. Selain itu bidak yang tersedia pada permainan monopoli pada umumnya yaitu 7 orang. Oleh karena itu peneliti mengambil keputusan 6 anggota dengan

pertimbangan usia ditengah dewasa dan anak-anak yaitu remaja dengan keterbatasan bidak monopoli pada umumnya.

Implementasi kepada peserta didik dilakukan sebanyak 4 sesi pertemuan. Idealnya dalam bimbingan kelompok menurut Corey (2012) frekuensi dan durasi setiap pertemuan konseling disesuaikan dengan tipe kelompok, kesepakatan setiap anggota kelompok dan disesuaikan dengan tujuan bimbingan kelompok yang hendak dicapai. Pertemuan sebanyak 4 kali disesuaikan dengan kebutuhan materi yang ada dan lamanya permainan monopoli menentang NAPZA yang dapat memberikan peningkatan pengetahuan terhadap peserta didik. Adapun jadwal yang telah direvisi oleh guru BK sebagai berikut :

#### SESI 1

Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok

Tujuan Layanan : Peserta didik mampu mendefinisikan kembali apa itu NAPZA

Sasaran : Peserta didik kelas VIII

Tabel 4.11

## Kerangka jadwal sesi 1

<b>Tahapan</b>	<b>Waktu</b>	<b>Konten</b>
Pembentukan kelompok	5 menit	Peserta didik memperkenalkan diri, dan mendengarkan penjelasan tujuan
Orientasi dan eskplorasi	3 menit	Peserta didik mendengarkan petunjuk permainan, mempersiapkan diri mendapatkan layanan bimbingan kelompok
Transisi	2 menit	Peserta didik saling memperkuat kelompok
Kegiatan inti : bermain monopoli menentang NAPZA	30 menit	Mendengarkan penjelasan dan diskusi tanya jawab disetiap bidak berhenti di petak dan mengeksplorasi setelah pemain mendapatkan kartu tantangan atau pengetahuan
Konsolidasi	3 menit	Peserta didik membuat kesimpulan
Evaluasi dan tindak lanjut	2 menit	Peserta didik memberikan evaluasi kegiatan

## SESI 2

Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok

Tujuan Layanan : Peserta didik mampu membedakan jenis-jenis dari penyalahgunaan NAPZA

Sasaran : Peserta didik kelas

Tabel 4.12

## Kerangka jadwal sesi 2

<b>Tahapan</b>	<b>Waktu</b>	<b>Konten</b>
Pembentukan kelompok	5 menit	Pembukaan, <i>review</i> sesi 1
Orientasi dan eskplorasi	3 menit	Peserta didik mendengarkan petunjuk permainan, mempersiapkan diri mendapatkan layanan bimbingan kelompok
Transisi	2 menit	Peserta didik saling memperkuat kelompok
Kegiatan inti : bermain monopoli menentang NAPZA	30 menit	Mendengarkan penjelasan dan diskusi tanya jawab disetiap bidak berhenti di petak dan mengeksplorasi setelah pemain mendapatkan kartu tantangan atau pengetahuan
Konsolidasi	3 menit	Peserta didik membuat kesimpulan
Evaluasi dan tindak lanjut	2 menit	Peserta didik memberikan evaluasi kegiatan

## SESI 3

Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok

Tujuan Layanan : Peserta didik mampu menganalisis dampak dari penyalahgunaan NAPZA

Sasaran : Peserta didik kelas VIII

Tabel 4.13

## Kerangka jadwal sesi 3

<b>Tahapan</b>	<b>Waktu</b>	<b>Konten</b>
Pembentukan kelompok	5 menit	Pembukaan, <i>review</i> sesi 2
Orientasi dan eskplorasi	3 menit	Peserta didik mendengarkan petunjuk permainan, mempersiapkan diri mendapatkan layanan bimbingan kelompok
Transisi	2 menit	Peserta didik saling memperkuat kelompok
Kegiatan inti : bermain monopoli menentang NAPZA	30 menit	Mendengarkan penjelasan dan diskusi tanya jawab disetiap bidak berhenti di petak dan mengeksplorasi setelah pemain mendapatkan kartu tantangan atau pengetahuan
Konsolidasi	3 menit	Peserta didik membuat kesimpulan
Evaluasi dan tindak lanjut	2 menit	Peserta didik memberikan evaluasi kegiatan

## SESI 4

Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok

Tujuan Layanan : Peserta didik mampu menganalisis faktor penyebab penyalahgunaan NAPZA dan upaya pencegahan penyalahgunaan NAPZA

Sasaran : Peserta didik kelas VIII

Tabel 4.14

Kerangka jadwal sesi 4

<b>Tahapan</b>	<b>Waktu</b>	<b>Konten</b>
Pembentukan kelompok	5 menit	Pembukaan, <i>review</i> sesi 3
Orientasi dan eskplorasi	3 menit	Peserta didik mendengarkan petunjuk permainan, mempersiapkan diri mendapatkan layanan bimbingan kelompok
Transisi	2 menit	Peserta didik saling memperkuat kelompok
Kegiatan inti : bermain monopoli menentang NAPZA	30 menit	Mendengarkan penjelasan dan diskusi tanya jawab disetiap bidak berhenti di petak dan mengeksplorasi setelah pemain mendapatkan kartu tantangan atau pengetahuan
Konsolidasi	3 menit	Peserta didik membuat kesimpulan
Evaluasi dan tindak lanjut	2 menit	Peserta didik memberikan evaluasi kegiatan

Hasil dari tahapan implementasi kepada peserta didik dalam hal ini disebut anggota kelompok adalah anggota mengikuti kegiatan dengan cukup tertib dan antusias. Satu sesi berdurasi yaitu 45 menit. Penerapan bimbingan kelompok disesuaikan dengan prinsip-prinsip belajar dimana prasyarat yang dibutuhkan antara lain peserta didik

harus berpartisipasi aktif, harus menimbulkan *reinforcement* dan motivasi kuat untuk peserta didik, perlu lingkungan yang menantang dan adanya interaksi antar peserta didik (Slameto, 2010).

Pada permulaan sesi pertama pemimpin kelompok mencoba membentuk kelompok dengan perkenalan melalui *games* dan memberikan *verbal setting*. Tujuannya agar antar anggota memahami tujuan kegiatan dan pemimpin kelompok dengan anggota saling berpartisipasi aktif satu sama lain. Situasi yang terjadi 3-4 anggota belum percaya diri untuk mengikuti *games* perkenalan dan terlihat cukup *introvert* diawal *games* perkenalan. Sebagian anggota yang lain terlihat antusias dalam mengikuti permulaan sesi pertama ini. Kemudian ketika memasuki tahap inti, pemimpin kelompok menjelaskan aturan main dan sesi yang akan mereka lewati. Ketika permainan dimulai, anggota mengikuti sesuai aturan tetapi anggota masih bingung dengan kartu-kartu yang mereka dapat dan malu untuk menyebutkan dengan lantang apa yang tertulis dikartu pengetahuan dan tantangan. Pemimpin kelompok mencoba untuk menggali anggota agar berpartisipasi aktif dengan cara menyimpulkan kembali inti dari kartu yang didapat lalu meyakinkan bahwa anggota dapat menyebutkan dengan lantang. Anggota belum memiliki pertanyaan atau diskusi yang aktif dalam sesi pertama ini. Kemudian sesi ditutup

dengan memberikan kesimpulan dan informasi ke sesi kedua selang beberapa puluh menit.

Kemudian di sesi kedua anggota sudah mulai semakin nyaman dan mengerti alur permainan nya. Ini terlihat dari luwesnya para anggota menggerakkan bidak dan membacakan kartu-kartu yang mereka dapat. Proses belajar selalu memberikan banyak faktor yang mempengaruhi salah satunya faktor perhatian. Menurut Ghazali (Slameto, 2010) untuk menjamin hasil belajar yang baik maka peserta didik harus memiliki perhatian yang baik terhadap bahan ajar yang digunakannya, terlebih pemimpin kelompok mencoba untuk menggali perhatian dan minat anggota dalam belajar pengetahuan penyalahgunaan NAPZA ini. Kemudian sesi ditutup dengan memberikan kesimpulan.

Sesi ketiga dilaksanakan hari berikutnya, pemimpin kelompok mencoba membuka sesi dengan menanyakan kondisi anggota, melakukan *verbal setting* mengenai tujuan pertemuan. Kemudian anggota mencoba melakukan *review* materi di dua sesi sebelumnya, menjelaskan kembali petunjuk permainan. Pada sesi ini kondisi 2-3 anggota masih terlihat antusias karena isi materi dalam permainan mengenai dampak dari penyalahgunaan NAPZA. Ini terlihat dari beberapa pertanyaan anggota baik dari yang mereka lihat melalui

pengalaman, media ataupun berbagai cerita. Sesi ketiga ditutup dengan kesimpulan dan informasi untuk sesi selanjutnya.

Sesi keempat, pemimpin kelompok mulai dengan memberikan semangat dengan *ice breaking* kepada anggota dalam mengikuti sesi. Hal ini dilakukan karena adanya faktor lain yang ketika memulai proses bimbingan kelompok. Menurut Slameto (2010) faktor yang mempengaruhi belajar salah satunya adalah faktor kelelahan. Faktor dilihat dengan adanya kelesuhan dan kebosanan ketika anggota harus menerima sesi keempat di akhir jam pelajaran sekolah. Sesi ditutup dengan kesimpulan sesi keempat dan keseluruhan sesi, memberikan penghargaan sebanyak-banyaknya kepada anggota dan menanyakan adakah perbaikan atau evaluasi pada sesi.

## 5. Evaluasi

Tahap evaluasi dalam pengembangan media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok ini menggunakan hasil *post-test* peserta didik dalam pengetahuan penyalahgunaan NAPZA yang didukung dengan uji signifikansi. Hasil *pre-test* 6 peserta didik yang dilibatkan dalam proses bimbingan kelompok dengan media permainan monopoli menentang NAPZA menunjukkan angka skor yang rendah. Kemudian media diterapkan kepada peserta didik dalam 4 sesi bimbingan kelompok. Peserta didik



yang telah mengikuti sesi, diberikan *post-test* sebagai tolak ukur keberhasilan media, apakah terdapat peningkatan pemahaman peserta didik mengenai pengetahuan penyalahgunaan NAPZA. Berikut hasil peningkatan pengetahuan peserta didik mengenai penyalahgunaan NAPZA:

Tabel 4.15

Hasil *pre-test* dan *post-test*

<b>NAMA</b>	<b>PRE-TEST</b>	<b>POST-TEST</b>	<b>PENINGKATAN</b>
Y.D	9,67%	48,38%	38,71%
S.A	12,90%	32,25%	19,35%
A.O	16,12%	74,19%	58,07%
T.W	19,35%	64,51%	45,16%
D.N	19,35%	67,74%	51,61%
Y	22,58%	54,83%	32,25%

Hasil *pre-test* dan *post-test* diatas, kemudian diuji dengan menggunakan metode *Wicoxon Sign Rank Test*. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan (penurunan atau peningkatan) antara hasil skor pada *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan penghitungan yang dilakukan dengan menggunakan *Statistic Product dan Sevice Solution 17.0 for Windows* (SPSS), dibawah ini adalah hasil pengujian dengan menggunakan metode *Wilcoxon Sign Rank Test*.

*Ranks*

	N
Negative Ranks	0 <sup>a</sup>
Positive Ranks	6 <sup>b</sup>
Ties	0 <sup>c</sup>
Total	6

*Tes Statistics based on wilcoxon sign ranks test*

	POST TEST – PRE TEST
Z	-2.207 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.0.27

Berdasarkan metode perhitungan yang dilakukan dalam rumus *Wilcoxon Sign Rank Test*, nilai-nilai yang didapat yaitu *negative ranks* dan *positive ranks*. *Negative ranks* yaitu peserta didik dengan nilai *post-test* lebih rendah dari nilai *pre-test*. *Positive ranks* adalah peserta didik dengan nilai *post-test* lebih tinggi dari nilai *pre-test*.

Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa nilai *postive ranks* adalah 6 sedangkan *negative ranks* adalah 0. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman peserta didik mengenai penyalahgunaan NAPZA ini. Peningkatan tersebut secara signifikan didukung oleh hasil nilai Z yang didapat sebesar -2,207 dengan p value (*Asymp. Sign 2 tailed*) sebesar 0,027 di mana kurang dari batas kritis penelitian yaitu 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa setelah media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok diberikan terdapat hasil terdapat peningkatan

secara signifikan dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil ini mengacu pada proses bimbingan kelompok dalam tahap implementasi, seperti melihat adanya prinsip belajar, hasil belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan dan dikatakan masih harus diperbaiki sehingga dapat dipergunakan secara utuh oleh peserta didik. Beberapa keterbatasan yang terdapat pada penelitian ini adalah:

1. Pola permainan monopoli pada umumnya cukup rumit seperti kartu dan aturan main. Oleh karena itu, peneliti membatasi kartu dan aturan yang rumit seperti menghilangkan kartu dan petak rumah hotel atau hipotik, parkir, listrik, air, stasiun, terminal dan bandara. Dampak dari hal tersebut menjadi kurangnya tantangan, keingintahuan dan fantasi didalam permainan monopoli menentang NAPZA ini.
2. Salah satu karakteristik kritis dalam permainan yang belum terlihat yaitu karakteristik fantasi seperti strategi permainan, alur cerita yang ada dan juga konteks permainan yang terbatas sehingga fantasi belum muncul.
3. Tahap analisis memiliki beberapa kekurangan diantaranya tidak menganalisis kebutuhan akan media permainan monopoli menentang

NAPZA bagi peserta didik dan guru BK yang akan dilibatkan pada proses implementasi.

4. Tahap analisis melewati proses analisis *delivery system* dimana pada tahap ini seharusnya peneliti menganalisis dukungan-dukungan yang bisa dilibatkan dalam proses ADDIE.
5. Tahap desain melewati proses perhitungan perkiraan keseluruhan biaya pada masing-masing tahapan dan perkiraan keuntungan yang didapat dari produk yang dikembangkan.
6. Tahap pengembangan hanya mempersiapkan petunjuk permainan dan penggunaan secara umum baik guru BK dan peserta didik dan melewati proses mempersiapkan petunjuk bagi guru dan peserta didik secara lengkap dan detail.
7. Implementasi media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok ini hanya dilakukan dengan salah satu subjek penelitian yaitu 6 orang dari 65 peserta didik sedangkan dalam ADDIE, implementasi melibatkan seluruh subjek.
8. Implementasi media permainan monopoli menentang NAPZA ini hanya dilakukan dengan 4 sesi bimbingan kelompok dengan waktu yang terbatas.
9. Hasil peningkatan pengetahuan kurang dari 50%. Hal ini terjadi karena proses implementasi yang kurang efektif dan pengembangan media

permainan monopoli yang kurang maksimal sehingga proses penyerapan informasinya tidak berjalan sesuai dengan perencanaan.