

Pengembangan Media Informasi Permainan Ular Tangga untuk Mereduksi Kecanduan *Game online* pada Peserta Didik Sekolah Dasar

Agustia Rizqina Putri^{*}, Evi Afiati², Rahmawati³

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,
Kota Serang, Indonesia

Email Korespondensi: agustia250@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media informasi permainan ular tangga untuk mereduksi kecanduan *game online* pada peserta didik sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Studi pendahuluan pada penelitian ini adalah wawancara yang dilakukan bersama pihak guru dan studi dokumentasi. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu uji validitas produk kepada ahli media, ahli materi dan ahli praktisi, serta 10 siswa yang terlibat dalam uji coba produk. Adapun teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji kelayakan produk yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 86,8% yang berarti produk ini mendapatkan kategori sangat layak. Uji kelayakan produk menghasilkan skor sebesar 82,5% pada kelayakan isi, 81% pada kelayakan penyajian dan kelayakan bahasa sebesar 82%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Bimbingan dan Konseling, Kecanduan Game Online, Media Permainan, Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to produce information media for snakes and ladders games to reduce online game addiction in elementary school students. This type of research is research and development (R&D). research and development conducted using the ADDIE method (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). The preliminary study in this study was an interview conducted with a teacher and a documentation study. The data collection techniques carried out in this research and development are product validity tests to media experts, material experts and practitioner experts, as well as 10 students involved in product trials. The data analysis techniques in research and development consist of quantitative and qualitative analysis. The results showed that the product feasibility test conducted by media experts, material experts obtained an average percentage of 86.8%, which means that this product gets a very decent category. Product feasibility tests resulted in scores of 82.5% on content feasibility, 81% on presentation feasibility and language viability of 82%. So it can be concluded that the products developed in this study are suitable for use.

Keywords: Elementary School, Game Media, Guidance and Counseling, Online Game Addiction,

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, serta pertumbuhan media sosial dan *game online* yang terus menjamur memberikan daya tarik tersendiri untuk penggunaannya. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan ternyata pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta dari total 262 juta pengguna, dari 143,26 juta pengguna internet di Indonesia, 16,68% merupakan anak-anak dengan rentang usia 13-18 tahun. (Wiretna, Saputra & Wahyu 2020). Banyaknya jumlah anak-anak dalam menggunakan internet tak lain adalah untuk bersosial media dan bermain *game online*, hal ini didukung oleh Muslu & Aygun (2020) yang mengungkapkan bahwa *game online* dapat dinikmati oleh berbagai usia, namun remaja dan anak-anak memiliki ketertarikan yang lebih tinggi pada *game online*. *Game online* menurut

Adams (2013) merupakan aktivitas yang dapat berfungsi sebagai hiburan, di mana dapat menghilangkan rasa penat dan stres sehingga dapat berkurang dengan bermain *game online*. Menurut pemberitaan dalam portal berita games.grid.id. Septiani (2022) mengungkapkan berdasarkan data "*Digital 2022 April Global Statshot Report*" yang dilansir oleh Hootsuite dan *We Are Social*, melaporkan bahwa Indonesia berada pada peringkat ke-2 sebagai pengguna internet paling banyak dan umumnya digunakan untuk bermain *game online*. Fenomena *game online* seakan menjamur dan menjadi bintang dalam perkembangan teknologi, *game online* menjadi perbincangan di berbagai kalangan, anak-anak hingga dewasa. Pesatnya fenomena *game online* menjadi sebuah adiksi yang dapat menyerang anak-anak, penggunaan *game online* dengan intensitas penggunaan yang lama dan konsisten menyebabkan dampak buruk pada anak (Paremeswara & Lestari, 2021).

Kecanduan *game online* pada anak memiliki banyak dampak buruk bagi perkembangannya. Anak sekolah dasar dengan rentan usia 10-12 tahun sangat tertarik dengan bermain, bergerak dan tertarik dengan permainan yang memiliki atmosfer *survival* yang membuat pemainnya dapat bermain secara terus menerus (Hurlock dalam Susanti, Widodo & Safitri, 2018). Hasil penelitian Cahyaningtyas dalam Isfaiyah, Rahmawati, & Dalimunthe (2019) ditemukan data bahwa terdapat tiga aspek masalah yang memiliki nilai tertinggi, yaitu (1) aspek kebiasaan belajar (KB), (2) aspek kesehatan (KES), dan (3) aspek waktu senggang/rekreasi. *Game online* dapat mengambil alih aktivitas yang seharusnya anak lakukan, salah satu dampak buruk apabila anak kecanduan *game online* yaitu dapat menurunnya kesehatan fisik, dimana anak-anak usia sekolah yang telah kecanduan *game online* dapat terlihat dari stamina tubuh yang melemah akibat minimnya aktivitas fisik, padahal aktivitas fisik sangat berpengaruh besar dalam tahap perkembangan anak (Telkomsel dalam Susanti, Widodo & Safitri, 2018). Berdasarkan permasalahan yang terjadi, kecanduan *game online* merupakan permasalahan yang perlu direduksi secara serius, kecanduan *game online* dapat direduksi apabila segala pendukung yang berasal dari lingkungan sekolah dan lingkungan rumah dapat bekerjasama dalam mereduksi kecanduan *game online* pada anak usia SD. Sekolah memiliki tanggung jawab tidak terbatas pada mencerdaskan peserta didik secara kognitif/intelrktual, namun juga menanamkan karakter dan kepribadian luhur (Rochani, Hufad, Hendrayana, & Leksono, 2021). Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Warih Handoyo, Afiati, & Yunika Khairun (2020) bimbingan dan konseling di sekolah diselenggarakan untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik/konseli agar mampu mengaktualisasikan potensi dirinya atau mencapai perkembangan secara optimal. Menurut Depdiknas dalam Herawati, Wibowo, & Prabowo (2021) pada rambu-rambu penyelenggaraan bimbingan dan konseling

dalam jakur pendidikan formal menjelaskan bahwa bimbingan dan konseling secara khusus bertujuan untuk membantu konseli agar dapat mencapai tugas-tugas perkembangan yang meliputi aspek pribadi-sosial, belajar (akademik) dan karir.

Bimbingan dan Konseling (BK) merupakan salah satu profesi yang bidang geraknya bisa dimana saja, baik di sekolah maupun dimasyarakat yang lebih luas, bahkan termasuk dalam lingkungan keluarga (Khairun, al-Hakim, & Rusadi, 2020). Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Warih, Afiati, & Yunika (2020) bimbingan dan konseling di sekolah diselenggarakan untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik/konseli agar mampu mengaktualisasikan potensi dirinya atau mencapai perkembangan secara optimal. Menurut Bastomi dalam Haerani, Khairun, & Conia (2020) guru bimbingan dan konseling memiliki peran untuk membantu siswa dalam mengatasi kesulitan yang dialami dan mengembangkan potensi dirinya, karena bimbingan konseling adalah suatu proses pemberian bantuan secara terus menerus dalam perkembangan individual untuk mencapai kemampuan, pemahaman dan pengarahan diri, penyesuaian diri serta pemecahan masalah yang dihadapi, sehingga dapat bertindak wajar sesuai dengan tuntutan lingkungannya. Layanan bimbingan dan konseling dapat membantu peserta didik secara individu maupun kelompok agar mampu berkembang secara mandiri dan mencapai perkembangan terbaik secara personal, sosial, pembelajaran dan bimbingan karir melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan (didukung sesuai dengan norma yang berlaku) (Krissiyana, Muhibah, & Handoyo, 2020). Layanan bimbingan yang didasarkan atas pencapaian tugas-tugas perkembangan siswa dapat menumbuhkan kesadaran guru pembimbing bahwa program layanan untuk mengukur tingkat perkembangan siswa atau pencapaian tugas perkembangan (Khairun & Nurmala, 2020). Layanan bimbingan dan konseling dapat dilakukan untuk mendorong peserta didik dalam mereduksi kecanduan *game online* yaitu dengan layanan dasar berupa layanan yang dapat dilakukan secara kelompok, layanan bimbingan kelompok yang dilakukan oleh wali kelas dapat membantu peserta didik dalam mereduksi kecanduan *game online*. Layanan bimbingan kelompok dapat berdampak pada perilaku kecanduan *game online* pada peserta didik, karena adanya pertukaran informasi, ide dan pengalaman dalam dinamika kelompok sehingga peserta didik dapat menerapkan ilmu yang diperolehnya untuk kehidupan sehari-hari (Trisnowati, Rufaidah & Mardiana, 2021).

kegiatan program layanan BK di SD sangatlah penting, dikarenakan terdapat banyak permasalahan yang muncul seperti permasalahan yang ditemui yaitu kecanduan *game online* pada anak usia sekolah. Anak SD belum mampu menyelesaikan permasalahan secara mandiri, diperlukan peran orang dewasa seperti orang tua dan guru untuk memberikan dukungan untuk dapat mereduksi kecanduan *game online*. Layanan bimbingan dan konseling banyak media

yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi seperti gambar, poster, video, komik, modul dan lain sebagainya (Wardiani, 2022). Salah satu pendekatan bimbingan yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini adalah teknik yang bersifat permainan (Afiati, 2019). Menurut Pratiwi dalam Angelia, Afiati, & Conia (2022) kegiatan bermain sangat diminati oleh setiap anak usia dini dan hal ini dapat dilihat dari sebagian besar waktu yang digunakan oleh anak adalah bermain dan hal ini secara tidak langsung memberikan pengaruh yang signifikan bagi perkembangan anak. Pemberian layanan yang berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta merupakan tanggung jawab guru bimbingan dan konseling, namun pemberian layanan bimbingan dan konseling di SD tidak dilaksanakan oleh guru bimbingan dan konseling secara intens layaknya tingkat SMP maupun SMA. Menurut Rahman dalam Rahmawati & Handoyo (2020) bahwa peserta didik masih belum memahami tentang fungsi dan peran guru BK bagi peserta didik serta lingkungan sekolah. Sebagian peserta didik bahkan tidak mengetahui tentang apa itu BK. Guru BK yang seharusnya menjadi kawan terbaik bagi peserta didik justru tidak diketahui fungsi dan perannya bagi peserta didik. Kedudukan fungsi guru BK diberikan kepada guru kelas atau wali kelas secara penuh tanpa terkecuali (Prayitno, 1997). Pemberian layanan bimbingan dan konseling di SD juga turut memberikan layanan orientasi, informasi pembelajaran, konseling individu, bimbingan kelompok serta konseling kelompok (Prayitno dalam Sukadari, 2021)

Wali kelas memiliki peran besar dalam mengoptimalkan peserta didik untuk mencapai tugas perkembangannya. Salah satu peran wali kelas di sekolah adalah membantu peserta didik dapat terhindar dari hal-hal buruk yang berpengaruh pada tugas perkembangannya. Untuk dapat membantu mereduksi kecanduan *game online*, guru tidak hanya membutuhkan informasi untuk dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik, tetapi juga dibutuhkannya media untuk membantu mereduksi kecanduan *game online* pada peserta didik usia SD, media yang dapat digunakan yaitu media permainan tradisional. Penelitian Prasetiawan dalam Afriani, Afiati, & Conia (2021) membuktikan bahwa penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling membantu efektivitas penyampaian layanan.

Permainan tradisional memiliki manfaat untuk tumbuh kembang anak usia sekolah dasar, yaitu membantu peserta didik dalam berinteraksi secara berkelompok dengan teman sebaya, mengoptimalkan fungsi gerak tubuh sesuai dengan tugas perkembangannya dan melatih daya pikir dan sportivitas dalam berkelompok, juga dapat memotivasi peserta didik di kelas. Penelitian Nur, Halimah, & Nurzaman dalam Utamy, Afiati, & Conia (2021) penelitiannya mengenai permainan tradisional “kaulinan barudak” untuk mengembangkan sikap empati dan pola gerak dasar anak usia dini, yang melibatkan 30 anak berusia 5 - 6 tahun untuk dijadikan

sampel. Hasil penelitiannya menunjukkan sikap empati anak dapat berkembang setelah dilakukan tindakan, ditandai pada pretest presentase tertinggi adalah sebesar 45,10%, meningkat pada posttest hingga 78,43% dengan selisih peningkatan sebesar 33,33%.

Menurut Catron & Allen dalam Nurmilasari, Afiati & Conia (2021) berpendapat bahwa kegiatan bermain dapat menjadikan anak lebih aktif mengenali lingkungan sekitarnya serta mampu menyelesaikan tugas, membuat karya, dan aspek sosial emosionalnya meningkat. Dengan demikian, permainan kelompok dimana bagian dari teknik bimbingan mampu membantu peningkatan sosial emosional anak. Contoh permainan kelompok yang dapat diterapkan seperti permainan ular naga panjang, estafet bola, lilin kreativitas, estafet karet dan bermain peran sebagai guru. Sejalan dengan itu, media permainan ular tangga telah dikembangkan seiring berjalannya waktu, berdasarkan hasil penelitian Khopipah (2022) mengungkapkan media permainan ular tangga yang dikembangkan dianggap layak untuk disajikan, yang dilihat berdasarkan segi materi, media, bahasa dan praktisi. Ini mengartikan bahwa permainan ular tangga efektif dalam melaksanakan layanan.

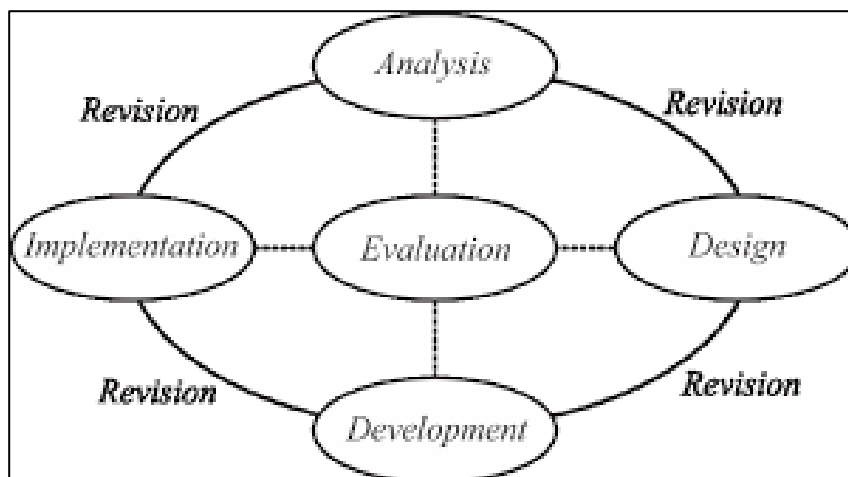
Fenomena *game online* yang kian pesat serta adanya permasalahan kecanduan *game online* pada peserta didik, diperlukan media yang dapat membantu guru BK, wali kelas ataupun orang tua untuk dapat mereduksi kecanduan *game online* pada peserta didik usia sekolah. Media merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk membantu memberikan informasi sehingga peserta didik mampu mengurangi intensitas kecanduan *game online* dengan permainan tradisional. Permainan tradisional yang diperlukan yaitu berupa media informasi permainan ular tangga sehingga diharapkan peserta didik dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal sesuai dengan tugas perkembangannya. Berdasarkan hal tersebut dan berdasarkan uraian latar belakang, maka penelitian ini dimaksud untuk “pengembangan media permainan ular tangga untuk mereduksi kecanduan *game online* pada peserta didik sekolah dasar” (*Research And Development* pada Peserta Didik SD Negeri Serang 3 kelas 5 tahun ajaran 2022/2023)

Metode

Metode penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian *research and development* atau dapat diartikan yaitu metode penelitian dan pengembangan. Sugiyono (2015) mengungkapkan *research and development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan sebuah produk, juga penelitian yang menguji apakah sebuah produk efektif atau tidak. Mulyatiningsih (2016) mengungkapkan bahwa *research and development* merupakan metode yang menciptakan ide-ide dalam merancang kegiatan

pembelajaran yang dapat mencuri perhatian siswa sehingga dengan cepat mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Borg dan Gall dalam Rochani, Wibowo, & Prabowo (2020), langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian pengembangan meliputi : (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan model hipotetik, (4) penelaahan model hipotetik, (5) revisi, (6) uji coba terbatas, (7) revisi hasil uji coba, (8) uji coba lebih luas, (9) revisi model akhir, dan (10) diseminasi dan sosialisasi.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Menurut Sugiyono dalam Prabowo (2020) prosedur penelitian dan pengembangan buku panduan menggunakan model yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti yaitu model desain sistem pembelajaran yang disebut ADDIE. Model ADDIE digunakan untuk mengembangkan berbagai macam pengembangan produk seperti strategi dalam pembelajaran, model, media pembelajaran dan bahan ajar. Prosedur penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu analysis, desain, development, implementation and evaluation (Ferisa, Rahmawati, & Arga 2021). Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick & Carry (1996) yang difungsikan untuk membuat rancangan sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016). Adapun model penelitian ADDIE memiliki tahap-tahapnya, menurut Sugiyono (2016) sebagai berikut:



Gambar 1. Model Penelitian ADDIE

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Sugiono (2015) mengungkapkan bahwa kuesioner dapat disebut juga angket adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dengan memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Berkaitan dengan penelitian yang dilaksanakan, angket berisi pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan isi penelitian, angket digunakan untuk mendapatkan hasil data yang didapatkan melalui uji kelayakan produk yang dikembangkan.

Cara tersebut berupa memberikan angket kepada ahlinya yaitu para ahli media, ahli materi, dan ahli praktiktisi serta siswa yang berpartisipasi untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Teknik analisis data yang diaplikasikan oleh peneliti pada penelitian dan pengembangan ini, yaitu dengan mengumpulkan data menggunakan instrumen pengumpulan data, lalu dilakukan analisis yang mengarah pada ketentuan penelitian dan pengembangan, adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan analisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Responden dalam penelitian adalah ahli yang memiliki kompetensi di bidangnya terkait pengembangan media (Ahli Materi, Ahli Media) dan praktisi (Wali Kelas) serta 10 siswa yang terlibat dalam uji kelayakan produk menggunakan *purposive sampling*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, lembar validasi ahli, lembar validasi praktisi serta lembar kelayakan produk. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan data kualitatif.

1. Analisis data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dapat dilihat berdasarkan tabel hasil perhitungan dengan menggunakan skala *likert*. Rusita dalam Mulinda & Conia (2020) berpendapat penelitian kuantitatif difungsikan untuk mengamati populasi atau sampel, yang mana instrumen penelitian dipakai untuk pengumpulan data, kemudian untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan ditempuh dengan cara analisis data yang bersifat statistik. Menurut Creswell dalam Handoyo (2019) penelitian dengan pendekatan kuantitatif adalah penelitian dimana peneliti menitikberatkan penelitiannya pada pengumpulan data-data yang bersifat angka yang didasari pada niatan untuk menguji kebenaran konsep berdasarkan fenomena. Menurut Yusuf dalam Choirunnisa, Afiati, & Conia, (2020) Penelitian deskriptif kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan mendeskripsikan secara sistematis, factual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat populasi tertentu, atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail. Menurut Sugiono (2015) skala *likert* digunakan untuk menilai sikap, pendapat dan tanggapan seseorang atau beberapa orang tentang suatu kejadian. Data kuantitatif pada penelitian ini didapatkan dari penilaian oleh ahli, dimana ahli menilai terkait pengembangan media informasi permainan ular tangga untuk mereduksi kecanduan *game online* pada anak usia sekolah. Penelitian dan pengembangan pada media informasi permainan ini menggunakan instrumen angket. Angket diberikan pada saat uji kelayakan atau uji

validitas produk yang dilakukan ahli. Adapun ahli pada penelitian ini yaitu ahli media dan materi, ahli bahasa, dan ahli praktisi.

Tabel 1. Skala Likert

SKOR	KATEGORI
1	Tidak Sesuai
2	Cukup Sesuai
3	Sesuai
4	Sangat Sesuai

Analisis persentase digunakan untuk menganalisis data berdasarkan instrumen angket. Analisis persentase yang digunakan yaitu menggunakan rumus Arikunto (2008) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah Keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam item

100% : Konstanta

Hasil presentasi berdasarkan analisis data di atas dengan menggunakan persentase nantinya akan dijadikan keterangan deskriptif. Berdasarkan data yang dipaparkan menjadi data kualitatif. Adapun kriteria kelayakan hasil validasi menurut Sugiono (2015) yaitu:

Tabel 2. Kriteria Validitas Perangkat Penilaian

No	Tingkat Pencapaian Kualifikasi	Keterangan
1	86% - 100%	Sangat Layak
2	76% - 85%	Layak
3	56% - 75%	Cukup layak
4	<55%	Kurang layak

2. Analisis Data Kualitatif

Uji kelayakan secara kualitatif didapatkan melalui pengecekan produk yang dikembangkan yang diperoleh melalui hasil pengecekan. Yaitu berupa saran serta masukan yang diberikan oleh ahli terhadap produk yang dikembangkan merupakan data kualitatif yang diperoleh. Saran dan masukan yang diberikan oleh ahli diperoleh yang nantinya akan dideskripsikan.

Hasil

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah melaksanakan penelitian pendahuluan untuk dapat memperoleh tingkat kecanduan *game online* pada peserta didik. Hasil penelitian pendahuluan menjadi patokan dalam mengembangkan produk yang hendak dibuat peneliti mengenai media permainan ular tangga untuk mereduksi kecanduan *game online* pada peserta didik kelas V SDN Serang 3. Studi pendahuluan merupakan upaya pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang penelitian yang dilaksanakan.

Peneliti melaksanakan uji validasi produk kepada ahli yang berkompetensi di bidangnya. Produk yang telah dibuat lalu dinilai oleh ahli yang sesuai sebelum diuji cobakan kepada siswa. Penilaian tersebut dilakukan dengan cara peneliti membuat instrumen. Uji validasi produk dilakukan kepada 3 orang validator yaitu dalam segi materi, media dan praktisi. Peneliti mengembangkan produk yang berjudul Media Informasi Permainan Ular Tangga Untuk Mereduksi Kecanduan *Game online* pada Peserta Didik Sekolah Dasar.

Validasi ahli materi oleh Bapak Alfiandy Warih Handoyo, M.Pd selaku dosen Bimbingan dan Konseling Untirta, ahli media oleh Bapak Bangun Yoga Wibowo, M.Pd selaku dosen Bimbingan dan Konseling, serta ahli praktisi oleh ibu Ade Amaliah, M.Pd selaku guru wali kelas 5 SDN Serang 3. Berdasarkan hasil uji kelayakan produk pada ahli materi, yaitu bapak Alfiandy Warih Handoyo, M.Pd, memperoleh skor rata-rata persentase 90% dan berada dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil uji Kelayakan produk pada ahli media, yaitu Bapak Bangun Yoga Wibowo, M.Pd, memperoleh skor rata-rata persentase yaitu 78% dan berada dalam kategori “Layak”. Hasil uji kelayakan produk pada ahli praktisi, yaitu Ibu Ade Amaliah, M.Pd, memperoleh skor rata-rata persentase sebesar 92,6% dan berada dalam kategori “Sangat Layak”.

Berikut adalah hasil penilaian kelayakan produk dari para ahli.

Tabel 3. Nilai Keseluruhan dan Rata-Rata Penilaian Uji Kelayakan Produk

N o	Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1	Media	90%	Sangat Layak
2	Materi	78%	Layak
3	Praktisi	92,6%	Sangat Layak
	Total Skor Rata-Rata	86,8%	Sangat Layak

Tahap uji coba produk yaitu tahap yang dilakukan bersama peserta didik kelas V SD Negeri Serang 3 secara terbatas yang yaitu hanya 10 orang responden. Responden diberikan layanan secara langsung dengan memainkan permainan ular tangga. Selanjutnya responden diberikan kuesioner untuk mengetahui kelayakan isi, penyajian dan bahasa pada produk yang

dikembangkan. Instrument diberikan secara langsung kepada 10 responden yang bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap produk setelah bermain ular tangga.

Tabel 4. Uji Coba Produk Awal

No	Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Tertinggi	Presentase	Kategori
1.	Kelayakan Isi	165	200	82,5%	Layak
2.	Kelayakan Penyajian	162	200	81%	Layak
3.	Kelayakan Bahasa	164	200	82%	Layak
	Jumlah	491	600	81,6%	Layak

Berdasarkan pada tabel 4. mengenai hasil uji coba produk awal yang meliputi tiga aspek yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan kelayakan bahasa. Pengisian penilaian uji produk ini dilakukan oleh 10 responden yaitu siswa kelas 5, dimana aspek kelayakan isi memperoleh nilai 82,5%, aspek kelayakan penyajian memperoleh nilai 81%, dan aspek kelayakan bahasa memperoleh nilai 82%. Adapun total keseluruhan dari penilaian uji produk ini adalah 81,6% dengan perolehan skor 491 dari 600.

Data kualitatif diperoleh berdasarkan lembar saran dan masukan perbaikan terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi, yaitu

Tabel 5. Data Kualitatif

Kepakaran	Nama Ahli	Saran dan Masukan
Materi	Alfiandy Warih Handoyo, M.Pd (Dosen Bimbingan dan Konseling)	Layak 1. Buat aturan alat ukur secara digital dan perhitungan otomatis. 2. Buat penjelasan skala di pedoman
Media	Bangun Yoga Wibowo, M.Pd (Dosen Bimbingan dan Konseling)	Perbaiki <i>typo</i> pada papan permainan
Praktisi	Ade Amaliah, M.Pd (Wali Kelas SD Negeri Serang 3)	Layak, perhatikan keamanan dan keselamatan siswa dalam ukuran media permainan ini, antara luas ruang gerak dengan jumlah pemain maupun postur tubuh siswa

Berdasarkan pada tabel 5, mengenai data kualitatif yang diperoleh, produk telah layak untuk digunakan pada peserta didik dengan memperhatikan saran dan masukan ahli. Produk yang telah diperbaiki sesuai catatan, selanjutnya dapat diimplementasikan untuk membantu guru bk dan wali kelas dalam proses layanan di sekolah. Dengan demikian, berdasarkan pada hasil data kuantitatif dan data kualitatif yang diperoleh, maka dapat diartikan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Pembahasan

Pentingnya informasi serta media untuk membantu mengurangi intensitas kecanduan *game online* sangatlah diperlukan bagi anak usia sekolah, anak yang telah kecanduan akan merasakan dampak positif dan negatif, kecanduan *game online* dapat menyebabkan berkurangnya intensitas sosial pada anak, lupa waktu serta mempengaruhi bagaimana anak berpikir (Rizai, 2021). Proses pemberian informasi dan pembelajaran menggunakan media dapat mendukung interaksi antara guru dengan siswa maupun antar teman sebaya sehingga pembelajaran dan transfer informasi akan berjalan efektif dan efisien (Maisyarah & Firman, 2019)

Pengembangan media informasi permainan ular tangga untuk mereduksi kecanduan *game online* memiliki tujuan untuk memberikan informasi dan membantu mereduksi kecanduan *game online* yang terjadi pada anak usia SD. Tujuan pengembangan media ular tangga secara khusus yaitu untuk memberikan informasi untuk dapat mampu mereduksi aktivitas bermain *game online* serta media untuk pengalihan dari aktivitas bermain *game online* kepada aktivitas bermain menggunakan permainan ular tangga. Media yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai media dalam pelaksanaan bimbingan kelompok serta kegiatan dalam kelas. Seperti apa yang telah diungkapkan oleh peneliti sebelumnya, Maisyarah & Firman (2019) mengungkapkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berkenaan dengan hasil belajar yang berhubungan dengan tujuan instruksional dan pengalaman belajar.

Penggunaan media informasi permainan ular tangga juga menumbuhkan instruksional pada peserta didik, yaitu adanya perubahan pada diri peserta didik, dan adanya pengalaman belajar yaitu segala pengalaman peserta didik baik berupa aktivitas observasi, membaca, meniru, mendengar, dan mengikuti instruksi. Penggunaan media ular tangga juga berkaitan dengan bidang psikomotorik dengan hasil belajar, berdasarkan keterampilan dan kemampuan untuk berperilaku secara mandiri (Maisyarah & Firman, 2019).

Media permainan ular tangga juga berkontribusi dalam meningkatkan semangat siswa dengan mengatasi kejenuhan dalam proses belajar di kelas. Seperti apa yang telah diungkapkan

peneliti sebelumnya, Lestari (2021) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dan penyebaran informasi menggunakan media permainan ular tangga memberikan kesan menggembirakan, dapat menghilangkan rasa bosan serta dapat menarik minat dan ide peserta didik yang terlibat. Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses belajar juga dapat merangsang ketertarikan peserta didik pada proses belajar yang dilakukan, peserta didik akan aktif dan dalam membentuk pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman yang dilakukan ketika bermain ular tangga (Lumbantobing, Silvester, dan Dimmera, 2022).

Tidak hanya dengan meningkatkan semangat siswa dalam proses belajar di kelas, media permainan ular tangga juga dapat membantu siswa untuk dapat mengoptimalkan interaksi sosial bersama teman sebaya, permainan ular tangga dapat mengoptimalkan keterampilan komunikasi dan interaksi siswa (Mukh dkk dalam Chabib, Djatmika, Kuswandi, 2017). selain itu, media permainan ular tangga dapat digunakan untuk mengisi waktu luang, dan membantu siswa dalam berinteraksi dengan teman sebaya.

Permainan ular tangga mampu memberikan rangsangan eksplorasi sosial yang dilakukan peserta didik, seperti apa yang diungkapkan oleh peneliti sebelumnya, Mulyana (2017) mengungkapkan bahwa permainan ular tangga dapat mengeksplorasi kemampuan peserta didik dalam meningkatkan kecerdasan sosial. Adanya tantangan pada permainan ular tangga juga dapat menumbuhkan antusiasme peserta didik, hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh peneliti sebelumnya, (Aryanti, 2016) mengungkapkan bahwa peserta didik akan bersemangat dan memiliki dukungan eksternal ketika adanya aktivitas praktek dan persaingan yang dilakukan dengan teman sebaya di kelas.

Kelebihan dari pendekatan belajar sambil permainan dengan penggunaan media permainan ular tangga yaitu adanya kontribusi siswa untuk mencoba pengalaman baru. Ini menjadikan pengalaman bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi, berinteraksi dan meningkatkan kreativitasnya, adanya konsep belajar sambil bermain juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman serta cara berpikir kritis dalam mencari informasi sebanyak-banyaknya (Suyadi dalam Chabib, Djatmika, Kuswandi, 2017).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu maka pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti sangat menunjang kebutuhan peserta didik usia sekolah dasar saat ini. Tahap uji coba produk awal yang dilakukan bersama 10 siswa yang bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap produk setelah bermain ular tangga mendapatkan rata-rata persentase sebesar 81,6% dengan kategori “layak” yang artinya permainan ular tangga untuk mereduksi kecanduan *game online* layak untuk diimplementasikan pada peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media informasi permainan ular tangga untuk mereduksi kecanduan *game online* dapat disimpulkan bahwa perlu adanya inovasi yang diusung oleh para ahli dan peneliti untuk mengembangkan media yang dapat membantu memberikan informasi dan membantu mereduksi kecanduan *game online* sehingga siswa di SDN Serang 3 dapat memahami dan mengetahui terkait informasi dari kecanduan *game online*.

Permasalahan kecanduan *game online* yang terjadi pada peserta didik sekolah dasar maka peneliti memberikan informasi untuk dapat membantu mereduksi kecanduan melalui media permainan ular tangga sehingga peserta didik dapat mengetahui dan menyadari adanya indikasi kecanduan *game online*. Selain itu, media tersebut sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh wali kelas atau guru BK dalam pelaksanaan layanan bk di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan uji kelayakan produk yang dilakukan dari segi materi, media dan praktisi, hasil dari uji kelayakan menurut tiga validator, memperoleh rata-rata 86,8% yang artinya media yang dikembangkan oleh peneliti sudah memenuhi kaidah penilaian validasi dengan kategori sangat layak. Selain itu, media yang dikembangkan telah melakukan uji coba lapangan terbatas bersama 10 responden yang dimana terdapat aspek kelayakan isi sebesar 82,5%, kelayakan penyajian 81%, dan kelayakan bahasa 82% sehingga memperoleh rata-rata sebesar 82,6% dengan kategori layak.

Setiap proses penelitian tidak terlepas dari kekurangan dan hambatan, adapun kekurangan dan hambatan dalam proses penelitian ini yaitu peneliti masih berada pada tahap belajar dan memerlukan waktu yang cukup lama dalam pelaksanaan proses pengambilan data penelitian, serta diperlukan waktu yang cukup lama dalam merancang produk yang dikembangkan. Harapan peneliti untuk peneliti selanjutnya yaitu dapat melaksanakan proses penelitian dan pengembangan secara lebih baik dan dapat menguji keefektivitasan produk dari media informasi permainan ular tangga untuk mereduksi kecanduan *game online* pada peserta didik sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design (2nd ed)*. New York: New Riders Publishing.
- Afiati, E. (2019). Model Bimbingan Melalui Permainan Sociodrama Untuk Mengembangkan Perilaku Prosocial Anak. In *Prosiding seminar nasional PG PAUD UNTIRTA* (pp. 119-131). UNTIRTA.

- Afriani, G., Afiati, E., & Conia, P. D. D. (2021). Pengembangan Hipotetik Modul Bimbingan dan Konseling tentang Kesehatan Reproduksi Remaja Perempuan. *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 4(1), 99-108.
- Angelia, N., Afiati, E., & Conia, P. D. D. (2022). Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Berburu Harta Karun untuk meningkatkan Perilaku Prosocial anak usia dini. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(1), 70-83.
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak the importance of childhood education for child development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 910-918.
- Choirunnisa, R. S., Afiati, E., & Conia, P. D. D. (2020). Gambaran Narsistik pada Remaja dan Implikasi bagi Konseling Kelompok. *Journal of Education and Counseling (JECO)*, 1(1), 8-15.
- Ferisa, M., Rahmawati, R., & Arga, S. P. (2021). Pengembangan Buku Panduan Pelaksanaan Konseling Kelompok Dengan Teknik Assertive Training Untuk Meningkatkan Perilaku Asertivitas Siswa Korban Perundungan Siber. *Jurnal Fokus Konseling*, 7(2), 55-61.
- Haerani, I., Khairun, D. Y., & Conia, P. D. D. (2020). Profil Kemandirian Belajar Siswa Dan Implikasinya Bagi Program Bimbingan Belajar. *Konseling Edukasi: Journal Of Guidance and Counseling*, 4(2), 179-199.
- Handoyo, A. W. (2019). Studi Pola Pengasuhan Anak Para Ibu Korban Erupsi Merapi. *Medikons: Jurnal Prodi Bimbingan Dan Konseling Unisri Surakarta*, 5(1).
- Herawati, S., Wibowo, B. Y., & Prabowo, A. S. (2021). Pengembangan Hipotetik Buku Panduan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Cinema therapy tentang Dampak Negatif Pornografi. *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 4(2), 193-208.
- Isfaiyah, I., Rahmawati, R., & Dalimunthe, R. Z. (2019). Hubungan dukungan sosial teman sebaya dengan resiliensi siswa serta implikasi terhadap bimbingan pribadi-sosial. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 4(2).
- Khairun, D. Y., & Nurmala, M. D. (2020). Program Bimbingan dan Konseling Mahasiswa FKIP Untirta Berbantuan Software Analisis Tugas Perkembangan. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 5(1).
- Khairun, D. Y., al-Hakim, I., & Rusadi, P. A. (2020). Alternatif Penanganan Bimbingan dan Konseling Bagi Pelaku Homoseksual di Kota Serang. *QUANTA*, 4(1), 9-19.
- Khopipah, N. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Mengenai Usia Ideal Perkawinan. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(5), 680-692.
- Krissiyana, N., Muhibah, S., & Handoyo, A. W. (2020). Program Hipotetik Bimbingan dan Konseling untuk Tingkat Smartphone Addiction pada Siswa. *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 3(2), 157-166.

- Lestari, I. C. (2021). Penerapan media permainan ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran ips di sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 79-87.
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar di wilayah perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666-672.
- Maisyarah, E., & Firman, F. (2019). Media permainan ular tangga, motivasi dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 32-38.
- Mulinda, R., & Conia, P. D. D. (2020). Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Empati Siswa. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 5(2).
- Mulyana, E. (2017). *Panduan Penggunaan Permainan Ular Tangga*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. pada September.
- Muslu, G. K., & Aygun, O. (2020). An analysis of computer game addiction in primary school children and its affecting factors. *Journal of addictions nursing*, 31(1), 30-38.
- Nurmilasari, D., Afiati, E., & Conia, P. D. D. (2021). Teknik permainan kelompok untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. *Journal of Education and Counseling (JECO)*, 1(2), 80-89.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh *game online* terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481.
- Prabowo, A. S. (2020). Pengembangan Buku Panduan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Nathiqiyah*, 3(2), 126-136.
- Prayitno. 1997. *Pelayanan Bimbingan dan Konseling SD*. Jakarta: PT. Ikrar. Mandiriabadi
- Rahmawati, F., & Handoyo, A. W. (2020). PENINGKATAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TERHADAP LAYANAN DAN PERAN BIMBINGAN DAN KONSELING. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 5(2).
- Rizai, M. (2021). Konseling kelompok dengan teknik biblioterapi untuk mengurangi kecanduan *game online* pada anak: Sebuah kajian literatur [group counseling with bibliotherapy techniques to reduce online game addiction in children: a literature review]. *Journal of Contemporary Islamic Counselling*, 1(2).
- Rochani, R., Hufad, A., Hendrayana, A., & Leksono, S. M. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kepemimpinan Kharismatik Sultan Ageng Tirtayasa Bagi Peserta Didik Di Wilayah Banten. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 7(2), 115-120.
- Rochani, R., Wibowo, B. Y., & Prabowo, A. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Career Profession Card Untuk Meningkatkan Wawasan Karir Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 5(1).
- Septiani, Amalia. (2022). Indonesia jadi negara kedua pengguna internet yang banyak main game. Jakarta. Diakses dari : <https://games.grid.id/read/153263015/indonesia-jadi-negara-kedua-pengguna-internet-yang-banyak-main-game>

- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Bandung: ALFABETA.
- Sukadari. (2021). Guru bimbingan dan konseling di sekolah dasar sangat dibutuhkan. *Elementary School*. 8(1). 67-74
- Susanti, M. M., Widodo, W. U., & Safitri, D. I. (2018). Hubungan kecanduan bermain game online pada smartphone (mobile online games) dengan pola makan anak sekolah dasar kelas 5 dan 6 di sd negeri 4 purwodadi. *The Shine Cahaya Dunia Ners*, 3(2)
- Utamy, D., Afiati, E., & Conia, P. D. (2021). Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kolaboratif untuk Meningkatkan Perilaku Empati Anak Usia Dini. *Equivalent: Jurnal Ilmiah Sosial Teknik*, 74-91.
- Wardiani, R. T. (2022). Pengembangan Modul Bimbingan Dan Konseling Untuk Pencegahan Bullying Di Sma. *Jurnal Fokus Konseling*, 8(1), 1-7.
- Warih Handoyo, A., Afiati, E., & Yunika Khairun, D. (2020). Kurikulum Tanggap Bencana bagi Mahasiswa Bimbingan dan Konseling. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang 2020* (pp. 35-42). Universitas Negeri Malang.
- Wiretna, Claudy D. Saputra, Wahyu N.E. (2020). Keefektifan konseling ringkas berfokus solusi untuk mereduksi perilaku online aggression. *Jurnal Pendidikan*, Volume 5 Nomor 2 Tahun 2020.