

PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGEMBANGKAN PURPOSE IN LIFE SISWA SMP

Sugeng Tria Armoko, Saikhoni, Saukani

¹²³Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Muhammadiyah Pringsewu

E-mail: sugengtriaarmoko@gmail.com

Article Info

Abstract

Keywords:

*Purpose In Life,
permainan ular tangga,
Siswa*

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan Purpose In Life siswa SMP Negeri 1 Pringsewu. Purpose In Life sangat dibutuhkan karena sebagai pendorong seseorang untuk meraih tujuan akhir ke arah mana seseorang dapat membuat kemajuan, sebuah tujuan bagi dirinya sendiri, dan tujuan bersifat sukarela dan motivasi diri. Penggunaan permainan Ular Tangga dianggap bisa menjadi solusi karena memasukan saran atau pesan pada setiap nomor materi Purpose In Life. Penelitian ini menggunakan konsep pengembangan dengan model prosedural dan deskriptif. Hasil analisis uji coba produk permainan ular tangga untuk mengembangkan Purpose In Life (Tujuan Hidup) didapatkan hasil sangat layak, serta dapat mengembangkan Purpose In Life (Tujuan Hidup) siswa.

LATAR BELAKANG

Purpose in life (Tujuan Hidup) merupakan pendorong kemampuan seseorang untuk menyelesaikan dan meraihnya (Damon, Menon & Bronk, 2003) atau dapat diartikan adanya Goal atau Ultimate Concern (Frankl, 1995) dan melingkupi adanya intensi yang mempengaruhi, dimana membutuhkan Purposeful in life (tujuan hidup) merupakan titik inti dari adanya tindakan individu, self organizing life aim adalah yang mengatur tercapainya tujuan hidup, mengkoordinir segala tindakan tingkah laku yang membentuk sense of meaning (McKningt & Kashdan, 2008). Purpose in life (Tujuan Hidup) adalah pembinaan adanya cara berpikir yang dimana persepsi dan keleluasaan serta self determination, tanggung jawab dan sikap positif untuk bertindak.

Purpose in life (tujuan hidup) adalah salah satu konstruksi yang dipelajari oleh psikologi kontemporer karena memiliki potensi yang dapat memprediksi dan mempromosikan kesehatan yang lebih baik (Boyle et., 2009; Frankl, 1959, 1962; Pearson, 2006; Ryff & Keyes, 1995). Pada setiap kehidupan memiliki tujuan hidup dengan definisi yang berbeda-beda, namun dapat dikonseptualisasikan sebagai rasa keterarahan individu dan makna dalam hidupnya (Steger et al., 2006). Purpose In Life (Tujuan Hidup) Telah dipelajari sebagai penentu terkhusus kesehatan mental dan hasil kesehatan, maka mencakup 3 (Tiga) komponen penting yaitu sebuah tujuan akhir ke arah mana seseorang dapat membuat kemajuan, sebuah tujuan bagi dirinya sendiri, dan tujuan bersifat sukarela dan motivasi diri. Terutama pada siswa yang memasuki fase perkembangan remaja awal.

Adanya aspek-aspek Purpose In Life (Tujuan Hidup) yang dimana tujuan dapat dikatakan tujuan sebenarnya apabila memiliki beberapa aspek seperti : (1) Komitmen, dimana seseorang mempunyai tujuan dan dapat menyelesaikan sesuatu demi tujuan yang lebih besar, (2) arah dan tujuan, mengetahui arah dan tujuan yang menjadi pengarah atau penjuk tujuan hidup, sehingga menjadi motivasi dan penguat, (3) mempunyai keinginan berkontribusi, dimana seseorang bergerak demi adanya pernanan sosial didalam hidupnya atau agar bermanfaat bagi orang lain bukan hanya dirinya sendiri. Sementara kedudukan seseorang dapat menentukan pilihan aktivitas yang bermanfaat, apabila aksi terkini tidak didapati maka tidak menentu. Adanya pernyataan tersebut akan berdampak buruk pada psikis dan fisik

Adanya peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia pada tahun 2014, yang dimana menyatakan bahwa remaja adalah penduduk dengan rentang usia 10 – 18 tahun, berdasarkan Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10 – 24 tahun. Usia remaja sekolah menengah pertama (SMP) atau sederajat merupakan masa remaja awal. Masa remaja merupakan periode perpindahan atau periode transisi dari anak-anak ke dewasa. periode ini merupakan masa yang mengalami banyak perubahan-perubahan. Ketika usia anak memasuki ke jenjang sekolah selanjutnya sekolah menengah pertama (SMP) atau sederajat, maka akan ada perubahan perilaku yang dirasakan dan berbeda dibanding pada saat mereka masih di sekolah dasar (SD). Masa memasuki SLTP (Sekolah lanjut tingkat pertama) adalah masa dimana siswa memasuki masa awal remaja, pada masa remaja sangat beraneka ragam perubahan baik secara fisik maupun emosional.

Periode ini dapat dinilai periode negatif, melihat perubahan perilaku yang berkeinginan negatif. Periode remaja awal juga merupakan fase yang sukar dalam berkomunikasi antara anak dengan orang dewasa, dimana mendatangkan modifikasi suasana hati, remaja menunjukkan perubahan dan meningkat pada reflektivitas. Remaja berkenaan dengan apa yang orang lain pikirkan tentang mereka.

Remaja adalah periode akan ada terjadinya perubahan ditandai dengan perilaku emosional yang meningkat dan kurang stabil, perubahan pada fisik, minat/kesukaan dan perilaku, serta sikap ambivalen terhadap setiap peralihan (dalam Haqiqi, 2017). Pada fase remaja ini terdapat imajinasi yang menutupi kepuasan, agresif, kurangnya rasa aman dan membutuhkan pengakuan dalam kehidupan sehari-hari. Periode remaja cenderung kurang optimal dalam manajemen dirinya sendiri dan kurang optimal dalam berkembang dengan baik maka dibutuhkan perhatian dari orang tua, guru dan lingkungan pendidikan. Dalam pendidikan yang merupakan aktivitas resmi dan stimulasi tempat keseharian remaja dalam beraktivitas, peranan pengajar dan bapak-ibu dapat membantu siswa untuk menumbuhkan adanya kuroisitas dan Kesempatan ekspolarsi namun dengan pengawasan dan proses yang menarik yang berupa permainan seperti ular tangga.

Media permainan ada berbagai banyak jenisnya dan dapat dimanfaatkan dengan tujuan layanan Bimbingan dan Konseling, misalnya seperti monopoli, permainan ular tangga dan halma, dari berbagai ragam permainan tersebut adalah ragam permainan papan. Peneliti memilih permainan ular tangga karena dianggap efektif, sistem penggunaannya mudah, fleksibel/tidak kaku, dan semua anak mengetahui cara bermainnya. Permainan ini bisa dijadikan media dalam layanan bimbingan dan konseling (dalam Sigit Karya Utama, 2016).

Untuk bisa mengembangkan Purpose In Life pada diri siswa bisa dengan menggunakan permainan ular tangga. Menurut Grunfelf 1976 (dalam Haqiqi, 2017) Gameular tangga sudah konvensional diberbagai banyak negara, permainan ini dimainkan anak-anak hingga orang dewasa, akan tetapi tidak banyak individu dari mana permainan ini ada. Berdasarkan pernyataan diatas, dapat dikembangkan permainan ular tangga dengan cara lain, misalnya dengan memasukan saran atau pesan pada setiap nomor. Kelayakan pada penggunaan dan manfaat produk ini disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga dapat digunakan dengan tepat dan merasakan efeknya.

METODE

Penelitian ini menggunakan program penelitian pengembangan dengan model prosedural yang bersifat deskriptif yaitu model yang memberikan ketentuan prosedur yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk. Model pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall (1983) yang telah dimodifikasi menjadi 6 tahap. Berikut representasi tahapan pelaksanaan dalam pengembangan media permainan ular tangga Purpose In Life adalah (1) penghimpunan data awal yang didalamnya terdiri dari wawancara, observasi

dan mengkaji literatur mengenai media permainan ular tangga Purpose In Life, (2) perencanaan terdiri dari menentukan tujuan pengembangan dan menentukan tindakan-tindakan pengembangan permainan ular tangga Purpose In Life, (3) mengembangkan bentuk awal produk media permainan simulasi ular tangga Purpose In Life, (4) validitas desain terdiri dari ujian ahli materi dan uji media, (5) uji coba produk, (6) revisi produk hasil.

Tempat penelitian pengembangan ini adalah SMP Negeri 2 Pringsewu. Subjek penelitian dilakukan oleh siswa yang terdiri dari siswa kelas VII A. Pengambilan subjek penelitian disesuaikan dengan hasil need assessmen yang dilakukan peneliti ketika pengumpulan data pada kelas VII A, Dimana siswa yang memiliki kriteria Purpose In Life (tujuan hidup) rendah. Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini berupa: (1) angket kebutuhan siswa digunakan untuk mengidentifikasi masalah siswa dan pemilihan media, (2) instrumen wawancara konselor digunakan digunakan untuk siswa-siswi yang memiliki Purpose In Life (tujuan hidup) rendah, (3) instrumen Purpose In Life (tujuan hidup) digunakan untuk kartu pesan dalam permainan ular tangga, (4) instrumen penelitian kelayakan produk untuk uji ahli, (5) evaluasi proses terdiri dari pertanyaan pemahaman baru (pertanyaan mengenai materi Purpose In Life (tujuan hidup), (6) lembar observasi siswa digunakan untuk melihat pandangan siswa dalam menyelesaikan masalah dan kartu pesan, (7) lembar refleksi siswa digunakan untuk melihat respon siswa setelah selesai melaksanakan permainan simulasi ular tangga.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan wawancara kepada guru sekolah, pemberian angket kebutuhan kepada siswa, observasi saat mealukan bimbingan dan konseling di SMP Negeri 2 Pringsewu dan mengkaji berbagai literatue mengenai Purpose in life (Tujuan Hidup). Hasil pengumpulan data akan dikembangkan menjadi rumusan masalah dan tujuan dalam pengembangan produk penelitian. Adapun tujuan pengembangan permainan ular tangga ini menjadi media layanan yang dapat digunakan untuk memberikan layanan mengenai Purpose in life (Tujuan Hidup) Dengan adanya permainan ini diharapkan proses belajar di kelas menjadi menyenangkan sehingga dapat mengembangkan Purpose in life (Tujuan Hidup).

Pada populasi SMP Negeri 2 Pringsewu terdapat 5 siswa yang memiliki Purpose in life (Tujuan Hidup) rendah. Analisis deskriptif digunakan untuk menilai kelayakan pada produk (ketepatan, kemudahan, kegunaan dan kemenarikan). Data kuantitatif berupa skor penilaian digunakan untuk menentukan kelayakan produk. Menurut sugiyono (2008) menyatakan bahwa (1) skala 0 sampai 1,00 berarti tidak layak; (2) skala 1,01 sampai 2,00 berarti kurang layak; (3) skala 2,01 sampai 3,00 berarti layak; (4) skala 3,01 sampai 4,00 berarti sangat layak. Saran dan komentar ahli digunakan untuk membantu dalam proses perbaikan atau revisi produk akhir. Evaluasi proses menggunakan pertanyaan pemahaman siswa terkait materi Purpose in life (Tujuan Hidup). Evaluasi hasil menggunakan lembar observasi siswa dan lembar refleksi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua komponen yaitu media permainan ular tangga dan kartu pesan/pertanyaan. Permainan simulasi ular tangga terdiri dari 25 kotak dimana permainan yang terbuat dari banner dengan ukuran 250 cm x 250 cm. pada 1 kotak terdapat 1 kartu pesan/pertanyaan, maka terdapat 13 kartu pesan dan 12 kartu pertanyaan. Pion atau bidak sebagai alat untuk menjalankan permainan adalah 5 siswa sebagai pemain yang merupakan subjek penelitian. Komponen yang kedua adalah buku panduan. Buku panduan permainan ular tangga berguna menjadi acuan atau panduan untuk menggunakan media permainan ular tangga dan melaksanakan atau memahami aturan permainan.

Tabel 1
Tabulasi Data Pretest dan Posttest

No	Kode	Pretest	Posttest
1	JL	33	40
2	KL	35	42
3	NK	41	49
4	ML	38	49
5	TR	44	54

Tabel 2
Hasil analisis *Wilcoxon's Signed Ranks Test*
Test Statistics^b

	Posttest – Preetest
Z	-2.032 ^a
Asymp. Sig. (2- tailed)	.042

Uji kelayakan produk diperoleh dari penilaian uji ahli bimbingan dan konseling, uji ahli media dan uji calon pengguna produk (uji konselor dan uji kelompok kecil). Hasil rata-rata penilaian uji keompok kecil yang telah diperoleh skala 3.04 yang berarti sangat layak. dari skala tersebut dapat dikatakan bahwa produk memenuhi kriteria kelayaan yaitu sangat tepat. Sedangkan hasil penilaian uji kelompok secara deskriptif diperoleh sangat

bagus dan sangat menarik dan menciptakan suasana yang menyenangkan ketika belajar dikelas. Didapatkan hasil nilai pada uji ahli secara kuantitatif bahwa rata-rata penilaian media, buku panduan permainan ular tangga untuk mengembangkan Purpose in life (Tujuan Hidup) siswa adalah 3,03 berarti sangat layak.

Berdasarkan analisis uji coba produk pengembangan permainan ular tangga untuk mengembangkan Purpose in life (Tujuan Hidup) siswa SMP Negeri 2 Pringsewu dapat dikatakan sangat layak, serta diperoleh hasil penilaian sangat jelas pada buku panduan. Dapat dikatakan bahwa permainan ular tangga dapat mengembangkan Purpose in life (Tujuan Hidup) efektif diberikan kepada siswa.

Purpose in life (Tujuan Hidup) akan memaknai sesuatu yang terjadi dan juga akan mempengaruhi cara berpikir dan mengacu pada perasaan yang subyektif dimana setiap individu mempunyai tujuan yang berbeda-beda atau beragam. Purpose in life (Tujuan Hidup) biasanya mengarahkan individu kepada hal yang bersifat positif, seseorang yang mempunyai tujuan yang baik dapat mengatasi berbagai masalah dan tantangan pada hidupnya. Hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Victor Frankl (dalam Bronk dkk., 2009) bahwa sistem kepercayaan tingkat tinggi, seperti adanya tujuan hidup, memungkinkan seseorang menghadapi masalah atau kesulitan hidup. Erickson (dalam Damon dkk., 2003) juga mengungkapkan bahwa tujuan dapat membantu remaja berhasil menyelesaikan krisis identitas diri. Media layanan menggunakan permainan ular tangga dapat menjadi salah satu media layanan untuk mengembangkan Purpose in life (Tujuan Hidup), dimana layanan ini diberikan kepada siswa yang didalamnya terdapat pesan dan pertanyaan sehingga terkesan tidak membosankan.

Berdasarkan telaah pustaka serta kajian penulisan ditemukan penelitian yang relevan dengan penelitian yaitu : (1) Sekar Ariyanti Prahesthi Putri & M. Ramli 2016, "Pengembangan Media Permainan Simulasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa SMP". Hasil penelitian uji coba pada produk pengembangan permainan simulasi ular tangga untuk meningkatkan tanggung jawab belajar dapat dikatakan sangat layak (sangat tepat, sangat mudah, sangat berguna, dan sangat menarik). Serta diperoleh hasil penelitian yang jelas pada buku panduan untuk konselor dan siswa. (2) Rizna Nur Septyanti & Dona Fitri Annisa 2022, "Media Permainan Ular Tangga untuk Perencanaan Karier Siswa SMP. Hasil penelitian bahwa media permainan ular tangga untuk layanan bimbingan dan konseling telah layak baik secara tampilan dan materi, bimbingan dan konseling dapat digunakan dalam memberikan layanan pribadi, sosial, belajar dan karir. Bimbingan kelompok dengan media permainan ular tangga dapat menaikkan tingkat perencanaan karir siswa terbukti berdasarkan nilai rata-rata posttest dan nilai rata-rata pre-test. Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini terfokus pada pengembangan Purpose in life (Tujuan Hidup) pada remaja SMP, dalam membantu pengembangan tersebut peneliti menggunakan permainan ular tangga yang dimana terdapat kartu pesan dan pertanyaan pada setiap nomor.

KESIMPULAN

Pengembangan Purpose in life (Tujuan Hidup) pada remaja dilakukan dengan secepat mungkin terutama pada saat remaja awal, sehingga mampu mengembangkan kemampuan kemampuan yang ada secara positif, dalam tugas perkembangan remaja perlu adanya kontrol dari orang tua, guru dan lingkungan sekolah agar tidak menyimpang dari tugas-tugasnya. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga efektif dapat mengembangkan Purpose in life (Tujuan Hidup) siswa SMP Negeri 2 Pringsewu.

REFERENCE

- Albanjari, E. S. (2018). Mengatasi Kenakalan Remaja Pada Masa Transisi. *Tadrib*, 4(2), 246-259.
- Cotton Bronk, K., Hill, P. L., Lapsley, D. K., Talib, T. L., & Finch, H. (2009). Purpose, Hope, And Life Satisfaction In Three Age Groups. *The Journal Of Positive Psychology*, 4(6), 500-510.
- Hyoscyamina, D. E. (2011). Peran keluarga dalam membangun karakter anak. *Jurnal Psikologi*, 10(2), 144-152.
- Kim, E. S., Sun, J. K., Park, N., Kubzansky, L. D., & Peterson, C. (2013). Purpose In Life And Reduced Risk Of Myocardial Infarction Among Older US Adults With Coronary Heart Disease: A Two-Year Follow-Up. *Journal Of Behavioral Medicine*, 36(2), 124-133.
- Livia, Y. (2020). Menumbuhkan Nasionalisme Melalui Identitas Moral Dan Tujuan Hidup Pada Generasi Muda.
- Prastiwi, C. E. (2014). Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier Dalam Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 17 Surabaya (Doctoral Dissertation, State University Of Surabaya).
- Putri, S. A., & Ramli, M. (2016). Pengembangan Media Permainan Simulasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa SMP. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 40-46.
- Septyanti, R. N. (2022, May). Media Permainan Ular Tangga Untuk Perencanaan Karier Siswa SMP. In *Seminar Nasional Psikologi UM* (Vol. 1, No. 1, Pp. 154-162).
- Septyanti, R. N. (2022, May). Media Permainan Ular Tangga Untuk Perencanaan Karier Siswa SMP. In *Seminar Nasional Psikologi UM* (Vol. 1, No. 1, Pp. 154-162).
- Utama, S. K. Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Siswa Kelas Vii Smp Negeri 5 Kediri Dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Dan Konseling.
- Wardoyo, C. H. (2017). Purpose In Life Pada Penderita HIV/AIDS (Doctoral Dissertation, University Of Muhammadiyah Malang).