

PENGEMBANGAN PERMAINAN JAMURAN UNTUK MENINGKATKAN *SELF – MOTIVATED* LEARNING SISWA KELAS X SMA DI KEDIRI

JACKSON BRINTHA SABILLANO¹, SANTY ANDRIANIE²

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2}

Jackson.sabillano19@gmail.com , santy.putranto@gmail.com

ABSTRACT

The pandemic is forcing students to study at home, which is usually face-to-face learning to be online. This turned out to have a bad impact, one of which was a decrease in student self motivated learning. The motivational mushroom game is a development medium from the traditional mushroom game which is now starting to be abandoned. Here the researchers brought back the traditional mushroom game as a learning media for counseling guidance by modifying it but still not reducing the repertoire of the previous game. The research objective is the realization of a mushroom media product that can be accepted theoretically and practically (acceptability). This development is carried out using Research and Development (R&D) research methods, quantitative data obtained through an expert assessment scale for prospective users (teachers and students). The trial was conducted by 10th grade and 3rd grade school counselor teachers. Product improvement is based on assessments and suggestions from experts and potential users (teachers and students).

Keywords: self motivated learning, mushroom game

ABSTRAK

Pandemi memaksa siswa untuk belajar dirumah, yang biasanya belajar secara tatap muka menjadi secara daring. Hal tersebut ternyata membawa dampak yang buruk salah satunya adalah menurunnya motivasi belajar siswa. Permainan jamur motivasi merupakan media pengembangan dari permainan tradisional jamur yang dewasa ini sudah mulai ditinggalkan. Disini peneliti mengangkat kembali permainan tradisional jamur sebagai media pembelajaran bimbingan konseling dengan memodifikasi namun tetap tidak mengurangi khasanah permainan terdahulunya. Tujuan penelitian berupa terwujudnya produk media jamur yang dapat diterima secara teoritis dan praktis (akseptabilitas). pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D), data kuantitatif diperoleh melalui skala penilaian uji ahli calon pengguna (guru dan siswa). Uji coba dilakukan oleh siswa kelas 10 dan 3 guru BK SMA. Penyempurnaan produk didasarkan pada penilaian dan saran dari ahli dan calon pengguna (guru dan siswa).

Kata Kunci: motivasi belajar, permainan jamur

PENDAHULUAN

Konselor sebagai orang yang profesional dalam layanan Bimbingan dan Konseling dituntut untuk peka terhadap lingkungan sekitar terutama terhadap pendidikan. Layanan tersebut bertujuan untuk (1) memiliki kesadaran pemahaman tentang diri dan lingkungannya (pendidikan, pekerjaan, sosial budaya, dan agama); (2) mampu mengembangkan keterampilan untuk mengidentifikasi tanggung jawab atau seperangkat tingkah laku tepat (memadai) bagi penyesuaian dirinya dengan lingkungannya; (3) mampu menangani atau memenuhi kebutuhan dan

masalahnya, serta mengembangkan dirinya dalam rangka mencapai tujuannya (Yusuf dan Nurihsan, 2011:26).

Menurut pendapat Corey (dalam Setyaputri, 2017) konselor yang efektif adalah konselor yang mengerti keadaan budayanya sendiri. Pendapat tersebut didukung oleh penjelasan Wolfgang dkk (dalam Gumilang, 2015) yang menyatakan bahwa konselor harus memiliki asumsi, nilai-nilai budaya, kecondongan, keyakinan, dan sikap antara lain yaitu: (1) Konselor budaya harus menyadari Konselor selain profesional dan peka harus mampu berkompoten untuk memfasilitasi dan memberikan pemahaman terhadap siswa mengenai budaya dalam menghadapi keadaan yang ada di era milenial. Sebagai konselor yang berkompoten harus sadar mengenai nilai-nilai dalam budaya, dan mampu menanamkan nilai tersebut pada peserta didik dengan inovasi yang diciptakan oleh konselor; (2) Konselor budaya yang terampil menyadari bagaimana latar belakang budaya dan pengalamannya, sikap, dan nilai-nilai serta bias pengaruh dari psikologi; (3) Konselor budaya yang terampil harus mengenali batas-batas kompetensi dan keahlian mereka; (4) Konselor berbudaya juga mampu menciptakan rasa nyaman serta tidak membedakan ras, etnis, budaya, serta keyakinan.

Menurut Shiraev & Levy (2012) Budaya sebagai seperangkat sikap, perilaku yang dianut oleh suatu kelompok orang dan dikomunikasikan dari generasi ke generasi. Namun generasi pada saat pandemi covid-19 dan *new normal* ini kurang memperhatikan budaya yang dianut oleh generasi sebelum adanya pandemi, yang sangat membawa dampak mulai dari lingkungan keluarga, masyarakat bahkan tak terkecuali lingkungan pendidikan yang memaksa beberapa bulan peserta didik menjalani pembelajaran secara daring, akibatnya motivasi akan belajar kurang terbentuk pada siswa saat ini.

Fakta lapangan yang peneliti peroleh dari observasi pada siswa kelas X di SMAN 4 Kediri bahwasanya saat ini motivasi akan belajar anak pada saat pandemi covid-19 dan *new normal* terlihat mengalami penurunan motivasi belajarnya, misalnya kurangnya keaktifan siswa pada saat pembelajaran daring, terlambatnya mengerjakan tugas. Keadaan yang ada pada lapangan saat ini jauh dari budaya yang ada pada generasi terdahulu yang tetap semangat akan memotivasi belajar pada dirinya dalam pembelajaran, walaupun juga masih banyak kekurangan.

Dengan demikian guru BK harus mampu menciptakan inovasi dalam mengembangkan kompetensi melalui media sebagai salah satu cara untuk meningkatkan *self-motivated learning* pada siswa. Menurut Nursalim (2013) media Bimbingan dan Konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa/konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi. Berdasarkan data diatas, pengembangan permainan tradisional jamuran dapat menjadi salah satu media yang mampu

meningkatkan kesadaran budaya pada siswa, dan diharapkan terbentuknya *self – motivated laerning* siswa kelas x saat ini.

PEMBAHASAN

Pengembangan permainan tradisional jamuran merujuk pada penelitian dan pengembangan Borg dan Gall (1983). Namun berdasarkan kondisi proses penyelesaian penelitian dan pengembangan ini, kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall (1983) tidak dilaksanakan secara keseluruhan. Penelitian dan pengembangan permainan tradisional jamuran dilaksanakan sampai langkah kelima, yaitu: (1) *research and informing*; (2) *planning*; (3) *develop preliminary form of product*; (4) *preliminary field testing*; (5) *main product revision*.

Subjek validasi ahli terdiri 1 orang ahli BK dan 1 orang ahli pengembangan media pendidikan. Validasi uji ahli BK dan ahli pengembangan media pendidikan berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu : (1) memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 BK; (2) sebagai pengajar prodi BK; (3) menguasai materi sesuai penelitian.

Indikator kriteria uji kelayakan permainan tradisional jamuran modifikasi, yaitu: (1) kesesuaian dengan tujuan; (2) kesesuaian media dengan materi; (3) kesesuaian dengan karakteristik konseli; (4) kesesuaian dengan materi; (5) kesesuaian dengan gaya belajar konseli; (6) kesesuaian dengan kondisi lingkungan; (7) kemudahan akses; (8) efisiensi biaya; (9) kemudahan teknologi; (10) interaktivitas; (11) dukungan organisasi; dan (12) kebaruan media (Nursalim 2013)

Instrumen penilaian yang digunakan, yaitu: (1) kuesioner penilaian ahli; (2) pedoman observasi; (3) pedoman wawancara.

Menurut pendapat Yudiwinanta (dalam Saputra & Ekawati, 2017) menunjukkan bahwa anak-anak yang melakukan permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuannya, termasuk kemampuan kerjasama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan, dan karakternya. Hal tersebut senada dengan permainan jamuran, yang dapat mereduksi urgensi yang ada pada anak saat ini, seperti halnya memangkas rasa individualisme, munculnya kemampuan membangun strategi, meningkatkan keaktifan daya pikir, sehingga *curtural awareness* dapat terbentuk melalui permainan ini. Jamuran merupakan permainan yang merangsang keaktifan siswa dalam belajar, dan pentingnya kerjasama.

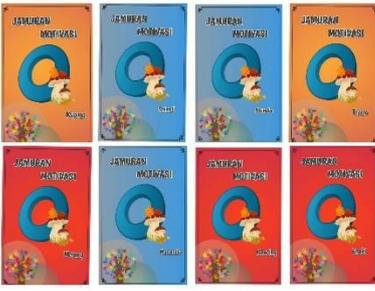
Komponen pertama yang ada dalam permainan tradisional jamuran yaitu berupa media permainan yang berbentuk papan permainan (*board game*), terbuat dari kertas banner dengan ukuran 80 cm x 80 cm yang terdiri dari lingkaran yang dipetak – petak menjadi beberapa bagian dan satu lingkaran kosong di tengah. Disetiap petak memiliki warna yang berbeda-beda. Masing-masing petak tersebut memiliki warna yang berbeda-beda, warna tersebut meliputi merah, oren, dan biru.

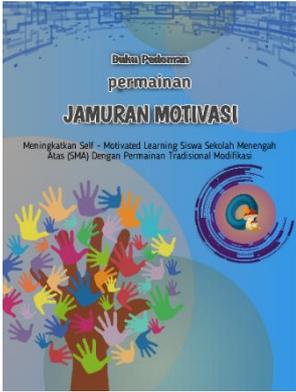
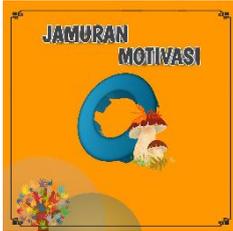
Media permainan tradisional jamuran ini didesain dengan memasukan gambar dan nama jamur pada kertas banner, hal tersebut dilakukan agar siswa bisa menjadi semakin penasaran dengan permainan yang akan dijalankan mereka. Saat memainkan juga diiringi lagu khas permainan jamuran sebagai alat untuk penentu langkah dalam permainan tradisional jamuran. Pion bidak atau pemain sebagai alat untuk pemain dalam permainan tradisional jamuran dengan berbentuk balok yang terbuat dari potongan kayu kecil berwarna-warni pada setiap pionnya, pada tengah pion terdapat gambar jamur sebagai simbol permainan.

Komponen yang kedua yaitu buku panduan untuk konselor dan siswa yang berbentuk media cetak dengan didesain secara menarik dengan bagian sampul depan terdapat gambar jamur dengan warna dasar sampul depan berwarna biru muda, sedangkan bagian sampul belakang berwarna biru tua. Terdapat lembar evaluasi didalam buku panduan, yang digunakan untuk mengevaluasi bagaimana keberhasilan pemberian layanan dengan menggunakan teknik permainan simulasi untuk siswa.

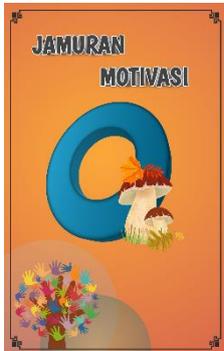
Selanjutnya terdapat kartu warna yang berisi tugas perkembangan, dimana didalam kartu perkembangan tersebut terdapat kode angka yang selanjutnya siswa menanyakan kepada guru BK untuk mengetahui tugas perkembangan apa yang harus dilaksanakan oleh siswa. Setiap siswa akan mendapatkan giliran untuk menjalankan tugas pada permainan.

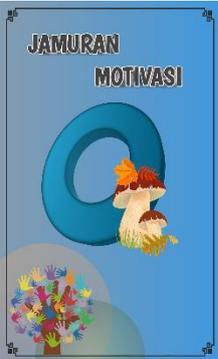
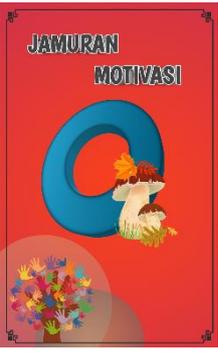
Tabel 1. Spesifikasi Produk Jamuran Motivasi no, piranti, gambar, deskripsi

NO.	PIRANTI	GAMBAR	DESKRIPSI
1.	Papan Jamuran Motivasi		Papan jamuran motivasi merupakan papan yang digunakan sebagai media dalam permainan, didalam papan jamuran motivasi.
2.	Kartu Soal		Kartu warna yang berisi indikator atau tugas perkembangan yang harus dilaksanakan oleh siswa.

4.	Buku Panduan Jamuran Motivasi untuk Konselor dan Siswa		Buku panduan permainan jamuran motivasi berisikan bagaimana cara permainan jamuran motivasi ini dilaksanakan, selain itu terdapat pula lembar evaluasi mengenai bagaimana keberhasilan pemberian layanan dengan menggunakan teknik bimbingan kelompok.
5.	Pion		Pion jamuran motivasi merupakan pemain yang mewakili siswa (individu) didalam permainan.

Tabel 2. Indikator dan Capaian tugas perkembangan pada Kartu Jamuran Motivasi

NO.	Amplop Warna	Gambar	Indikator	Capaian Tugas Perkembangan
1.	Warna Orange		Sebagai sumber penguat belajar	<ol style="list-style-type: none"> Jamur Kuping : Siswa mampu menyebutkan siapa yang menjadi sumber dalam penguatan belajar Jamur Tiram : Siswa mampu menceritakan alasan memilih sesuatu yang

				menjadi sumber penguat belajar
2.	Warna Biru		Memperjelas tujuan yang hendak dicapai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jamur Shimeji : Siswa mampu menyebutkan cita – cita yang hendak dicapai setelah lulus sekolah 2. Jamur Shiitake : Siswa mampu menceritakan hal yang perlu dipersiapkan untuk mencapai cita – citanya 3. Jamur Matsutake : Siswa mampu memahami kendala apa yang menghambat cita – citanya
3	Warna Merah		Ragam kendali terhadap rangsangan belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jamur Enoki : Siswa mampu bersikap positif terhadap kendala yang dihadapi saat belajar 2. Jamur Merang : Siswa mampu mendiskripsikan hal negatif ketika hendak belajar 3. Jamur Kancing : Siswa mampu mengetahui niatan baik guru untuk mendidik, dengan

				menelaah nilai positif serta negatif yang diamalkan guru
--	--	--	--	--

Setelah melaksanakan intervensi tersebut, dilakukan refleksi diri pada siswa. Setelah itu siswa diminta membuat kesimpulan dan perencanaan berkaitan dengan perilaku baru yang lebih adaptif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Motivated Learning yang semakin menurun berdampak akan capaian hasil belajar dan karier yang diinginkan kedepannya, padahal seorang individu pasti membutuhkan *motivated learning* tersebut. Maka, harus tetap ditanamkan dan dihidup – hidupkan agar kedepannya sikap tersebut tidak hilang. Pendidikan bukan semata-mata hanya tugas dari guru bk, akan tetapi juga perlu keterlibatan berbagai pihak untuk mencapai tujuan pendidikan dan membekali siswa berdasarkan nilai-nilai budaya terutama melalui permainan tradisional jamuran yang telah dimodifikasi namun tidak menghilangkan kaidah serta nilai – nilai dari permainan aslinya. Permainan tradisional ini diharapkan dapat menumbuhkan kembali *self – motivated learning* pada siswa.

Disarankan kepada guru BK agar memiliki nilai pribadi yang menyenangkan, menambah wawasan budaya, dan diharapkan lebih mempunyai kompetensi, inovasi, kreatifitas, dalam pemberian layanan yang profesional. Saran selanjutnya guru BK seyogyanya dapat memilih, mengembangkan, dan menggunakan media sesuai kebutuhan siswa seperti permainan tradisional jamuran. Hal ini dimaksudkan untuk menyesuaikan perkembangan siswa saat ini. Selain itu gagasan konseptual dari artikel ini yang tentunya berawal dari asemen kebutuhan dapat digunakan sebagai dasar kegiatan penelitian seperti penelitian dan pengembangan. Produk yang dikembangkan adalah media permainan tradisional jamuran.

DAFTAR RUJUKAN

Gumilang, G. S. (2015). Urgensi kesadaran budaya konselor dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling untuk menghadapi masyarakat ekonomi asean (MEA). *Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 5 (2), 45-58. doi: <https://doi.org/10.24127/gbn.v5i2.316>

Nahak, H. M. I. (2019). Upaya melestarikan budaya Indonesia di era globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5 (1), 65-76. Doi :<https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>

- Nucci, P. L, & Narvaez, D. (2014). *Handbook Pendidikan Moral Dan Karakter*. Bandung : Nusa Media
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan & Konseling*. Jakarta : Permata Puri Media.
- Setyaputri, N. Y. (2017). Karakter ideal konselor multibudaya berdasarkan nilai luhur asemar. *Jurnal Kajian Bimbingan & Konseling*, 2 (2), 58-65. doi: <https://dx.doi.org/10.17977/um001v2i22017p058>
- Setyaputri, N, Y. (2018). Urgensi pemanfaatan media BK dalam proses layanan bimbingan dan koseling. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 2, 817-821
- Saputra, N. E, & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan kemampuan dasar anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2 (2), 47-53.
- Shirae, B. E, & Levy, A. D. (2012). *Psikologi Lintas Kultural*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Setyoningsih, D. Y. (2018). Tantangan konselor di era milenial dalam mencegah degradasi moral remaja. *Prosiding SNBK (Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling)*, 2 (1), 134-145.
- Shirae, B. E, & Levy, A. D. (2012). *Psikologi Lintas Kultural*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.