



Pemanfaatan Media Berbasis *Board Game*

Fitriani Qurrotul Uyun¹, Sri Panca Setyawati², Setya Adi Sancaya³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

fitriani.qurrotul20@gmail.com¹, sripanca@unpkediri.ac.id²,

sancaya383@yahoo.com³

ABSTRACT

In Guidance and Counseling services there are often obstacles that prevent messages or information from being conveyed precisely and accurately. Therefore Guidance and Counseling teachers need media that aims to expedite the process of service activities. Through Guidance and Counseling media students can more easily grasp the material presented and at the same time an interactive relationship can be established between the Guidance and Counseling teacher and students. One of the media that can be used is board game-based media in the form of snakes and ladders which are classified as visual media. Snakes and Ladders is a game in the form of a board with boxes of different colors based on the type of tile.

Keywords: media BK, board game, snakes and ladders

ABSTRAK

Dalam layanan BK seringkali terdapat kendala yang menyebabkan pesan atau informasi tidak bisa disampaikan dengan tepat dan akurat. Oleh karena itu guru BK membutuhkan media yang bertujuan untuk memperlancar proses kegiatan layanan. Melalui media BK peserta didik dapat lebih mudah menangkap bahan yang disajikan dan sekaligus dapat terjalin hubungan yang interaktif antara guru BK dengan peserta didik. salah satu media yang dapat digunakan yaitu media berbasis *board game* berupa ular tangga yang tergolong dalam media visual. Ular tangga merupakan permainan yang berbentuk papan dengan petak-petak kotak yang berbeda warna berdasarkan jenis petaknya.

Kata Kunci: media BK, *board game*, ular tangga

PENDAHULUAN

Layanan bimbingan dan konseling (layanan BK) memiliki peranan yang penting dalam proses bimbingan bagi peserta didik disekolah. Layanan bimbingan dan konseling merupakan bantuan yang diberikan kepada peserta didik yang memerlukan bantuan, baik dalam permasalahan maupun pengembangan diri. Bimbingan dan konseling dapat diartikan sebagai seperangkat program pelayanan bantuan yang dilakukan melalui kegiatan perorangan atau kelompok untuk membantu peserta didik melaksanakan kegiatan sehari-hari secara optimal (Tohirin, 2011).

Secara umum tujuan dari layanan bimbingan dan konseling adalah untuk membantu para peserta didik dalam mencapai tugas perkembangannya dengan optimal baik dari segi pribadi, belajar, sosial maupun karir (Prayitno, 2004). Layanan BK merupakan layanan yang diharapkan mampu membantu dalam mengembangkan potensi peserta



didik. layanan BK akan lebih bervariasi dan tidak monoton apabila terdapat pemanfaatan media Bimbingan dan Konseling (media BK). Pemanfaatan media BK dalam layanan bimbingan konseling akan mempermudah dalam proses layanan, dalam kegiatan layanan siswa akan lebih tertarik dan bersemangat dalam proses layanan karena terdapat media yang digunakan oleh guru BK. Media BK dapat digunakan dalam kegiatan bimbingan klasikal, bimbingan kelompok maupun konseling individu. Media BK berfungsi untuk memperlancar proses BK, memudahkan siswa dalam menangkap bahan yang disajikan dan mudah memahami permasalahan yang dialami (Nursalim, 2013).

Oleh sebab itu perlu adanya peningkatan pemanfaatan media BK. Mengingat masih terbatasnya ketersediaan media BK di sekolah maka sangat perlu untuk terus mengembangkan media BK yang sesuai dengan kebutuhan. Salah satu media BK yang menarik adalah media yang berbasis *board game*. Dalam artikel ini akan dibahas mengenai pemanfaatan media berbasis *board game* yaitu yaitu Ular Tangga sebagai alat bantu dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling.

PEMBAHASAN

Media BK

Pengertian Media BK

Media BK adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan bimbingan dan konseling yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, keinginan konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, dan mengambil keputusan atas masalah yang sedang dihadapi (Nursalim, 2015).

Suyitno (1997) menyatakan bahwa media bimbingan dan konseling merupakan peralatan baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling, media disesuaikan dengan karakteristik masing-masing materi bimbingan dan konseling yang akan disajikan juga untuk menarik perhatian peserta didik.

Pada dasarnya media bimbingan dan konseling tidak terbatas hanya sebagai perantara sebuah pesan, melainkan memiliki makna yang lebih luas yakni segala alat bantu yang dapat digunakan dalam pelaksanaan program BK. Jadi media BK adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan BK yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian kemauan konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi.

Jenis-jenis media BK

1) Media Grafis

Merupakan media yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan-pesan yang disampaikan diberikan dalam



bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Yang termasuk media grafis yakni: gambar, foto, sketsa, diagram, bagan, kartun, grafik, *board game*, pamflet.

2) Media audio

Merupakan media yang berkaitan dengan indra pendengaran. Media ini memiliki karakteristik mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Yang termasuk media audio yakni: radio, tape recorder, laboratorium BK.

3) Media Audio Visual

Merupakan media yang pesannya diterima oleh indra mata dan pendengaran. Yang termasuk media audio visual yakni: video, DVD Player, TV.

Board Game

Board Game merupakan jenis permainan yang memiliki banyak unsur komponen didalamnya, seperti papan persegi, karton tebal, kartu. *Board Game* memiliki cerita permainan yang beragam, tema permainan, dan teknik permainan yang bervariasi (Ismi Yunita, 2017). Macam-macam dari *Board Game* yaitu monopoli, ular tangga, dan kartu.

Board Game merupakan media yang menyenangkan bagi peserta didik. Dalam layanan BK *Board Game* dapat membantu peserta didik dalam problem solving yaitu dengan mengasah ketrampilan menyelesaikan masalah sehingga kedepannya peserta didik dapat berfikir kritis dan memahami caranya menyelesaikan masalahnya sendiri. Membantu peserta didik membangun kemampuan bersosialisasi karena dengan permainan ini peserta didik akan berinteraksi dengan orang lain sehingga terciptanya hubungan bersosialisasi. Pengemasan *Board Game* yang menarik dapat menjadi pereda stress. Dengan *Board Game* ini peserta didik akan mudah untuk menyampaikan perasaannya dan melatih kepercayaan dirinya.

Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan permainan *board game* atau papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Di dalam papan permainan ini terdapat kotak-kotak yang biasa disebut petak. Permainan ular tangga ini bersifat ringan, sederhana, menghibur, menarik karena terdapat beragam warna dan gambar dari setiap kotak dan mendidik apabila diberikan tema yang positif (Citra Anjani, 2012). Karakteristik permainan ular tangga yang tidak lepas dari adanya gambar yang berfungsi untuk menyampaikan pesan yang menyangkut indra penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi.

KESIMPULAN

Penggunaan media dalam layanan BK dapat membantu dalam proses pelaksanaan layanan BK. Dengan adanya media yang digunakan dalam layanan BK peserta didik tidak akan merasa jenuh atau bosan karena



dengan adanya media menjadikan kegiatan tidak monoton, hubungan peserta didik dan guru BK lebih terjalin interaktif. Peserta didik akan cenderung lebih bersemangat karena termotivasi untuk mengikuti kegiatan layanan. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *Board Game* yang berupa permainan papan ular tangga. *Board Game* ular tangga ini memiliki kemasan yang menarik sehingga mempermudah guru BK dalam kegiatan layanan BK.

SARAN

Penggunaan media dalam layanan BK seharusnya diberikan agar pada proses layanan BK para peserta didik dapat termotivasi untuk aktif mengikuti kegiatan layanan dan tidak merasa jenuh saat proses layanan berlangsung.

DAFTAR RUJUKAN

Anjani, Citra Pratiwi. 2012. *Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*

Yunita, Ismi. "Perancangan Media Board Game Menggunakan Pendekatan Edutainment Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dasar Akuntansi Pada Sekolah Menengah Atas Jurusan Sosial" *Jurnal Akuntansi Dan Teknologi Informasi* 11, no.1 (2017): 136

Nursalim, Mochamad. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Akamedia Permata.

Nursalim, Mochamad. 2015. *Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Akamedia Permata.

Prayitno. 2004. *Teori dan aplikasi Program Bimbingan dan Konseling Panduan Guru BK dan Guru Umum*. Yogyakarta: Gava Media.

Suyitno. 1997. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama

Tohirin. 2011. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integritas)*. Jakarta: Grafindo Persada.