

Pengembangan Media Permainan Monopoli Topeng Cirebon Dalam Bimbingan Kelompok Tentang Kontrol Diri Siswa Kelas VIII Smp Negeri 1 Kapetakan

Zahra Fania Putri , Amien Wahyudi, Siti Muyana, Hardi Prasetiawan, Mohamad Amirudin

^{1,2,3} Universitas Ahmad Dahlan, SMP Negeri 1 Kapetakan

Abstrak

Pengendalian diri menjadi salah satu bagian penting dalam sistem pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003. Siswa menengah pertama (SMP) kerap kali menghadapi berbagai permasalahan diantaranya ialah dalam mengendalikan diri. Salah satu yang berperan penting dalam membantu siswa untuk memiliki pengetahuan terkait kontrol diri adalah guru bimbingan dan konseling dengan media yang inovatif, kreatif, dan interaktif. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan media permainan monopoli topeng Cirebon tentang kontrol diri yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling terutama dalam layanan bimbingan kelompok. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (RnD) mengacu model penelitian yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Penelitian ini hanya menggunakan 5 tahap yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, dan revisi desain. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar penilaian yang akan diisi oleh ahli media, ahli materi dan ahli layanan sebagai subjek layanan. Penelitian ini dilakukan uji validasi oleh ketiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli layanan. Hasil yang diperoleh dari uji validasi ahli materi sebesar 93 dengan kategori sangat baik. Hasil uji validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 95 dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil uji validasi ahli layanan memperoleh nilai 90,6 dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli topeng Cirebon tentang kontrol diri siswa ini layak untuk digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling

Kata kunci : *media permainan monopoli topeng Cirebon, bimbingan kelompok dan kontrol diri siswa SMP.*

Abstract

Self-control is an important part of the education system according to Law No. 20 of 2003. Junior high school students often face various problems, including self-control. One of the important roles in helping students to have knowledge related to self-control is the guidance and counseling teacher with innovative, creative, and interactive media. The purpose of this research is to develop a monopoly game of Cirebon mask on self-control that can be used in guidance and counseling services, especially in group guidance services. This study uses a research and development (RnD) type referring to the research model developed by Borg and Gall. This study only uses 5 stages, namely: potential and problems, data collection, product design, product validation, and design revision. The instrument in this study used an assessment sheet to be filled out by media experts, material experts and service experts as service subjects. This research was conducted a validation test by three experts, namely material experts, media experts, and service experts. The results obtained from the material expert validation test were 93 in the very good category. The results of the media expert validation test obtained a score of 95 in the very good category. While the results of the service expert validation test obtained a value of 90.6 with a very good category. So it can be concluded that the Cirebon mask monopoly game media about student self-control is suitable for use in guidance and counseling services.

Keyword: Cirebon mask monopoly game media, group guidance and self-control for junior high school students.

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan krusial dalam suatu negara. Pendidikan memiliki kontribusi dalam meningkatkan kualitas bangsanya. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan tidak terbatas ruang dan waktu, sebab pendidikan dapat terjadi dimanapun dan kapanpun. pendidikan membuat seseorang bisa melakukan suatu hal yang semula tidak bisa dan mengetahui suatu hal yang yang semula tidak tahu. Sekolah merupakan tempat berlangsungnya pendidikan formal yang akuntabel dan sistematis. Menurut Zaitun (2015) sekolah melaksanakan proses pembelajaran dan sosialisasi dengan mengacu pada empat pilar yaitu belajar mengetahui (*Learning to know*), belajar melakukan (*Learning to do*), belajar menjadi diri sendiri (*Learning to be*), dan belajar hidup dalam kebersamaan (*Learning to live together*). Berdasarkan pernyataan tersebut sekolah memiliki tanggung jawab akan mutu pembelajaran bagi siswanya terutama pengendalian diri. Sehingga siswa bisa tahu apa itu kontrol diri, dapat mengimplementasikan kontrol diri dan memikirkan setiap tindakan terutama untuk diri sendiri begitu pula orang lain.

Masa remaja merupakan masa yang penting, menarik dan khusus. Sebab pada masa ini remaja akan merasakan berbagai macam warna dalam hidupnya. Meskipun begitu dalam proses perkembangan, masa remaja tidak memiliki tempat yang jelas. Menurut (Fatmawaty, 2017) terdapat tiga kategori pada masa remaja yakni masa remaja awal berkisar usia antara 12-15 tahun, masa remaja tengah berkisar usia antara 15-18 tahun dan masa remaja akhir berkisar usia antara 18-21 tahun. Berdasarkan penggolongan usia masa perkembangan tersebut, masa remaja dalam jenjang pendidikan termasuk sebagai siswa sekolah menengah pertama (SMP) ataupun siswa sekolah menengah atas (SMA). Menyadari tingkat pendidikan tersebut tentunya dapat diamati bahwasannya remaja tidak lagi tergolong sebagai anak-anak namun juga belum mencapai usia matang (dewasa) sehingga beresiko menghadapi berbagai permasalahan.

Permasalahan yang dihadapi remaja diantaranya ialah permasalahan mental, emosional dan ketidakmampuan dalam mengontrol diri. Permasalahan tersebut mengakibatkan remaja kerap kali meluapkan ke arah yang negatif ketika realita tidak sesuai dengan keinginan dirinya. Wawancara yang dilakukan dengan guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 1 Kapetakan terkait perilaku negatif remaja di sekolah mendapatkan hasil yakni terdapat beberapa siswa yang membolos, tawuran, mengobrol saat guru menjelaskan, siswa tidak mengerjakan tugas, siswa melanggar aturan-aturan yang berlaku di sekolah, tidak patuh terhadap guru, malas belajar, menyontek, bermain game, merokok dan masih banyak lagi. Berdasarkan angket yang disebarakan kepada siswa didapatkan hasil yakni sebanyak 8% siswa memiliki kontrol diri dengan kategori sangat rendah, 65% siswa memiliki kontrol diri dengan kategori rendah, 24% memiliki kontrol diri dengan kategori sedang, 2% siswa memiliki kontrol diri dengan kategori tinggi dan 1% siswa memiliki kontrol diri dengan kategori sangat tinggi.

Sedangkan untuk perilaku negatif remaja yang muncul dimedia masa diantara ialah sex bebas, minum-minuman keras, tawuran, *bullying*, balapan liar, mencuri motor, dan masih banyak lagi kasus lain. Kasus kenakalan remaja yang terjadi di Cirebon diantaranya “Rabu, 17 Maret 2021 pukul 22:33:00 WIB. Sembilan remaja di Kota Cirebon ditangkap polisi akibat tawuran di Jalan Tentara Pelajar yang berakibat satu orang tewas.” (*Demi Konten di Medsos, Belasan Remaja di Cirebon Tawuran, Satu Tewas*, 2021), selain itu ada juga “Kasus penembakan yang dialami remaja berinisial RS (16), ditembak senapan angin dari dalam mobil diduga karena knalpot bisung di jalan Cipto, Cirebon. Pada Rabu, 11 Maret 2021.” (*Gegara Knalpot Bisung, Remaja di Cirebon Ditembak Pengendara Mobil*, 2021) dan kasus lain “Kasus curas yakni tindakan kriminal dimana saat melakukan aksinya tidak segan-segan menyakiti korbannya. Dilakukan oleh berinisial FH (20), NR (30), AL (19), UR (32), MF (27), DN (19), JM (41), IG (54), TS (22), dan HR (38) di Dukupuntang pada 1 April 2021 pukul 20.30 WIB.” (*Jelang Ramadan, Polresta Cirebon Ungkap 5 Kasus Kejahatan dengan 10 Tersangka*, 2021)

Fenomena tersebut tentunya sangat memprihatinkan. Mirisnya beberapa kasus tersebut dilakukan oleh pelajar yang seharusnya melakukan hal positif seperti belajar atau mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri. Hal tersebut dapat terjadi karena siswa merasa sudah mampu untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Meskipun Fungsi fisik dan psikis remaja sudah mulai berkembang, tetapi belum matang dan menguasai dengan baik sehingga tetap perlu pengawasan dan bimbingan. Masalah remaja diantaranya ialah belum mampu dalam mengontrol diri.

Penelitian yang dilakukan Kartono (2017) menyatakan bahwa kenakalan-kenakalan remaja merupakan dampak dari kurangnya kontrol diri atau bisa jadi menyalahgunakan kontrol diri dengan membuat standar perilaku sendiri dengan mengabaikan keberadaan orang lain. Penelitian yang dilakukan Aroma & Sumara (2012) mendukung pernyataan tersebut, beliau membuktikan bahwa antara tingkat kontrol diri dengan kecenderungan perilaku kenakalan remaja terdapat korelasi positif yang signifikan. Berdasarkan kedua penelitian tersebut bisa disimpulkan bahwasannya kontrol diri dengan kenakalan remaja memiliki korelasi. sehingga apabila seseorang memiliki kontrol diri baik maka kecenderungan dalam melakukan kenakalan remaja rendah dan sebaliknya apabila kontrol diri rendah maka kecenderungan dalam kenakalan remaja meningkat. Calhoun dan Accocella (dalam Ghufroon M .Nur dan Risnawita Rini, 2010), mengatakan bahwa individu harus memiliki kontrol diri. Dua alasan mengapa harus memiliki kontrol diri yakni karena individu mempunyai kebutuhan untuk memuaskan keinginan dan kebutuhan sendiri tetapi perlu menyadari bahwa hidup di dalam suatu kelompok (masyarakat). Oleh karenanya, individu harus mengontrol perilaku agar tidak mengganggu, melanggar kenyamanan dan keselamatan diri sendiri maupun orang lain. Selain itu dalam hidup bermasyarakat harus menghargai setiap kemampuan, kebaikan dan hal-hal lainnya yang dimiliki oleh setiap individu individu.

Guru bimbingan dan konseling hendaknya memberikan model layanan yang kreatif, inovatif, dan interaktif agar siswa merasa tertarik untuk mengikuti layanan. Salah satunya ialah menggunakan media permainan. Menurut Blum (dalam Suherman 2016) dalam permainan dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang bersifat sosial dan melibatkan belajar dengan memiliki peraturan-peraturan tertentu yang tidak boleh dilanggar, disiplin diri, kontrol emosional, pemecahan masalah serta peran pemimpin dalam kegiatan permainan yang semuanya merupakan komponen terpenting dari sosialisasi dengan lingkungan. Media permainan monopoli topeng Cirebon dikembangkan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk membantu siswa memiliki pengetahuan tentang kontrol diri.

Monopoli topeng Cirebon dalam bimbingan kelompok ini dilaksanakan dalam bentuk permainan yang edukatif. Media permainan monopoli topeng Cirebon ini selain memberikan kesenangan, tetapi juga dapat meningkatkan kontrol diri siswa. Permainan monopoli topeng Cirebon diinovasikan dengan tujuan dapat digunakan dalam layanan guna menyampaikan informasi terkait kontrol diri siswa. Media permainan monopoli memiliki papan yang didesign ulang dan memodifikasi dalam penggunaannya. Selain itu monopoli topeng Cirebon ini bukan sekedar monopoli biasa melainkan monopoli yang juga mengadaptasi nilai-nilai budaya.

Sudarto (2013) menyatakan topeng merupakan karya seni warisan leluhur Indonesia berfungsi dan berperan sebagai media upacara ritual yang berhubungan dengan kepercayaan yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Fungsi lain dari topeng itu sendiri ialah sebagai sarana hiburan, sarana komunikasi bahkan sebagai sarana pendidikan. Sarana pendidikan disini ialah mengamati gerak dari tokoh, bentuk topeng, warna topeng sebab terdapat simbol-simbol yang mengandung tuntunan atau ajaran-ajaran. Topeng Cirebon menggambarkan sifat atau perbuatan yang baik ataupun jahat. Pengembangan media monopoli topeng Cirebon ini tokoh yang diambil hanya dua yakni klan dan tumenggung.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan pak Amir selaku guru bimbingan dan konseling SMP Negeri 1 Kapetakan pada hari Kamis tanggal 04 Maret 2021 mengatakan bahwa penggunaan media permainan monopoli topeng Cirebon ini belum pernah dilakukan dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling baik itu secara individu maupun kelompok. Mengingat cara belajar siswa yang cenderung kinestetik yakni belajar sembari melakukan maka konselor meyakini bahwa media tersebut akan sangat menarik dan memudahkan konselor dalam memberikan materi terkait kontrol diri dalam layanan bimbingan kelompok. Guru bimbingan dan konseling terbatas, tidak sebanding antara siswa dengan guru bimbingan konseling. Karena ketidak idealan tersebut kerap kali mengalami kesulitan dalam menjalani layanan, oleh karenanya membutuhkan bantuan wali kelas maupun guru mengajar. Kemudian tidak terdapat jam mengajar di kelas. Selain itu dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling baru sebatas layanan individu.

Konselor memaparkan bahwa pengembangan media permainan monopoli topeng Cirebon ini dikatakan terbilang baru untuk dilaksanakan di sekolah. Selain itu media permainan ini tentunya akan menarik, interaktif, inovatif dan memudahkan dalam memberikan informasi tentang kontrol diri sehingga dapat menambah wawasan siswa. Dengan demikian, diharapkan media permainan monopoli topeng Cirebon mampu menunjang pelaksanaan kegiatan bimbingan dan konseling terkait dengan kontrol diri siswa. Hal ini serupa dengan hasil kuesioner yang dibagikan kepada siswa, didapatkan bahwa 60% siswa memilih media permainan sebagai media layanan. Selain itu siswa pun merasa tertarik apabila dalam pelaksanaan layanan menggunakan media permainan monopoli topeng Cirebon.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian secara mendalam mengenai “Pengembangan Media Permainan Monopoli Topeng Cirebon Dalam Bimbingan Kelompok Tentang Kontrol Diri Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kapetakan”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) dengan media permainan monopoli topeng Cirebon. Pelaksanaan penelitian mengimplementasikan 5 tahap yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, dan revisi desain.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar penilaian yang akan diisi oleh ahli media, ahli materi dan ahli layanan sebagai subjek layanan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menganalisis data terhadap hasil pengisian instrumen lembar pengamatan dan deskriptif kualitatif dengan menganalisis data terhadap hasil pengisian instrument lembar pengamatan atau uji ahli dalam bentuk saran

HASIL

Penelitian pengembangan media monopoli topeng Cirebon tentang kontrol diri siswa di SMP Negeri 1 Kapetakan dilaksanakan berdasarkan pada model pengembangan dengan mengadaptasi model Borg and Gall (Sugiyono, 2016) diantaranya yaitu:

1. Desain Produk

a. Perencanaan

Peneliti menyusun rancangan awal produk media permainan monopoli topeng Cirebon tentang kontrol diri. Rancangan produk mencakup antara lain merumuskan materi sebagai isi dalam buku panduan dan bahan untuk kartu, memutuskan desain media, memilih komponen media, merumuskan prosedur cara, langkah atau petunjuk penggunaan media, dan menyusun buku panduan media. Setelah selesai menyusun rancangan awal produk, selanjutnya peneliti melakukan persiapan untuk mengidentifikasi kegiatan yang akan dilakukan yaitu melaksanakan uji kelayakan produk atau media yang dikembangkan.

b. Pengembangan Produk

Peneliti akan menyusun dan merancang bentuk model dan perangkat yang digunakan dalam pengembangan media monopoli topeng Cirebon. Monopoli topeng Cirebon dikembangkan untuk meningkatkan kontrol diri. Media memiliki komponen yang saling melengkapi. Adapun komponen dalam media monopoli topeng Cirebon adalah sebagai berikut:

1) Cover Buku Panduan



Gambar 1. Cover Buku Panduan

2) Kartu Monopoli Topeng Cirebon

Kartu berukuran 6,5x10 cm dijabarkan sebagai berikut:

- Kartu klana, berisi kasus-kasus yang harus dituntaskan oleh siswa terutama terkait perilaku yang menunjukkan kontrol diri rendah. Kartu klana dibuat dengan desain sebagai berikut:



Gambar 2. Kartu Klana

- b) Kartu tumenggung, berisi kasus-kasus yang harus dituntaskan oleh siswa terutama kasus terkait kemampuan mengontrol diri dan bagaimana bentuk penyelesaian berdasarkan pembagian aspek. Kartu tumenggung dibuat dengan desain sebagai berikut:



Gambar 3. Kartu Tumenggung

- c) Kartu *ice breaking*, kartu yang berisikan beberapa *ice breaking* berkaitan dengan kontrol diri yang harus dilakukan oleh setiap anggota kelompok. Kartu *ice breaking* dibuat dengan desain sebagai berikut:



Gambar 4. Kartu Ice Breaking

- d) Kartu dana umum, beberapa kartu petunjuk permainan seperti kartu bebas penjara, pengambilan kartu kesempatan, kartu langkah, dll. Kartu dana umum dibuat dengan desain sebagai berikut:



Gambar 5. Kartu Dana Umum

- e) Kartu kesempatan, berisikan kartu pertanyaan terkait kontrol diri. Kartu kesempatan dibuat dengan desain sebagai berikut:



Gambar 6. Kartu Kesempatan

- f) Kartu penjara, berisikan kartu penugasan yang harus dikerjakan oleh seluruh anggota kelompok. Kartu penjara dibuat dengan desain sebagai berikut:



Gambar 7. Kartu Penjara

- 3) Papan monopoli topeng cirebon

5	Materi membantu peserta didik untuk menjadi pribadi yang mampu mengontrol diri.	√	Sangat baik
6	Kegunaan buku panduan untuk meningkatkan layanan bimbingan kelompok yang diberikan oleh konselor tentang kontrol diri.	√	Sangat baik
7	Dikemas sederhana.	√	Sangat baik
8	Kalimat mudah dipahami.	√	Sangat baik
9	Kejelasan bahasa yang digunakan.	√	Sangat baik
10	Penggunaan bahasa sesuai dengan EBI (Ejaan Bahasa Indonesia).	√	Baik
11	Materi menarik perhatian.	√	Baik
12	Materi dapat memotivasi peserta didik.	√	Baik

Berdasarkan skor yang diperoleh, maka peneliti menghitung nilai akhir dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100$$

$$\text{Nilai akhir} = 45/48 \times 100$$

$$\text{Nilai akhir} = 93,8 \text{ "Sangat Baik"}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa uji ahli materi memberi nilai 93,75. Apabila dilihat dari kategori penilaian yang telah ditentukan maka nilai tersebut termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik".

2) Kesimpulan Hasil Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi yaitu bu Siti Muyana M.Pd di dapatkan nilai 45 dari nilai ideal yang berjumlah 48. Penilaian oleh ahli materi ini mendapatkan nilai sebesar 93,75 berkategori "sangat baik". Ada beberapa masukan saat melakukan penilaian yang sudah dijabarkan di poin sebelumnya. Setelah melakukan perbaikan ahli materi memberikan kesimpulan materi dikatakan layak untuk diuji lapangan dengan revisi. Kesimpulan dari dilakukannya uji validasi materi ialah media permainan monopoli topeng cirebon dalam layanan bimbingan kelompok tentang kontrol diri dinyatakan layak diuji lapangan dengan revisi.

b. Penilaian Ahli Media

1) Tabulasi Hasil Penilaian Ahli Media

Hasil penilaian validasi media permainan monopoli topeng cirebon tentang kontrol diri dilakukan pada tanggal 8 desember 2021 oleh ahli materi yaitu Bapak Hardi Setiawan, M.Pd sebagai dosen program studi bimbingan dan konseling dengan latar belakang S2. Penilaian ahli materi dilakukan dengan memberikan lembar instrumen penilaian kepada ahli materi. Adapun hasil dari penilaian yaitu:

Tabel 2. Tabulasi Penilaian Ahli Media

No.	Indikator	Skor Nilai				Kategori
		4	3	2	1	
1	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	√				Sangat baik
2	Kesesuaian proporsi warna dan gambar pada <i>background</i>	√				Sangat baik
3	Kepraktisan penggunaan		√			Baik
4	Media monopoli topeng cirebon dapat menarik perhatian siswa	√				Sangat baik
5	Media permainan memberikan kemudahan siswa untuk memainkan dan memahami.	√				Sangat baik
6	Bersifat tahan lama		√			Baik
7	Fasilitator memberikan arahan sesuai kebutuhan	√				Sangat baik
8	Media permainan memberikan kesempatan siswa untuk saling berinteraksi	√				Sangat baik
9	Media permainan memiliki nilai kreativitas	√				Sangat baik
10	Media permainan dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.	√				Sangat baik

Berdasarkan skor yang diperoleh, maka peneliti menghitung nilai akhir dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100$$

$$\text{Nilai akhir} = 38/40 \times 100$$

$$\text{Nilai akhir} = 95 \text{ "Sangat Baik"}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka dapat dikemukakan bahwa uji ahli materi memberi nilai 95. Apabila dilihat dari kategori penilaian yang telah ditentukan maka nilai tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

2) Kesimpulan Hasil Penilaian Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi yaitu pak Hardi Prasetiawan, M.Pd di dapatkan nilai 38 dari nilai ideal yang berjumlah 40. Penilaian oleh ahli media ini mencapai nilai sebesar 95 berkategori sangat baik. Ada beberapa masukan saat melakukan penilaian yang sudah dijabarkan di poin sebelumnya. Setelah melakukan perbaikan ahli media memberikan kesimpulan media dikatakan layak untuk diuji lapangan dengan revisi. Kesimpulan dari dilakukannya uji validasi media ialah media permainan monopoli topeng cirebon dalam layanan bimbingan kelompok tentang kontrol diri dinyatakan layak diuji lapangan dengan revisi.

c. Penilaian Ahli Layanan

1) Tabulasi Penilaian Ahli Layanan

Hasil validasi layanan media permainan monopoli topeng cirebon tentang kontrol diri dilakukan pada tanggal 7 Desember 2021 oleh ahli layanan yaitu guru bimbingan dan konseling SMP Negeri 1 Kapetakan bapak Mohamad Amirudin, S.Pd. Penilaian ahli layanan dilakukan dengan memberikan lembar instrumen penilaian kepada ahli layanan. Adapun hasil dari penilaian uji yaitu:

Tabel 3. Tabulasi Penilaian Ahli Layanan

No.	Indikator	Skor Nilai				Kategori
		4	3	2	1	
1	Media permainan monopoli topeng cirebon mampu mengenalkan pemahaman dan penerapan kontrol diri	√				Sangat baik
2	Media permainan monopoli topeng cirebon tidak memerlukan pengawasan intensif		√			Baik
3	Mampu melatih kemampuan motorik		√			Sangat baik
4	Mampu melatih menjalani lingkungan secara efektif		√			Sangat baik
5	Media permainan monopoli topeng cirebon mampu memotivasi siswa		√			Sangat baik
6	Media permainan monopoli topeng cirebon tidak memiliki sisi bahaya pada siswa		√			Baik
7	Materi media permainan monopoli topeng cirebon mengikuti perkembangan terbaru dan memacu guna menanamkan rasa ingin tahu siswa		√			Baik
8	Media permainan monopoli topeng cirebon memiliki sifat menarik perhatian siswa dan aktivitas yang menyenangkan bagi siswa		√			Sangat baik

Berdasarkan skor yang diperoleh, maka peneliti menghitung nilai akhir dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100$$

$$\text{Nilai akhir} = 29/32 \times 100$$

$$\text{Nilai akhir} = 90,6 \text{ "Sangat Baik"}$$

Hasil hitungan tersebut, maka diketahui nilai akhir dari uji ahli layanan adalah 90,625. Apabila dilihat dari kategori penilaian yang telah ditentukan maka kategori dari nilai itu ialah “Sangat Baik”.

2) Kesimpulan Hasil Penilaian Ahli Layanan

Penilaian berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh ahli layanan yaitu guru BK SMP Negeri 1 Kapetakan bapak Mohamad Amirudin di dapatkan nilai 38 dari nilai ideal yang berjumlah 40. Penilaian oleh ahli materi ini mendapatkan nilai akhir sebesar 95 dengan kategori sangat baik. Ada beberapa masukan saat melakukan penilaian yang sudah dijabarkan di poin sebelumnya. Setelah melakukan perbaikan ahli media memberikan kesimpulan media dikatakan layak untuk diuji lapangan dengan revisi. Kesimpulan dari dilakukannya uji validasi media ialah media permainan monopoli topeng cirebon dalam layanan bimbingan kelompok tentang kontrol diri dinyatakan layak diuji lapangan dengan revisi.

Pengembangan media permainan monopoli topeng cirebon tentang kontrol diri ini dikembangkan berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, mengacu pada beberapa referensi dan sumber buku, serta penelitian yang relevan. Proses pengembangan produk ini telah melewati berbagai tahapan, mulai dari tahap potensi dan masalah hingga tahap revisi desain. Adapun hasil penilaian dari pengembangan media permainan monopoli topeng cirebon yaitu:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Validasi Produk

No	Aspek Uji Produk	Nilai
1	Uji Ahli Materi	93,8
2	Uji Ahli Media	95
	Uji Ahli Layanan	90,6
	Jumlah	279,4
	Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian terhadap media permainan monopoli topeng cirebon pada siswa di SMP Negeri 1 Kapetakan secara keseluruhan membuktikan hasil media yang dikembangkan sudah mencapai kriteria dan sesuai kebutuhan siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan monopoli topeng cirebon ini layak digunakan pada siswa SMP Negeri 1 Kapetakan. Metode ini menggunakan penelitian *Borg and Gall*. Hasil penelitian ini, diukur menggunakan lembar penilaian validasi ahli yaitu validasi media, validasi ahli materi, dan validasi ahli layanan. Berdasarkan hasil dari ketiga uji ahli tersebut, diperoleh nilai sebagai berikut :

1. Uji Validasi Ahli Materi sebesar 93,8 (Kategori Sangat Baik)
2. Uji Validasi Ahli Media sebesar 95 (Kategori Sangat Baik)
3. Uji Validasi Ahli Layanan sebesar 90,6 (Kategori Sangat Baik)

Penelitian tentang pengembangan media terkait bimbingan kelompok tentang kontrol diri membuktikan bahwasannya kontrol diri bisa meningkat melalui layanan bimbingan kelompok dengan tehnik permainan (Qurrota'ayun, 2020). Perbedaan dengan penelitian ini ialah digunakan media permainan secara spesifik yakni monopoli topeng cirebon. Penelitian lain ialah terkait pengembangan media monopoli truth and dare yang dimanfaatkan guna meningkatkan *self confidence* siswa (Thalib, 2021) perbedaan dengan penelitian ini ialah variabel yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk digunakan layanan bimbingan kelompok dalam memberikan informasi tentang kontrol diri, kemudian media monopoli ini mengadaptasi nilai-nilai budaya tradisional yakni makna topeng cirebon sedangkan penelitian sebelumnya mengambil jenis permainan yang diadaptasi dari luar negeri. Hal tersebut di dukung pula oleh penelitian Rifani Suci Elfarini, (2013) bahwa hasil akhir dari penelitiannya adalah seperangkat permainan monopoli dapat meningkatkan pemahaman tentang perilaku asertif siswa. Perbedaan dengan penelitian ini ialah penelitian ini dilakukan untuk siswa SMP khususnya siswa kelas VIII menggunakan permainan monopoli topeng cirebon untuk menyampaikan informasi tentang kontrol diri siswa dalam format bimbingan kelompok

Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa berbagai variasi media dalam layanan bimbingan dan konseling dapat dikembangkan guna mengembangkan siswa dalam bidang pribadi, belajar, sosial dan karir. Pengembangan media permainan monopoli topeng Cirebon menjadi suatu contoh media yang bisa dikembangkan untuk membantu perkembangan siswa khususnya dibidang pribadi, yaitu terkait kontrol diri. Media permainan monopoli topeng Cirebon guna memudahkan siswa memiliki pengetahuan tentang kontrol diri, dan layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling.

SIMPULAN

Hasil penilaian produk media permainan monopoli topeng Cirebon yang divalidasi oleh tiga ahli yakni ahli materi, ahli media dan ahli layanan, memperoleh nilai 279,4 dengan kategori "sangat baik". Penjabaran secara rinci sebagai berikut menurut uji ahli materi, produk monopoli topeng Cirebon ini mendapatkan nilai 93,8 dengan kategori "sangat baik". Menurut uji ahli media, media monopoli topeng Cirebon ini mendapatkan nilai 95 dengan kategori "sangat baik". menurut uji ahli layanan, produk monopoli topeng Cirebon ini mendapatkan nilai 90,6 dengan kategori "sangat baik". Kesimpulan penelitian ini berdasarkan hasil validasi dengan tiga ahli adalah media monopoli topeng Cirebon dikatakan layak dipakai dalam layanan bimbingan kelompok guna menyampaikan informasi tentang kontrol diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aroma, I. S., & Sumara, D. R. (2012). Hubungan antara tingkat kontrol diri dengan kecenderungan perilaku kenakalan remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, 01(02), 1–6.
- Demi Konten di Medsos, Belasan Remaja di Cirebon Tewas, Satu Tewas, (2021). Demi Konten di Medsos, Belasan Remaja di Cirebon Tewas, Satu Tewas (inews.id)
- Elfarini, R. S. (2013). *Pengembangan Media Monopoli Asertif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Perilaku Asertif pada Siswa Kelas VIII-A* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Fatmawaty, R. (2017). Memahami Psikologi Remaja. *Jurnal Reforma*, 2 (1), 55–65.
- Gegara Knalpot Bising, Remaja di Cirebon Ditembak Pengendara Mobil, (2021). Gegara Knalpot Bising, Remaja di Cirebon Ditembak Pengendara Mobil (inews.id)
- Ghufro M .Nur dan Risnawita Rini. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. AR-RUZZ MEDIA.
- Jelang Ramadan, Polresta Cirebon Ungkap 5 Kasus Kejahatan dengan 10 Tersangka, (2021). Jelang Ramadan, Polresta Cirebon Ungkap 5 Kasus Kejahatan dengan 10 Tersangka - radarcirebon.com
- Kartono, D. K. (2017). *Patologi Sosial II Kenakalan Remaja*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Maranti, N. D. S., Martini, & Isnawati. (2016). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Melatihkan Sikap Sosial Siswa Pada Materi Sistem Gerak Manusia di SMP*. 1–5.
- Qurrota'ayun, B. I. (2020). Peningkatan Kontrol Diri Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Pada Siswa Kelas VIII. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 6(1), 14–23.
- Rahmatyana, N., & Irmayanti, R. (2020). Teknik Modeling Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karier Siswa SMA. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 3, 61-71.
- Sudarto, T. (2013). Topeng Cirebon Dalam Teori Fungsionalisme. *Greget*, 12, 1–13.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suherman, M. M. (2016). Efektivitas Strategi Permainan Dalam Mengembangkan Self-Control Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(2), 194–201

Thalib, A. S. (2021). Pengembangan Media Bimbingan Konseling Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Peserta Didik. *Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application, and Development*, 1, 21–32.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2014). ELSAM

Zaitun. (2015). *Sosiologi Pendidikan Analisis Komprehensif Aspek Pendidikan Dan Proses Sosial*. Kreasi Edukasi