

**PENGEMBANGAN SIMULASI PERMAINAN “ENKLEK”  
TENTANG PEMAHAMAN MINAT STUDI LANJUT PADA SISWA  
KELAS VIII SMP NEGERI 1 BANTUL**

Ade Rendi Mulyana<sup>1)</sup>, Irvan Budhi Handaka<sup>2)</sup>  
Universitas Ahmad Dahlan  
ade1700001162@webmail.uad.ac.id, irvan.handaka@bk.uad.ac.id

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media berbasis simulasi permainan “engklek” tentang pemahaman minat studi lanjut bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bantul. Pemahaman minat studi lanjut merupakan proses kegiatan yang dilakukan oleh siswa setelah tamat sekolah untuk memahami, merencanakan, hingga menentukan ke arah jenjang pendidikan SMA/SMK/MA. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan berdasarkan aspek minat studi lanjut yang dikemukakan oleh (ABKIN, 2013) memperoleh hasil bahwa (1) potensi dasar umum atau kecerdasan dengan persentase sebesar 71,1% siswa, (2) bakat, minat dan kecenderungan pribadi dengan persentase sebesar 51,6% siswa, (3) dorongan moral dan finansial dengan persentase sebesar 73,4% siswa dan hasil penguatan dari guru bimbingan dan konseling mengemukakan bahwa media permainan “engklek” belum digunakan dalam layanan informasi karir. Dengan demikian, untuk mendorong siswa dalam merencanakan studi lanjut diperlukannya salah satu media yang inovatif dan inspiratif. Maka simulasi permainan “engklek” dipilih dan didesain untuk membantu siswa dalam memahami materi studi lanjut. Spesifikasi komponen simulasi permainan “engklek” terdiri dari buku panduan permainan, lintasan permainan, lempengan/gacuk, kartu “studiku”, dan box permainan. Di dalam kartu “studiku” berisikan kartu informasi, pertanyaan, dan tantangan yang memuat materi mata pelajaran, prospek karir, dan strategi memilih sekolah lanjutan. Jenis penelitian menggunakan *Research and Development* (RnD) model Borg and Goll. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menganalisis dan merumuskan kebutuhan siswa, perancangan produk sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, dan uji ahli produk untuk mengetahui kelayakannya. Penelitian ini menghasilkan produk berupa simulasi permainan “engklek” tentang pemahaman minat studi lanjut pada siswa. Uji ahli materi memperoleh hasil skor 95 yang termasuk dalam kategori sangat baik dan uji materi memperoleh hasil 90 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian hasil rata-rata dari uji materi dan uji media memperoleh 92,5 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, simulasi permainan “engklek” tentang pemahaman minat studi lanjut pada siswa kelas VII SMP negeri 1 Bantul layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** *Pemahaman Minat Studi Lanjut, Simulasi Permainan “Engklek”, Siswa Sekolah Menengah Pertama*

## **1. Pendahuluan**

Siswa sekolah menengah pertama merupakan siswa yang berada pada rentang usia 12-15 tahun yang telah memasuki periode transisi dari masa kanak-kanak menuju masa remaja awal. Masa remaja merupakan masa penuh gejolak dimana mereka menemukan banyak persoalan, konflik, tantangan, hingga penemuan jati dirinya. Proses penemuan jati diri remaja merupakan hal yang penting untuk mencapai tugas perkembangannya. Havighurst menyatakan bahwa salah satu tugas perkembangan yang harus dicapai oleh seorang remaja adalah mampu memilih dan mempersiapkan karir (Syamsu Yusuf LN, 2011). Hal ini dipertegas lagi oleh (Winkel, W.S, 2013) tugas perkembangan karir siswa SMP yakni mengenal bakat, minat, serta arah kecenderungan karir, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengikuti dan melanjutkan pelajaran atau mempersiapkan karir serta berperan dalam kehidupan masyarakat. Tugas perkembangan tersebut penting bagi siswa agar dapat mencapai karir yang sesuai dan menunjang masa depannya. Perencanaan karir untuk masa depan bagi siswa SMP diawali dengan pemahaman terhadap studi lanjut.

Pemahaman minat studi lanjut harus dimiliki siswa agar dapat memberikan pandangan dan menentukan pilihan sekolah lanjutan. Pemahaman minat studi lanjut merupakan kemampuan seseorang untuk menelaah dan memproses arus informasi yang ada di sekitarnya tentang kelanjutan setelah menyelesaikan masa studi pada suatu jenjang pendidikan. Menurut (ABKIN, 2013) peminatan studi lanjut merupakan upaya untuk membantu siswa dalam memilih dan menjalani program atau kegiatan studi dan mencapai hasil sesuai dengan kecenderungan hati atau keinginan yang cukup atau bahkan sangat kuat terkait dengan program pendidikan/pembelajaran yang diikuti pada satuan pendidikan. Pemahaman minat studi lanjut ini menjadi salah satu kunci awal yang harus dimiliki oleh siswa untuk menentukan pilihan studi lanjut yang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya sehingga siswa tidak merasa kebingungan atau ragu-ragu dalam memilih sekolah lanjutan. Dengan hal ini siswa harus memilih studi lanjut sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuannya. Menurut (ABKIN, 2013) aspek-aspek dalam pemahaman minat studi lanjut yaitu potensi dasar umum (kecerdasan), bakat, minat dan kecenderungan pribadi, konstruk dan isi kurikulum yang memuat mata pelajaran dan praktik/latihan, prestasi hasil belajar, ketersediaan fasilitas satuan pendidikan, dorongan moral dan finansial.

Hasil penelitian oleh (Ajeng & Hariastuti, 2020) tentang perencanaan studi lanjut di SMP Negeri 32 Surabaya menunjukkan bahwa 57,1% siswa mempunyai tingkat perencanaan studi lanjut berkategori rendah yang berarti siswa belum mempunyai pemahaman studi lanjut untuk masa depannya, 28,6% siswa tingkat perencanaan studi berkategori sedang yang berarti siswa belum mampu merencanakan studi lanjut yang diinginkannya, dan 14,3% siswa mempunyai tingkat perencanaan studi lanjutnya berkategori tinggi yang berarti siswa mampu membuat keputusan studi lanjut. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan (Purnomo, 2014) tentang siswa SMP mau kemana dalam melanjutkan studi menunjukkan bahwa 60% hingga 80% siswa belum mengetahui mau kemana melanjutkan studinya.

Studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti tentang pemahaman minat studi lanjut mengacu pada aspek-aspek pemahaman minat studi lanjut yang dikemukakan oleh (ABKIN, 2013). Adapun hasil studi pendahuluan dengan melakukan penyebaran angket kepada 32 siswa yang dilakukan di SMP Negeri 1 Bantul pada tanggal 20 Februari 2021 diperoleh tiga dari enam aspek dalam minat studi lanjut yang tergolong belum memahami minat studi lanjut ke sekolah SMA/SMK/MA. Berikut aspek tentang minat studi lanjut yang tergolong belum dipahami oleh siswa, yakni (1) potensi dasar umum (kecerdasan) dengan persentase sebesar 71,1% siswa, (2) bakat, minat dan kecenderungan pribadi dengan persentase sebesar 51,6% siswa, (3) dorongan moral dan finansial dengan persentase sebesar 73,4% siswa.

Menanggapi hal tersebut, peran layanan bimbingan dan konseling harus dilaksanakan oleh guru bimbingan dan konseling yakni dengan mengoptimalkan dan membantu permasalahan siswa dengan memberikan pemahaman dan wawasan karir terutama tentang studi lanjut pada siswa. Upaya guru bimbingan dan konseling untuk memberikan pemahaman minat studi lanjut pada siswa yang dilakukan di sekolah diantaranya melalui kegiatan layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan proses pemberian bantuan yang diberikan pada individu dalam situasi kelompok untuk mencegah timbulnya masalah dan mengembangkan potensi siswa (Romlah, 2006). Layanan bimbingan dan kelompok akan menjadi lebih menarik jika dapat memanfaatkan dan dikombinasikan dengan media permainan yang lebih kreatif, inovatif, interaktif dan inspiratif sehingga siswa dapat lebih mudah menerima dan memahami isi materi yang diberikan dalam layanan bimbingan dan konseling.

Pemanfaatan media dalam layanan bimbingan dan konseling dapat memperjelas penyampaian pesan atau informasi agar tidak verbalistis (Prasetiawan & Alhadi, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ani Surami M.Pd selaku guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 1 Bantul menyatakan bahwa dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling terkait bidang karir hanya menggunakan pohon karir, untuk media lainnya belum menggunakannya. Selanjutnya guru bimbingan dan konseling menambahkan bahwa media yang banyak diminati oleh siswa ketika dalam melaksanakan kegiatan layanan bimbingan dan konseling banyak yang menginginkan simulasi permainan. Menurut Adams dalam (Romlah, 2006) permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya. Sedangkan menurut (Iif Khoiru Ahmadi, 2011) mengemukakan bahwa permainan simulasi merupakan bermain peran, para siswa berkompentensi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang telah dilakukan.

Maka dari itu, peneliti memilih untuk mengembangkan simulasi permainan “engklek” sebagai media yang dapat digunakan guru bimbingan dan konseling dalam memberikan pemahaman tentang studi lanjut dan permainan “engklek” belum digunakan sebagai media dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di SMP Negeri 1 Bantul. Dalam proses penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti permainan “engklek” dimodifikasi atau diubah sedemikian rupa agar dapat diaplikasikan dalam layanan bimbingan dan konseling. Hasil penelitiannya (Fitriyah & Khaerunisa, 2018) tentang pengaruh penggunaan metode *drill* berbantuan permainan “engklek” termodifikasi terhadap kemampuan pemecahan masalah yang dilaksanakan pada siswa kelas VII MTs Uswatun Hasanah menyatakan bahwa permainan “engklek” termodifikasi berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah. Permainan “engklek” juga memiliki makna-makna filosofis yang baik untuk perkembangan anak-anak. Mereka diajarkan untuk terus berusaha mendapatkan sesuatu yang mereka cita-citakan (Dewi & Christiana, 2014).

Berdasarkan masalah yang muncul maka peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Simulasi Permainan “Engklek” Tentang Pemahaman Minat Studi Lanjut Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bantul”.

## **2. Kajian Literatur**

### **a. Pemahaman Minat Studi Lanjut**

Menurut (ABKIN, 2013) peminatan studi lanjut merupakan upaya untuk membantu peserta didik dalam memilih dan menjalani program atau kegiatan studi dan mencapai hasil sesuai dengan kecenderungan hati atau keinginan yang cukup atau bahkan sangat kuat terkait dengan program pendidikan/pembelajaran yang diikuti pada satuan pendidikan. Sedangkan menurut (Kemendikbud, 2013) peminatan peserta didik diartikan suatu proses pemilihan dan penetapan peminatan peserta didik pada kelompok mata pelajaran, lintas mata pelajaran, dan pendalaman pelajaran (akademik atau vokasi) yang ditawarkan oleh satuan pendidikan untuk memfasilitasi peserta didik mencapai keberhasilan proses dan hasil belajar serta perkembangan optimal dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Adapun aspek-aspek arah peminatan studi lanjut menurut (ABKIN, 2013) ada enam aspek pokok sebagai dasar pertimbangan bagi siswa. Keenam aspek tersebut secara langsung mengacu kepada karakteristik pribadi siswa dan lingkungannya, kondisi satuan pendidikan dan kondisi pihak-pihak yang bertanggung jawab atas pendidikan siswa yang bersangkutan, dikaitkan pada konstruk dan isi kurikulum yang ada, yaitu:

- 1) Potensi dasar umum atau kecerdasan
- 2) Bakat, minat dan kecenderungan pribadi
- 3) Konstruk dan isi kurikulum
- 4) Prestasi hasil belajar
- 5) Ketersediaan fasilitas satuan pendidikan
- 6) Dorongan moral dan finansial

### **b. Bimbingan Kelompok**

Bimbingan kelompok bersifat memberikan kemudahan terhadap pertumbuhan dan perkembangan pada individu, dalam artian bahwa bimbingan kelompok memberikan dorongan dan motivasi pada individu untuk memahami diri dengan memanfaatkan kemampuan yang dimiliki secara optimal, sehingga individu mempunyai kebiasaan belajar yang efektif. Menurut (Romlah, 2006) bimbingan kelompok merupakan proses pemberian bantuan yang diberikan pada individu dalam situasi kelompok untuk mencegah timbulnya masalah dan mengembangkan potensi siswa. Sedangkan menurut (Prayitno, Afdal, Ifdil, 2004) bimbingan kelompok merupakan memanfaatkan dinamika

untuk mencapai tujuan-tujuan bimbingan dan konseling yang lebih menekankan suatu upaya bimbingan pada individu melalui situasi kelompok.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, serta nilai-nilai yang dianutnya, dan dilaksanakan dalam situasi kelompok.

### **c. Simulasi Permainan**

Permainan simulasi digunakan dalam layanan bimbingan kelompok untuk mencontohkan atau menirukan dalam situasi yang sebenarnya yang terjadi dalam kehidupan. Menurut Adams dalam (Romlah, 2006) permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya. Sedangkan menurut (Iif Khoiru Ahmadi, 2011) mengemukakan bahwa permainan simulasi merupakan bermain peran, para siswa berkompetensi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang telah dilakukan.

Berdasarkan pemaparan menurut ahli dapat disimpulkan bahwa simulasi permainan merupakan salah satu teknik dalam layanan bimbingan konseling khususnya dalam bimbingan kelompok yang memberikan dan mengarahkan individu-individu untuk bermain peran dengan ketentuan yang berlaku agar individu mendapatkan suatu pengalaman dan mengekspresikan perilakunya setelah melakukan permainan tersebut.

### **d. Penerapan Simulasi Permainan “Engklek”**

Menurut Adams dalam (Romlah, 2006) permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan sebenarnya. Permainan membutuhkan tempat, peralatan yang memadai dan waktu yang cukup. Meskipun kegiatan simulasi ini memakan banyak waktu tetapi kegiatan ini akan mendapatkan perasaan puas karena berpartisipasi aktif dalam proses permainan. Permainan simulasi terdapat langkah-langkah dalam pelaksanaan permainan yaitu:

- 1) Menyediakan alat dan bahan permainan
- 2) Fasilitator menjelaskan tujuan permainan.
- 3) Menentukan pemain, pemegang peran, dan penulis.
- 4) Menjelaskan aturan permainan.
- 5) Bermain dan berdiskusi dengan fasilitator dan peserta permainan.

6) Menyimpulkan hasil dari diskusi setelah seluruh permainan selesai dan mengemukakan permasalahan-permasalahan yang belum sempat diselesaikan pada saat itu.

7) Menutup permainan dan menentukan waktu dan tempat bermain berikutnya.

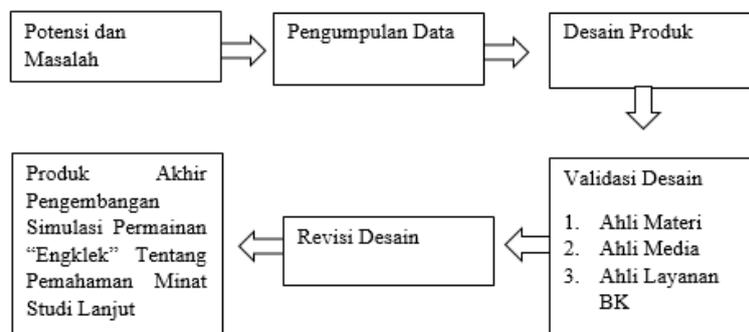
Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah dalam permainan simulasi secara umum dapat dilakukan dengan penentuan rencana dan diakhiri dengan tindak lanjut kegiatan selanjutnya. Secara spesifik simulasi permainan “engklek” dalam layanan bimbingan kelompok yang akan peneliti kembangkan terdapat ketentuan dan langkah-langkah dalam pelaksanaannya yaitu:

- 1) Menyiapkan peralatan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yaitu: media “engklek”/lintasan permainan “engklek”, kartu “studiku”, dan lempengan (gacuk).
- 2) Siswa dibagi menjadi 2 kelompok dan menentukan ketua masing-masing kelompok.
- 3) Guru BK memberikan pertanyaan umum untuk menentukan kelompok pertama yang akan melakukan permainan “engklek”.
- 4) Jika dalam kelompok pertama yang bermain, terdapat anak yang melempar lempengan/gacuk mengenai garis atau keluar kotak maka gagal, sehingga giliran kelompok kedua yang bermain.
- 5) Jika berhasil, anak akan melangkah ke kotak kedua dan seterusnya. Cara melangkahnya adalah dengan menggunakan satu kaki atau ingkling (dalam bahasa jawa), kecuali kotak tertentu yang boleh menjatuhkan kedua kakinya.
- 6) Ketika sudah dekat dengan tangga pertama yang ada gacuknya, anak akan mengambil gacuknya lalu melompat keluar permainan.
- 7) Jika sudah selesai, anak akan melemparkan gacuknya sambil membelakangi area permainan. Jika gacuknya masuk di tangga, misalnya tangga 3 maka tangga 3 akan menjadi sawahnya yang berisikan kartu “studiku”. Kartu “studiku” ini menjadi kepemilikannya yang berisikan tentang informasi, pertanyaan dan tantangan yang berhubungan dengan materi pemahaman studi lanjut.
- 8) Anggota kelompok yang berhasil melemparkan gacuk di dalam kotak “engklek” dan mendapat kartu “studiku”. Kemudian membacakan isi kartu “studiku” jika isi dalam kartu tersebut terdapat pertanyaan maka pertanyaan tersebut harus dijawab oleh kelompok lawannya. Dan jika mendapatkan kartu informasi dan tantangan maka kartu tersebut ditujukan untuk kelompoknya sendiri.

- 9) Masing-masing kelompok akan menjawab isi pertanyaan dan tantangan. Jika kelompok menjawabnya secara sesuai dan tepat maka akan mendapatkan point 10. Hal ini dilakukan secara bergantian yang dimainkan secara 2 kali putaran.
- 10) Kemudian yang paling banyak mendapatkan point maka kelompok tersebut yang menjadi pemenangnya.
- 11) Guru BK memfasilitasi siswa dalam proses permainan “engklek” dengan memimpin diskusi dan menjembatani untuk menyimpulkan terkait materi pemahaman studi lanjut.

### 3. Metode Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan simulasi permainan “engklek” ini, peneliti menggunakan strategi pengembangan yang dilakukan oleh Borg & Gall (Sugiyono, 2012) yaitu 1) potensi masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian; 9) revisi produk; 10) produksi masal. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan prosedur dari model pengembangan Borg and Gall yang dilaksanakan dalam lima tahap. Pelaksanaan penelitian dalam lima tahap ini dengan pertimbangan waktu dan biaya dalam penelitian.



Gambar 3. 1 Langkah-Langkah dalam Penelitian dan Pengembangan

### 4. Hasil Penelitian

Pengembangan simulasi permainan “engklek” tentang pemahaman minat studi lanjut pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bantul dikembangkan berdasarkan hasil assessment studi pendahuluan dan kajian penelitian relevan yang dilakukan oleh peneliti. Proses penelitian dan pengembangan simulasi permainan “engklek” dilakukan secara bertahap mulai dari menganalisis kebutuhan, merumuskan masalah, mendesain, merancang materi, dan melakukan uji ahli materi, media, dan layanan bimbingan dan

konseling. Adapun hasil penilaian secara keseluruhan dari uji ahli materi, ahli media, dan ahli layanan bimbingan dan konseling dalam pengembangan simulasi permainan “engklek” tentang pemahaman minat studi lanjut pada siswa sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Uji Ahli

No	Aspek Uji Produk	Nilai
1.	Ahli Materi	95
2.	Ahli Media	90
3.	Ahli Layanan Bimbingan dan Konseling	100
<b>Jumlah</b>		<b>285</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>95</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa penilaian keseluruhan dari ahli uji materi, uji media dan uji layanan bimbingan dan konseling simulasi permainan “engklek” tentang pemahaman minat studi lanjut mendapatkan nilai rata-rata 95 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa simulasi permainan “engklek” tentang pemahaman minat studi lanjut dinyatakan layak digunakan untuk siswa dan efektif dalam layanan bimbingan dan konseling.

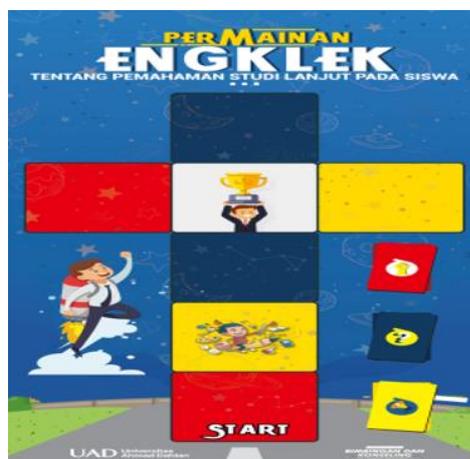
Hasil tersebut diperkuat dalam penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya Lucyana Ma’rufah Dewi (2014) yang berjudul “Penerapan Modifikasi Permainan Tradisional “Engklek” Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII-A MTs Negeri Tulungagung”. Hasil penelitiannya penerapan modifikasi permainan tradisional “engklek” dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII-A MTs Negeri Tulungagung. Sementara hasil penelitiannya Loviana Dini Ismayanti (2016) dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional “Engklek” (Sorok dan Payung) Terhadap Peningkatan Kontrol Diri Pada Anak Usia Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan control diri setelah pemberian “engklek” payung dan tidak adanya pengaruh dari pemberian “engklek” sorok. Kemudian adapun hasil penelitiannya (Romanvican et al., 2020) yang berjudul “Development Learning Media Based Traditional Games Engklek For Achievements Mastery Of The Material And Tolerance Attitude”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa

dengan media pembelajaran tradisional permainan “engklek” dengan hasil peroleh 0,74 dalam kategori tinggi. Sikap toleransi siswa menggunakan pembelajaran berbasis media permainan “engklek” tradisional tercapai, ditunjukkan dengan hasil analisis lembar observasi menggunakan IJA sebesar 98% atau tercapai karena nilai hasil IJA lebih besar dari 75%.

Dari hasil penelitian pengembangan simulasi permainan “engklek” tentang pemahaman minat studi lanjut pada siswa yang didukung beberapa hasil penelitian relevan sebelumnya maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa simulasi permainan “engklek” layak digunakan sebagai media pendukung dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling. Berdasarkan hasil tersebut maka produk akhir yang dihasilkan berupa “Pengembangan Simulasi Permainan “Engklek” Tentang Pemahaman Minat Studi Lanjut Pada Siswa SMP Negeri 1 Bantul”.

## 5. Pembahasan

Setelah peneliti mengembangkan konsep dan rancangan materi kemudian peneliti mengembangkan simulasi permainan “engklek” berupa media yang dibuat dalam bentuk produk menggunakan aplikasi *Corel Draw*. Media ini didesain dengan menarik dan interaktif karena akan menjadi daya tarik perhatian siswa dalam mengikuti proses layanan bimbingan dan konseling. Media ini terdiri dari beberapa item yaitu: panduan permainan, lintasan permainan “engklek”, lempengan atau gacuk, kartu “studiku”, dan *box* permainan. Tujuan pembuatan media sebagai alat peraga yang digunakan guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan pada siswa khususnya tentang pemahaman minat studi lanjut. Adapun konsep desain yang telah peneliti rancang sebagai berikut:



Gambar 5. 1 Rancangan Simulasi Permainan "Engklek"

## 6. Kesimpulan

Pengembangan simulasi permainan “engklek” tentang pemahaman minat studi lanjut menggunakan pengembangan model Borg and Gall sampai dengan 5 (lima) tahap yaitu: 1) potensi masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain. Hasil penelitian pengembangan simulasi permainan “engklek” tentang pemahaman minat studi lanjut pada siswa SMP Negeri 1 Bantul yang diukur berdasarkan hasil penilaian uji ahli materi, ahli media, dan ahli layanan bimbingan dan konseling. Dari ketiga uji ahli tersebut diperoleh nilai akhir sebagai berikut: 1) uji ahli materi dengan nilai akhir 95 termasuk dalam kategori sangat baik; 2) uji ahli media dengan nilai akhir 90 termasuk dalam kategori sangat baik; 3) uji ahli layanan bimbingan dan konseling dengan nilai akhir 100 termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji ahli materi, ahli media, dan ahli layanan bimbingan dan konseling mendapatkan nilai rata-rata 95 dengan kategori “Sangat Baik”. Maka dalam penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa “Pengembangan Simulasi Permainan “Engklek” Tentang Pemahaman Minat Studi Lanjut Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bantul” dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling.

## Daftar Pustaka

- ABKIN. (2013). *Panduan Bimbingan dan Konseling: Pelayanan Arah Peminatan Peserta Didik*. Pengurus Besar ABKIN
- Ajeng, A., & Hariastuti, R. T. (2020). Hubungan antara Pelibatan Orang Tua dan Perang Teman Sebaya dengan Perencanaan Studi Lanjut Peserta Didik SMP Negeri di Kecamatan Wonokromo Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 11(1), 34–40.
- Dewi, L. M., & Christiana, E. (2014). Penerapan Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII-A MTs Negeri Tulungagung. *Jurnal BK UNESA*, 4(3), 1–10.
- Fitriyah, A., & Khaerunisa, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 267.
- Iif Khoiru Ahmadi, dan S. A. (2011). *Paikem Gembrot: Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira, dan Berbobot*. Prestasi Pustaka.

## PROSIDING

Seminar Nasional “Bimbingan dan Konseling Islami”  
Kamis, 12 Agustus 2021

- Kemendikbud. (2013). Pedoman Peminatan Peserta Didik. *Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan Dan Kebudayaan Dan Penjamin Mutu Pendidikan*, 74.
- Prasetiawan, H., & Alhadi, S. (2018). Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 87–98.
- Prayitno, Afdal, Ifdil, Z. A. (2004). *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok*. Universitas Negeri Padang.
- Purnomo, C. (2014). Meningkatkan Pemahaman Studi Lanjut melalui Metode Debat Aktif dalam Layanan Bimbingan Kelompok. *Jurnal Pendidikan Penabur*.
- Romanvican, M. G., Mundilarto, Supahar, & Istiyono, E. (2020). Development learning media based traditional games engklek for achievements mastery of the material and tolerance attitude. *Journal of Physics: Conference Series*, 1440(1).
- Romlah, T. (2006). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Universitas Negeri Malang.
- Syamsu Yusuf LN. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Remaja Rosdakarya.
- Winkel, W.S, S. H. (2013). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Media Abadi.