



Available online at www.journal.unrika.ac.id

Jurnal KOPASTA

Jurnal KOPASTA, 2 (10), (2023) 105 - 122



P-ISSN : 2442-4323

E-ISSN :2599 0071

Received : Juli 2023

Revision : September 2023

Accepted : Oktober 2023

Published : November 2023

PENGEMBANGAN SAM FOR IBS (SELF-ACCEPTANCE MONOPOLY FOR ISLAMIC BOARDING SCHOOL) UNTUK SISWA MA AMANATUL UMMAH SURABAYA

DEVELOPMENT OF SAM FOR IBS (SELF-ACCEPTANCE MONOPOLY FOR ISLAMIC BOARDING SCHOOL) FOR STUDENTS OF MA AMANATUL UMMAH SURABAYA

Falah Aura Dea Sandhita¹, Ari Khusumadewi²

¹(Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia)

²(Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia)

¹falahaura.19087@mhs.unesa.ac.id, ²arikhusumadewi@unesa.ac.id

Abstrak

Penerimaan diri merupakan aspek kebahagiaan hidup yang harus dimiliki khususnya bagi remaja. Penerimaan diri diartikan sebagai kemampuan berdamai dengan keadaan yang tidak disukai dan kemampuan seseorang menerima potensi dirinya. Penerimaan diri yang rendah dapat menghambat proses aktualisasi diri remaja. Hal tersebut menyebabkan remaja cenderung menyendiri, pemalu, minder hingga kurang mapu berinteraksi dengan baik di lingkungan sekolahnya. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media SAM for IBS (Self-Acceptance Monopoly for Islamic Boarding School) yang memenuhi kriteria akseptabilitas yang terdiri dari kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Metode penelitian yang digunakan adalah model Borg & Gall, 1983 research and development hanya sampai tahap lima yang meliputi penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan format produk, uji coba awal dan revisi produk. Berdasarkan uji oleh dua ahli materi diperoleh hasil akseptabilitas 91%, hasil akseptabilitas oleh dua ahli media 83,5%, dan hasil akseptabilitas oleh tiga calon pengguna 96,75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media SAM for IBS telah memenuhi kriteria akseptabilitas dengan interpretasi sangat layak dikembangkan pada tahap selanjutnya.

Kata Kunci : Pengembangan, Monopoli Penerimaan Diri, Pondok Pesantren.

Abstract

Self-acceptance is a must-have aspect of happiness in life, especially for adolescents. Self-acceptance is defined as the ability to make peace with unfavorable circumstances and one's ability to accept one's potential. Low self-acceptance can hinder the self-actualization process of adolescents. This causes adolescents to tend to be alone, shy, insecure and less able to interact well in their school environment. This study aims to produce SAM for IBS (Self-Acceptance Monopoly for Islamic Boarding School) media products that meet the acceptability criteria consisting of usefulness, feasibility, accuracy and appropriateness. The research method used is the Borg & Gall model, 1983 research and development only up to stage five which includes research and information gathering, planning, product format development, initial trials and product revision. Based on tests by two material experts, 91% acceptability results were obtained, 83.5% acceptability results by two media experts, and 96.75% acceptability results by three potential users. Thus it can be concluded that the SAM for IBS media has met the acceptability criteria with the interpretation that it is very feasible to be developed at the next stage.

Keywords : Development, Self-Acceptance Monopoly, Islamic Boarding School

PENDAHULUAN

Setiap orang tentunya ingin mempunyai hidup yang berbahagia (Banusu & Firmanto, 2020). Penerimaan diri yaitu satu diantara aspek kebahagiaan hidup (Putri, 2018). Argumen didukung oleh pendapat (Hurlock, 2006) menjelaskan bahwasanya makna kebahagiaan yaitu penerimaan (*acceptance*), kasih sayang (*affection*), dan prestasi (*achievement*). Penerimaan diri yaitu sikap positif seseorang yang ditandai dengan keahlian menerima kondisi dirinya, keahlian menghargai diri dan orang lain, serta keahlian menerima kondisi emosional. Penerimaan diri mempunyai arti penting bagi setiap seseorang. Penerimaan diri bisa menunjang seseorang mengerti dirinya guna menjadi pribadi yang lebih baik (Putri, 2018). Dengan adanya penerimaan diri, seseorang bisa membangun sikap positif pada diri sendiri ataupun lingkungan sekitar. Adapun dengan adanya penerimaan diri, seseorang bisa mengembangkan potensi diri supaya bisa berkembang dengan optimal. Seseorang yang mempunyai penerimaan diri bisa berdamai dalam kondisi yang tidak disukainya, serta bisa menerima potensi diri apa adanya (Kusumaningsih, 2017). Seseorang dengan penerimaan diri juga mempunyai penilaian positif kepada potensinya (Hurlock, 2006).

Seseorang yang mempunyai penerimaan diri bisa menyadari seluruh keunggulan serta kelemahannya, dan berusaha menyeimbangkannya dengan mengoptimalkan potensi diri yang dimiliki (Chaplin, 2005). Adapun penerimaan diri juga berarti bisa menghargai diri sendiri ataupun orang lain, termasuk tidak membenci pribadinya. Penerimaan diri juga berkaitan dengan relanya diri guna mengutarakan pikirannya, perasaannya, serta respon pada sesamanya. Adapun seseorang yang mempunyai penerimaan diri yakni memandang dirinya disenangi orang lain, berpotensi, berharga dan bisa diterima orang lain (Supratiknya, 1995). Berikutnya (Ryff, 1989) menyatakan seseorang yang mempunyai penerimaan diri rendah cenderung merasakan ketidakpuasan pada pribadinya, menyesal pada hal yang sudah berlalu, sukar guna terbuka, mengisolasi diri serta stress berkaitan interpersonal maka dari itu tak punya harapan guna menjaga kaitan dengan sesamanya. Sementara itu seseorang yang mempunyai penerimaan diri optimal ataupun tinggi mempunyai sikap positif pada pribadinya, menerima taraf baiknya serta buruknya, dan bersikap positif pada masa lalu.

Efek Penerimaan Diri, pendapat (Hurlock, 1974) semakin baik penerimaan diri individu otomatis semakin baik penyesuaian dirinya serta sosialnya. Didapati dua efek dari penerimaan diri yakni dalam penyesuaian diri seseorang yang bisa menyesuaikan diri cenderung bisa mengetahui keunggulan dan kelemahannya. Adapun seseorang yang

bisa menyesuaikan diri bisa menerima kritikan. Maka dari itu, seseorang yang bisa menerima dirinya cenderung bisa intropeksi diri, maka dari itu bisa mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Dalam penyelarasan sosial penerimaan diri sendiri bisa dimiliki sebab penerimaan dari orang lain. Seseorang yang bisa mempunyai penerimaan diri tinggi akan lebih mudah menyesuaikan diri daripada orang dengan penerimaan diri rendah. Penerimaan diri penting guna dimiliki setiap seseorang khususnya bagi para remaja (Mamesah & Dona Dyah Kusumawardhani, 2020). Hal ini disebabkan penerimaan diri berkaitan dengan keahlian memandang dirinya dan menyesuaikan diri di lingkungan sekitarnya.

Remaja dengan penerimaan diri rendah cenderung menyendiri, pemalu, minder, kurang berani berpendapat hingga kurang bisa berinteraksi di lingkungan sekolahnya (Putri, 2018). Siswa dengan penerimaan diri rendah cenderung mudah tertekan dengan kondisi dan sukar berkonsentrasi, serta mempunyai motivasi hidup yang rendah. Siswa dengan penerimaan diri rendah cenderung tidak bisa mengaktualisasikan dirinya dengan baik. Adapun rendahnya tingkat penerimaan diri siswa didukung berbasis data penelitian (Rizqi, M., Akrom, A., & Rosdiana, 2022) yang meneliti tingkat penerimaan diri siswi kelas XII MA Raudlatul Ulum Putri. Didapat setotal 24 siswi ber kategori rendah berpersentase 42,1%, 25 siswi berkategori sedang berpersentase 43,9%, serta 8 siswi berkategori tinggi berpersentase 14%. Didapati bahwasanya tingkat penerimaan diri siswi kelas XII Madrasah Aliyah Raudlatul Ulum Putri berkategori sedang sampai rendah.

Adapun di MA Amanatul Ummah Surabaya, pada tanggal 12 Desember 2022 dijumpai fenomena bahwasanya siswa kelas X di MA Amanatul Ummah Surabaya mengalami problematika kesejahteraan psikologis dalam dimensi penerimaan diri, seperti siswa kurang bisa menunjukkan taraf dirinya, dan belum bisa menghargai pribadinya ataupun sesamanya. Hal tersebut menyebabkan adanya rasa kurang percaya diri guna bergaul dengan temannya, kurang berani tampil di hadapan orang lain dengan wajar, kurang yakin ketika berbeda keputusan dengan temannya, merasa kesal jika dikritik orang lain, merasa kesal saat prestasi temannya lebih baik, bahkan merasa kurang seberuntung temannya maka dari itu mengakibatkan kurangnya minat belajar dan komunikasi yang kurang baik pada siswa. Namun pada dasarnya tingkat penerimaan diri yang rendah bisa dinaikkan sebab penerimaan diri sebagai aspek kebahagiaan yang bisa terus berkembang. Penerimaan diri bisa ditingkatkan memanfaatkan terapi ataupun prosedur pendidikan (O'Kelly, 2013). Berbasis temuan lapangan, di MA Amanatul Ummah Surabaya hanya didapati satu guru BK. Dalam pemberian layanannya, guru BK

belum memanfaatkan media sebagai penunjang dalam pemberian layanan. Hal ini berbanding terbalik dengan kebutuhan siswa yang merasa lebih menyukai metode pembelajaran dengan bantuan permainan.

Permainan sebagai media layanan BK yaitu satu diantara sumber pembelajaran yang bisa membawa keberperolehan layanan sebab bisa menaikkan interaksi antara pembelajar dan yang belajar dengan pembelajar (Wiyono et al., 2018). Berbasis uraian problematika diatas, perlu adanya usaha penanganan rendahnya penerimaan diri siswa. Usaha tersebut bisa berupa pemberian layanan BK dengan media permainan. Media bimbingan dan konseling yaitu hal yang bisa menyampaikan pesan bimbingan dan konseling maka dari itu bisa menstimulus pemikiran, perasaannya, perhatiannya, serta keinginannya siswa guna mengerti dirinya, membawa arah pada diri hingga memutuskan serta memecakan problematika yang dihadapinya (Nursalim, 2013). Selain bisa memperjelas penyampaian pesan, media bimbingan dan konseling juga bisa membuat prosedur pelayanan bimbingan dan konseling lebih memikat serta interaktif. Permainan bisa menunjang siswa mengembangkan dirinya dengan baik dari segi fisiknya, kognitifnya, emosionalnya serta sosialnya sebab permainan bisa memunculkan pengalaman dan respon natural dari siswa (Geldard, K., 2012). Media permainan sering dimanfaatkan guru BK dalam layanan bimbingan kelompok sebab efektif menaikkan penerimaan diri siswa (Ulan et al., 2021). Berbasis temuan yang ada, rendahnya penerimaan diri siswa bisa ditingkatkan dengan metode permainan “Kartu Nrimo” (Permatasari, A., Nurazizah, A., Pratiwi, Y. R., & Anggarani, 2020). Adapun bimbingan kelompok memanfaatkan metode permainan bisa menaikkan penerimaan diri siswa (Sitorus, M. W., Islam, U., & Sumatera, 2019).

Satu diantara *educational game* yang menarik dan menggembirakan yaitu permainan monopoli. Permainan monopoli yaitu permainan papan (*board game*) yang pemainnya berkompetisi guna menghimpun harta memanfaatkan peraturan permainan (Suwanda, 2008). Media bimbingan dan konseling berupa monopoli penerimaan diri yaitu media bahan cetak sebab pembuatannya memanfaatkan prosedur pencetakan. Monopoli penerimaan diri yaitu satu diantara permainan papan serta berkelompok yang amat dikenali di dunia yang bisa menjadi media layanan bimbingan dan konseling. Maksud permainan ini yaitu guna mengendalikan seluruh petak memanfaatkan prosedur penyewaan, penjualan serta pembelian memanfaatkan prinsip ekonomi yang disederhanakan (Husna, 2012). Pendapat (Sari, D. I., & Wahyuni, 2022) monopoli yaitu satu diantara media permainan yang bisa melatih daya ingat pemain guna mengendalikan materi dan bisa melatih pemain guna berani berpendapat. Monopoli umumnya

dijalankan oleh 2-5 orang yang duduk memutar papan monopoli serta tiap-tiap peserta mempunyai bidak yang akan dimainkan berbasis total mata dadu yang dilemparkan serta bila total mata dadunya sama, otomatis akan memperoleh satu peluang kembali. Jalannya bidak diawali dari kotak start berikutnya memutar serta kembali ke start (Azizah, N., 2013). Media monopoli yaitu satu diantara media permainan yang membuat aktivitas belajar memikat serta menunjang lingkungan pembelajaran bahagia, serta rileks. Permainan monopoli harapannya bisa mengikutsertakan siswa pada aktivitas pembelajaran supaya ikut andil menuntaskan problematika serta berkompetisi menjadi pemenangnya (Fitriyawany, 2013). Permainan monopoli selain bisa menstimulus keaktifan siswa, permainan monopoli juga membagikan *feedback* pada siswa, didapati penerapan konsepsi ke dalam kondisi yang sesungguhnya, sifatnya luwes, serta mudah dibuat dan diperbanyak (Sadiman et al., 2009). Permainan monopoli juga bisa dijalankan secara berkelompok dengan berbagai tingkat keahlian siswa (Putra & Nisa, 2021). Adapun monopoli yaitu permainan yang dijalankan dua orang lebih serta menekankan pada penguasaan materi yang diajarkan oleh guru. Permainan ini diterapkan modifikasi menjadi media penunjang belajar yang menggembirakan menjadi penunjang belajar mengajar supaya siswa bisa mengerti materi yang dibagikan. Media monopoli banyak diminati siswa guna belajar serta bisa melatih kejujurannya (Risma et al., 2019).

Dari banyaknya jenis permainan, permainan monopoli dipilih sebagai pengembangan media BK dalam menaikkan penerimaan diri siswa. Media monopoli penerimaan diri pada penelitian ini diberi nama *SAM for IBS (Self Acceptance Monopoly for Islamic Boarding School)*. Pengembangan media ini harapannya bisa menaikkan penerimaan diri siswa sebab didalamnya didapati beberapa keahlian yang mendorong siswa guna menaikkan penerimaan diri seperti keahlian bersosialisasi, berkomunikasi antar sesama, keahlian menerima keunggulan serta kelemahan, yakin pada pendapat pribadi serta keahlian guna menghargai pribadinya serta sesamanya.

Berbasis uraian latar belakang, fokus penelitian ini yaitu pada pengembangan media *SAM for IBS*. Harapannya *SAM for IBS* bisa mengundang minat siswa mengikuti layanan dan sebagai perantara supaya siswa bisa menaikkan penerimaan diri. Dalam mewujudkannya maka diterapkan penelitian guna mengpengujian akseptabilitas media *SAM for IBS* guna siswa MA Amanatul Ummah Surabaya.

METODOLOGI

Penelitian ini yaitu penelitian pengembangan yang membuat suatu produk tertentu serta mengpengujian akseptabilitas produk yang sudah dibuat. Dikembangkan

sebuah produk yakni SAM *for* IBS. Dalam penelitian pengembangan (Borg & Gall, 1983) didapati 10 tahapan yang harus dilalui dalam pengembangan produk. Tetapi sebab adanya batasan waktu, biaya serta keahlian penulis, penelitian ini hanya sampai pada tahap kelima dari sepuluh tahapan yang ada. Adapun tahapannya dijelaskan diantaranya: Penelitian serta Pengumpulan Informasi, Perencanaan, Pengembangan Format Produk, Penguji cobaan Awal, Perbaikan Produk.

Penelitian ini berlokasi di Madrasah Aliyah Amanatul Ummah Surabaya yang yaitu satu diantara lembaga pendidikan Islam di Surabaya yang memanfaatkan sistem pesantren. Bertempat di Jl. Siwalankerto Utara No.56 Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur. Jenis datanya yakni data kualitatif serta kuantitatif. Instrumen menghimpun data yang diterapkan terbagi jadi dua yakni instrumen pengumpulan data kualitatif dan instrumen pengumpulan data kuantitatif. Kedua instrument tersebut merujuk pada pengembangan media SAM *for* IBS dan buku panduan SAM *for* IBS.

Skala kesejahteraan psikologis santri (Khusumadewi, 2022) dan skala penilaian adaptasi (Joint Committee on Standards for Educational Evaluation, 1981) yang dibagikan pada ahli materi, ahli media, serta calon pengguna guna menilai akseptabilitas (kelayakan, kegunaan, ketepatan serta kepatutan) dari produk yang dikembangkan. Sesudah seluruh data yang dibutuhkan terhimpun, langkah berikutnya yaitu menerapkan analisis data. Teknik analisis data yang dimanfaatkan yaitu analisis data kuantitatif serta kualitatif yakni :

1. Analisis data kualitatif didapat dari perolehan masukan, tambahan, kritik dan saran dari pengujian ahli materi, media serta calon pengguna yang dimanfaatkan guna melihat tingkat kelayakan produk yang dibuat serta sebagai bahan perbaikan produk.
2. Analisis data kuantitatif didapat dari perolehan skala penilaian pengujian ahli materi, media dan calon pengguna berkategori penilaian skala *likert* (Evaluation, 1981).

Tabel 1. Penilaian Skala Likert

Kategori	Skor	Presentase
Sangat Baik	4	81% - 100%
Baik	3	66% - 80 %
Kurang Baik	2	56% - 66%
Tidak baik	1	0% - 55 %

Adapun teknik analisis data kuantitatif memanfaatkan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Frekuensi jawaban alternatif

N = jumlah frekuensi

Taraf produk yang dikembangkan akan dilakukan perbandingan dengan kriteria kelayakan produk pendapat (Mustaji, 2005)

PEMBAHASAN

Produk pengembangan media SAM *for* IBS memanfaatkan tahap pengembangan (Borg & Gall, 1983) yang telah mengalami modifikasi maka dari itu diterapkan hanya sampai tahap kelima dalam prosedur pengembangannya. Oleh sebab itu produk media SAM *for* IBS tidak memanfaatkan tahap pengujian lapangan namun hanya sampai pada tahap perbaikan produk. Berikut deskripsi tahapan pengembangan SAM *for* IBS :

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Tahap penelitian serta penghimpunan informasi diterapkan pada tanggal 24 November 2022 – 3 Februari 2023. Adapun aktivitas pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi yakni diawali dari aktivitas wawancara bersama guru BK di MA Amanatul Ummah Surabaya sembari menerapkan studi literatur mengenai problematika di lapangan. Berbasis perolehan wawancara bersama guru BK serta siswa yang diterapkan di lokasi penelitian, dijumpai problematika kesejahteraan psikologis dalam dimensi penerimaan diri, seperti siswa kurang bisa menunjukkan taraf dirinya, dan belum bisa menghargai pribadinya ataupun sesama. Hal ini yang menyebabkan adanya rasa kurang percaya diri guna bergaul dengan temannya, kurang berani tampil di hadapan orang lain dengan wajar, kurang yakin ketika berbeda keputusan dengan temannya, merasa kesal jika dikritik orang lain, merasa kesal saat prestasi temannya lebih baik, bahkan merasa kurang seberuntung temannya maka dari itu mengakibatkan kurangnya minat belajar dan komunikasi yang kurang baik pada siswa. Faktor penyebabnya yakni hanya didapati satu guru BK yang belum memanfaatkan media yang mendukung pemberian layanan. Hal ini berbanding terbalik dengan kebutuhan siswa yang merasa lebih mudah mengerti materi dengan cara belajar menggunakan media permainan. Oleh sebab itu perlu dikembangkannya suatu media BK dengan konsep permainan supaya penerimaan diri siswa bisa naik, yakni memanfaatkan pengembangan media monopoli penerimaan diri.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan diterapkan pada tanggal 25 Februari 2023 – 25 Maret 2023. Pada tahap ini diterapkan penyusunan draf awal produk, dengan penjelasan diantaranya :

a. Penetapan Materi

Materi penerimaan diri ditetapkan sebagai materi pengembangan media sebab sesuai dengan payung penelitian dan kompetensi penulis. Adapun penerimaan diri juga sesuai dengan problematika yang ada di lapangan, yakni siswa mengalami kesukaran dalam penerimaan dirinya.

b. Perumusan Tujuan

Media monopoli penerimaan diri kembangkan guna menaikkan penerimaan diri siswa. Berbasis Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD), kompetensi yang akan ditingkatkan yakni pengembangan diri. Kompetensi yang dimaksud yaitu keahlian siswa bersosialisasi, berkomunikasi antar sesama, keahlian menerima keunggulan dan kelemahan diri, yakin pada pendapat pribadi serta menghargai diri dan orang lain.

c. Perumusan Instrumen Penilaian Uji Coba Awal

Instrumen yang dimanfaatkan guna menilai akseptabilitas produk yaitu adaptasi buku *Standart for Evaluation Educational Program, Project, and Materials* (Joint Committee on Standards for Educational Evaluation, 1981). Adapun skala penilaian penguji cobaan awal diantaranya :

1) Skala Penilaian Uji Ahli Materi

Skala Penilaian pengujian ahli materi didapati empat aspek yakni kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Aspek-Aspek tersebut diadaptasi dari buku *Standart for Evaluation Educational Program, Project, and Materials* (Joint Committee on Standards for Educational Evaluation, 1981). Keempat aspek tersebut dikembangkan guna mengukur akseptabilitas materi SAM *for* IBS. Adapun skala penilaian pengujian ahli materi terlampir.

2) Skala Penilaian Uji Ahli Media

Skala Penilaian pengujian ahli media didapati empat aspek yakni kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Aspek-Aspek tersebut diadaptasi dari buku *Standart for Evaluation Educational Program, Project, and Materials* (Joint Committee on Standards for Educational Evaluation, 1981). Keempat aspek tersebut dikembangkan guna mengukur akseptabilitas media SAM *for* IBS. Adapun skala penilaian pengujian ahli media terlampir.

deskripsi media, kelengkapan media, petunjuk penggunaan permainan dan butir kasus beserta kunci jawaban. Aplikasi yang dimanfaatkan guna membuat desain *cover* media SAM for IBS yakni aplikasi *Canva*. Berikut tampilan *cover* buku panduan SAM for IBS.



Figur 2. Desain Awal *Cover* Buku Panduan SAM for IBS

4. Penguji cobaan Awal

Tahap penguji cobaan awal diterapkan pada tanggal 13 Juni - 22 Juni 2023. Aktivitas yang diterapkan yaitu penilaian akseptabilitas produk SAM for IBS. Penilaian diterapkan oleh ahli materi, ahli media dan calon pengguna. Ahli materi dan ahli media yang dipilih yakni dosen Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang mempunyai minimal 2 tahun masa kerja di bidang materi dan media BK. Ahli materi yakni Dr. Retno Tri Hariastuti, M.Pd., Kons. dan Denok Setiawati, M.Pd., Kons. Ahli media yakni Prof. Dr. Mochamad Nursalim, M.Si. dan Muhammad Farid Ilhamuddin, S.Pd., M.Pd. Adapun calon pengguna pengembangan produk SAM for IBS yakni guru BK MA Amanatul Ummah Surabaya, serta perwakilan 2 siswa kelas X Madrasah Aliyah Amanatul Ummah Surabaya. Berikut dijelaskan prosedur pelaksanaan dan perolehan penguji cobaan awal.

a. Uji Ahli Materi

Aktivitas pengujian ahli materi diterapkan pada tanggal 14 Juni - 22 Juni 2023. Didapati prosedur dan perolehan dari pengujian ahli materi, yakni diantaranya :

1) Prosedur Pelaksanaan Uji Ahli Materi

a) Menghubungi ahli materi yang sudah dipilih sesuai dengan kriteria guna

menjadi ahli materi dengan menanyakan ketersediaan menjadi validator materi produk pengembangan SAM *for* IBS.

- b) Menemui ahli materi guna menyerahkan produk SAM *for* IBS serta angket penilaian akseptabilitas.
- c) Ahli materi menerapkan penilaian dengan mengisi angket, serta membagikan masukan, kritik dan saran.

2) Hasil Uji Ahli Materi

Perolehan pengujian ahli materi berupa data kuantitatif dan kualitatif. Berikut data dari perolehan pengujian yang diterapkan oleh ahli materi:

a) Hasil Data Kuantitatif Ahli Materi

Perolehan data kuantitatif yaitu data yang dibisa dari perolehan pengisian skala penilaian memanfaatkan skala *likert*. Adapun rekapitulasi data kuantitatif pengujian materi terlampir pada lampiran. Berikut yaitu perolehan data kuantitatif ahli materi:

Tabel 2. Hasil Data Kuantitatif Ahli Materi

<i>Aspek</i>	<i>Ahli Materi</i>		<i>Persentase Akseptabilitas</i>	<i>Kategori</i>
	1	2		
Kegunaan	16	20	90 %	Sangat baik, tidak perlu direvisi
Kelayakan	17	19	90 %	Sangat baik, tidak perlu direvisi
Ketepatan	16	19	88 %	Sangat baik, tidak perlu direvisi
Kepatutan	18	20	95 %	Sangat baik, tidak perlu direvisi
<i>Rata-rata Persentase</i>			<i>91 %</i>	<i>Sangat baik, tidak perlu direvisi</i>

Berbasis kriteria kelayakan produk (Mustaji, 2005), didapat rata-rata persentase akseptabilitas ahli materi SAM *for* IBS sebesar 91% yang terkategori amat baik dan tidak perlu diperbaiki. Adapun rincian persentase akseptabilitas setiap aspeknya yakni diantaranya:

- (1) Aspek kegunaan 90% yang terkategori sangat baik dan tidak perlu revisi.
- (2) Aspek kelayakan 90% yang terkategori sangat baik dan tidak perlu revisi.
- (3) Aspek ketepatan 88 % yang terkategori sangat baik dan tidak perlu revisi.
- (4) Aspek kepatutan 95% yang terkategori sangat baik dan tidak perlu revisi.

b) Hasil Data Kualitatif Ahli Materi

Perolehan data kualitatif dibisa dari masukan, kritik dan saran ahli materi yang dianalisis secara deskriptif. Berbasis perolehan tersebut didapat beberapa saran perbaikan produk, yakni diantaranya.

Tabel 3. Hasil Data Kualitatif Ahli Materi

No	Saran Ahli Materi
1.	Perlu memperbaiki logo yang dimanfaatkan dalam media <i>SAM for IBS</i>
2.	Perlu memperbaiki isi kata pengantar pada buku panduan
3.	Perlu memperbaiki pendahuluan buku panduan
4.	Perlu memperbaiki daftar isi buku panduan
5.	Perlu menambahkan spesifikasi konten pada buku panduan
6.	Perlu menambahkan materi penerimaan diri dalam buku panduan
7.	Perlu menambahkan petunjuk penggunaan media secara terpisah

Berbasis saran perbaikan produk yang dibagikan oleh ahli materi, maka berikut rekapitulasi bagian media yang memerlukan perbaikan:

- (1) Logo dalam media *SAM for IBS*
- (2) Kata pengantar pada buku panduan
- (3) Pendahuluan buku panduan
- (4) Daftar isi buku panduan
- (5) Spesifikasi konten pada buku panduan
- (6) Materi penerimaan diri dalam buku panduan
- (7) Petunjuk penggunaan media

b. Pengujian Ahli Media

Aktivitas pengujian ahli materi diterapkan tanggal 13 Juni - 22 Juni 2023. Didapati prosedur dan perolehan dari pengujian ahli media, yakni diantaranya:

1) Prosedur Pelaksanaan Uji Ahli Media

- a) Menghubungi ahli media yang sudah dipilih sesuai dengan kriteria guna menjadi ahli media dengan menanyakan ketersediaan menjadi validator media produk pengembangan *SAM for IBS*.
- b) Menemui ahli media guna menyerahkan produk *SAM for IBS* serta angket penilaian akseptabilitas.
- c) Ahli media menerapkan penilaian dengan mengisi angket, serta membagikan masukan, kritik dan saran.

2) Hasil Uji Ahli Media

Perolehan pengujian ahli media berupa data kuantitatif dan kualitatif. Dibawah ini data dari perolehan pengujian yang diterapkan oleh ahli media:

a) Hasil Data Kuantitatif Ahli Media

Perolehan data kuantitatif yaitu data yang dibisa dari perolehan

pengisian skala penilaian memanfaatkan skala *likert*. Adapun rekapitulasi data kuantitatif pengujian media terlampir. Berikut yaitu perolehan data kuantitatif ahli materi :

Tabel 4. Hasil Data Kuantitatif Ahli Media

Aspek	Ahli Media		Persentase Akseptabilitas	Kategori
	1	2		
Kegunaan	21	21	88 %	Sangat baik, tidak perlu direvisi
Kelayakan	15	17	80 %	Baik, tidak perlu direvisi
Ketepatan	19	18	78 %	Baik, tidak perlu direvisi
Kepatutan	13	15	88 %	Sangat baik, tidak perlu direvisi
Rata Persentase	-rata		83,5 %	Sangat baik, tidak perlu direvisi

Berbasis kriteria kelayakan produk (Mustaji, 2005), didapat rata-rata persentase akseptabilitas ahli media SAM *for* IBS sebesar 83,5% yang terkategori sangat baik dan tidak perlu direvisi. Adapun rincian persentase akseptabilitas setiap aspeknya yakni diantaranya:

- (1) Aspek kegunaan 88% yang terkategori sangat baik, tidak perlu direvisi
- (2) Aspek kelayakan 80% yang terkategori sangat baik, tidak perlu direvisi
- (3) Aspek ketepatan 78% yang terkategori baik, tidak perlu direvisi
- (4) Aspek kepatutan 88% yang terkategori sangat baik, tidak perlu direvisi

b) Hasil Data Kualitatif Ahli Media

Perolehan data kualitatif dibisa dari masukan, kritik dan saran ahli media yang dianalisis secara deskriptif. Berbasis perolehan tersebut didapat beberapa saran perbaikan produk, yakni diantaranya.

Tabel 5. Hasil Data Kualitatif Ahli Media

No	Saran Ahli Media
1.	Perlu menambahkan panduan untuk guru BK

Berbasis masukan revisi produk yang dibagikan oleh ahli media, maka berikut rekapitulasi bagian yang memerlukan perbaikan Panduan guna guru BK.

c. Uji Calon Pengguna

Aktivitas pengujian calon pengguna diterapkan pada tanggal 16 Juni 2023. Didapati prosedur dan perolehan dari pengujian calon pengguna, yakni

diantaranya:

1) Prosedur Pelaksanaan Uji Ahli Media

- a) Mengajukan surat ijin penelitian
- b) Menemui kepala lembaga dan guna menyerahkan surat ijin penelitian dan melampirkan satu eks proposal penelitian,
- c) Menemui guru BK dan siswa sebagai calon pengguna guna menyerahkan perolehan produk SAM *for* IBS serta angket penilaian.
- d) Calon pengguna menerapkan penilaian produk SAM *for* IBS dengan mengisi angket penilaian.

2) Hasil Uji Calon Pengguna

Perolehan pengujian calon pengguna berupa data kuantitatif dan kualitatif. Berikut data dari perolehan pengujian yang diterapkan oleh calon pengguna:

a) Hasil Data Kuantitatif Calon Pengguna

Perolehan data kuantitatif yaitu data yang dibisa dari perolehan pengisian skala penilaian memanfaatkan skala likert. Adapun rekapitulasi data kuantitatif pengujian calon pengguna terlampir. Berikut yaitu perolehan data kuantitatif calon pengguna:

Tabel 6. Hasil Data Kuantitatif Calon Pengguna

Aspek	Calon Pengguna			Persentase Akseptabilitas	Kategori
	1	2	3		
Kegunaan	20	20	20	100 %	Sangat baik, tidak perlu direvisi
Kelayakan	20	20	20	100 %	Sangat baik, tidak perlu direvisi
Ketepatan	18	16	20	90 %	Sangat baik, tidak perlu direvisi
Kepatutan	18	20	20	97 %	Sangat baik, tidak perlu direvisi
Rata-rata Persentase				96,75 %	Sangat baik, tidak perlu direvisi

Berbasis kriteria kelayakan produk (Mustaji, 2005), didapat rata-rata persentase akseptabilitas calon pengguna SAM *for* IBS sebesar 96,75% yang terkategori amat baik dan tidak perlu diperbaiki. Berikut rincian persentase akseptabilitas setiap aspeknya yakni diantaranya:

- (1) Aspek kegunaan 100 % yang terkategori sangat baik, tidak perlu direvisi.

- (2) Aspek kelayakan 100 % yang terkategori sangat baik, tidak perlu direvisi.
- (3) Aspek ketepatan 90 % yang terkategori sangat baik, tidak perlu direvisi.
- (4) Aspek kepatutan 97 % yang terkategori sangat baik, tidak perlu direvisi.

b) Hasil Data Kualitatif Calon Pengguna

Perolehan data kualitatif dibisa dari masukan, kritik dan saran calon pengguna yang dianalisis secara deskriptif. Berbasis perolehan tersebut calon pengguna memberi masukan positif terhadap media *SAM for IBS*. Calon pengguna menganggap bahwasanya media yang dikembangkan menggembirakan guna dimanfaatkan, mudah dipahami dan bisa menaikkan penerimaan diri siswa.

5. Revisi produk

Tahap perbaikan produk diterapkan pada tanggal 14 Juni - 27 Juni 2023. Adapun pada tahap ini perbaikan diterapkan berbasis data kualitatif yang dibisa berbasis kritik serta saran dari penguji coba awal. Berikut penjelasan saran perbaikan media dan perolehan perbaikannya :

a. Ahli Materi

Berbasis saran perbaikan produk oleh ahli materi, berikut tabel rekapitulasi perolehan perbaikan produk ahli materi :

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Revisi Produk Ahli Materi

No	Saran Perbaikan Ahli Materi	Keterangan
1.	Logo dalam media <i>SAM for IBS</i>	Sudah direvisi. Media <i>SAM for IBS</i> yang semula memanfaatkan logo Universitas Negeri Surabaya di tengah papan permainan dan tengah buku panduan, diperbaiki maka dari itu pada papan permainan didapati dua logo yakni logo Universitas Negeri Surabaya dan Madrasah Aliyah Amanatul Ummah. Sementara itu pada <i>cover</i> buku panduan, diperbaiki maka dari itu didapati logo Madrasah Aliyah Amanatul Ummah di tengah dan logo Universitas Negeri Surabaya pada sisi bagian kiri buku panduan.

No	Saran Perbaikan Ahli Materi	Keterangan
2.	Kata pengantar pada buku panduan	Sudah direvisi. Kata pengantar pada buku panduan sudah diperbaiki sistematika penulisannya menjadi kalimat pasif dan mempersingkat penulisan nama media supaya tidak berlebihan.
3.	Pendahuluan buku panduan	Sudah direvisi. Pendahuluan pada buku panduan sudah diperbaiki, yang semula hanya tercantum deskripsi buku panduan dan maksud sudah diperbaiki isinya, yakni didapati latar belakang, maksud, sasaran dan waktu pelaksanaan, dan kompetensi yang ditingkatkan.
4.	Daftar isi buku panduan	Sudah direvisi. Daftar isi buku panduan yang semula tidak sesuai dengan muatan isi menjadi sesuai sebab sudah memanfaatkan tahap perbaikan.
5.	Spesifikasi konten pada buku panduan	Sudah direvisi. Spesifikasi konten sudah ditambahkan pada buku panduan yang memuat kaitan media SAM <i>for</i> IBS dengan indikator penerimaan diri.
6.	Materi penerimaan diri dalam buku panduan	Sudah direvisi. Materi penerimaan diri sudah ditambahkan ke dalam buku panduan yang memuat pengertian penerimaan diri, aspek-aspek, unsur-unsur, pembentukan, dan efek penerimaan diri.
7.	Petunjuk penggunaan media	Sudah direvisi. Petunjuk penggunaan media tetap menjadi bagian dari buku panduan. Adapun <i>leaflet</i> dibuat khusus sebagai petunjuk penggunaan media yang terpisah dari buku panduan supaya lebih praktis.

Adapun perolehan perbaikan produk berbasis saran perbaikan ahli materi yang menyatakan perbandingan produk sebelum dan sesudah perbaikan terlampir.

b. Ahli Media

Berbasis masukan revisi produk yang dibagikan oleh ahli media, maka berikut rekapitulasi perbaikan produk.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Revisi Produk Ahli Materi

No	Saran Perbaikan Ahli Media	Keterangan
1.	Panduan untuk guru BK	Sudah direvisi. Panduan guna guru BK sudah ditambahkan ke dalam buku panduan yang berupa rencana pelaksanaan layanan bimbingan kelompok memanfaatkan media SAM for IBS.

Adapun perolehan perbaikan produk berbasis saran perbaikan ahli media yang menyatakan perbandingan produk sebelum dan sesudah perbaikan terlampir

KESIMPULAN

Media SAM for IBS guna siswa MA Amanatul Ummah sudah mencukupi kriteria akseptabilitas dengan kriteria amat layak, maka dari itu bisa dikembangkan pada tahap pengembangan berikutnya. rincian perolehan akseptabilitas media pengembangan SAM for IBS diantaranya:

1. Hasil penilaian pengujian ahli materi menunjukkan persentase 91% yang berkategori sangat baik dan tidak perlu perbaikan.
2. Hasil penilaian pengujian ahli media menunjukkan persentase 83,5% yang berkategori sangat baik dan tidak perlu perbaikan.
3. Hasil penilaian pengujian calon pengguna menunjukkan persentase 96,75% yang berkategori sangat baik dan tidak perlu perbaikan

REFERENSI

- Azizah, N., & J. (2013). Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sdn Lemahputro 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Banusu, Y. O., & Firmanto, A. D. (2020). Kebahagiaan Dalam Ruang Keseharian Manusia. *Forum*, 49(2), 51–61. <https://doi.org/10.35312/Forum.V49i2.301>
- Calhoun, J. F., & Acocella, J. R. (1990). *Psychology Of Adjustment And Human Relationships*. <https://books.google.co.id/books?id=Vbnyt-Qippac>
- Evaluation, J. C. On S. For E. (1981). *Standards For Evaluations Of Educational Programs, Projects, And Materials*. Mcgraw-Hill.
- Fitriyawany. (2013). *Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah Dengan Konsep Tata Surya*. <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/Jid.V13i2.475>
- Geldard, K., & G. (2012). *Konseling Anak-Anak: Sebuah Pengantar Praktis (Terjemahan)*. Edisi Ketiga. Jakarta: Pt Indeks.
- Hurlock, E. B. (1974). *Personality Development*. New Delhi: Mcgrawhill. Inc.
- Hurlock, E. B. (2006). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang*

- Kehidupan (5th Ed.)*. Jakarta: Erlangga.
- Husna, H. N. (2012). Implementasi Permainan Monopoli Fisika. Httprepository. *Httprepository. Upi. Eduoperatoruploads_Fis_0800272_Chapter2*.
- Jersild, A. T. (1978). *The Psychology Of Adolescence*. Macmillan. https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=_F4naqaaiaaj
- Khususmadewi, A. (2022). *Skala Kesejahteraan Psikologis Santri*.
- Mamesah, M., & Dona Dyah Kusumawardhani. (2020). Gambaran Penerimaan Diri Siswa Yang Mengalami Perceraian Orangtua. *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling*, 9(2), 138–149. <https://Doi.Org/10.21009/Insight.092.04>
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling*. . Jakarta: Indeks.
- O'Kelly, M. (2013). Self-Acceptance In Women. In *The Strength Of Self-Acceptance* (Pp. 229–246). Springer New York. https://Doi.Org/10.1007/978-1-4614-6806-6_13
- Permatasari, A., Nurazizah, A., Pratiwi, Y. R., & Anggarani, F. K. (2020). *Pengaruh Penggunaan Permainan “Kartu Nrimo” Dalam Meningkatkan Penerimaan Diri Di Masa Quarter Life Crisis (1st Ed.)*. Pkm Center Sebelas Maret University.
- Putra, M. J. A., & Nisa, M. (2021). The Development Of Monopoly Game As Media For Science Learning At Elementary School. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1786–1798. <https://Doi.Org/10.35445/Alishlah.V13i3.482>
- Putri, R. K. (2018). Meningkatkan Self-Acceptance (Penerimaan Diri) Dengan Konseling Realita Berbasis Budaya Jawa. *Prosiding Snbk (Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling)* 2, 2(1), 118–128. <http://Prosiding.Unipma.Ac.Id/Index.Php/Snbk/Article/View/480>
- Risma, R., Bua, A. T., & Annisa, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Tema Ekosistem Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 92. <https://Doi.Org/10.32585/Jkp.V3i2.301>
- Rizqi, M., Akrom, A., & Rosdiana, A. M. (2022). *Santri Putri Di Sekolah Multipesantren*.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & H. (2009). *Media Pendidikan*. In Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Sari, D. I., & Wahyuni, N. (2022). Influence Of Monopoly Game “Monas” In Increasing Posyandu Cadre’s Knowledge Of Stunting. *International Journal Of Health Sciences*,. <https://Doi.Org/https://Doi.Org/10.53730/Ijhs.V6ns3.9578>
- Sitorus, M. W., Islam, U., & Sumatera, N. (2019). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Metode Permainan Terhadap Penerimaan Diri*.
- Suwanda, D. (2008). *Pembelajaran Dengan Model Permainan Monopoli Pakem*. Wordpress.Com. <https://Dossuwanda.Wordpress.Com/2008/03/10/Model-Pembelajaran-Monopoly-Pakem/>
- Ulan, A., Idris, I., & Alwi, N. M. (2021). Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Permainan Untuk Membantu Meningkatkan Penerimaan Diri Siswa. *Pedagogika*. <https://Doi.Org/10.37411/Pedagogika.V12i1.657>
- Wiyono, B. D., Muis, T., & Khususmadewi, A. (2018). Pengembangan Blended Learning Mata Kuliah Dinamika Kelompok Untuk Mahasiswa Jurusan Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 2(2), 168. <https://Doi.Org/10.30598/Jbkt.V2i2.375>