

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA MENGENAI USIA IDEAL PERKAWINAN

Neneng Khopipah, Evi Afiati, Meilla Dwi Nurmala,

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia

Email : nenengkhopipah2000@gmail.com, eviafiatievi@gmail.com, meilla.dwi.nurmala@untirta.ac.id

INFO ARTIKEL

Diterima
24 Maret 2022
Direvisi
13 Mei 2022
Disetujui
23 Mei 2022

Kata kunci:
Pengembangan Permainan Ular Tangga; Pengetahuan Siswa; Usia Ideal Perkawinan.

ABSTRAK

Mendewasakan usia perkawinan sangatlah penting bagi remaja karena suatu upaya untuk meningkatkan usia pada perkawinan pertama agar mencapai usia ideal. Permasalahan yang terjadi di SMAN 1 Baros adalah rendahnya pengetahuan siswa mengenai pentingnya menikah di usia yang ideal serta tingginya kasus pernikahan dini. Tujuan penelitian ini adalah memberikan layanan informasi dengan menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan siswa kelas XII di SMAN 1 Baros tahun ajaran 2021/2022 mengenai usia ideal perkawinan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode perancangan dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan uji kelayakan ahli produk yang dikembangkan. Adapun teknik pengolahan data menggunakan skala likert yang berupa data kuantitatif dan kualitatif. Hasil uji kelayakan yang telah dilakukan peneliti terhadap pengembangan produk memperoleh nilai 90% untuk uji media dan materi, 85% untuk uji kelayakan bahasa dan untuk uji praktisi sebesar 100% sehingga hasil rata-rata penilaian produk adalah 91% artinya pengembangan media permainan ular tang yang dibuat peneliti layak untuk diimplementasikan kepada siswa.

Keywords :

Snakes and Ladders Game Maturing the age of marriage is very important for Development; Student adolescents because it is an effort to increase the age at Knowledge; Ideal Age of first marriage in order to reach the ideal age. The Marriage.

ABSTRACT

The problem that occurs at SMAN 1 Baros is the low knowledge of students about the importance of getting married at the ideal age and the high number of cases of early marriage. The purpose of this study is to provide

information services using the snake and ladder game media to increase the knowledge of class XII students at SMAN 1 Baros in the 2021/2022 academic year regarding the ideal age of marriage. The method used in this research is the method of design and development (R&D) with the ADDIE model. The data collection technique used is to conduct a feasibility test of the developed product expert. The data processing technique uses the Likert scale in the form of quantitative and qualitative data. The results of the feasibility test that have been carried out by researchers on product development obtained a value of 90% for media and material tests, 85% for language feasibility tests and 100% for practitioner tests so that the average result of product assessment is 91%, meaning that the development of snake tang game media is made by researchers feasible to be implemented to students.

Pendahuluan

Periode remaja ialah periode transisi dari periode kanak-kanak ke periode kehidupan dewasa. Kehidupan pada periode remaja ialah kehidupan yang sangat krusial untuk penentuan masa depan mereka berikutnya. Remaja harus dipandang dan dipersiapkan sebagai aset bangsa yang dimana perlu diberikannya informasi agar menjadi aktor pembangunan bangsa. Menurut (Priohutomo, 2018) dengan meningkatkan kualitas remaja dapat mewujudkan keluarga yang berkualitas, mampu meningkatkan sumber daya manusia sebagai modal pembangunan. Artinya, dengan pembentukan remaja yang baik mampu menciptakan sumber daya manusia yang baik dan berkualitas, sebab remaja juga merupakan calon orang tua sehingga perlu diberikan informasi yang membangun.

(Sarlito, 2012) menjelaskan tahapan perkembangan usia remaja pada proses penyelarasan diri menuju kehidupan dewasa menjadi 3 tahapan, diantaranya yakni 1) remaja awal, ialah remaja dengan rentang usia 10-12 tahun, 2) remaja madya, ialah remaja dengan rentang usia 13-15 tahun, dan 3) remaja akhir, ialah remaja dengan rentang usia 16-19 tahun. oleh karena itu peserta didik SMA kelas XII sudah termasuk ke dalam tahapan remaja akhir yang dimana masa konsolidasi ke periode dewasa dan dicirikan melalui minat yang semakin kukuh terhadap fungsi-fungsi intelektual, terciptanya identitas seks yang takkan berubah lagi, terdapat dorongan untuk bergabung dengan orang lainnya dan dalam pengalaman baru sehingga perlu disiapkan mulai dari aspek fisik, mental, emosional nya. Berbicaran soal pernikahan sangat perlu diperhatikan dan dipersiapkan dengan matang hal ini bertujuan agar menolong dan pembinaan remaja menyediakan masa depannya khususnya pada perencanaan kehidupan keluarganya serta merespons permasalahan yang terjadi pada remaja akibat pernikahan dini, seperti pada aspek kesehatan berdampak pada resiko kehamilan dan

kelahiran, aspek kesehatan mental dan emosional terjadinya kekerasan dalam rumah tangga.

Menurut (Duvall & Miller, 1985), perkawinan ialah adanya keterikatan antara pria dan wanita yang dapat melaksanakan hubungan seks, menghasilkan keturunan, membagi peranan antar pasangan. Sedangkan United Nations Development Economic and Social Affair tahun 2010 menjabarkan persentase usia pernikahan dini di Indonesia menempati urutan kedua di ASEAN. Salah satu sebab terjadinya pernikahan dini ialah seks pra-nikah menyebabkan kehamilan yang tidak diinginkan (Kemenkes, 2015). Data Survei Demografi Kesehatan Indonesia tahun 2012 memaparkan angka kehamilan remaja mencapai 48 dari 1000 kehamilan. Remaja yang hamil berisiko meninggal saat mengandung dan melahirkan di usia muda. Kondisi rahim yang belum sempurna dapat menyebabkan risiko kanker rahim dan trauma fisik pada organ intim. Selain itu, aborsi tidak aman juga dilakukan remaja wanita yang mengalami kehamilan tidak diinginkan. Data menyebutkan bahwa angka aborsi remaja wanita mencapai 2 – 2,6 juta kasus/58% remaja wanita yang hamil diluar nikah berusaha untuk aborsi. Tingginya angka permasalahan-permasalahan tersebut menunjukkan fakta yang memprihatinkan, terlebih realita ini dialami generasi muda sebagai generasi bangsa (BKKBN & Kemenkes, 2018).

Remaja juga memiliki delapan tahap perkembangan dalam jurnal (Krismawati, 2018), (Aisyaroh et al., 2010) mengemukakan bahwa masa remaja merupakan masa yang penting dan harus disiapkan serta dilewati dengan baik yang didalamnya terdapat beberapa tahap, yaitu tahap pertama berusia 0-2 tahun, tahap kedua berusia 2-3 tahun, tahap ketiga berusia 3-6 tahun, tahap keempat berusia 6-12 tahun, tahap kelima berusia 12-20 tahun, tahap enam berusia 20-24 tahun, tahap ketujuh berusia 40-65 tahun dan terakhir ditahap kedelapan berusia 65 tahun sampai dengan kematian. Dengan demikian, masa remaja yang dimana masuk kedalam jenjang pernikahan atau mengenal lawan jenis yaitu termasuk kedalam tahap keenam dimana tahap ini merupakan remaja sudah siap untuk menikah atau membentuk sebuah keluarga. Oleh karena itu, setiap usianya harus terlewati dengan baik karena hal ini sangat berpengaruh untuk kehidupan yang akan mendatang.

Usia Ideal menikah untuk pria minimal 25 tahun dan wanita minimal 21 tahun, hal ini dilihat dari faktor kesiapan mulai dari faktor fisik, kesehatan, faktor mental, faktor emosional dan faktor ekonomi (Widyawati & Pierewan, 2017). Banyak sekali dampak yang terjadi jika terjadinya pernikahan dini seperti KDRT, perceraian dini, pelantaran anak dalam lain sebagainya. Peserta didik dapat dikatakan telah memiliki kesiapan dalam perkawinan ketika memenuhi kriteria usia, kesempatan pendidikan, persiapan mental, karir dan prestasi, sumber dana rumah tangga, kegembiraan dunia remaja, serta pertumbuhan fisik dan psikologis. Salah satu dampak dari tidak tercapainya kematangan usia perkawinan dan pernikahan dini yang paling sering terjadi adalah kasus kekerasan dalam rumah tangga.

Menurut Kepala Bidang Perlindungan Wanita dan Anak pada DP3AKKB Provinsi Banten, di Banten sendiri kasus pernikahan dini cukup besar yang dimana sangat berdampak pada kesejahteraan keluarga yang nanti dapat menimbulkan kekerasan dalam rumah tangga, beresiko pada kesehatan serta terjadinya permasalahan dalam segi ekonomi. Banten sendiri menurut data catatan kantor urusan agama Kabupaten Tangerang, informasi yang kurang baik sebesar 77,1%, rendahnya pendidikan 62,6%, keluarga yang mendukung pernikahan dini 54,3%, rendahnya 75,7% serta yang dapat memengaruhi informasi sebanyak 60,0%. Dengan data tersebut membuktikan bahwa betapa pentingnya pemberian informasi dan edukasi pada remaja khususnya remaja SMA agar lebih mendewasakan usia perkawinannya.

Permasalahan yang terjadi sehingga perlu adanya pemberian layanan informasi kepada remaja khususnya peserta didik kelas XII karena bagi mereka perencanaan karir atau masa depan sangatlah dibutuhkan untuk mempermudah pemberian layanan kepada peserta didik sehingga perlu adanya strategi yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Agar mempermudah pemberian layanan dibutuhkan juga media pembelajaran yang dimana media ini merupakan sebuah alat untuk menunjang keberhasilan dalam menyampaikan informasi agar dapat diterima dengan baik dan mudah dimengerti.

Media permainan mampu memotivasi peserta didik pada proses pembelajaran. Pemakaian media yang menarik dan kreatif sangat berpengaruh bagi hasil yang akan diterima peserta didik pada proses pemberian informasi. Hingga media yang dipilih oleh peneliti yakni media ular tangga. Pemanfaatan media ular tangga ialah salah satu media yang mudah dimainkan serta media yang kreatif, inovatif dengan menggunakan strategi bimbingan kelompok.

Ular tangga ialah jenis permainan yang mudah dimainkan dan digemari kalangan anak sampai remaja. Seiring dengan perubahan zaman, ular tangga sudah banyak modifikasi dibuat lebih menarik dan disesuaikan dengan tema atau informasi yang dibutuhkan peserta didik sehingga ular tangga mampu menjadi media pembelajaran. Ular tangga memiliki kelebihan, yakni mampu menaikkan semangat, motivasi peserta didik dan menumbuhkan rasa sosial yang dimana didalamnya nanti terdapat kerjasama antara kelompok, maka dari itu, peneliti berusaha mengembangkan suatu produk yang dipakai untuk proses pemberian layanan dengan tujuannya yakni menaikkan pengetahuan peserta didik mengenai pendewasaan usia perkawinan serta media ini dapat membantu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal walaupun dengan cara bermain.

Penelitian ini berdasar pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Putri, 2018) Proses pengembangan produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini melalui beberapa tahap diantaranya penelitian dan pengumpulan informasi awal, *Syntax Admiration*, Vol. 3 No. 5 Mei 2022

perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, revisi produk, uji coba awal, revisi produk, dan uji lapangan. Tingkat kevalidan hasil uji coba pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga diperoleh rata-rata 86,3% (3) Tingkat motivasi belajar siswa setelah menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga mengalami peningkatan sebesar 25,44% dari 60,41% (sebelum evaluasi pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 85,85% (sesudah evaluasi pembelajaran menggunakan media).

Berdasarkan pengalaman peneliti dari hasil diskusi dengan guru BK di SMAN 1 Baros, kelas XII masih banyak permasalahan peserta didik yang kurang mengetahui pentingnya mendewasakan usia perkawinan, serta ada beberapa peserta didik yang memilih untuk menikah setelah lulus sekolah tanpa memikirkan resiko yang akan terjadi. Sehingga perlu adanya edukasi mengenai pentingnya pendewasaan usia perkawinan di SMAN 1 Baros, untuk mencegah terjadinya pernikahan dini akibat kurangnya perencanaan dan akibat dari pergaulan bebas.

Hasil asesment yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas XII sebagai studi pendahuluan dengan menyebarkan kuisioner berupa angket tentang kesiapan menikah terbagi jadi 3 kategori mengenai pemahaman peserta didik, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Data yang diperoleh setelah menyebarkan angket kepada 135 peserta didik memperoleh nilai dengan kategori tinggi dengan 35 peserta didik mencapai 25,9%, kategori sedang sebanyak 47 peserta didik mencapai 34,8% dan kategori rendah sebanyak 53 peserta didik mencapai 39,2%. Artinya dari hasil asesmen yang diberikan oleh peneliti membuktikan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik di SMAN 1 Baros bagi kelas XII masih terbilang rendah.

Dengan demikian remaja terutama peserta didik seharusnya mendapatkan informasi dan edukasi guna memperoleh pemahaman yang memadai mengenai pendewasaan usia perkawinan yang meliputi resiko pernikahan dini, usia ideal menikah, program tegar remaja, dan perencanaan kehidupan berkeluarga untuk keluarga kecil bahagia sejahtera. Sehingga peserta didik mampu mengambil keputusan terbaik tentang kesiapan dalam menikah ketika lulus dari Sekolah. Sehingga pemberian edukasi atau informasi sangat dibutuhkan untuk peserta didik karena selain berdampak bagi fisik, mental dan emosionalnya jika pernikahan usia dini dilakukan hal ini akan berdampak bagi karir dan masa depannya.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, penulis tertarik melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Mengenai Usia Ideal Perkawinan” (Research and Development Terhadap Siswa Kelas XII SMAN 1 Baros Tahun Ajaran 2021-2022).

Metode

Metode penelitian yang hendak dipakai pada penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (Sugiyono, 2017) penelitian dan pengembangan ialah suatu metode penelitian yang dipakai agar dapat menghasilkan sebuah produk dan menguji kelayakan atau keefektifan produk tersebut.

Model penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini ialah model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*) . Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dengan disertai pengujian ke pemilihan model ADDIE tersebut dipilih karena tepat untuk pengembangan media pembelajaran. Model penelitian tersebut menunjukkan tahapan yang jelas dan tepat agar mampu menghasilkan suatu produk.

Pada penelitian ini, produk yang akan dihasilkan ialah media permainan ular tangga yang dimana nanti mampu memberi informasi kepada peserta didik serta meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai pentingnya mendewasakan usia perkawinan atau menikah di usia yang ideal.

Hasil dan Pembahasan

Hasil kuisisioner mengenai pengetahuan dan pemahaman mengenai usia ideal pernikahan bagi kelas XII di SMAN 1 Baros dilakukan sebagai *need assesment* atau studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti sebagai data kebutuhan pada proses penelitian yang akan dilakukan. Pada hasil kuisisioner yang telah diberikan terbagi menjadi 3 kategori yang dimana tinggi, sedang dan rendah. Kuisisioner disebarkan secara langsung kepada 135 peserta didik dimana memperoleh data Kategori tinggi dengan jumlah persentase 25,9% yang terdiri dari 35 peserta didik, kategori sedang dengan jumlah persentase yaitu 34,8% yang terdiri dari 47 peserta didik sedangkan dengan kategori rendah dengan jumlah 39,2% yang dimana terdiri dari 53 peserta didik. Sehingga dari hasil penelitian pendahuluan ini pengetahuan peserta didik mengenai usia ideal perkawinan terbilang rendah dan perlu adanya layanan atau pemberian informasi kepada peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik.

Hasil dari *need assesment* yang dilakukan peneliti memperoleh data dimana peserta didik SMAN 1 Baros masih mempunyai pengetahuan yang rendah mengenai usia ideal perkawinan sehingga peneliti membuat suatu media untuk menunjang pemberian layanan bimbingan dan konseling agar peserta didik bisa memahami dengan mudah. Media yang dibuat oleh peneliti adalah media permainan ular tangga yang merupakan media tradisional yang dimodifikasi oleh peneliti agar lebih menarik

dan berkembang sesuai zamannya. Sehingga peneliti membuat produk yaitu pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai usia ideal perkawinan.

Pentingnya pengetahuan dan memahami usia ideal perkawinan sangatlah diperlukan bagi remaja oleh karena itu di sekolah peserta didik perlu mengetahui dan merencanakan usia ideal pernikahan. Sesuai dengan program pemerintah yaitu BKKBN (Badan Kependudukan Keluarga Berencana Nasional) membuat suatu program yang bernama GenRe (Generasi Berencana) dimana yang difasilitasi dalam wadah atau organisasi yang bekerja sama dalam lingkungan masyarakat dan pendidikan. Pendidikan sendiri biasanya berkerja sama dengan guru bimbingan dan konseling karena berkaitan yaitu PIK-R (Pusat Informasi Konseling Remaja). Hasil dari studi pendahuluan dimana peserta didik SMAN 1 Baros masih mempunyai pengetahuan yang cukup rendah dalam pengetahuan tentang usia ideal pernikahan dengan persentase 39,2% hal ini perlu adanya layanan atau informasi yang diberikan kepada peserta didik.

Pemberian layanan kepada peserta didik guru BK harus mempunyai cara pengajaran yang menarik, yang bisa membuat peserta didik bersemangat oleh karena itu peneliti membuat media pembantu untuk proses pemberian layanan di sekolah dengan membuat media yang berisi informasi mengenai usia ideal perkawinan diharapkan dapat mempermudah peserta didik untuk memahami dan mengetahuinya. Sehingga peneliti membuat media permainan ular tangga agar peserta didik bisa belajar sambil bermain. Suasana yang baik dan menyenangkan dapat berpengaruh dalam hasil proses pembelajaran atau saat pemberian layanan. Menurut (Prasetyawan, 2017) membuktikan bahwa penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling dapat membantu efektivitas penyampaian layanan.

Pengembangan produk tersebut menggunakan model ADDIE. Model ADDIE sendiri mempunyai lima tahapan yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi) yang dikembangkan oleh Branch. Alasan peneliti menggunakan model ADDIE karena dapat mudah dipahami dan dimengerti setiap langkah dan tahapannya serta melihat kondisi lingkungan sekolah yang masih terbatas dalam melakukan pengajaran. Peneliti dalam pengembangan model ADDIE ini dilakukan sampai tahap evaluasi dengan implementasi atau peraktek lapangan yang terbatas bisa dikatakan uji produk secara terbatas.

Uji kelayakan produkpun dalam pembuatannya sangat dibutuhkan hal ini untuk menunjang keberhasilan layanan yang diberikan sesuai dengan permasalahan yang ada. Produk tidak hanya sekedar dibuat tetapi harus diuji kelayakannya oleh para ahli yang berkemampuan dibidangnya. Peneliti melakukan uji validasi produk kepada tiga orang ahli yaitu ahli media dan materi, ahli Bahasa serta ahli praktisi. Uji kelayakan ahli media dan materi dilakukan oleh Bapak Arga Satrio Prabowo, M.Pd selaku Dosen

Bimbingan dan Konseling Untirta, ahli Bahasa dilakukan oleh Bapak Erwin Salpa Riansi, M.Pd selaku Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Untirta dan ahli praktisi dilakuka oleh Bapak Yusuf Sastra Suganda, S.Pd selaku Guru Bimbingan dan Konseling SMAN 1 Baros. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala likert dan tujuan dari penilaian ini untuk mengetahui kekurangan dan kelayakan produk sebelum di uji cobakan di lapangan.

Berdasarkan hasil uji kelayakan produk media permainan ular tangga yang dibuat telah mencapai kriteria layak baik dari segi materi, media bahasa dan praktisi. Secara kuantitatif hasil uji kelayakan materi dan media mencapai 90%, uji kelayakan Bahasa mencapai 85% dan uji kelayakan praktisi mencapai 100%. Secara kuanlitatif ketiga ahli mengungkapkan desain produk sudah menarik dan mudah dipahami dan ada beberapa masukan dalam segi penulisan saja agar lebih menarik dan rapih pada bagian buku panduan. Uji kelayakan yang dilakukan oleh para ahli dibidangnya digunakan untuk mengukur dan menilai keefektifan produk yang dibuat, layak atau tidak produk digunakan dan di uji coba di lapangan nantinya.

Perkembangan zaman semakin canggih, pendidikan perlu juga di sesuaikan dengan kondisi yang terjadi saat ini. Hal tersebut dimukakan oleh (Raharjana, 2017). Apabila perangkat pendidikan tidak bisa berkembang dengan seiring perubahannya zaman maka akan memberikan kegagalan dalam proses pendidikan nantinya. Sehingga perlu adanya perubahan, inovasi baru dalam pemberian pembelajaran agar bisa menyesuaikan tuntutan-tuntutan yang terjadi dan proses belajar tetap bisa berjalan dengan baik serta peserta didik pun bisa berkembang secara optimal dengan fasilitas yang baik dan memadai.

Produk yang dibuat oleh peneliti berupa media permainan ular tangga diharapkan dapat memberikan hal baru serta inovasi baru terhadap peserta didik maupun guru BK dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Media permainan ular tangga sendiri menurut (Desri & Solihatulmilah, 2019) bermanfaat bagi penunjang proses pemeberian layanan belajar mengajar, menstimulus atau merangsang daya pikir, kreatif serta melatih kepercayaan diri agar dapat berkerja sama dan menerima pendapat. Hal ini menjadi salah satu alasan peneliti membuat media dengan produk permainan ular tangga.

Media permainan ular tangga ini dikembangan dengan dibuat dengan full color, didesain secara menarik terdiri beberapa gambar di setiap kotak pada papan ular tangga serta di buat ukuran besar dan di cetak dalam bentuk spanduk dilengkapi dengan kartu pertanyaan dan tantangan serta dilengkapi dengan buku panduan untuk permainan. Penggunaan desain yang menarik serta komponen pendukung lainnya searah dengan pendapat Ahsyar (Rusdiana, 2013) yang dimana bahwa membangun

kemenarikan dalam media dapat memberikan dan membuat stimulus yang baik terhadap respon emosional yaitu warna. Hasil dari uji produk media permainan ular tangga ini yang dikembangkan oleh peneliti serta diimplementasikan kepada peserta didik dengan uji terbatas yaitu sebanyak 10 orang dengan memperoleh nilai 92% artinya media permainan ular tangga tentang usia ideal perkawinan layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik

1. Proses Pengembangan Produk

Proses pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti berupa pengembangan media permainan ular tangga. Permainan ular tangga ini telah dimodifikasi dibuat lebih menarik pada umumnya dengan memberikan gambar, warna serta komponen lainnya. Permainan ular tangga ini dibuat lebih besar pada biasanya sehingga peserta didik bisa bermain secara langsung menjadi pionnya. Tujuan dari produk ini dibuat yaitu untuk memfasilitasi para peserta didik agar dapat mengetahui dan memahami pentingnya menikah diusia ideal serta dampak dari menikah dini hal ini diberikan kepada peserta didik kelas XII di SMAN 1 Baros agar lebih merencanakan karirnya dengan matang setelah lulus sekolah dengan membuat pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai usia ideal perkawinan dengan layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Desain penelitian yang digunakan yaitu media pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analysis, design, development, implementation and evaluation (Sugiyono, 2012).

Prosedur ADDIE yang digunakan pada penelitian pengembangan ini dilakukan sampai pada tahap evaluation. Berikut uraian pengembangan ADDIE:

Tabel 1
Prosedur Model Penelitian ADDIE

No	Prosedur	Keterangan
1.	<i>Analysis</i>	Pada tahap ini dilakukan pengkajian pada model pembelajaran layanan yang diberikan oleh Guru Bimbingan dan konseling di sekolah. Peneliti melakukan wawancara secara singkat kepada guru BK dan melakukan <i>Need Assesment</i> atau studi pendahuluan kepada peserta didik dengan menyebarkan kuesioner berupa angket yang berkaitan dengan kesiapan serta pemahaman mengenai usia ideal perkawinan.
2	<i>Design</i>	Pada tahap ini merupakan tahap perancangan penyusunan konseptual produk yang akan dibuat mulai dari tujuan produk, materi serta desain yang menarik untuk digunakan pada pembuatan produk agar nantinya bisa menarik bagi peserta didik yang dimana peneliti mulai merancang konsep permainan, media permainan yang meliputi papan ular tangga, kartu dan buku panduan yang akan digunakan.
3	<i>Development</i>	Pada tahap ini produk mulai direalisasikan dari konsep yang

No	Prosedur	Keterangan
		sudah dibuat oleh peneliti dan melakukan uji kelayakan produk kepada beberapa ahli yang berkaitan dalam bidangnya mulai dari ahli media dan materi, ahli Bahasa serta ahli praktisi. Pada tahap ini pun peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran atau masukan dari para validator produk sebelum diujicobakan ke lapangan.
4	<i>Implementation</i>	Pada tahap ini produk sudah selesai dan bisa diujicobakan ke lapangan yaitu kepada peserta didik kelas XII di SMAN 1 Baros. Pada tahap ini produk di uji coba secara terbatas karena kondisi sekolah yang tidak memungkinkan karena masing-masing masuk secara bergantian dengan metode ganjil genap sehingga uji produk ini dilakukan secara terbatas dengan diikuti oleh 10 Orang peserta didik kelas XII.
5	<i>Evaluation</i>	Pada tahap ini terdiri dari tahap proses dan tahap hasil dari produk yang dibuat dimana produk setelah dinilai oleh para ahli validasi produk selanjutnya setelah tahap implementasi kepada peserta didik hasil dari produk ini bisa dilihat yaitu bisa diperbaiki bagi penelitian selanjutnya dan dapat menjadi media layanan bimbingan dan konseling di sekolah untuk guru BK.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, produk yang dihasilkan berupa modul keterampilan manajemen waktu dengan hasil pengembangan produk secara keseluruhan baik dari segi media dan materi, bahasa dan praktisi termasuk dalam kategori layak. Pengembangan produk tersebut terdiri dari materi-materi yang membahas seputar pengelolaan waktu, selain itu modul juga dilengkapi dengan lembar aktivitas siswa dan evaluasi akhir untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami isi modul yang telah dipelajari tersebut. Hasil uji kelayakan produk dari segi media dan materi, bahasa dan praktisi diperoleh hasil rata-rata sebesar 96,25%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul keterampilan manajemen waktu ialah modul yang layak untuk diimplementasikan kepada siswa.

Kesimpulan

Pada hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan di SMAN 1 Baros pada peserta didik kelas XII tahun ajaran 2021-2022 mengenai pemahaman tentang usia ideal menikah masih dikatakan cukup rendah. Sehingga perlu adanya layanan informasi yang diberikan kepada peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai usia ideal perkawinan. Peneliti melakukan pengembangan media permainan

berupa ular tangga untuk memfasilitasi peserta didik dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling agar lebih mudah dipahami dan dimengerti. Penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang dimana terdiri dari lima proses tahapan. Proses pembuatan produk menjalani beberapa tahap dan telah di uji kelayakannya dimana untuk kelayakan ahli materi mencapai 90%, untuk uji kelayakan Bahasa mencapai 85% serta uji kelayakan praktisi mencapai 100% tidak lupa hasil uji coba produk awal mencapai 92%. Hal ini menunjukkan bahwa peroduk layak untuk digunakan dan di uji cobakan di lapangan.

Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai usia ideal perkawinan bagi kelas XII di SMAN 1 Baros layak untuk digunakan atau diimplementasikan kepada peserta didik.

BIBLIOGRAPHY

- Aisyaroh, N., Kebidanan, S., & Unissula, F. I. K. (2010). Kesehatan Reproduksi Remaja. *Jurnal Majalah Ilmiah Sultan Agung*. Universitas Sultan Agung. [Google Scholar](#)
- BKKBN, B. P. S., & Kemenkes, U. (2018). Survei Demografi dan Kesehatan Indonesia Tahun 2017. *Jakarta: BKKBN*. [Google Scholar](#)
- Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91. [Google Scholar](#)
- Duvall, E. R. M., & Miller, B. C. (1985). *Marriage and family development*. Harper & Row. [Google Scholar](#)
- Kemenkes, R. I. (2015). Infodatin Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja. *Jakarta Selatan: Pusat Data Dan Informasi Kementerian Kesehatan RI*.
- Krismawati, Y. (2018). Teori psikologi perkembangan erik h. erikson dan manfaatnya bagi tugas pendidikan kristen dewasa ini. *KURIOS:(Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen)*, 2(1), 46–56. [Google Scholar](#)
- Prasetiawan, H. (2017). Optimalisasi Multimedia Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling. *Prosiding Seminar Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 199–204. [Google Scholar](#)
- Priohutomo, S. (2018). Mencegah pernikahan anak melalui Program KKBPK. *Seminar Nasional Kependudukan Banjarmasin*. [Google Scholar](#)
- Putri, D. D. (2018). *Pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kebonduren 01 Kabupaten Blitar*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. [Google Scholar](#)
- Raharjana, I. K. (2017). *Pengembangan Sistem Informasi Menggunakan Metodologi Agile*. Deepublish. [Google Scholar](#)
- Rusdiana, E. H. (2013). Pengembangan Modul Pembelajaran Cahaya dengan Pendekatan Keterampilan Proses. Skripsi. Semarang: Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang. [Google Scholar](#)
- Sarlito, W. S. (2012). Psikologi remaja. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. [Google Scholar](#)

[Scholar](#)

Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. CV. Alfabeta. [Google Scholar](#)

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. [Google Scholar](#)

Widyawati, E., & Pierewan, A. C. (2017). Determinan pernikahan usia dini di Indonesia. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 14(1). [Google Scholar](#)

Copyright holder :

Neneng Khopipah, Evi Afiati, Meilla Dwi Nurmala (2022)

First publication right :

Jurnal Syntax Admiration

This article is licensed under:

