

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PAPAN TRIVIA KEBIASAAN MENYONTEK UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X-12 SMAN 1 GEDANGAN

Vania Amanda Putri

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email : vaniaamanda.19045@mhs.unesa.ac.id

Dr. Hadi Warsito Wiyosutomo, M.Si., Kons.

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email : hadiwarsito@unesa.ac.id

Abstrak

Perilaku menyontek merupakan perilaku yang tidak benar tidak dapat dipungkiri bahwa perilaku menyontek masih banyak dilakukan oleh peserta didik, jika terus dibiarkan hal ini akan membentuk kepribadian buruk bagi peserta didik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D (Research and Development) yang memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa permainan yakni permainan papan trivia kebiasaan menyontek yang memenuhi kriteria akseptabilitas yakni terdiri atas kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

Berdasar pada hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan uji coba calon pengguna didapatkan hasil CVI aspek kegunaan sebesar 0,83 dengan kategori sangat sesuai, aspek kelayakan sebesar 0,83 dengan kategori sangat sesuai, aspek ketepatan sebesar 0,9 dengan kategori sangat sesuai, dan aspek kepatutan sebesar 1 dengan kategori sangat sesuai. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan papan trivia kebiasaan menyontek dapat disebut telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, kepatutan.

Kata kunci : Pengembangan, Permainan Papan, Trivia, Kebiasaan Menyontek

Abstract

Cheating behavior is incorrect behavior, it is undeniable that cheating behavior is still widely carried out by students, if this continues to be allowed this will form a bad personality for students. This research is a type of R&D (Research and Development) development research that aims to produce a product in the form of a game, namely a cheating habit trivia board game that meets acceptance criteria, consisting of usefulness, feasibility, accuracy, and appropriateness.

Based on the results of validation and trials that have been carried out by material experts, media experts, and prospective user trials, CVI results of usability aspects of 0.83 with very appropriate categories, feasibility aspects of 0.83 with very appropriate categories, accuracy aspects of 0.9 with very appropriate categories, and appropriateness aspects of 1 with very appropriate categories. Thus, it can be concluded that the trivia board game cheating habit can be said to have met the criteria of acceptability which include aspects of usefulness, feasibility, accuracy, appropriateness.

Keywords : Development, Board Games, Trivia, Cheating Habits

PENDAHULUAN

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu tujuan dari pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yang dimana Undang-undang dasar 1945 merupakan dasar penting bagi negara republik indonesia. Untuk mewujudkan tujuan tersebut dituangkanlah ke dalam berbagai program Pendidikan nasional. Pendidikan nasional ini diharapkan setiap generasi muda dapat berkembang menjadi pribadi yang berilmu, cerdas, berintelektual, berakhlak, bermoral dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Sistem Pendidikan nasional Indonesia mengukur penilaian tingkat belajar melalui serangkaian tes/ujian

dimana hal ini membuat pandangan masyarakat bahwa hasil nilai merupakan sesuatu hal yang paling penting dalam Pendidikan. Terlepas dari hal itu, makna yang paling penting dari pendidikan adalah bukan dari hasil nilai tes/ujian namun bagaimana proses belajar itu sendiri. Selain itu, sistem nilai ini juga dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun peringkat yang dimana hal ini mengakibatkan peserta didik mengalami stress. Tidak hanya itu, kegagalan yang dialami saat tes/ujian serta nilai yang tidak memenuhi standar dianggap sebagai ancaman atau sesuatu hal yang menimbulkan rasa tidak menyenangkan bagi peserta didik. Peserta didik yang mengalami kegagalan tes/ujian tentu memiliki respon yang berbeda-beda, ada yang memiliki respon kearah positif

seperti menambah jam belajar, mempelajari materi secara teratur, berlatih mengerjakan soal dan lainnya. Sedangkan ada juga memiliki respon kearah negatif yakni mencari jalan pintas dengan menyontek.

Menyontek merupakan perilaku curang yang dimana memiliki tujuan agar terhindar dari kegagalan seperti dalam ujian maupun mendapatkan nilai rendah dengan menjiplak, meniru, dan lainnya. Deigton (Nurmayasari dkk., 2015) menyatakan perilaku menyontek atau dalam Bahasa inggrisnya adalah cheating merupakan upaya yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu keberhasilan namun dengan cara yang tidak jujur. Bower dalam (Purnamasari, 2013) mendefinisikan perilaku menyontek merupakan suatu perilaku yang dilakukan dengan cara yang tidak sah dengan tujuan tertentu seperti mendapat keberhasilan akademik maupun menghindari kegagalan akademik. Bentuk menyontek yang sering kali dilakukan peserta didik seperti meniru pekerjaan rumah temannya, bertanya jawaban secara langsung saat ujian, menjiplak tugas, mencari bocoran soal, membawa catatan saat ujian, meminta bantuan orang lain untuk mengerjakan tugas, dan lainnya.

Perilaku menyontek merupakan perilaku yang tidak benar, jika terus dibiarkan hal ini akan membentuk menjadi kepribadian buruk bagi peserta didik. Selain itu, perilaku menyontek yang terus dibiarkan akan menjadi suatu kegiatan yang wajar di mata masyarakat yang merupakan suatu bentuk dari luntarnya nilai-nilai moral masyarakat. Padahal Pendidikan merupakan suatu kegiatan untuk meningkatkan intelektual, moral dan akhlak yang seharusnya tidak ada perilaku kecurangan seperti menyontek ini.

Kecurangan menyontek ini juga terjadi di SMAN 1 Gedangan yakni tepatnya di kelas X-12. Terlihat dari hasil analisis kebutuhan peserta didik yang telah di lakukan di SMAN 1 Gedangan tepatnya di kelas X. Berdasarkan hasil analisis tersebut dinyatakan bahwa kelas X-12 memiliki permasalahan tertinggi yakni menyontek yang ditunjukkan dengan hasil 4,22% atau 25 peserta didik dari total jumlah 30 peserta didik masih melakukan kegiatan menyontek. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan efek dari kegiatan menyontek yang masih dilakukan oleh peserta didik kelas X-12 adalah peserta didik tampak kurang antusias dalam pembelajaran. Tentunya hal ini harus segera ditindak lanjuti agar permasalahan ini tidak semakin buruk. Maka dari itu layanan bimbingan dan konseling sangat dibutuhkan.

Layanan bimbingan dan konseling memiliki banyak jenis dan tentunya juga perlu menggunakan media yang interaktif sebagai penunjang agar peserta didik dapat memahami materi lebih mudah dan menyenangkan. Pengembangan media yang interaktif merupakan bagian tugas dari konselor atau guru BK dalam memberikan

layanan bimbingan dan konseling. Salah satu contoh bentuk dari pengembangan media yang interaktif adalah permainan papan. Permainan papan sendiri sebenarnya sudah cukup sering digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. Melalui hasil observasi, SMAN 1 Gedangan ternyata masih belum memiliki media berbentuk permainan papan sebagai media pemberian layanan bimbingan dan konseling. Berdasarkan hasil angket gaya belajar yang telah dilakukan menunjukkan bahwa jelkas X-12 merupakan kelas dengan gaya belajar kinestetik. Peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik lebih cepat menangkap pemahaman melalui praktek secara langsung atau dengan media yang dapat dilihat secara nyata. Maka dari itu mengapa media permainan papan dipilih karna akan cocok digunakan di kelas X-12 SMAN 1 Gedangan.

Oleh karena permasalahan diatas, penulis memiliki inisiatif untuk mengembangkan media permainan papan trivia yang dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami kebiasaan menyontek.

METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini penelitian dan pengembangan (research and development) atau biasa disebut dengan metode penelitian R&D. metode penelitian dan pengembangan (research and development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan atau menghasilkan suatu produk, dan menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian pengembangan media permainan papan trivia kebiasaan menyontek ini hanya sebatas pada menghasilkan produk dan melakukan pengujian pada peserta didik, tidak sampai pada pengujian keefektifan produk.

Penelitian ini akan melakukan uji validasi dari ahli materi dan ahli media juga uji coba calon pengguna. Hal ini dilakukan untuk menilai produk apakah sudah memenuhi syarat akseptabilitas yakni, layak, patut, tepat, dan berguna. Uji validasi ini akan dihasilkan data kualitatif yang berasal dari saran dan data kuantitatif dari hasil analisis penilaian yang telah dilakukan.

Subjek validasi dan uji coba pengguna ini meliputi :

1. Ahli materi Dr. Hadi Warsito Wiryosutomo., M.Si., Kons. yakni dosen jurusan Bimbingan dan Konseling
2. Ahli media Bambang Dibyo Wiyono, S.Pd., M.Pd. yakni dosen jurusan Bimbingan dan Konseling
3. Calon pengguna yakni peserta didik kelas X-12 SMAN 1 Gedangan sejumlah 4 orang

Jenis data penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang dihasilkan melalui pengolahan berupa angka. Kuantitatif menggunakan instrument yang reliabel. dan valid serta analisis sesuai dan tepat yang menyebabkan hasil penelitian yang dicapai benar dan tidak menyimpang dari kondisi

sesungguhnya (Nurlan Fausiah, 2019). Data kuantitatif ini diperoleh melalui hasil angket kuisioner sedangkan Data kualitatif merupakan jenis data yang berbentuk deskriptif. Menurut Bogdan dan Taylor kualitatif data deskriptif yang berisi kalimat tertulis atau lisan dari orang maupun perilaku yang dapat diamati (Abdussamad Zuchri, 2021).

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan kuisioner. Angket kuisioner ini akan dibagikan kepada ahli materi, media, dan calon pengguna. Kuisioner berupa pernyataan tertutup dengan uji CVR (Content Validity Ratio). Setiap item pertanyaan memiliki jawaban berkisar antara 0-2 dengan keterangan sebagai berikut:

- 0 : tidak tepat/tidak bermanfaat/tidak layak/tidak penting
- 1 : kurang tepat/kurang bermanfaat/kurang layak/kurang penting
- 2 : tepat/bermanfaat/layak/penting

Angket kuisioner akan diuji dengan menggunakan rumus CVR (Content Validity Ratio) sebagai berikut :

$$CVR = ((N_e - N/2)) / ((N/2))$$

Keterangan :

CVR : rasio validitas isi

N_e : Jumlah penguji yang memberikan nilai 2 (penting/relevan)

N : Jumlah Penguji

Setelah melakukan penilaian dengan CVR (Content Validity Ratio) akan dilakukan penilaian dengan menghitung CVI (Content Validity Index) pada aspek akseptabilitas dan keseluruhan butir dengan rumus berikut:

$$CVI = (Total\ CVR) / (Jumlah\ Item)$$

Setelah memperoleh nilai CVI (Content Validity Index), akan dilakukan pengujian validitas produk permainan papan trivia berdasar pada kategori yang telah dirumuskan sebagai berikut:

Rentang	Kategori
0 - 0,33	Tidak Sesuai
0,34 - 0,67	Sesuai
0,68 - 1	Sangat Sesuai

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan permainan papan trivia kebiasaan menyontek yang telah dilakukan sesuai dengan tahapan penelitian namun dalam penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap ke-7 yakni revisi produk dikarenakan keterbatasan peneliti dalam waktu dan biaya sebagai berikut :

No	Tahap Penelitian	Waktu Pelaksanaan
1.	Potensi dan masalah	Bulan September - November 2022
2.	Pengumpulan data	Bulan September 2022
3.	Desain produk	Bulan Januari - April 2023
4.	Validasi desain	Bulan April - Mei 2023
5.	Revisi desain	Bulan Mei 2023
6.	Uji coba produk	Bulan Mei 2023
7.	Revisi produk	Bulan Mei 2023

1. Potensi dan Masalah

Tahap pertama yang dilakukan pada penelitian pengembangan permainan papan trivia kebiasaan menyontek untuk peserta didik kelas X-12 SMAN 1 Gedangan adalah melakukan analisis potensi dan masalah yang ada pada peserta didik. Potensi dan permasalahan pada peserta didik ditemukan dengan melakukan observasi, menyebar angket gaya belajar dan angket AKPD (Analisis Kebutuhan peserta didik). Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan kegiatan PLP (Pengenaln Lingkungan Persekolahan) yang berlangsung pada bulan Agustus hingga bulan November 2022. Sedangkan penyebaran angket gaya belajar dan angket AKPD (Analisis Kebutuhan peserta didik) dilakukan pada bulan September 2022. Hasil dari observasi dan angket AKPD (Analisis Kebutuhan peserta didik) akan dipaparkan sebagai berikut :

a) Observasi

Hasil dari observasi yang telah dilakukan peserta didik kelas X-12 SMAN 1 Gedangan menunjukkan sikap kurang tertarik saat diberikan layanan bimbingan dengan metode ceramah dengan media ppt dan video.

b) Angket Gaya Belajar

Berdasarkan hasil analisis angket gaya belajar yang telah diberikan kepada peserta didik kelas X-12 SMAN 1 Gedangan yakni, peserta didik kelas X-12, menghasilkan gaya belajar yang paling dominan adalah Kinestetik sejumlah 37% atau 12 siswa. Pada gaya belajar Auditori mendapatkan jumlah 27% atau 9 siswa. Rasionalitas mendapatkan jumlah 9 siswa atau 27% dan Visual mendapatkan 3 siswa atau 9% dari total sample. Sehingga dapat disimpulkan bahwa gaya belajar kelas X-12 adalah Kinestetik. Gaya belajar kinestetik memiliki metode pembelajaran gaya belajar yang melibatkan banyak gerakan tubuh. Penyampiannya dilakukan dengan melakukan suatu kegiatan yang melibatkan

sentuhan, gerakan dan dialami secara langsung.

- c) AKPD (Analisis Kebutuhan peserta didik)
Berdasarkan hasil AKPD (Analisis Kebutuhan peserta didik) yang diberikan pada 30 peserta didik kelas X-12 SMAN 1 Gedangan, diperoleh hasil sebagai berikut : Terdapat 4,22 % atau 25 peserta didik kelas X-12 SMAN 1 Gedangan dari total jumlah 30 peserta didik mengalami permasalahan masih suka melakukan kegiatan menyontek. Poin pertanyaan masih suka melakukan kegiatan menyontek pada angket AKPD (Analisis Kebutuhan peserta didik) ini adalah permasalahan tertinggi yang dialami oleh peserta didik kelas X-12 SMAN 1 Gedangan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan menyontek ini harus segera diatasi.

2. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dari survey lapangan berupa hasil observasi, analisis angket gaya belajar, dan AKPD (Analisis Kebutuhan peserta didik) yang telah dilakukan. Data juga didapatkan dari studi kepustakaan untuk menganalisis lebih dalam permasalahan kebiasaan menyontek juga digunakan sebagai sumber materi untuk membuat permainan papan trivia kebiasaan menyontek.

3. Desain Produk

Tahapan selanjutnya dari penelitian pengembangan permainan papan trivia kebiasaan menyontek ini adalah menyusun desain produk. Beberapa aspek yang diperhatikan dalam Menyusun desain produk sebagai berikut :

a) Perumusan Tujuan

Tujuan dari penelitian pengembangan permainan papan trivia kebiasaan menyontek ini adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas X-12 SMAN 1 Gedangan tentang kebiasaan menyontek, akibat kebiasaan menyontek, dan bagaimana cara mengatasi kebiasaan menyontek dengan metode yang menarik bagi peserta didik.

b) Sasaran Produk

Sasaran pengguna permainan papan trivia kebiasaan menyontek ini adalah peserta didik kelas X-12 SMAN 1 Gedangan.

c) Menentukan Materi Produk

Materi permainan papan trivia kebiasaan menyontek didapatkan dari hasil studi kepustakaan.

d) Merancang Desain Permainan Papan Trivia Kebiasaan Menyontek

Pengembangan media permainan papan trivia kebiasaan menyontek dibuat dari papan catur yang dicat ulang dengan cat akrilik. Desain depan dan ilustrasi yang ada pada di belakang papan di gambar menggunakan spidol permanen dan juga cat

akrilik sebagai warna dasarnya. Kartu pertanyaan di desain menggunakan aplikasi canva dan dicetak dengan kertas *art carton* 230 gram.

e) Membuat Instrumen Penilaian Validitas Produk

Instrumen penilaian yang digunakan berbentuk angket uji validitas yang akan diisi oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan yakni permainan papan trivia kebiasaan menyontek telah memenuhi syarat akseptabilitas yang terdiri dari aspek kelayakan, kegunaan, kepatutan, dan ketepatan.

Ahli materi akan menilai aspek kelayakan, kegunaan, ketepatan, dan kepatutan terhadap materi atau isi dalam permainan papan trivia kebiasaan menyontek sedangkan ahli media akan menilai aspek kelayakan, ketepatan, kegunaan dan kepatutan terhadap desain seperti pemilihan warna, letak, logo, ilustrasi, dan sebagainya.

4. Validasi Desain dan Revisi

Validasi desain dilakukan untuk menilai apakah produk yang sedang dikembangkan telah memenuhi syarat akseptabilitas. Validasi desain terdiri dari data kuantitatif maupun kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil pengisian angket validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

a) Ahli Materi

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji ahli materi diperoleh nilai CVI pada aspek Kegunaan sebesar: 1. Berdasarkan kategori yang ditetapkan dapat disimpulkan bahwa kegunaan permainan papan trivia kebiasaan menyontek masuk dalam kategori sangat sesuai dan tidak diperlukan adanya revisi. Sedangkan berdasar rekapitulasi uji ahli materi pada aspek kelayakan diperoleh nilai CVI sebesar: 1, sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan papan trivia kebiasaan menyontek memiliki tingkat kelayakan sangat sesuai dan tidak diperlukan adanya revisi. Penilaian uji ketepatan permainan papan trivia kebiasaan menyontek memperoleh nilai sebesar: 1, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat ketepatan materi permainan papan trivia kebiasaan menyontek termasuk dalam kategori sangat sesuai sehingga tidak diperlukan adanya revisi. Sedangkan hasil penilaian ahli media terhadap kepatutan permainan papan trivia

kebiasaan menyontek diperoleh nilai CVI sebesar: 1, sehingga dapat disimpulkan bahwa kepatutan materi permainan papan trivia kebiasaan menyontek masuk dalam kategori sangat sesuai dan tidak diperlukan adanya revisi.

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi, diperoleh nilai CVI keseluruhan sebesar 1. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan dapat disimpulkan bahwa materi permainan papan trivia kebiasaan menyontek termasuk dalam kategori sangat sesuai sehingga memenuhi kriteria akseptabilitas produk. Selanjutnya untuk data kualitatif mendapatkan saran dari ahli materi yakni isi materi sudah sesuai dengan konsep yang digunakan.

b) Ahli Media

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji ahli media diperoleh nilai CVI pada aspek Kegunaan sebesar: 0,5. Berdasarkan kategori yang ditetapkan dapat disimpulkan bahwa kegunaan permainan papan trivia kebiasaan menyontek masuk dalam kategori sesuai dan tidak diperlukan adanya revisi. Sedangkan berdasar rekapitulasi uji ahli media pada aspek kelayakan diperoleh nilai CVI sebesar: 0,5, sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan papan trivia kebiasaan menyontek memiliki tingkat kelayakan sesuai dan tidak diperlukan adanya revisi. Penilaian uji ketepatan permainan papan trivia kebiasaan menyontek memperoleh nilai sebesar: 0,7, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat ketepatan media permainan papan trivia kebiasaan menyontek termasuk dalam kategori sangat sesuai sehingga tidak diperlukan adanya revisi. Sedangkan hasil penilaian ahli media terhadap kepatutan permainan papan trivia kebiasaan menyontek diperoleh nilai CVI sebesar: 1, sehingga dapat disimpulkan bahwa kepatutan media permainan papan trivia kebiasaan menyontek masuk dalam kategori sangat sesuai dan tidak diperlukan adanya revisi.

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media, diperoleh nilai CVI keseluruhan sebesar 0,5. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan dapat disimpulkan bahwa media permainan papan trivia kebiasaan menyontek termasuk dalam kategori sesuai

sehingga memenuhi kriteria akseptabilitas produk.

Selanjutnya untuk data kualitatif mendapatkan saran dari ahli media yakni sebaiknya alur permainan mengikuti alur permainan yang asli, ilustrasi pada papan sebaiknya dibuat lebih menarik dan ilustrasi pada kartu pertanyaan sebaiknya menggambarkan pertanyaan yang diajukan agar lebih mudah untuk dipahami peserta didik.

5. Uji Coba Produk dan Revisi

Setelah melakukan uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, penelitian pengembangan ini dapat berlanjut ketahap selanjutnya yakni uji coba produk dan revisi. Data yang diambil secara kuantitatif dan kualitatif melalui angket penilaian yang akan diisi oleh calon pengguna.

1. Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui saran dan komentar yang diberikan oleh calon pengguna yang meliputi :

- a) Menambahkan reward bagi pemain yang memiliki jawaban yang bagus.
- b) Menambah jumlah kartu pertanyaan.
- c) Pertanyaan dapat dibuat lebih menarik lagi.
- d) Permainan dibuat lebih bervariasi.

2. Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh melalui hasil angket yang diisi oleh 4 peserta didik kelas X-12 SMAN 1 gedangan yang telah mencoba melakukan uji coba pemakaian permainan papan trivia kebiasaan menyontek.

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji coba calon pengguna diperoleh nilai CVI pada aspek Kegunaan sebesar: 1. Berdasarkan kategori yang ditetapkan dapat disimpulkan bahwa kegunaan permainan papan trivia kebiasaan menyontek masuk dalam kategori sangat sesuai dan tidak diperlukan adanya revisi. Sedangkan berdasar rekapitulasi uji coba calon pengguna pada aspek kelayakan diperoleh nilai CVI sebesar: 1, sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan papan trivia kebiasaan menyontek memiliki tingkat kelayakan sangat sesuai dan tidak diperlukan adanya revisi. Penilaian uji ketepatan permainan papan trivia kebiasaan menyontek memperoleh nilai sebesar: 1, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat ketepatan permainan papan trivia kebiasaan

menyontek termasuk dalam kategori sangat sesuai sehingga tidak diperlukan adanya revisi. Sedangkan hasil penilaian uji coba calon pengguna terhadap kepatutan permainan papan trivia kebiasaan menyontek diperoleh nilai CVI sebesar: 1, sehingga dapat disimpulkan bahwa kepatutan materi permainan papan trivia kebiasaan menyontek masuk dalam kategori sangat sesuai dan tidak diperlukan adanya revisi.

Hasil penilaian uji coba calon pengguna, diperoleh nilai CVI keseluruhan sebesar 1. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan dapat disimpulkan bahwa materi permainan papan trivia kebiasaan menyontek termasuk dalam kategori sangat sesuai sehingga memenuhi kriteria akseptabilitas produk.

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, serta calon pengguna perihal permainan papan trivia kebiasaan menyontek diperoleh hasil rekapitulasi akseptabilitas yang meliputi kelayakan, kegunaan, ketepatan dan kepatutan sebagai berikut :

Penguji	Kegunaan	Kelayakan	Ketepatan	Kepatutan
Materi	1	1	1	1
Media	0,5	0,5	0,7	1
Calon Pengguna	1	1	1	1
Rata-rata	0,83	0,83	0,9	1
Kategori	Sangat Sesuai	Sangat Sesuai	Sangat Sesuai	Sangat Sesuai

B. Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) atau biasa disebut dengan metode penelitian R&D. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk untuk memudahkan peserta didik dalam memahami kebiasaan menyontek. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan papan trivia kebiasaan menyontek. Permainan papan trivia kebiasaan menyontek berisi papan permainan yang menjadi alur dari permainan dan juga sejumlah pertanyaan dalam bentuk kartu yang wajib diambil dan dijawab oleh peserta didik. produk ini dikembangkan dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami kebiasaan menyontek dengan cara yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh Dr. Hadi Warsito Wiryosutomo., M.Si., Kons. Selaku ahli uji materi, Bambang Dibyoy Wiyono, S.Pd., M.Pd. selaku ahli uji media, dan peserta didik

kelas X-12 SMAN 1 Gedangan selaku calon pengguna, diperoleh hasil uji akseptabilitas yang terdiri dari aspek kelayakan, ketepatan, kegunaan dan kepatutan yakni, permainan papan trivia kebiasaan menyontek dalam aspek kegunaan masuk dalam kategori sangat sesuai dengan hasil nilai CVI 0,83, aspek kelayakan dengan hasil nilai CVI 0,83 masuk dalam kategori sangat sesuai, aspek ketepatan dengan hasil nilai CVI 0,9 masuk dalam kategori sangat sesuai, dan aspek kepatutan dengan nilai CVI 1 masuk dalam kategori sangat sesuai. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan papan trivia kebiasaan menyontek memenuhi syarat akseptabilitas.

Dalam penilaian oleh ahli materi didapatkan nilai CVI sebesar 1 masuk kedalam kategori sangat sesuai dan memenuhi kriteria akseptabilitas. Penilaian oleh ahli media didapatkan nilai CVI sebesar 0,5 masuk kedalam kategori sesuai dan memenuhi kriteria akseptabilitas. Sedangkan hasil penilaian calon pengguna didapatkan nilai CVI sebesar 1 masuk kedalam kategori sangat sesuai dan memenuhi kriteria akseptabilitas. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Setyaningsih & Dewi, 2015) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Papan Permainan Berbasis Science-edutainment Tema Makanan Untuk Siswa Kelas VIII" diperoleh skor media sebesar 95% yang masuk kedalam kategori sangat layak kemudian diperoleh skor materi 86,46% yang masuk kedalam kategori sangat layak. Dibawah ini akan dijabarkan mengenai pelaksanaan penelitian pengembangan permainan papan trivia kebiasaan menyontek untuk peserta didik kelas X-12 SMAN 1 Gedangan beserta keterbatasan penelitian.

1. Pengembangan media permainan papan trivia kebiasaan menyontek

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau penelitian R&D. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan menurut Sugiyono (2013).

a. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah didapatkan dari data yang dikumpulkan pada saat pelaksanaan kegiatan PLP (Pengenalan Lingkungan Persekolahan). Peneliti melakukan penyebaran angket AKPD di kelas X namun peneliti hanya diberikan kewenangan di kelas X-12 saja, itulah mengapa peneliti hanya fokus pada kelas X-12. Dalam hasil angket AKPD yang telah disebar di kelas X-12, permasalahan tertinggi yang terjadi di kelas X-12 adalah masih sering melakukan kegiatan menyontek.

Tidak hanya menyebar angket AKPD peneliti juga melakukan pengumpulan data gaya belajar kelas X-12 dimana hasilnya menunjukkan bahwa kelas X-12 merupakan kelas dengan gaya belajar kinestetik yang dimana hal ini menjadi sebuah potensi untuk peneliti membuat produk yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik kelas X-12.

Permasalahan yang terjadi di akibatkan karena kurangnya pemahaman peserta didik mengenai kebiasaan menyontek, akibat dan

bagaimana cara mengatasinya. Hal ini ditunjukkan pada saat peneliti melakukan observasi selama melakukan kegiatan PLP (Pengenalan Lingkungan Persekolahan).

b. Pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan proses dalam penelitian yang dimana hal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada peserta didik yang dijadikan dan digunakan sebagai latar belakang pembuatan produk serta informasi yang digunakan untuk mengembangkan produk. Data pada penelitian ini didapatkan dari hasil angket AKPD, angket gaya belajar dan observasi yang dilakukan pada saat melakukan kegiatan PLP (Pengenalan Lingkungan Persekolahan).

Berdasarkan hasil angket AKPD diperoleh hasil 4,22 % atau 25 peserta didik kelas X-12 SMAN 1 Gedangan dari total jumlah 30 peserta didik mengalami permasalahan masih suka melakukan kegiatan menyontek. Kemudian berdasarkan hasil analisis angket gaya belajar yang telah diberikan kepada peserta didik kelas X-12 SMAN 1 Gedangan yakni, peserta didik kelas X-12, menghasilkan gaya belajar yang paling dominan adalah Kinestetik sejumlah 37% atau 12 siswa. Pada gaya belajar Auditori mendapatkan jumlah 27% atau 9 siswa. Rasionalitas mendapatkan jumlah 9 siswa atau 27% dan Visual mendapatkan 3 siswa atau 9% dari total sample. Sehingga dapat disimpulkan bahwa gaya belajar kelas X-12 adalah Kinestetik. Hasil dari observasi yang telah dilakukan peserta didik kelas X-12 SMAN 1 Gedangan menunjukkan sikap kurang tertarik saat diberikan layanan bimbingan dengan metode ceramah dengan media ppt dan video juga peserta didik.

Dari hasil data diatas peserta didik membutuhkan adanya media yang sesuai dengan gaya belajarnya untuk meningkatkan pemahaman mengenai kebiasaan menyontek. Pengembangan media dilakukan dengan mengambil berbagai rujukan berupa jurnal, buku, dan berbagai sumber lainnya.

c. Desain Produk

Setelah melakukan survey lapangan dan studi kepustakaan peneliti melakukan penyusunan desain yang dimulai dari mengumpulkan materi yang digunakan untuk mengisi kartu pertanyaan. Setelah itu mulai melakukan desain papan permainan yang berasal dari papan catur yang dicat ulang dan disesuaikan dengan alur permainan papan trivia kebiasaan menyontek. Kemudian melakukan desain kunci jawaban, leaflet panduan cara bermain, dan kartu pertanyaan menggunakan aplikasi canva dan dicetak dengan kertas foto glossy juga kertas art carton 230 gsm.

Instrumen validasi diadaptasi dari instrument penelitian yang dilakukan oleh (Khotimah & Wiryosutomo, n.d.) yang berjudul "Pengembangan Buku Panduan Informasi Karier Untuk Siswa Kelas XI Jurusan Multimedia SMKN 12 Surabaya" yang selanjutnya divalidasi oleh dosen pembimbing.

d. Validasi Desain dan Revisi

Validasi desain dilakukan dengan uji akseptabilitas permainan papan trivia kebiasaan menyontek yang terdiri dari bagian depan papan, kunci jawaban, leaflet panduan, kartu pertanyaan, huruf, warna, ilustrasi dan aspek lainnya. Validasi dilakukan oleh Dr. Hadi Warsito Wiryosutomo., M.Si., Kons. selaku ahli uji materi, Bambang Dibyo Wiyono, S.Pd., M.Pd. selaku ahli uji media. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi secara kuantitatif, diperoleh hasil :

- Aspek Kegunaan hasil CVI 1, kategori sangat sesuai
- Aspek Ketepatan hasil CVI 1, kategori sangat sesuai
- Aspek Kelayakan hasil CVI 1, kategori sangat sesuai
- Aspek kepatutan hasil CVI 1, kategori sangat sesuai

Hasil CVI keseluruhan sebesar 1 yang masuk kedalam kategori sangat sesuai dan memenuhi kriteria akseptabilitas. Data kualitatif mendapatkan saran dari ahli materi yakni isi materi sudah sesuai dengan konsep yang digunakan.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media secara kuantitatif diperoleh hasil :

- Aspek Kegunaan hasil CVI 0.5 kategori sesuai
- Aspek Ketepatan hasil CVI 0.7 kategori sangat sesuai
- Aspek Kelayakan hasil CVI 0.5 kategori sesuai
- Aspek kepatutan hasil CVI 1 kategori sangat sesuai

Hasil CVI keseluruhan sebesar 0,5 yang masuk kedalam kategori sesuai dan memenuhi kriteria akseptabilitas. Selanjutnya untuk Data kualitatif mendapatkan saran dari ahli media yakni sebaiknya alur permainan mengikuti alur permainan yang asli, ilustrasi pada papan sebaiknya dibuat lebih menarik dan ilustrasi pada kartu pertanyaan sebaiknya menggambarkan pertanyaan yang diajukan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

e. Uji Coba Produk dan Revisi

Tahapan penelitian pengembangan menurut sugiyono (2013) terdiri atas 10 tahapan. Namun, pada penelitian ini hanya melakukan hingga tahap uji coba produk dan revisi dikarenakan keterbatasan peneliti. Uji coba produk dilakukan oleh peserta didik kelas X-12 sebanyak 4 peserta didik. Uji coba dilakukan untuk menunjukkan produk, menjelaskan tujuan dibuatnya, dan bagaimana cara menggunakan produk. Berikut hasil uji coba produk oleh calon pengguna :

- Aspek Kegunaan hasil CVI 1, kategori sangat sesuai
- Aspek Ketepatan hasil CVI 1, kategori sangat sesuai
- Aspek Kelayakan hasil CVI 1, kategori sangat sesuai

- Aspek kepatutan hasil CVI 1, kategori sangat sesuai

Hasil CVI keseluruhan sebesar 1 yang masuk kedalam kategori sangat sesuai dan memenuhi kriteria akseptabilitas.

Hambatan yang dialami peneliti saat melakukan uji coba produk adalah keterbatasan waktu yang diberikan sehingga peneliti hanya mampu melakukan uji coba produk dengan 4 peserta didik saja.

2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian permainan papan trivia kebiasaan menyontek untuk peserta didik kelas X-12 SMAN 1 Gedangan yakni penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan metode penelitian R&D dengan metode borg and gall yang terdiri dari 10 tahapan menurut sugiyono (2013).

Namun penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap ke-7 dikarenakan keterbatasan peneliti dari segi biaya dan waktu. Sehingga penelitian ini hanya memperoleh penilaian diterimanya produk tanpa melaksanakan eksperimen untuk menilai efektifitas produk.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian pengembangan ini diperoleh hasil berupa permainan papan trivia kebiasaan menyontek untuk peserta didik kelas X-12 SMAN 1 Gedangan yang memenuhi aspek akseptabilitas produk yang terdiri dari kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan dengan hasil sebagai berikut:

1. Penilaian ahli materi dengan hasil CVI keseluruhan sebesar 1 yang masuk kedalam kategori sangat sesuai dan memenuhi kriteria akseptabilitas.
2. Penilaian ahli media dengan hasil CVI keseluruhan sebesar 0,5 yang masuk kedalam kategori sesuai dan memenuhi kriteria akseptabilitas.
3. Penilaian uji coba calon pengguna dengan hasil CVI keseluruhan sebesar 1 yang masuk kedalam kategori sangat sesuai dan memenuhi kriteria akseptabilitas.

Demikian permainan papan trivia kebiasaan menyontek dapat dinilai berguna, tepat, patut, dan layak berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media serta calon pengguna.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan permainan papan trivia kebiasaan menyontek ini, peneliti memaparkan saran sebagai berikut :

1. Permainan papan trivia kebiasaan menyontek untuk peserta didik kelas X-12 SMAN 1 Gedangan dapat digunakan sebagai media pada saat kegiatan bimbingan.
2. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terhadap penelitian pengembangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad zuchri. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. Syakir media press.
- Delian kautsar, r., & sanjaya, r. (2021). *Pembuatan game "quiz trivia asmaul husna" sebagai media edukasi menggunakan construct 2*. 2(2).
- Hartanto, d. (2012). *Bimbingan & konseling menyontek: mengungkap akar masalah dan solusinya*. Jakarta: indeks.
- Islam, u., muhammad, k., al-banjari banjarmasin, a., sultani, d., pd, m. M., auliah, d. N., paisal, a., & al-banjari, a. (t.t.). *Faktor yang mempengaruhi perilaku menyontek pada siswa kelas vii smpn 1 kapuas timur*. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/an-nur>
- Khotimah, k., & wiryosutomo, h. W. (t.t.). *Pengembangan buku panduan informasi karier untuk siswa kelas xi jurusan multimedia smkn 12 surabaya*.
- Latifah, a. N. (2014). *Pengaruh efikasi diri dan lingkungan sekolah terhadap kecurangan akademik pada tes tertulis akuntansi siswa kelas xi kompetensi keahlian akuntansi smk se-kabupaten kulon progo*. Prodi jurusan pendidikan akuntansi universitas negeri yogyakarta.
- Miller, a. D., murdock, t. B., anderman, e. M., & poindexter, a. L. (2007). *Who are all these cheaters? Characteristics of academically dishonest students*. Dalam *psychology of academic cheating* (hlm. 9–32). Elsevier.
- Nurlan fausiah. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Pilar nusantara.
- Nurmayasari, k., murusdi, h., psikologi, f., ahmad, u., & yogyakarta, d. (2015). *Hubungan antara berpikir positif dan perilaku menyontek pada siswa kelas x smk koperasi yogyakarta*. Dalam *jurnal fakultas psikologi* (vol. 3, nomor 1).
- Olivia, f. (2013). *Tools for study skills teknik ujian efektif*. Elex media komputindo.
- Prilidingrum, s. A., eriyani, r. N., & kusmayati, n. B. (2021). *Pengembangan media pembelajaran game trivia pada materi teks anekdot*. *Prosiding seminar nasional bahasa, sastra, dan seni*, 1, 54–63.
- Purnamasari, d. (2013). *Faktor-faktor yang mempengaruhi kecurangan akademik pada mahasiswa*. *Educational psychology journal*, 2(1).
- Santrock, j. W. (2007). *Remaja, edisi kesebelas*. Jakarta: erlangga.
- Sapto, y. H., suci, a., & ratih, p. (t.t.). *Pengembangan permainan papan (board game) edukatif sebagai media promosi kesehatan gigi dan mulut pada anak usia sekolah*. Dalam *sport science and health* | (vol. 1, nomor 2). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/indexhttp://fik.um.ac.id/>

- Setiawati, t., pranata, o. H., & halimah, m. (2019). Pengembangan media permainan papan pada pembelajaran ips untuk siswa kelas v sekolah dasar. *Pedadidaktika: jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar*, 6(1), 163–174.
- Setyaningsih, m. D., & dewi, n. R. (2015). *Pengembangan media papan permainan berbasis science-edutainment tema makanan untuk siswa kelas viii*. [Http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej](http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej)
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*. Alfabeta.
- Tanumihardja, a. T., & ardianto, d. T. (t.t.). *Perancangan permainan papan sebagai media edukasi pengenalan karier bagi remaja*.

