

LINDA_NOVI_R_0022

by - -

Submission date: 29-Jul-2023 09:24PM (UTC-0500)

Submission ID: 2138622920

File name: LINDA_NOVI_R_0022.pdf (773.29K)

Word count: 8877

Character count: 54418

Abstrak

Linda Novi Rahayu Pengembangan Media *Rolling Ball Game* untuk Menurunkan Prokrastinasi Akademik Siswa, Skripsi, Bimbingan dan Konseling, FKIP UNP PGRI Kediri, 2023.

Kata kunci: Media BK, *Rolling Ball Game*, Prokrastinasi Akademik Siswa

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil wawancara yang dilaksanakan di SMAN 6 Kediri dengan guru BK diperoleh informasi terkait prokrastinasi akademik siswa. Informasi yang didapatkan adalah banyak siswa di SMAN Kediri melakukan prokrastinasi akademik. Prokrastinasi akademik tampak pada saat proses belajar mengajar. Saat guru memberikan tugas ketika materi selesai dijelaskan, beberapa siswa tidak langsung mengerjakan tugas dan tiba waktu pengumpulan tugas mereka terburu-buru sehingga hasil kurang maksimal, bahkan ada beberapa siswa yang memilih menyontek.

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media *Rolling Ball Game* untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa yang dapat diterima secara praktis, teoritis, dan layak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian RnD (*Research and Development*) dengan model pengembangan Borg and Gall. Tahapan pengembangan dimodifikasi peneliti menjadi 5 tahap yaitu, (1) Potensi dan Masalah (2) Pengumpulan Data (3) Produk Awal (4) Validasi Produk Awal (5) Revisi Produk Awal. Subyek penelitian ini adalah guru BK sebagai calon pengguna kemudian ahli materi, ahli media, dan siswa kelas X di SMAN 6 Kediri.

Penelitian ini menghasilkan produk awal yaitu *Rolling Ball Game* untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa. Produk awal *Rolling Ball Game* telah divalidasi oleh satu ahli materi, satu ahli media, dan satu ahli pengguna yaitu guru BK SMAN 6 Kediri. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi didapatkan tingkat validitas produk masuk dalam kategori sangat valid dengan nilai 89,3 %. Hasil validasi ahli media didapatkan tingkat validitas produk masuk dalam kategori cukup valid dengan nilai 79,1 %. Selanjutnya hasil validasi dari pengguna yaitu guru BK SMAN 6 Kediri didapatkan tingkat kevalidan dalam kategori sangat valid dengan nilai 91,6 %. Maka kesimpulan dari penelitian ini media *Rolling Ball Game* diterima secara praktis, teoritis, sebagai salah satu media BK.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian direkomendasikan (1) kepada guru BK diharapkan dapat menggunakan media *Rolling Ball Game* dalam proses layanan bimbingan dan konseling sebagai alternatif, karena media *Rolling Ball Game* sebagai suatu inovasi media layanan BK untuk siswa sangat menarik (2) kepada peneliti selanjutnya diharapkan untuk berinovasi terhadap media *Rolling Ball Game* untuk materi ataupun permasalahan yang berbeda.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

²⁹ Bimbingan dan konseling merupakan bagian penting dari pendidikan di Indonesia dalam upaya membantu siswa mencapai perkembangan yang optimal. Oleh sebab itu, pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah menjadi tanggung jawab personel sekolah yang meliputi kepala sekolah, guru BK, ⁶⁹ wali kelas, guru mata pelajaran, dan pengawas sekolah. Bimbingan dan konseling lebih memusatkan perhatiannya untuk siswa dalam beradaptasi dan memfasilitasi untuk kebutuhan siswa dalam menjalankan pendidikannya. ¹ Selain itu, bimbingan dan konseling memiliki tugas dalam membantu memecahkan masalah yang dihadapi siswa berkaitan dengan tugas perkembangannya. ⁸² Salah satu permasalahan yang dihadapi siswa yaitu prokrastinasi akademik.

¹⁰ Carthy (dalam Nafeesa, 2018) menyatakan bahwa prokrastinasi merupakan kecenderungan individu untuk menunda atau menghindari sepenuhnya tugas dan tanggung jawab yang perlu dilakukan, biasanya tugas dan tanggung jawab tersebut ¹¹ mulai dikerjakan pada saat-saat terakhir batas pengumpulan. Oleh karena itu, ⁴⁰ prokrastinasi dapat diartikan sebagai perilaku yang tidak efisien dalam menggunakan waktu dan harus segera dihilangkan, apabila perilaku tersebut terus dibiarkan maka akan mengurangi produktivitas yang nantinya akan berdampak buruk pada individu.

Hasil wawancara yang dilaksanakan di SMAN 6 Kediri dengan Guru BK diperoleh informasi terkait prokrastinasi akademik siswa. Informasi yang didapatkan adalah banyak siswa di SMAN 6 Kota Kediri melakukan prokrastinasi akademik. Berdasarkan asesmen dari hasil AKPD atau Angket kebutuhan peserta didik yang diisi oleh kelas X-7 diperoleh persentase 91,4% sebanyak 32 siswa dari 35 siswa sering menunda-nunda tugas sekolah atau pekerjaan rumah/PR. Perilaku penundaan juga tampak pada saat proses belajar mengajar. Saat guru memberikan tugas ketika materi selesai dijelaskan, beberapa siswa tidak langsung mengerjakan tugas dan tiba waktu pengumpulan tugas mereka terburu-buru sehingga hasil kurang maksimal, bahkan ada beberapa siswa yang memilih menyontek.

Fenomena yang terjadi di lapangan beberapa siswa kelas X memang melakukan prokrastinasi akademik. Indikator yang menunjukkan siswa melakukan prokrastinasi akademik di antaranya sebagai berikut (1) siswa terlambat dalam mengerjakan tugas (2) siswa enggan melakukan tugas yang harus dikerjakan dan lebih memilih melakukan kegiatan atau aktivitas lain seperti bermalas-malasan. Dari sudut pandang siswa saat dilakukan wawancara secara random, pembelajaran di kelas dirasa kurang menarik karena jarang menggunakan media pembelajaran dan siswa merasa tugasnya terlalu sulit sehingga kurangnya keterampilan dan pengetahuan mengenai tugas yang akan diselesaikan dan memilih menunda mengerjakan tugas. Penundaan penyelesaian tugas ini dikenal dengan istilah prokrastinasi akademik.

Prokrastinasi akademik siswa harus segera ditindak lanjuti karena akan berdampak buruk bagi siswa. Guru BK perlu melakukan upaya untuk menurunkan perilaku prokrastinasi akademik siswa. Kenyataannya di SMAN 6 Kediri upaya yang dilakukan untuk siswa yang melakukan prokrastinasi akademik adalah pemberian sanksi dan teguran, namun tidak memberikan efek jera bagi siswa sehingga masih tetap memilih prokrastinasi akademik.

Berangkat dari permasalahan tersebut, guru BK harus berinovasi dalam memberikan layanan BK. Beberapa contoh yang dapat dilakukan yaitu mengembangkan media layanan BK yang menarik agar layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih menyenangkan. Menurut Geldard, dkk (2001) permainan dinilai sesuai atau dapat dijadikan media bagi kelompok usia anak – anak (enam sampai sepuluh tahun), praremaja (sebelas sampai tiga belas tahun) dan remaja (empat belas sampai tujuh belas tahun). Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media BK.

Media yang dikembangkan adalah media *Rolling Ball Game*. Media ini berbasis *board-games* dan dapat dimainkan 6-8 orang. Media *Rolling Ball Game* merupakan media berbahan dasar kayu atau dapat menggunakan *styrofoam* sebagai papan permainan. Dalam penelitian ini akan menggunakan kayu sebagai bahan dasar utamanya. Pada seluruh permukaan bidang dipasang paku-paku dengan jarak antar paku 3 *centimeter* yang berfungsi sebagai jalur menggelindingkan bola. Dibagian bawah disediakan 3 bilik (wadah) yang berfungsi sebagai tempat untuk menampung jatuhnya (terminal) bola yang digelindingkan. Tiga wadah tersebut terdiri atas: bilik tantangan, bilik

kejujuran, dan bilik motivasi. Pada masing-masing bilik tersebut sudah tersedia pertanyaan yang berkaitan dengan prokrastinasi akademik siswa. Pengembangan media permainan ini untuk lebih menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan layanan BK. Media *Rolling Ball Game* merupakan inovasi yang peneliti lakukan untuk menjadikan media permainan ini sebagai media BK khususnya untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa.

Cara memainkan Media *Rolling Ball Game* ini adalah guru BK menunjuk salah satu peserta permainan secara bergiliran untuk menggelindingkan bola dari atas papan yang diarahkan ke bilik yang diinginkan (sebagai pemain). Selanjutnya pemain mengambil kartu pertanyaan dari salah satu kotak sesuai dengan tempat jatuhnya bola yang menjadi sasaran untuk dijawab. Terdapat tiga kartu pertanyaan, yaitu kartu tantangan, kartu kejujuran, dan kartu motivasi. Pertanyaan pada kartu kejujuran berisi tentang prokrastinasi akademik siswa. Kartu tantangan berisi *games and fun* yang tujuannya agar siswa tidak jenuh saat melakukan layanan/ permainan *Rolling Ball Game*. Kartu motivasi bertujuan agar siswa termotivasi untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, problem prokrastinasi akademik sangat penting untuk diatasi, salah satunya dengan memanfaatkan media layanan BK yang mampu menarik perhatian siswa, yaitu *Rolling Ball Game*. Pengembangan *Rolling Ball Game* melalui kegiatan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan *Rolling Ball Game* untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dari penelitian ini:

1. Masih terdapat siswa yang melakukan prokrastinasi akademik, ditandai dengan siswa terlambat dalam mengerjakan tugas dan enggan melakukan tugas yang harus dikerjakan sehingga lebih memilih melakukan aktivitas lain seperti bermalas-malasan.
2. Masih kurangnya inovasi Guru BK dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling.

C. Rumusan Masalah

Pada kenyataannya, media dalam layanan Bimbingan dan Konseling telah memberikan kontribusi untuk mengembangkan diri individu. Namun demikian, saat ini masih belum banyak tersedia media Bimbingan dan Konseling untuk menurunkan prokrastinasi akademik. Maka dari itulah perlu dikembangkan media yang dimaksud, yaitu dengan mengembangkan media *Rolling Ball Game* untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa.

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah pengembangan media *Rolling Ball Game* untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa dapat diterima secara praktis dan teoritis serta layak.

LANDASAN TEORI

A. Prokrastinasi Akademik

46

1. Definisi Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi akademik adalah perilaku penundaan tugas akademik yang dilakukan secara sadar dengan melakukan aktivitas lain yang tidak penting tanpa memperhatikan waktu sehingga berakibat buruk bagi pelakunya. Teori ini dikuatkan oleh Ulum (2016). Menurut Harefa (2020) Prokrastinasi akademik adalah perilaku menunda pekerjaan yang berakibat buruk bagi pelakunya. Prokrastinasi akademik ini berakibat rendahnya prestasi belajar siswa dan mempengaruhi hasil belajar. Menurut Laia, dkk (2022) prokrastinasi akademik adalah menunda secara sengaja kegiatan akademik yang akan dilakukan walaupun siswa mengetahui bahwa perilaku tersebut dapat menyebabkan efek buruk. Sedangkan menurut Ramadhani, dkk (2020) prokrastinasi akademik siswa adalah suatu penundaan tugas seperti menunda pekerjaan rumah (PR), menunda-nunda waktu masuk sekolah dan penundaan dalam mengumpulkan tugas-tugas dalam jangka waktu yang di tetapkan. Setyaputri (2021) menjelaskan bahwa prokrastinasi akademik adalah istilah masalah belajar yang diperuntukkan untuk siswa yang suka menunda tugas yang berhubungan dengan sekolahnya.

Dari pendapat yang dikemukakan para ahli tentang prokrastinasi akademik, dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi akademik adalah kecenderungan individu untuk menunda pekerjaan atau menyelesaikan tugas karena faktor tertentu dalam ranah pendidikan yang bersifat akademik dan dilakukan secara berulang sehingga menjadi sebuah kebiasaan.

2. Ciri-Ciri Prokrastinasi Akademik

Ferrari dan Stell (dalam Ghufron, 2003) menjelaskan bahwa ciri-ciri prokrastinasi akademik adalah: (1) persepsi waktu (*perceived time*). Individu yang melakukan prokrastinasi ialah individu yang gagal menyelesaikan batas waktu tugas yang ditentukan. Pelaku prokrastinasi memahami tugas yang didapat harus segera diselesaikan, namun memilih menunda untuk menyelesaikannya. Hal ini mengakibatkan individu tersebut gagal memprediksi waktu yang tepat untuk mengerjakan tugas (2) Niat/tindakan (*intention/action*). Celah antara keinginan dan tindakan terwujud dari kegagalan individu dalam mengerjakan tugas akademik, meskipun individu tersebut memiliki keinginan untuk mengerjakannya. Hal ini berhubungan dengan kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja actual (3) Gangguan emosi (*emotional distress*). Adanya perasaan cemas saat melakukan prokrastinasi. Perilaku menunda akan membawa perasaan tidak nyaman pada pelakunya, efek buruk yang ditimbulkan menyebabkan kecemasan pada diri pelaku prokrastinasi (4) Keyakinan terhadap kemampuan (*perceived ability*). Meskipun prokrastinasi tidak berkaitan

dengan kemampuan kognitif namun keraguan terhadap kemampuan diri dapat menyebabkan individu melakukan prokrastinasi. Apabila ditambah dengan rasa takut akan kegagalan dapat mengakibatkan individu menyalahkan dirinya sendiri sebagai pribadi tidak cakap. Untuk terhindar dua perasaan tersebut, individu lebih suka menghindari tugas karena takut akan kegagalan.

3. Dampak Prokrastinasi Akademik

Menurut Ursia (2013) prokrastinasi akademik memberikan dampak yang negatif bagi siswa, seperti banyaknya waktu yang sia-sia tanpa menghasilkan sesuatu yang berguna. Penundaan tersebut akan menimbulkan dampak internal dan eksternal bagi pelaku prokrastinasi. Pelaku prokrastinasi sendiri disebut dengan prokrastinator.

Menurut Ferrari dan Morales (dalam Ursia, Siaputra, & Susanto, 2013) prokrastinasi akademik memberi dampak buruk, yaitu waktu banyak yang terbuang tanpa menghasilkan sesuatu yang berguna. Baumeister (dalam Ursia, Siaputra, & Susanto, 2013) mengatakan bahwa prokrastinasi dapat mengakibatkan stres dan berpengaruh pada psikologis individu. Individu yang melakukan prokrastinasi pada saat menghadapi tenggat waktu akan mengalami tekanan sehingga mengakibatkan stres. Kemudian Burka & Yuen (2008) berpendapat bahwa prokrastinasi dapat meningkatkan stres, bahkan sebaliknya. Individu akan sulit mencapai tujuan jika keadaan tersebut tidak dihentikan dan akan menyebabkan perasaan gugup dan tertekan, sebaliknya apabila dapat mengelola *stress*

dengan baik maka individu akan dapat mencapai tujuannya. Dampak lain yang ditimbulkan oleh perilaku prokrastinasi menurut Solomon & Rothblum (dalam Ursia, Siaputra, & Susanto, 2013) adalah tugas tidak tuntas atau tuntas namun hasilnya tidak maksimal karena tergesa memenuhi tenggat waktu. Hal ini mengakibatkan kecemasan sepanjang waktu karena individu mengerjakan dalam waktu yang singkat, dan sulit berkonsentrasi karena ada perasaan cemas sehingga motivasi belajar dan kepercayaan diri menjadi rendah.

4. Indikator Prokrastinasi Akademik

Menurut Ferrari, Johnson, McCown (dalam Sanggasurya dan Mamahit, 2021) prokrastinasi akademik dapat diukur dan diamati dengan indikator tertentu. Indikator yang dimaksud adalah menunda untuk memulai dan mengerjakan tugas, terlambat dalam mengerjakan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja, dan melakukan aktivitas yang lebih menyenangkan.

Pertama, menunda untuk memulai dan mengerjakan tugas. Individu yang melakukan prokrastinasi akademik saat dia dihadapkan dengan tugas-tugas sekolah, memilih untuk menunda tugas tersebut dengan alasan tertentu seperti batas pengumpulan masih lama atau ingin menemukan inspirasi agar hasil tugas maksimal. Namun ketika telah menemukan inspirasi tidak segera menyelesaikan tugas tersebut.

Kedua, terlambat dalam mengerjakan tugas. Individu yang melakukan prokrastinasi akademik memerlukan waktu yang lebih lama

daripada waktu yang dibutuhkan pada umumnya dalam mengerjakan suatu tugas. Selain itu, juga melakukan hal-hal yang tidak dibutuhkan dalam penyelesaian suatu tugas, tanpa memperhitungkan keterbatasan waktu yang dimilikinya. Kadang-kadang tindakan tersebut mengakibatkan seseorang tidak berhasil menyelesaikan tugasnya secara sempurna.

²⁵
Ketiga, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja. Hal tersebut terlihat dengan adanya keterlambatan dalam memenuhi batas akhir yang telah ditargetkan sendiri, meskipun sudah merencanakan tetapi rencana tersebut sering gagal karena alasan malas ataupun melakukan aktivitas yang tidak penting seperti bermain *gadget*.

²³
Keempat, melakukan aktivitas yang lebih menyenangkan, daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan. Individu yang melakukan prokrastinasi akademik dengan sadar tidak segera melakukan tugas akademiknya. Tetapi, memanfaatkan waktu yang dimiliki untuk melakukan aktivitas lain yang dirasa lebih menyenangkan dan mendatangkan hiburan, seperti membaca majalah atau buku cerita, nonton, ngobrol, jalan, mendengarkan musik, sehingga menyita waktu untuk mengerjakan tugas akademik yang harus diselesaikannya.

B. Media *Rolling Ball Game*

1. Definisi Media Bimbingan dan Konseling

²
Menurut Mutmainah, dkk (2017) media bimbingan dan konseling adalah perangkat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat

membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan individu dalam memahami, mengarahkan, mengambil keputusan secara mandiri. Selain itu menurut Setyaputri dkk (2015) media bimbingan dan konseling merupakan suatu wadah dari pesan/informasi bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi guna tercapainya perkembangan individu secara optimal. Nursalim (dalam Prasetiawan, 2018) mengungkapkan bahwa media bimbingan dan konseling adalah segala hal yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk memahami diri, mengambil sebuah keputusan, serta memecahkan masalah yang dihadapi.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media bimbingan dan konseling adalah suatu perangkat atau alat yang digunakan sebagai penunjang kegiatan BK untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian siswa agar mencapai perkembangan yang optimal.

2. Kriteria Pemilihan Media BK

Menurut Nursalim (2013) kriteria pemilihan media bimbingan dan konseling adalah yaitu (1) Kesesuaian dengan tujuan. Dalam memilih media bimbingan dan konseling harus disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai agar media tersebut dapat berfungsi dengan baik (2) Kesesuaian media dengan materi bimbingan dan konseling. Dalam hal ini

berhubungan dengan pokok bahasan yang akan dibahas pada kegiatan layanan bimbingan dan konseling (3) Kesesuaian dengan karakteristik siswa. Dalam memilih media BK, terlebih dahulu guru BK memahami karakteristik siswanya (4) Kesesuaian dengan teori. Pemilihan media bimbingan dan konseling harus berdasarkan kesesuaian dengan teori riset sehingga telah teruji validitasnya (5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa. Kriteria ini didasarkan atas kondisi psikologis siswa bahwa siswa belajar dipengaruhi pula oleh gaya belajarnya (6) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia. Dalam hal ini sebaik apapun media jika tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka media tersebut akan kurang efektif.

3. **Media *Rolling Ball Game***

Menurut Ismail (dalam Harwito, dkk 2021) *Rolling Ball* merupakan permainan yang menggunakan bola kecil atau bola plastik kecil yang akan di gulirkan/digelindingkan dari atas papan *styrofoam* yang berisi beberapa paku. Paku tersebut diperuntukan sebagai halangan, agar siswa atau pemain tidak mengetahui kemana bola itu akan jatuh. Menurut Azami, dkk (2021) media *Rolling Ball* merupakan pengembangan media bola yang cara mengajarkannya dengan menggunakan permainan yang bertujuan untuk merubah cara berpikir siswa dalam belajar dan menjadikan sesuatu pembelajaran hal yang menarik dan menyenangkan. Media *Rolling Ball* termasuk jenis media pembelajaran yang dapat dibuat sendiri oleh pendidik. Kristiyanti (2016)

menyatakan bahwa adanya media *Rolling Ball* digunakan agar siswa menjadi aktif belajar dan dapat bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Adanya media *Rolling Ball* dapat mengubah suasana kelas menjadi menyenangkan dan tidak menimbulkan rasa bosan ketika guru menyampaikan pembelajaran.

Media *Rolling Ball Game* yang peneliti kembangkan merupakan media berbahan dasar kayu atau *styrofoam* sebagai papan permainan. Dalam penelitian ini akan menggunakan kayu sebagai bahan dasar utamanya. Pada seluruh permukaan bidang dipasang paku-paku dengan jarak antar paku 3 *centimeter* untuk menggelindingkan bola, kemudian dibawahnya terdapat 3 bilik yaitu bilik tantangan, bilik kejujuran, dan bilik motivasi sebagai wadah tempat jatuhnya bola.

Media *Rolling Ball Game* yang peneliti kembangkan merupakan sebuah permainan yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan yang mengacu kepada prokrastinasi akademik siswa. Media *Rolling Ball Game* ini dimainkan 6-8 orang pemain. Para pemain nantinya mempersiapkan peralatan permainan yang terdiri dari : 1) Papan *rolling ball game*, 2) satu set kartu tantangan, 3) satu set kartu kejujuran, 4) satu set kartu motivasi dan 5) buku panduan 6) bola

Media *Rolling Ball Game* ini didesain oleh peneliti dan selanjutnya disempurnakan berdasar saran dan masukan dari tim ahli. Media *Rolling Ball Game* dapat dimainkan oleh setiap kelompok yang terdiri atas 6 orang pemain yang diawasi oleh guru Bimbingan dan Konseling (BK) yang

bertugas memimpin jalannya permainan. ²⁵ Guru Bimbingan dan Konseling (BK) menentukan waktu/durasi dalam setiap permainan yang dilakukan. Setiap pemain harus ikut serta dalam menyelesaikan kartu yang didapatkan.

Cara memainkan Media *Rolling Ball Game* ini adalah guru BK menunjuk salah satu peserta permainan secara bergiliran untuk menggelindingkan ⁵¹ bola dari atas papan yang diarahkan kekotak yang peserta didik inginkan (sebagai pemain). Selanjutnya pemain mengambil kartu pertanyaan dari salah satu kotak sesuai dengan tempat jatuhnya bola yang menjadi sasaran untuk dijawab. Terdapat tiga kartu pertanyaan, yaitu kartu tantangan, kartu kejujuran, dan kartu motivasi. Pertanyaan pada kartu kejujuran berisi tentang prokrastinasi akademik siswa. Kartu tantangan berisi *games and fun* yang tujuannya agar siswa tidak jenuh saat melakukan layanan/ permainan *Rolling Ball Game*. Kartu motivasi bertujuan agar siswa termotivasi untuk menurunkan prokrastinasi akademik.

C. Kajian Peneliti Terdahulu

⁵⁶ Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan akan dijadikan acuan dalam penelitian ini. Penelitian tersebut terkait dengan upaya mengatasi prokrastinasi akademik.

1. Penelitian Andika Sing Wicaksana, Nurbaiti, Evi Rahmiati (2022) dengan ¹¹ judul penelitian Pengembangan Media *Book Planner Self-Management*

Untuk Mengurangi Prokrastinasi Akademik Siswa SMA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji validasi ahli materi dengan kategori sangat layak sebesar 88%, ahli media dengan kategori sangat layak sebesar 93,5% dan hasil dari tanggapan praktisi berdasarkan aspek keindahan media sebesar 92,4% serta kualitas isi media sebesar 90,4% dengan kategori sangat layak. Hasil dari penilaian tanggapan Guru BK menghasilkan kesimpulan bahwa media *book planner self-management* sudah sangat layak digunakan oleh Guru BK untuk dijadikan pedoman dalam mengurangi prokrastinasi akademik siswa di SMA.

2. Penelitian Wisnu Cahya Dinata, Diniy Hidayatur Rahman, dan Henny Indreswari (2022) dengan judul penelitian Pengembangan Panduan Sinema Edukasi dengan Model *Blended Learning* untuk Menurunkan Prokrastinasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Atas. Hasil analisis data produk ini mendapatkan indek validasi dari dua ahli materi dengan skor 1,00, dua ahli media mendapatkan skor 1,00, dan dua calon pengguna mendapatkan skor 1,00, dapat diartikan dari semua uji yang dilakukan mempunyai indeks validasi yang sangat tinggi dan sangat memenuhi unsur keberterimaan. Maka dapat disimpulkan panduan yang dikembangkan telah diterima dan layak digunakan guru BK untuk mengurangi prokrastinasi akademik siswa SMA.
3. Penelitian Lia Rizqina dan Nina Widyaningsih (2020) dengan judul penelitian Pengembangan Rolling Ball Game Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri

5 Wadaslintang Tahun Ajaran 2020/2021. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan penilaian ahli media sebesar 75 dengan kriteria sangat baik dan penilaian ahli materi sebesar 81 dengan kriteria sangat baik. Kemudian daya tarik siswa sebesar 68 dengan nilai persentase 97,1% kriteria sangat baik.

4. Penelitian Azidah Putri Harwito, Herinto Sidik Iriansyah, Alam S. Barkah (2021) dengan judul Pengembangan Media *Rolling Ball* pada Mata Pelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban. Hasil penelitian menyatakan bahwa media permainan *Rolling Ball* layak dan baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran sekolah yang mana hasil skor dari ahli desain media 4,45, ahli materi 4,53, dan dari angket siswa 4,45.
5. Penelitian Bonita Azami, Dessolina, Evi Kristina, dkk tahun (2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Rolling Ball* untuk Materi Fungsi dan Invers. Kesimpulan dari penelitian ini adalah belajar menggunakan media *game* atau media pembelajaran dengan metode ADDIE menghasilkan pembelajaran yang efektif dan sangat membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan terutama untuk materi fungsi dan invers.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media dapat membantu mengatasi masalah yang dihadapi peserta didik dan beberapa media yang sudah dikembangkan peneliti terdahulu terbukti bisa mengatasi masalah prokrastinasi akademik. Sedangkan penggunaan media *Rolling Ball Game* biasanya digunakan

sebagai penunjang media pembelajaran Berdasarkan hasil penelitian tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media *Rolling Ball Game* yang akan digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa.

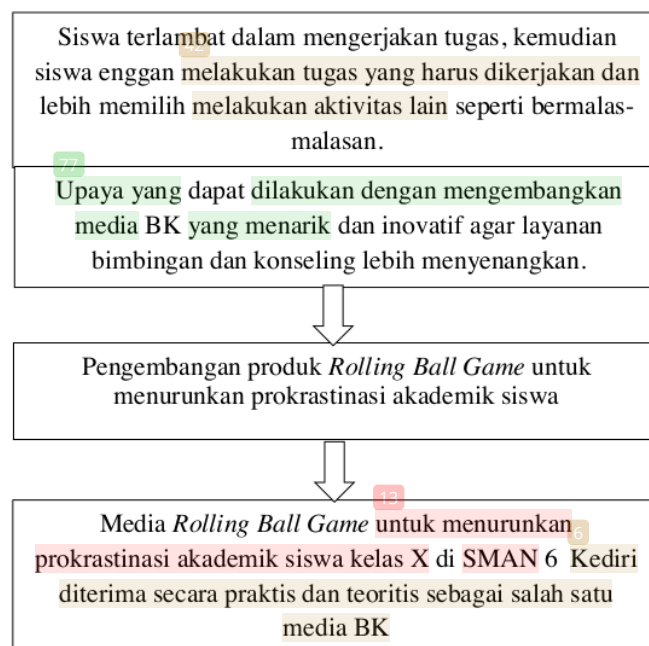
D. Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran siswa diharapkan mampu mengerjakan tugas-tugas sekolah secara maksimal atau mencapai standar kompetensi dalam setiap pembelajaran. Proses pencapaian tersebut, tentunya siswa harus berusaha dengan tekun, disiplin dan tidak menunda-nunda pekerjaannya. Namun yang terjadi di kelas X SMAN 6 Kediri didapati siswa yang melakukan prokrastinasi akademik atau perilaku penundaan. Hal ini ditunjukkan dengan siswa yang terlambat dalam mengerjakan tugas, kemudian siswa enggan melakukan tugas yang harus dikerjakan dan lebih memilih melakukan aktivitas lain seperti bermalas-malasan.

Melihat permasalahan seperti itu, maka perlu adanya upaya dari guru BK atau konselor sekolah dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media BK yang menarik dan inovatif agar layanan bimbingan dan konseling lebih menyenangkan. Penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling sangat berpengaruh pada proses dan hasil layanan yang diperoleh siswa. Melalui pengembangan media BK ini, dapat membantu guru BK dalam

mengembangkan keterampilan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling terutama untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa. Berdasarkan pada fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah produk media layanan bimbingan dan konseling yang dapat membantu siswa menurunkan prokrastinasi akademik Media tersebut berupa *Rolling Ball Game*.

Media *Rolling Ball Game* ini dikembangkan untuk lebih menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan layanan BK. Media *Rolling Ball Game* merupakan inovasi yang peneliti lakukan untuk menjadikan media permainan ini sebagai media BK khususnya untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa. Alur berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat dari gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Model³⁵ penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*). Sugiyono (2016) menyatakan R&D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian dan pengembangan yang ditempuh dalam melakukan pengembangan media BK berupa *Rolling Ball Game* yang bertujuan untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang di tulis oleh (Sugiyono, 2016) terdapat 10 tahapan yang dapat⁴ dilakukan, sebagai⁴⁵ berikut:¹

1. Potensi Dan Masalah

Penelitian dan pengembangan⁵ dapat berawal dari adanya potensi dan masalah. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari oleh peneliti, akan tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, selanjutnya perlu dikumpulkannya informasi-informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan.

3. Desain Produk

Hasil akhir dari serangkaian penelitian awal, dapat berupa rancangan kerja baru atau produk baru.

4. Validasi Desain

Proses untuk menilai apakah rancangan kerja baru atau produk baru secara rasional layak digunakan dengan cara mengajukan penilaian kepada ahli yang berpengalaman.

5. Revisi Desain

Produk yang telah didesain atau dirancang kemudian direvisi setelah diketahui kelemahannya.

6. Uji Coba Produk

Dilakukan uji coba skala kecil terhadap produk yang dikembangkan.

7. Revisi Produk

Produk direvisi berdasarkan hasil uji coba terbatas.

8. Uji Coba Pemakaian

Dilakukan uji coba skala besar terhadap produk.

9. Revisi Produk

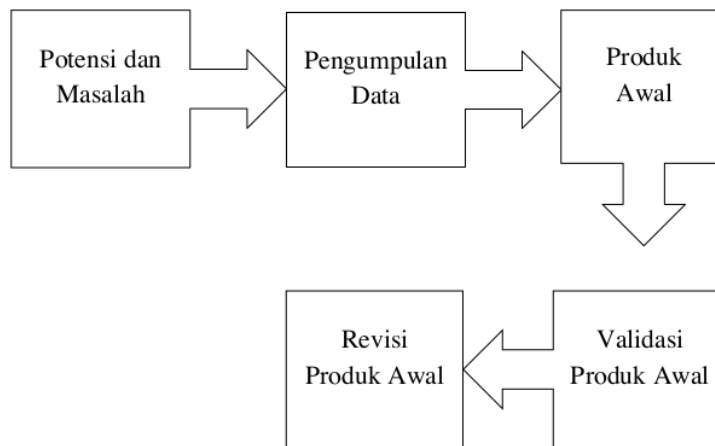
Apabila ada kekurangan dari hasil uji coba lapangan luas terhadap produk maka dilakukannya penyempurnaan produk.

10. Produksi Masal

Apabila produk tersebut telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian maka produk tersebut dapat diproduksi secara masal untuk disebarluaskan di pasaran.

B. Prosedur Pengembangan

Tahapan penelitian pengembangan (R&D) menurut Borg and Gall⁶⁴ terdiri atas 10 tahapan, tetapi dalam penelitian ini tidak seluruh tahapan dilakukan oleh peneliti, karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Berikut adalah modifikasi tahapan R&D yang akan digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media *Rolling Ball Game* untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa.



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan

1. Potensi dan Masalah¹

Penelitian ini didasarkan atas hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) yang menunjukkan bahwa 32 peserta didik dari 35 peserta didik melakukan prokrastinasi akademik. Ditandai dengan siswa terlambat dalam mengerjakan tugas dan enggan melakukan tugas yang harus diselesaikan sehingga lebih memilih melakukan kegiatan lain

seperti bermalas-malasan. Kemudian kurangnya inovasi Guru BK dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling.

2. Pengumpulan Data

Sebelum menentukan pilihan perencanaan produk yang akan dikembangkan, peneliti melakukan pengumpulan informasi data mengenai problem yang menghendaki dikembangkannya sebuah produk. Pengumpulan informasi data dapat diperoleh melalui berbagai sumber seperti studi literatur, skala kecil, konsultasi kepada ahli, dan sebagainya.

3. Produk Awal

Setelah peneliti melakukan pengumpulan informasi data mengenai problem yang menghendaki dikembangkannya sebuah produk. Pada tahap ini peneliti membuat dan menghasilkan produk awal berupa media *Rolling Ball Game*. Media ini menggunakan bahan baku utama berupa kayu.

4. Validasi Produk Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi terhadap produk awal yang telah dihasilkan. Kegiatan ini untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Rolling Ball Game*.

5. Revisi Produk Awal

Setelah produk awal media *Rolling Ball Game* divalidasi oleh validator ahli materi, ahli media, dan calon pengguna atau guru BK selanjutnya akan dilakukan revisi/perbaikan berdasar hasil validasi.

C. Lokasi dan Subyek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berlokasi di SMAN 6 Kediri dengan alamat Jalan Ngasinan Nomor 52 Kota Kediri. Pemilihan lokasi tersebut karena pada saat survey peneliti melakukan asesmen yang menggambarkan kondisi siswa di SMAN 6 Kediri melakukan prokrastinasi akademik.

2. Subyek Penelitian

Subyek dari penelitian ini adalah guru BK sebagai pengguna pada penelitian ini kemudian ahli materi, ahli media, dan siswa kelas X di SMAN 6 Kediri.

D. Validasi Produk Awal

Dalam penelitian pengembangan media *Rolling Ball Game* ini validasi produk awal berdasarkan penilaian oleh ahli media, ahli materi dan calon pengguna atau guru BK yang memiliki syarat sebagai berikut:

1. Ahli Media

Ahli media memberikan penilaian dan tanggapan terhadap desain dan kesesuaian isi dari pengembangan media *Rolling Ball Game*. Adapun syarat ahli media yaitu:

- a. Merupakan dosen Bimbingan dan Konseling
- b. Memiliki sertifikat pendidik/ dosen

- c. Telah menempuh pendidikan S2 Bimbingan dan Konseling
- d. Pengajar aktif di Universitas Nusantara PGRI Kediri

2. Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian dan tanggapan terhadap materi pengembangan media *Rolling Ball Game* yang dilakukan oleh dosen bimbingan dan konseling. Adapun syarat ahli media BK yaitu:

- a. Merupakan Dosen Bimbingan dan Konseling
- b. Memiliki sertifikat pendidik/ dosen
- c. Telah menempuh pendidikan S2 Bimbingan dan Konseling
- d. Pengajar aktif di Universitas Nusantara PGRI Kediri

3. Pengguna/Guru BK

Pengguna/guru BK memberikan penilaian dan tanggapan terhadap materi dan kesesuaian isi pengembangan media *Rolling Ball Game* untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa. Adapun syarat ahli media BK yaitu:

- a. Guru Bimbingan dan Konseling
- b. Telah menempuh pendidikan S1 Bimbingan dan Konseling
- c. Pengajar aktif di SMA

E. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen pengumpul data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk ahli media, ahli materi, calon pengguna atau guru

BK dan angket/skala prokrastinasi akademik untuk siswa. Berikut adalah pengembangan instrumen pengumpul data:

6 1. Pengembangan Instrumen Validator

Pengembangan instrumen untuk validator yang akan melakukan validasi terhadap produk awal.

a. Instrumen Ahli Materi

24
Tabel 3.1 adalah kisi-kisi angket untuk validator ahli materi (butir pernyataan dapat dilihat pada lampiran 1.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

Komponen	Aspek yang dinilai	Indikator	No.Item
1. Materi	1.1 Isi Materi	1.1.1 Kesesuaian dengan media BK	1,2,3
		1.1.2 Kesesuaian dengan masalah siswa	4
	1.2 Penulisan Materi	1.2.1 Kejelasan Materi	5,6,7,8,9,10
1.2.2 Kerapian Materi		11,12,13	
1.3 Penyajian Materi	1.3.1 Kebaruan	14	
Total Item			14

b. Instrumen Ahli Media

24
Tabel 3.2 adalah kisi-kisi angket untuk validator uji media (butir pernyataan dapat dilihat pada lampiran 2.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Ahli Media

Komponen	Aspek yang dinilai	Indikator	No.Item
1. Media	1.1 Bentuk	1.1.1 Bentuk Media	1,2,3,4,5
		1.1.2 Ukuran Media	6,7,8,9,10
1.2 Tampilan		1.2.1 Desain Media	11,12,13,14
		1.2.2 Komposisi Warna	15,16,17
		1.2.3 Kejelasan Tulisan	18,19
1.3 Penggunaan		1.3.1 Peraturan Permainan	20,21,22
		1.3.2 Kepraktisan Media	23,24
Total Item			24

c. Instrumen Pengguna/Guru BK

¹ Tabel 3.3 adalah kisi-kisi angket untuk validator uji media (butir ³² pernyataan dapat dilihat pada lampiran 3).

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Pengguna/Guru BK

Komponen	Aspek yang dinilai	Indikator	No.Item
1. Buku Panduan dan Media <i>Rolling Ball Game</i>	1.1 Buku Panduan <i>Media Rolling Ball Game</i>	1.1.1 Penulisan Buku Panduan	1,2,3,4,5
		1.1.2 Materi Buku Panduan	6,7
		1.1.3 Kemenarikan Buku Panduan	8,9
1.2 Media <i>Rolling Ball Game</i>		1.2.1 Penggunaan Media	10,11,12,13
		1.2.2 Tampilan Media	14,15,16,17,18
Total Item			18

2. Pengembangan Instrumen Prokrastinasi Akademik

³⁶ Pada penelitian ini, prokrastinasi akademik siswa diukur menggunakan instrumen non tes berupa angket atau kuisioner. Berikut adalah langkah pengembangan instrument pengukur prokrastinasi akademik:

a. Menentukan Tujuan Penyusunan Instrumen

³³ Tujuan penyusunan instrumen dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan instrumen ¹³ prokrastinasi akademik siswa yang akan digunakan untuk mengukur tingkat prokrastinasi akademik siswa.

b. Mencari Teori yang Relevan

³⁴ Prokrastinasi akademik adalah perilaku penundaan terhadap tugas akademik yang dilakukan secara sadar dengan melakukan aktivitas lain yang tidak penting tanpa memperhatikan waktu sehingga berakibat negatif bagi pelakunya. Teori ini dikuatkan oleh Ulum (2016). Menurut Harefa (2020) ⁴⁵ Prokrastinasi akademik adalah menunda-nunda pekerjaan yang berakibat buruk bagi pelakunya. Prokrastinasi akademik ini berakibat rendahnya prestasi belajar siswa dan mempengaruhi hasil belajar. Menurut Laia, dkk (2022) ¹⁰ prokrastinasi akademik adalah menunda secara sengaja kegiatan akademik yang akan dilakukan walaupun siswa mengetahui bahwa perilaku tersebut dapat menyebabkan efek buruk. Sedangkan menurut Ramadhani, dkk (2020) ¹¹ prokrastinasi

akademik siswa adalah suatu penundaan tugas seperti menunda pekerjaan rumah (PR), menunda-nunda waktu masuk sekolah dan penundaan dalam mengumpulkan tugas-tugas dalam jangka waktu yang di tetapkan. Setyaputri (2021) menjelaskan bahwa prokrastinasi akademik adalah istilah masalah belajar yang diperuntukkan untuk siswa yang suka menunda tugas-tugas yang berkaitan dengan sekolahnya.

² Dari beberapa pendapat yang dikemukakan para ahli tentang prokrastinasi, dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi akademik adalah kecenderungan seseorang untuk menunda-nunda pekerjaan atau menyelesaikan tugas karena adanya faktor tertentu dalam ranah pendidikan yang bersifat akademik yang dilakukan secara berulang sehingga menjadi sebuah kebiasaan.

c. Menyusun Indikator Butir Instrumen

Indikator butir instrumen dalam pengembangan instrumen pengukur prokrastinasi akademik berdasarkan kajian teori yang relevan dengan indikator prokrastinasi akademik, yaitu menurut Ferrari, Johnson, McCown (dalam Sanggasurya dan Mamahit, 2021). *Blueprint* instrument pengukur ⁶³ prokrastinasi akademik siswa dapat dilihat pada lampiran 4.

d. Menyusun Butir Instrumen

Butir instrumen pengukur ⁶³ prokrastinasi akademik siswa dapat dilihat pada lampiran 5.

e. Validasi Isi

Validasi isi instrumen pengukur prokrastinasi akademik siswa dilakukan oleh dosen pembimbing.

f. Revisi Berdasarkan Masukan Validator

Setelah melaksanakan validasi isi, maka dilakukan revisi atau perbaikan berdasarkan masukan dari validator/ dosen pembimbing.

g. Uji Coba Responden

Uji coba dilakukan kepada siswa. Menurut Sugiyono (2016) agar diperoleh distribusi nilai pengukuran mendekati normal maka jumlah responden untuk uji kuesioner dengan uji validitas dan reabilitas paling sedikit 30 responden. Hal ini senada dengan pendapat Singarimbun dan Effendi (2011) yang mengatakan bahwa jumlah minimal uji coba kuesioner adalah minimal 30 responden.

h. Analisis Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1) Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2016) menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Uji validitas ini dilakukan untuk mengukur apakah data yang telah didapat setelah penelitian merupakan data yang valid atau tidak, dengan menggunakan alat ukur yang digunakan (kuesioner).

2) Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2016) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas ini dilakukan pada responden dengan menggunakan pertanyaan yang telah dinyatakan valid dalam uji validitas dan akan ditentukan reliabilitasnya. Interpretasi koefisien reliabilitas⁹ maka digunakan pedoman yang mengadaptasi dari kriteria interpretasi koefisien menurut Sugiyono (2016) sebagai berikut :

Tabel 3.4 Koefisien Reliabilitas

Koefisien	Interpretasi
0,800 – 1,00	Sangat Kuat
0,600 – 0,800	Kuat
0,400 – 0,600	Sedang
0,20 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Sumber : Sugiyono (2016)

i. ²⁸Menyusun Instrumen

Pada tahap ini peneliti menyusun kembali instrumen pengukuran prokrastinasi akademik yang sudah melalui tahap uji validitas dan reliabilitas, sehingga dapat menghasilkan instrumen pengukur prokrastinasi akademik yang valid dan reliabel.

3. Pengembangan Buku Panduan

Buku Panduan dalam pengembangan media *Rolling Ball Game* digunakan untuk menjadi pelengkap media *Rolling Ball Game* agar lebih mudah digunakan oleh pengguna atau guru BK di sekolah. Buku panduan *Rolling Ball Game* berisi penjelasan setiap komponen media, materi prokrastinasi akademik, cara menggunakan media *Rolling Ball Game*.

F. Analisis Data Penelitian

Data berupa saran dan masukan, akan dianalisis secara kualitatif sedangkan untuk data penilaian angket dari ahli media, ahli materi, pengguna/Guru BK akan dianalisis secara kuantitatif. Data penilaian angket dari ahli media, ahli materi, dan pengguna yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan rumus validasi yang dirujuk dari Akbar (2015) sebagai berikut:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100$$

Keterangan:

Vah : Validasi Ahli

Tse : Total Skor yang akan Dicapai

Tsh : Total Skor yang diharapkan

Media *Rolling Ball Game* dapat dilihat tingkat kepraktisan dan kevalidan dari hasil presentase kriteria berdasarkan tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.5 Kriteria Kategori Hasil Validasi

Kriteria Pencapaian Nilai (%)	Kategori	Keputusan Uji
85,01-100,00	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01-85,00	Cukup Valid	Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
50,01-70,00	Kurang Valid	Boleh digunakan, dengan revisi besar
01,00-50,00	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan

Sumber : Akbar (2015)

Berdasarkan kriteria pada tabel 3.5 bahwa media *Rolling Ball Game* dapat digunakan apabila persentase tingkat validitas dari ahli materi, ahli media, dan pengguna atau Guru BK dapat mencapai skor diatas 70%. Apabila belum mencapai skor 70% maka perlu dilakukan revisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi, ahli media, dan pengguna atau Guru BK .

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian pengembangan media *Rolling Ball Game* untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa menggunakan model pengembangan Borg and Gall, namun tidak semua langkah/tahapan digunakan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu (1) Potensi dan Masalah (2) Pengumpulan Data (3) Produk Awal (4) Validasi Produk Awal (5) Revisi Produk Awal. Berikut adalah hasil penelitian pengembangan produk awal media *Rolling Ball Game* berdasarkan prosedur Borg and Gall.

1) Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah pada penelitian ini didasarkan atas hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) yang menunjukkan bahwa 32 siswa dari 35 siswa di SMAN 6 Kediri melakukan prokrastinasi akademik. Kondisi ini ditandai dengan siswa terlambat dalam mengerjakan tugas dan enggan melakukan tugas yang harus dikerjakan sehingga lebih memilih melakukan aktivitas lain seperti bermalas-malasan. Selain itu kurangnya inovasi Guru BK dalam memberikan layanan Bimbingan dan Konseling sehingga kurang menarik. Hasil wawancara yang dilaksanakan di SMAN 6 Kediri dengan guru BK dengan inisial RH diperoleh informasi terkait prokrastinasi akademik siswa. Di SMAN 6 Kediri upaya yang dilakukan Guru BK terhadap siswa yang melakukan prokrastinasi akademik adalah

memberian sanksi dan teguran, namun tidak memberikan efek jera bagi siswa sehingga masih tetap memilih prokrastinasi akademik.

¹ 2) Pengumpulan Data

Sebelum menentukan pilihan perencanaan produk yang akan dikembangkan, peneliti melakukan pengumpulan data mengenai problem yang memerlukan dikembangkannya sebuah produk. Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara akurat, maka selanjutnya perlu adanya berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat menjadi solusi masalah di atas. Pengumpulan informasi dilakukan setelah menganalisis masalah di sekolah. Permasalahan yang ditemukan adalah belum adanya media bimbingan konseling yang inovatif dan menarik yang dapat digunakan dalam proses layanan bimbingan. Berangkat dari permasalahan tersebut, Guru BK harus berinovasi dalam memberikan layanan BK agar menarik.

⁷⁴ 3) Produk Awal

Pada tahap ini peneliti membuat dan menghasilkan produk awal berupa *Rolling Ball Game*. Komponen-komponen dari produk ini yaitu papan *Rolling Ball Game*, kartu pertanyaan, buku panduan, bola. Spesifikasi media *Rolling Ball Game* adalah sebagai berikut:

a. Papan *Rolling Ball Game*

Papan *Rolling Ball Game* digunakan untuk tempat menggelindingkan bola agar masuk kedalam bilik yang tersedia. Bilik

tersebut terdiri dari bilik kejujuran, bilik tantangan dan bilik motivasi. Bilik kejujuran ditandai dengan warna hijau. Bilik tantangan ditandai dengan warna biru, dan bilik motivasi ditandai dengan warna ungu.



Gambar 4.1 Papan *Rolling Ball Game*

b. **Kartu Pertanyaan**

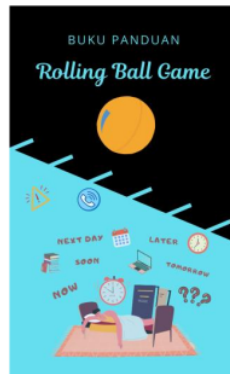
Kartu pertanyaan berisi pertanyaan/tugas yang akan dijawab dan dilaksanakan oleh siswa yang bermain. Kartu kejujuran (berwarna hijau) berisi pertanyaan tentang prokrastinasi akademik. Kartu tantangan (berwarna biru) berisi *games and fun* sebagai hiburan yang tujuannya agar siswa tidak jenuh saat mengikuti layanan BK dan melakukan permainan *Rolling Ball Game*. Kartu motivasi (berwarna ungu) bertujuan agar siswa termotivasi untuk menurunkan prokrastinasi akademik karena isinya terkait dengan motivasi.



Gambar 4.2 Kartu Pertanyaan

c. Buku Panduan

Buku panduan bertujuan untuk memberi panduan dalam menggunakan media bimbingan dan konseling “*Rolling Ball Game*” sehingga mempermudah pengguna. Buku panduan permainan media *Rolling Ball Game* ini diperuntukkan bagi Guru BK. Panduan permainan berisikan deskripsi produk atau media *Rolling Ball Game*, tata cara bermain media *Rolling Ball Game*, materi prokrastinasi akademik, dan skala prokrastinasi akademik.



Gambar 4.3 Cover Buku Panduan *Rolling Ball Game*

d. Bola

Bola dalam permainan *Rolling Ball Games* digunakan untuk menentukan kartu yang akan didapatkan. Bola digelindingkan diatas papan *Rolling Ball Games* melalui paku-paku yang ditanam di papan dan selanjutnya akan masuk ke dalam bilik yang tersedia. Bilik tersebut terdiri dari bilik kejujuran, bilik tantangan dan bilik motivasi.



Gambar 4.4 Bola *Rolling Ball Game*

4) Validasi Produk Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi terhadap produk awal yang telah dihasilkan. Kegiatan ini untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Rolling Ball Game*. Pada tahapan ini peneliti melakukan validasi produk awal *Rolling Ball Game* kepada seorang ahli materi, seorang ahli media, dan seorang pengguna yaitu Guru BK SMA. Peneliti memberikan lembar validasi dan selanjutnya dinilai, diberi masukan/saran perbaikan terhadap produk awal berupa *Rolling Ball Game* yang sedang dikembangkan.

5) Revisi Produk Awal

Setelah produk awal media *Rolling Ball Game* divalidasi oleh validator ahli materi, ahli media, dan calon pengguna atau guru BK selanjutnya akan dilakukan revisi/perbaikan berdasar hasil validasi, masukan, kritik, dan saran. Revisi Produk Awal dilakukan pada bagian kartu pertanyaan berwarna hijau atau Kartu Kejujuran karena pernyataan yang tertera belum menggunakan pertanyaan terbuka.

B. Hasil Validasi Produk Awal

¹ Pada tahap ini peneliti melakukan analisis data. Data penilaian angket ⁴ dari ahli media, ahli materi, dan pengguna yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan rumus validasi yang dirujuk dari Akbar (2015). Berikut adalah analisis hasil validasi produk awal *Rolling Ball Game*.

¹³ 1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi oleh dosen S1 Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri. ¹⁸ Data hasil penilaian uji ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1.	Kesesuaian media <i>Rolling Ball Game</i> dengan layanan bimbingan kelompok	3	Baik
2.	Kesesuaian media <i>Rolling Ball Game</i> dengan metode teknik permainan BK	3	Baik
3.	Kesesuaian media <i>Rolling Ball Game</i> dengan bidang pribadi siswa	4	Baik Sekali
4.	Kesesuaian media <i>Rolling Ball Game</i> dengan perilaku prokrastinasi akademik siswa	4	Baik Sekali
5.	Kejelasan tata penulisan buku panduan media <i>Rolling Ball Game</i>	4	Baik Sekali
6.	Kemudahan tata bahasa buku panduan untuk dipahami	4	Baik Sekali
7.	Kejelasan tata penulisan dalam kartu kejujuran	4	Baik Sekali
8.	Kejelasan tata penulisan dalam kartu tantangan	4	Baik Sekali
9.	Kejelasan tata penulisan dalam kartu motivasi	3	Baik
10.	Kemudahan tata bahasa kartu untuk dipahami	3	Baik
11.	Keruntutan penulisan buku panduan <i>Rolling Ball Game</i>	3	Baik

12.	Kerapihan penulisan buku panduan <i>Rolling Ball Game</i>	3	Baik
13.	Kemudahan buku panduan <i>Rolling Ball Game</i> mudah untuk dibaca	4	Baik Sekali
14.	Media <i>Rolling Ball Game</i> memiliki inovasi sebagai media untuk menurunkan prokrastinasi akademik	4	Baik Sekali
Jumlah skor		50	

Dari hasil penilaian ahli materi selanjutnya dianalisis dengan rumus *Vah* dan hasilnya sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Vah} &= \frac{50}{56} \times 100 \\ &= 89,3 \end{aligned}$$

Hasil analisis data kevalidan media *Rolling Ball Game* dari validator ahli materi, diperoleh persentase skor yaitu 89,3 %. Jika hasil validasi diinterpretasi berdasarkan kriteria kategorisasi yang diadopsi dari Akbar (2015) maka masuk pada tingkat pencapaian interval 85,01% - 100,00% dan dinyatakan sangat valid, sehingga media dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa, media *Rolling Ball Game* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan skor persentase 89,3 % dan dalam kategori sangat valid.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media oleh dosen S1 Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantera PGRI Kediri. Data hasil penilaian uji media dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1.	Bentuk media <i>Rolling Ball Game</i> sederhana	3	Baik
2.	Bentuk media <i>Rolling Ball Game</i> mudah dibawa	4	Baik Sekali
3.	Bentuk papan media <i>Rolling Ball Game</i> rapi	3	Baik
4.	Bentuk kartu pertanyaan serasi satu sama lain	3	Baik
5.	Bentuk lingkaran pada bilik tantangan, bilik kejujuran dan bilik motivasi serasi	3	Baik
6.	Lebar papan media <i>Rolling Ball Game</i> serasi	4	Baik Sekali
7.	Panjang papan media <i>Rolling Ball Game</i> serasi	4	Baik Sekali
8.	Lebar kartu pertanyaan media <i>Rolling Ball Game</i> serasi	4	Baik Sekali
9.	Panjang kartu pertanyaan media <i>Rolling Ball Game</i> serasi	4	Baik Sekali
10.	Ukuran lingkaran tempat masuknya bola serasi	4	Baik Sekali
11.	Desain media <i>Rolling Ball Game</i> menarik	2	Cukup
12.	Desain kartu media <i>Rolling Ball Game</i> menarik	3	Baik
13.	Desain buku panduan media <i>Rolling Ball Game</i> menarik	3	Baik
14.	Desain font media <i>Rolling Ball Game</i> menarik	2	Cukup
15.	Warna media <i>Rolling Ball Game</i> menarik	2	Cukup
16.	Warna media kartu pertanyaan media <i>Rolling Ball Game</i> menarik	3	Baik
17.	Warna buku panduan media <i>Rolling Ball Game</i> menarik	3	Baik
18.	Pertanyaan dalam kartu tertulis dengan jelas	4	Baik Sekali
19.	Tulisan pada buku panduan mudah dibaca	4	Baik Sekali

20.	Peraturan permainan media <i>Rolling Ball Game</i> mudah dimengerti	4	Baik Sekali
21.	Peraturan permainan media <i>Rolling Ball Game</i> mudah diikuti	4	Baik Sekali
22.	Tahapan peraturan permainan media <i>Rolling Ball Game</i> tersusun dengan jelas	3	Baik
23.	Bahan media <i>Rolling Ball Game</i> relatif murah	3	Baik
24.	Bahan media <i>Rolling Ball Game</i> mudah didapatkan	4	Baik
Jumlah skor		76	

Dari hasil perhitungan angket validasi media, maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Vah} &= \frac{76}{96} \times 100 \\ &= 79,1 \end{aligned}$$

Hasil analisis data kevalidan media *Rolling Ball Game* dari validator ahli media, diperoleh persentase skor yaitu 79,1 %. Jika hasil validasi diinterpretasi berdasarkan kriteria kategorisasi yang diadopsi dari Akbar (2015) maka masuk pada tingkat pencapaian interval 70,01%-85,00% dan dinyatakan cukup valid, sehingga media dapat digunakan namun perlu revisi kecil. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa, media *Rolling Ball Game* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan skor persentase 79,1 % dan dalam kategori cukup valid.

Selain data kuantitatif, validasi didukung pula dengan data kualitatif yang diperoleh dari komentar dan saran dari validator ahli media. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli media pada media *Rolling Ball Game* yaitu (1) Kartu Kejujuran berwarna hijau menggunakan pertanyaan terbuka, sehingga siswa akan memiliki aktifitas berpikir yang lebih kritis dan mendalam (2) Kartu Motivasi berwarna ungu sebaiknya ada tindak lanjut seperti mengkritisi dan merefleksikan (3) Desain pada papan diperindah.

3. Validasi Pengguna/ Guru BK

Validasi pengguna/ Guru BK oleh Guru BK SMAN 6 Kediri. Data hasil penilaian uji pengguna dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Penilaian Pengguna

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1.	Sistematika penulisan dalam buku panduan media <i>Rolling Ball Game</i> runtut	4	Baik Sekali
2.	Tulisan pada buku panduan media <i>Rolling Ball Game</i> rapi	4	Baik Sekali
3.	Ukuran font pada buku panduan media <i>Rolling Ball Game</i> tepat	4	Baik Sekali
4.	Kemenarikan bentuk font pada buku panduan media <i>Rolling Ball Game</i>	3	Baik
5.	Bahasa yang digunakan pada buku panduan media <i>Rolling Ball Game</i> jelas	4	Baik Sekali
6.	Isi materi pada buku panduan media <i>Rolling Ball Game</i> mudah dipahami	4	Baik Sekali
7.	Peraturan permainan pada buku panduan media <i>Rolling Ball Game</i> mudah dipahami	4	Baik Sekali

8.	Kemenarikan desain buku panduan media <i>Rolling Ball Game</i>	4	Baik Sekali
9.	Perpaduan warna buku panduan media <i>Rolling Ball Game</i> menarik	4	Baik Sekali
10.	Media <i>Rolling Ball Game</i> mudah dimainkan dimana saja	4	Baik Sekali
11.	Langkah-langkah permainan media <i>Rolling Ball Game</i> mudah dimainkan	4	Baik Sekali
12.	Kartu pertanyaan pada media <i>Rolling Ball Game</i> mudah dipahami	4	Baik Sekali
13.	Media <i>Rolling Ball Game</i> mudah dibawa	3	Baik
14.	Warna papan <i>Rolling Ball Game</i> menarik	3	Baik
15.	Warna kartu media <i>Rolling Ball Game</i> menarik	4	Baik Sekali
16.	Desain media papan <i>Rolling Ball Game</i> menarik	3	Baik
17.	Desain kartu media <i>Rolling Ball Game</i> menarik	2	Cukup
18.	Tulisan pada kartu media <i>Rolling Ball Game</i> mudah dibaca	4	Baik Sekali
Jumlah skor		66	

Dari hasil perhitungan angket validasi media, maka diperoleh nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Vah} &= \frac{66}{72} \times 100 \\ &= 91,6 \end{aligned}$$

Hasil analisis data kevalidan media *Rolling Ball Game* dari validator pengguna, diperoleh persentase skor yaitu 91,6 %. Jika hasil validasi diinterpretasi berdasarkan kriteria kategorisasi yang diadopsi dari Akbar (2015) maka masuk pada tingkat pencapaian interval 85,01% - 100,00% dan dinyatakan sangat valid, sehingga media dapat digunakan

tanpa revisi. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa, media *Rolling Ball Game* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dengan perolehan skor persentase 91,6 % dan dalam kategori sangat valid.

4. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Setelah dilakukan validasi maka ditemukan hasil interpretasi keberterimaan dari ahli dan pengguna terkait media *Rolling Ball Game*. Interpretasi hasil uji validasi dari ahli dan uji pengguna yang telah dilakukan dapat dilihat pada lampiran 9.

C. Revisi Produk Awal

Pada tahap ini, dilakukan revisi produk awal berdasarkan data hasil validasi ahli materi, ahli media dan pengguna atau guru BK. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa media *Rolling Ball Game* yang dikembangkan layak digunakan. Namun, ada beberapa saran/masukan dari beberapa ahli uji yang kemudian dijadikan sebagai bahan revisi bagi peneliti untuk penyempurnaan media *Rolling Ball Game*.

1. Tampilan papan *Rolling Ball Game*

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media desain papan pada produk awal *Rolling Ball Game* terlalu monoton sehingga perlu untuk diperindah agar tampilan media lebih menarik. Tampilan papan *Rolling Ball Game* sebelum dan sesudah direvisi berdasarkan saran ahli media, dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Tampilan Papan *Rolling Ball Game* Sebelum dan Sesudah Direvisi



2. Kartu Pertanyaan

Peneliti melakukan revisi atau perbaikan pada bagian isi kartu pertanyaan. Revisi yang dilakukan dengan mengubah pertanyaan menjadi pertanyaan terbuka, sehingga siswa akan memiliki aktifitas berpikir yang lebih kritis dan mendalam Hasil revisi beberapa isi pertanyaan pada kartu pertanyaan media *Rolling Ball Game* dapat dilihat pada lampiran 11.

D. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Pengukur Prokrastinasi

Akademik

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2016) uji validitas menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Uji validitas dilakukan untuk mengukur

apakah data yang telah didapat setelah penelitian merupakan data yang valid atau tidak, dengan menggunakan alat ukur yang digunakan (kuisisioner). Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 1998:160). Uji validitas dilakukan pada responden sebanyak 42 siswa kelas X SMAN 6 Kediri. Analisis hasil validitas variabel dapat diuji dengan membandingkan *pearson correlation*.

Dasar pengambilan uji validitas *pearson correlation* yaitu dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel sebagai berikut:

- a. Jika r hitung $>$ r tabel maka item dinyatakan valid
- b. Jika r hitung $<$ r tabel maka item dinyatakan tidak valid

Cara mencari nilai r tabel dengan $N = 42$ pada signifikan 5% pada distribusi nilai r tabel statistik maka diperoleh nilai r tabel sebesar 0,304.

Uji validitas ini dibantu oleh program SPSS versi 24 *for windows* dengan tahapan sebagai berikut: 1) Menyiapkan lembar kerja SPSS 2) Membuat variabel view 3) Mengisi data view 4) Menyiapkan data 5) Mengolah data dengan klik analyze-correlate-bivariate 6) Menyiapkan hasil output.

Data yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis dengan bantuan program SPSS 24.0 *for windows*, hasil uji validitas instrumen pengukur prokrastinasi akademik dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Prokrastinasi Akademik

Item	r hitung	r table (5%)	Kriteria (r hitung > r table)
1	0.628	0.304	Valid
2	0.445	0.304	Valid
3	0.543	0.304	Valid
4	0.558	0.304	Valid
5	0.543	0.304	Valid
6	0.475	0.304	Valid
7	0.520	0.304	Valid
8	0.347	0.304	Valid
9	0.613	0.304	Valid
10	0.595	0.304	Valid
11	0.421	0.304	Valid
12	0.691	0.304	Valid
13	0.378	0.304	Valid
14	0.547	0.304	Valid
15	0.693	0.304	Valid
16	0.727	0.304	Valid
17	0.765	0.304	Valid
18	0.298	0.304	Tidak Valid
19	-0.384	0.304	Tidak Valid
20	0.031	0.304	Tidak Valid
21	0.256	0.304	Tidak Valid
22	0.522	0.304	Valid
23	0.442	0.304	Valid
24	0.437	0.304	Valid
25	-0.186	0.304	Tidak Valid
26	0.595	0.304	Valid
27	0.660	0.304	Valid
28	0.446	0.304	Valid

Tabel 4.6⁷ menunjukkan hasil uji validitas instrument prokrastinasi akademik dengan jumlah item pada instrument sebanyak 28 pernyataan. Hasil analisis membandingkan antara r tabel dan r hitung.⁷ Hasilnya diketahui dari 28 pernyataan dinyatakan 23 item valid dan 5 item lainnya dinyatakan tidak valid dikarenakan r hitung kurang dari nilai r tabel, maka dari itu untuk 5 item tidak valid tersebut tidak lagi diikutsertakan dalam kuesioner instrumen prokrastinasi akademik.

³⁰ 2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2016) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas ini dilakukan pada responden sebanyak 42 siswa kelas X SMAN 6 Kediri,³⁷ dengan menggunakan pertanyaan yang telah dinyatakan valid dalam uji validitas dan akan ditentukan reliabilitasnya. Menggunakan program SPSS 24.0¹⁹ for windows, variabel dinyatakan reliabel dengan kriteria berikut: (1) Apabila r-alpha positif dan lebih besar dari r-tabel maka pernyataan itu reliable (2) Jika r-alpha negatif dan lebih kecil dari r-tabel maka pernyataan tersebut tidak reliable (3) Apabila nilai Cronbach's Alpha > 0,6 maka reliable (4) Apabila nilai Cronbach's Alpha < 0,6 maka tidak reliable. Menurut Prayitno (2013) variabel dikatakan baik apabila nilai Cronbach's Alpha > dari 0,6. Hasil uji reliabilitas instrument pengukur prokrastinasi akademik³⁸ dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Reliability Statistics

18

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.850	28

Hasil pengukuran uji reliabilitas menggunakan program SPSS 24.0 *for windows* mendapatkan hasil Cronbach's Alpha 0,850. Sugiono (2016) menyatakan bahwa koefisien reliabel sangat tinggi apabila terdapat pada rentang 0,800 – 1,00. Maka dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrumen prokrastinasi akademik memiliki tingkat reliabel sangat tinggi.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan media *Rolling Ball Game* untuk layanan bimbingan dan konseling siswa ini masih memiliki keterbatasan. Adapun keterbatasannya adalah belum dilakukan uji keefektifan dikarenakan peneliti belum menguji cobakan kepada siswa. Jadi penelitian dan pengembangan yang dilakukan hanya menghasilkan prototype/model yang valid artinya layak.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, PENGEMBANGAN PRODUK LEBIH LANJUT

A. Simpulan

Penelitian dan pengembangan media *Rolling Ball Game* telah divalidasi oleh satu ahli materi, satu ahli media, dan satu ahli pengguna yaitu guru BK SMAN 6 Kediri. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media *Rolling Ball Game* yang dikembangkan diterima secara praktis, teoritis, sebagai salah satu media BK.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi didapatkan tingkat validitas produk masuk dalam kategori sangat valid dengan nilai 89,3 %. Penilaian dari ahli materi meliputi tiga aspek penilaian yaitu isi materi, penulisan materi dan penyajian materi. Hasil validasi ahli media didapatkan tingkat validitas produk masuk dalam kategori cukup valid dengan nilai 79,1 %. Penilaian dari ahli media meliputi tiga aspek penilaian yaitu bentuk media, tampilan media, penggunaan media. Penyempurnaan terhadap media *Rolling Ball Game* ini dari ahli media yaitu (1) Kartu Kejujuran berwarna hijau menggunakan pertanyaan terbuka, sehingga siswa akan memiliki aktifitas berpikir yang lebih kritis dan mendalam (2) Kartu Motivasi berwarna ungu sebaiknya ada tindak lanjut seperti mengkritisi dan merefleksikan (3) Desain pada papan diperindah. Selanjutnya hasil validasi dari pengguna yaitu guru BK SMAN 6 Kediri didapatkan tingkat kevalidan media *Rolling Ball Game* masuk dalam kategori sangat valid dengan nilai 91,6 %. Adapun aspek penilaian meliputi

penilaian terhadap buku panduan media *Rolling Ball Game* dan media *Rolling Ball Game*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling diharapkan dapat menggunakan media *Rolling Ball Games* dalam proses layanan bimbingan dan konseling sebagai alternatif, karena media *Rolling Ball Game* sebagai suatu inovasi media layanan bimbingan dan konseling untuk siswa sangat menarik.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk berinovasi terhadap media *Rolling Ball Game* untuk materi ataupun permasalahan yang berbeda

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan media *Rolling Ball Game* untuk menurunkan prokrastinasi akademik siswa ini terbatas hanya sampai pada uji validitas terhadap prototype/model alat permainan sehingga untuk peneliti selanjutnya perlu dilakukan uji skala kecil (uji lapang terbatas) dan uji skala besar (uji lapang luas) agar dapat diketahui efektif atau tidaknya alat permainan dijadikan sebagai media alternatif dalam layanan bimbingan dan konseling.

ORIGINALITY REPORT

46%
SIMILARITY INDEX

43%
INTERNET SOURCES

23%
PUBLICATIONS

23%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	4%
2	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	4%
3	ojs.atmajaya.ac.id Internet Source	3%
4	journal2.um.ac.id Internet Source	3%
5	docplayer.info Internet Source	1%
6	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
7	etheses.uinsgd.ac.id Internet Source	1%
8	journal.unesa.ac.id Internet Source	1%
9	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%

10	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1 %
11	www.researchgate.net Internet Source	1 %
12	penerbitadm.com Internet Source	1 %
13	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
14	jurnal.stkipkusumanegara.ac.id Internet Source	1 %
15	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1 %
16	repository.upy.ac.id Internet Source	1 %
17	repository.stiedewantara.ac.id Internet Source	1 %
18	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %
19	Submitted to Universitas Negeri Malang Student Paper	1 %
20	eduresearch.web.id Internet Source	1 %
21	repository.ar-raniry.ac.id	

Internet Source

1 %

22

repo.uinsatu.ac.id

Internet Source

1 %

23

e-journal.unipma.ac.id

Internet Source

1 %

24

Submitted to Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta

Student Paper

1 %

25

repository.upstegal.ac.id

Internet Source

1 %

26

repository.usd.ac.id

Internet Source

1 %

27

eprints.unm.ac.id

Internet Source

1 %

28

digilib.uin-suka.ac.id

Internet Source

<1 %

29

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

30

repositori.uma.ac.id

Internet Source

<1 %

31

eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

<1 %

32

repository.upi.edu

Internet Source

<1 %

33

core.ac.uk

Internet Source

<1 %

34

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1 %

35

Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia

Student Paper

<1 %

36

lib.unnes.ac.id

Internet Source

<1 %

37

repository.uinjambi.ac.id

Internet Source

<1 %

38

123dok.com

Internet Source

<1 %

39

repository.unj.ac.id

Internet Source

<1 %

40

anzdoc.com

Internet Source

<1 %

41

mafiadoc.com

Internet Source

<1 %

42

pt.scribd.com

Internet Source

<1 %

43

jurnalmahasiswa.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

44

repository.stikeselisabethmedan.ac.id

Internet Source

<1 %

45

eprints.umm.ac.id

Internet Source

<1 %

46

journal.uinsgd.ac.id

Internet Source

<1 %

47

vdocuments.site

Internet Source

<1 %

48

www.coursehero.com

Internet Source

<1 %

49

doaj.org

Internet Source

<1 %

50

text-id.123dok.com

Internet Source

<1 %

51

prosiding.upgris.ac.id

Internet Source

<1 %

52

Fitria Nur Hasanah, Serla Utami.
"Development of Moodle-Based E-Learning in
Basic Graphics Design Courses", JICTE (Journal
of Information and Computer Technology
Education), 2021

Publication

<1 %

digilib.uinkhas.ac.id

53	Internet Source	<1 %
54	jurnal.ustjogja.ac.id Internet Source	<1 %
55	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
56	id.123dok.com Internet Source	<1 %
57	id.scribd.com Internet Source	<1 %
58	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
59	Achmad S. Pahroji Sofyani, Abdul Kadir Husain, Salim Korompot, Jumadi Mori Salam Tuasikal. "Games Kuartet Sebagai Media Bimbingan dan Konseling Untuk Meningkatkan Pemahaman Karakter Religius Siswa", Student Journal of Guidance and Counseling, 2022 Publication	<1 %
60	Avisha Puspita, Arif Didik Kurniawan, Hanum Mukti Rahayu. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOOKLET PADA MATERI SISTEM IMUN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMAN 8 PONTIANAK", JURNAL BIOEDUCATION, 2017	<1 %

61 Rahma Sarita, Yenni Kurniawati. <1 %
"Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Kimia Berbasis Keterampilan Generik Sains", Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry, 2020
Publication

62 digilibadmin.unismuh.ac.id <1 %
Internet Source

63 ojs.unm.ac.id <1 %
Internet Source

64 repository.unej.ac.id <1 %
Internet Source

65 Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya <1 %
Student Paper

66 Rijaluddin Rijaluddin, Affrilyno Affrilyno, Tri Wibowo Caesariadi. "PERPUSTAKAAN KOTA PONTIANAK", JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur, 2020 <1 %
Publication

67 media.neliti.com <1 %
Internet Source

68 repositori.usu.ac.id <1 %
Internet Source

69

Internet Source

<1 %

70

eprintslib.ummgl.ac.id

Internet Source

<1 %

71

idr.uin-antasari.ac.id

Internet Source

<1 %

72

ppbbk.unimed.ac.id

Internet Source

<1 %

73

repositori.unsil.ac.id

Internet Source

<1 %

74

Lendrawati Arif, Putri Yuanita, Nahor Murani Hutapea. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning Untuk Memfasilitasi Kemampuan Penalaran Matematis", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

75

digilib.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

76

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

<1 %

77

Diana Novitasari, Allen Marga Retta, Anggria Septiani Mulbasari. "PENGEMBANGAN E-MODUL MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR TIGA VARIABEL (SPLTV) DENGAN

<1 %

PENDEKATAN PMRI", Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika, 2022

Publication

-
- | | | |
|-----------------|--|------|
| 78 | Sutrisno Sutrisno, Afis Pratama, Handini Arga Damar Rani. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial untuk Meningkatkan Keterampilan pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi Siswa Jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Tonjong", <i>Joined Journal (Journal of Informatics Education)</i> , 2020 | <1 % |
| Publication | | |
| 79 | Submitted to Universitas PGRI Palembang | <1 % |
| Student Paper | | |
| 80 | ejournal.unesa.ac.id | <1 % |
| Internet Source | | |
| 81 | eprints.mercubuana-yogya.ac.id | <1 % |
| Internet Source | | |
| 82 | eprints.uns.ac.id | <1 % |
| Internet Source | | |
| 83 | es.scribd.com | <1 % |
| Internet Source | | |
| 84 | journal3.um.ac.id | <1 % |
| Internet Source | | |
| 85 | repository.unwira.ac.id | <1 % |
| Internet Source | | |
-

86

repository.unwmataram.ac.id

Internet Source

<1 %

87

Asti Julia Mansi, Wenny Hulukati, Irvan Usman. "Pengembangan Buku Saku Manajemen Konflik Sebagai Media Bimbingan dan Konseling Sosial di SMKS Gotong Royong Gorontalo", Student Journal of Guidance and Counseling, 2021

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

LINDA_NOVI_R_0022

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52
