



## **Permainan Bingo Untuk Menggali Bakat Minat Santri Kelas IX di Madrasah Tsanawiyah**

**Jessica Fiqma Aprilia**

**Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia**

[jessica.18075@mhs.unesa.ac.id](mailto:jessica.18075@mhs.unesa.ac.id)

**Ari Khusumadewi**

**Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia**

[arikhusumadewi@unesa.com](mailto:arikhusumadewi@unesa.com)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa media permainan bingo sebagai upaya menggali bakat dan minat siswa kelas IX MTs Nurul Islam Pungging-Mojokerto yang memenuhi kriteria akseptabilitas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan milik Borg and Gall (2008) yang hanya dilakukan sampai tahap kelima karena keterbatasan biaya, tenaga, dan waktu. Kelima tahapan tersebut adalah penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, uji coba awal, dan merevisi hasil uji coba awal (revisi Produk utama). Hasil yang diperoleh dari uji kelayakan, sebagai berikut: 1) Penilaian dari uji ahli media yaitu 98,04%, yang termasuk dalam kategori sangat baik, tidak perlu direvisi. 2) Penilaian dari uji ahli materi yaitu 82,35%, yang termasuk dalam kategori baik, tidak perlu direvisi. 3) Penilaian dari calon pengguna yaitu 78,33%, yang termasuk dalam kategori baik dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa produk permainan bingo untuk menggali bakat dan minat menunjukkan telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang terdiri dari kelayakan, ketepatan, kegunaan, dan kesesuaian.

**Kata kunci:** Bakat; minat; media permainan bingo.

### **Abstract**

***Bingo Game Media to Explore The Aptitudes and Interests of The Third-Grade Students at Mts Nurul Islam Pungging-Mojokerto.*** The study aims to develop a product in the form of bingo game media to explore the aptitudes and interests of the third-grade students at MTs Nurul Islam Pungging-Mojokerto who met the acceptability criteria. This study uses Borg and Gall's (2008) research and development (R&D) method, which is only carried out until the fifth stage due to limited costs, power, and time. The five stages are research and data collection, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, and main product revision. The results obtained from the feasibility test are as follows: 1) The assessment of the media expert test is 98.04%, which is included in the very good category and does not need to be revised. 2) The assessment of the material expert test is 82.35%, which is included in the good category and does not need to be revised. 3) The assessment from prospective users is 78.33%, which is included in the good category and does not need to be revised. Based on these data, it can be concluded that the bingo game product to explore talents and interests shows that it has met the acceptability criteria consisting of feasibility, accuracy, usability, and suitability

**Keywords:** *Aptitude, Interest, Bingo Game Media.*

### **A. Pendahuluan**

Sistem pendidikan di pondok pesantren dan sekolah formal memang memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Pada umumnya sekolah formal memiliki jenjang pendidikan yang terstruktur mulai dari sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA) (Yusuf, 2019). Sedangkan pondok pesantren merupakan lembaga pendidikan yang lebih mengutamakan untuk membina, mendidik, dan mengembangkan pendidikan tidak hanya pada pengetahuan umum saja namun juga pada bidang keagamaan (Latipah, 2019). Kedua lembaga pendidikan tersebut memang memiliki keunggulan masing-masing. Menurut Suhardi jika kedua lembaga pendidikan tersebut disatukan, maka dapat menjadikan pendidikan yang lebih unggul dan mampu menciptakan penerus bangsa yang berkarakter (Saepudin, 2019).

Di Indonesia sendiri terdapat sistem pendidikan yang menggabungkan antara sistem pendidikan di pondok pesantren dan sekolah formal yang dikenal dengan sekolah berbasis pesantren. Sekolah berbasis pesantren ialah sekolah yang memiliki dasar pesantren dengan menggunakan dua sistem yaitu dengan mengunggulkan sistem sosial yang ada pada sekolah formal dan juga mengunggulkan sistem sosial yang ada di pesantren itu sendiri (Ainurrosidah dkk, 2018). Salah satu pondok pesantren yang menggunakan sistem pendidikan sekolah berbasis pondok ialah Pondok Pesantren Nurul Islam Pungging-Mojokerto. Pondok pesantren Nurul Islam ini berlokasi di Dsn. Guwo, Ds. Jabontegal. Kec. Pungging, Kab. Mojokerto, Jawa Timur. Meskipun baru saja berdiri tahun 2010, Pondok Pesantren Nurul Islam telah mengasuh lebih dari 2000 santri dan memiliki 113 tenaga kependidikan. Metode pembelajaran yang digunakan Pesantren Nurul Islam Mojokerto menggabungkan 3 pola yaitu, pola rasio, pola rasa, dan pola raga. Sehingga mampu menciptakan generasi penerus bangsa yang berilmu amaliah, berilmu ilmiah, dan berakhlakul karimah. Pondok Pesantren Nurul Islam Pungging-Mojokerto telah memiliki unit pendidikan Madrasah Formal yang terdiri dari MTs Nurul Islam, MA Nurul Islam, SMP UBQ Nurul Islam, dan SMK UBP Nurul Islam.

Subjek penelitian ini adalah santri kelas IX MTs Nurul Islam Pungging-Mojokerto. Dimana santri yang duduk dikelas IX sedang memasuki usia remaja awal dan mengalami masa peralihan. Pada usia remaja awal biasanya memiliki fokus pada adanya perubahan-perubahan bentuk tubuh dan terdapat faktor pendukung yang kuat oleh teman sebaya (Bulu dkk, 2019). Perubahan yang ada tersebut dapat menyebabkan santri memiliki emosi yang tidak stabil. Beberapa masalah terbesar yang dihadapi santri adalah dalam menentukan cita-cita yang menunjukkan bahwa masih adanya kebingungan akan karir dan masa depan, terdapat juga masalah besar lain mengenai bagaimana cara untuk mengekspresikan hobi, mereka menunjukkan perlu adanya pengembangan diri dan cara untuk melakukan pengembangan diri, serta bagaimana melakukan katarsis pada semua aktivitas dan kondisi psikologis santri (Khusumadewi, 2021).

Beberapa permasalahan tersebut jika tidak ditangani dengan baik dapat menyebabkan santri yang duduk di bangku SMP/MTs tidak dapat menentukan karir untuk masa depannya terutama memutuskan untuk melanjutkan ke SMA/MA ataupun SMK (Ngongo, 2019).

*Need assesment* awal perlu dilakukan agar dapat mengetahui permasalahan yang sedang terjadi. *Need assesment* dilakukan dengan menyebarkan angket DCM kepada 57 santri kelas IX MTs Nurul Islam Pungging-Mojokerto. Berdasarkan hasil *need assesment* menggunakan angket DCM diketahui bahwa 68,4% santri ingin mengetahui bakat dan kemampuannya. Berdasarkan hasil tersebut permasalahan utama yang dihadapi santri kelas IX MTs Nurul islam Pungging, Mojokerto adalah mengenai pemahaman diri akan bakat minat yang dimilikinya.

Setiap individu dikaruniai untuk memiliki bakat yang beragam sejak kecil. Bakat yang dimiliki tersebut harus digali dan dilatih secara terus menerus agar dapat berkembang secara optimal dan menjadi bakat khusus (Wacahyani & Ningrum, 2021). Apabila bakat yang dimiliki tidak dikembangkan lama kelamaan bakat yang ada menjadi tidak berguna dan hilang. Guilford berpendapat bahwa bakat itu terdapat banyak sekali, sesuai dengan banyaknya aktivitas yang dilakukan setiap individu (Musya'adah, 2021). Guilford menyebutkan bakat ialah kemampuan yang terdiri dari tiga dimensi, yaitu perceptual, psikomotor, dan intelektual (Sarwita, 2018). Bakat dipandang sebagai sebuah pengetahuan dan informasi dari potensi yang telah dimiliki individu dengan adanya suatu usaha untuk mendapatkan apa yang diinginkan melalui cara menggali potensi tersebut dan melakukan latihan terus menerus (Sari & Suhaili, 2020).

Bakat dapat tersalurkan dengan baik dengan adanya minat yang mendukung. Maka dari itu bukan hanya bakat saja yang harus digali namun minat juga perlu untuk digali agar dapat berjalan dengan selaras tanpa ada hambatan dalam perencanaan karir masa depan. Holland mengartikan minat karir sebagai suatu hal atau kegiatan yang dapat menumbuhkan rasa keingintahuan sehingga membuat individu tertarik, yang kemudian memunculkan rasa kesenangan dan kenyamanan pada dirinya (Nastiti & Laili, 2020). Holland menjabarkan bahwa

minat adalah ekspresi diri individu, dan setiap keahlian dirumuskan ke dalam enam tipe, yakni (R)ealistis, (I)nvestigasi, (A)rtistik, (S)osial, (E)nterprising, dan (C)onvensional (Amalianita & Putri, 2019). Adanya minat dapat membantu individu untuk menemukan rasa senang dan nyaman dalam setiap kegiatan yang dijalaninya.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi solusi yang dapat diberikan yaitu dengan memberikan layanan berupa bimbingan kelompok untuk membantu menggali bakat minat agar membantu santri dalam menentukan karir untuk masa depannya. Saat memasuki masa remaja, santri membutuhkan bimbingan untuk mencari bakat minat yang dimilikinya karena masa remaja biasanya mengalami kesulitan untuk menentukan masa depannya (Arifiana, Dinda, & Khusnul, 2019). Waka MTs Nurul Islam juga menuturkan bahwa para santri SMP/MTs Nurul Islam wajib untuk mengabdikan dan meneruskan pendidikan di MA atau SMK Nurul Islam. Bantuan yang diberikan pihak sekolah kepada santri saat akan melanjutkan pendidikan baik MA atau SMK Nurul Islam yaitu dengan mengumpulkan santri kelas IX dan memberikan pemahaman akan jurusan yang terdapat di MA dan SMK.

Namun bantuan yang diberikan tersebut kurang memperhatikan bakat minat yang dimiliki santri dalam memutuskan penjurusan. Tidak dipungkiri ketika santri menentukan jurusan seringkali menghadapi permasalahan, karena dalam menentukan jurusan santri hanya berdasarkan trend, mengikuti pilihan teman, dan adanya paksaan orang tua (Mulyani, Hidayat, & Ulfa, 2021). Oleh sebab itu dalam menentukan suatu jurusan perlu disesuaikan dengan bakat minat yang dimiliki santri (Vinsensia, 2018). Hal tersebut penting dilakukan agar memudahkan proses perencanaan karir santri.

Perlu adanya sebuah media pendukung untuk membantu menggali bakat minat santri. Dalam BK sendiri media terdiri atas (1) media audio; (2) media visual/media grafis; (3) media obyek; (4) media audiovisual; (5) media proyeksi; (6) multimedia (Priciliasari & Mayasari, 2019). Media tersebut dapat membantu agar memberikan kesan yang bervariasi dan tidak menimbulkan rasa bosan pada santri. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu menggali bakat

minat santri adalah permainan yang termasuk media visual. Permainan bukan hanya kegiatan untuk mengisi waktu luang atau hiburan saja. Namun permainan juga dikenal akan suatu kegiatan yang dapat membantu mengasah fisik maupun kognitif dan bersifat menyenangkan (Latief, 2017). Dalam sebuah kegiatan bermain, biasanya individu akan merasa mendapatkan kesenangan dan kepuasan tersendiri.

Salah satu media permainan yang dapat dimodifikasi untuk membantu menggali bakat minat santri adalah Permainan Bingo. Menurut Silberman permainan bingo ialah permainan yang berupa tabel dengan nomor acak, dan ketika santri memiliki lima angka berderet secara vertikal, horizontal, atau diagonal dan mengatakan Bingo, maka santri tersebut yang akan memenangkan permainan (Oktaviani & Dewi, 2019). Pada penelitian ini permainan bingo dimodifikasi dengan menyajikan pertanyaan pada 169 nomor acak yang tersedia. Dimana pertanyaan tersebut harus dapat mengarahkan untuk menggali bakat minat santri. Ketika santri memilih nomor acak yang dipilih, maka santri tersebut harus menjawab pertanyaan tersebut. Pemenang pada permainan bingo ini adalah yang memiliki lima angka berderet horizontal, vertikal, maupun diagonal. Setelah itu santri perlu membuat kesimpulan hasil dari seluruh pertanyaan yang telah di jawab.

Fokus pada penelitian ini untuk melihat Apakah media permainan bingo dapat membantu menggali bakat minat santri dan sesuai dengan kriteria akseptabilitas produk yang terdiri dari aspek kelayakan, ketepatan, kegunaan, dan kepatutan santri kelas IX di MTs Nurul Islam. Penggunaan media permainan bingo yang disajikan secara visual dapat memberikan kesan yang menarik dan dapat diaplikasikan secara langsung. Penerapan permainan bingo ini diharapkan dapat membantu santri untuk lebih menggali bakat minat dengan perasaan senang tanpa merasa bosan dan mengantuk. Maka dari itu penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkannya permainan Bingo yang sesuai dengan kriteria akseptabilitas produk yang terdiri dari aspek kelayakan, ketepatan, kegunaan, dan kepatutan santri kelas IX di MTs Nurul Islam.

## B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* atau lebih dikenal dengan penelitian pengembangan. Prosedur penelitian pengembangan mulai dari tahap perencanaan hingga menghasilkan suatu produk, akan menerapkan langkah-langkah model pengembangan milik Borg & Gall (2008). Pada penelitian pengembangan terdapat 10 tahap pelaksanaan, namun dikarenakan adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya yang dialami peneliti, maka penelitian ini hanya akan menggunakan 5 tahap awal saja yang terdiri dari, 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan desain produk, 4) uji coba lapangan awal, dan 5) revisi hasil uji coba awal (revisi produk utama).

Media permainan bingo untuk menggali bakat minat akan di validasi oleh ahli media, ahli materi, dan calon pengguna yang memiliki kriteria, sebagai berikut: (1) Ahli media : Berpengalaman dan menguasai bidang pengembangan produk (media permainan dalam BK), Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling dengan kualifikasi akademik minimal S2. Pada penelitian ini yang menjadi ahli media yaitu Bapak Wiryo Nuryono, S.Pd., M.Pd. (2) Ahli materi : Berpengalaman dan menguasai materi bimbingan dan konseling bidang pribadi, Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling dengan kualifikasi akademik minimal S2. Pada penelitian ini yang menjadi ahli materi yaitu Bapak Muhammad Farid Ilhamuddin, S.Pd., M.Pd. (3) Calon pengguna : Berpengalaman dan mampu memberikan layanan bimbingan dan konseling, Guru Bimbingan dan Konseling dengan kualifikasi akademik minimal S1 Bimbingan dan Konseling. Dikarenakan di MTs Nurul Islam Pungging, Mojokerto tidak terdapat guru BK maka pada penelitian ini yang menguji validasi calon pengguna yaitu Ibu Sri Wahyuni, S.Pd selaku Waka Kurikulum MTs Nurul Islam Pungging, Mojokerto.

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan menggunakan analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis data kualitatif diperoleh berdasarkan komentar, dan saran yang diberikan saat uji ahli materi, uji ahli

media, dan uji calon pengguna. Sedangkan hasil analisis kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil angket uji ahli media, uji ahli materi, dan uji calon pengguna. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi Jawaban Alternatif

N = Jumlah Frekuensi

Dengan skala penilaian; Sangat baik : 4, Baik : 3, Kurang baik : 2, Tidak baik : 1. Kemudian kualitas produk yang dikembangkan akan dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk (Mustaji, 2005), sebagai berikut:

Table 1. Kriteria Kelayakan Produk

Pernyataan	Presentase
Sangat baik, tidak perlu direvisi	81%-100%
Baik, tidak perlu direvisi	66%-80%
Kurang baik, perlu direvisi	56%-65%
Tidak baik, perlu direvisi	0%-55%

Spesifikasi Produk terdiri dari: (1) Papan bingo, memiliki ukuran 60x70 cm, bentuk seperti papan catur yang dapat dibuka tutup, dapat dijadikan wadah. (2) Pion, berdiameter 1,6 cm dan terbuat dari magnet, terdapat 10 macam gambar yang dicetak menggunakan kertas stiker yang kemudian ditempelkan di magnet, setiap 1 gambar memiliki 6 pasang gambar yang sama. (3) Papan Jawaban & Kesimpulan, terdiri dari papan mini dengan ukuran 19 x 28 cm yang di desain semenarik mungkin. (4) Buku Panduan, dicetak menggunakan *Art Paper* berukuran B5.

## **C. Pembahasan**

### **1. Penelitian dan pengumpulan data awal**

Studi pendahuluan dilakukan dengan menyebarkan angket DCM kepada 57 santri kelas IX di MTs Nurul Islam dan diketahui 68,4% santri ingin mengetahui bakat dan kemampuannya. Wali Kepala Madrasah (WAKA) Nurul Islam menyampaikan permasalahan utama yang dihadapi santri kelas IX MTs Nurul Islam Pungging, Mojokerto adalah mengenai pemahaman diri akan bakat minat yang dimilikinya.

Hal ini menyebabkan santri merasa bingung untuk membuat keputusan karirnya. Berdasarkan hasil data *need assesment* dan hasil wawancara tersebut dapat dijadikan sebagai suatu acuan untuk membuat sebuah media pendukung yang disesuaikan dengan kebutuhan santri.

### **2. Perencanaan**

Di tahap kedua ini peneliti melakukan perencanaan produk. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini berupa media permainan bingo untuk menggali bakat minat santri kelas IX MTs Nurul Islam Pungging, Mojokerto. Adapun tahapan perencanaan yang dilakukan sebagai berikut:

Pertama, perumusan tujuan dan manfaat media permainan bingo untuk menggali bakat minat santri kelas IX MTs Nurul Islam Pungging, Mojokerto. Tujuan yang ingin dicapai adalah membantu santri kelas IX MTs Nurul Islam Pungging, Mojokerto agar dapat menggali lebih dalam apa bakat dan minatnya dengan harapan nantinya dapat membantu santri untuk menentukan karir masa depannya. Tahap ini dilakukan agar dapat menyesuaikan dengan kriteria akseptabilitas produk yang terdiri dari aspek kelayakan, ketepatan, kegunaan, dan kepatutan.

Kedua, mendesain media permainan bingo untuk menggali bakat minat dan buku panduan. Melakukan kolaborasi dengan ahli kayu untuk membuat papan bingo sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan. Desain yang dibuat agar dapat dibuka tutup seperti papan catur dapat sekaligus dijadikan wadah peralatan permainan bingo yang lain.

Ketiga, peneliti menyusun bahan materi dengan membuat konstruk pertanyaan menggali bakat minat dan cara bermain permainan bingo. Semua materi yang telah disusun dimasukkan ke dalam buku panduan. Buku panduan didesain agar memiliki tema yang sama dengan papan bingo.

Keempat, menyusun evaluasi yang berupa angket untuk penilaian uji ahli media, uji ahli media, dan uji calon pengguna yang berguna untuk mengetahui akseptabilitas produk. Evaluasi ini nantinya yang menentukan apakah produk yang dikembangkan layak untuk dipakai atau tidak.

### **3. Pengembangan desain produk**

Peneliti pada tahap pengembangan produk ini melakukan penyusunan spesifikasi produk media permainan bingo untuk menggali bakat minat dan menyusun isi materi pada buku panduan sesuai dengan perencanaan awal yang telah dilakukan.

Pada spesifikasi media permainan bingo untuk menggali bakat minat terdiri dari: (1) Papan bingo memiliki ukuran 60 x 70 cm. Terbuat dari kayu yang dilapisi lempengan besi pada bagian luar agar bisa ditempel magnet. Terdapat lapisan stiker di atas lempengan besi yang berisikan 169 kolom dengan angka acak yang telah didesain oleh peneliti semenarik mungkin. Papan bingo dibuat oleh ahli kayu agar dapat dibuka tutup sekaligus bermanfaat sebagai wadah peralatan pendukung lainnya; (2) Pion dibeli melalui toko online, karena keterbatasan peneliti dalam membuat magnet. Magnet berbentuk lingkaran dengan diameter 1,6 cm. Dikedua sisi magnet juga dilapisi dengan stiker yang telah didesain semenarik mungkin oleh peneliti; (3) Papan Jawaban & Kesimpulan, karena keterbatasan peneliti untuk membuat papan maka papan dibeli melalui toko online, kemudian di tempel stiker yang bertuliskan jawaban dan kesimpulan; (4) Buku panduan dicetak menggunakan *art paper* yang berukuran B5.

### **4. Uji coba lapangan awal**

Setelah membuat produk yang dikembangkan, selanjutnya melakukan uji coba awal/validasi kepada ahli media, ahli materi, dan calon pengguna

---

dengan menggunakan angket akseptabilitas yang meliputi aspek kelayakan, kegunaan, kepatutan, dan ketepatan.

Hasil yang diperoleh dari penilaian uji ahli media mendapat skor 98,04%, yang termasuk kategori sangat baik, tidak perlu direvisi. Dari uji materi mendapat skor 82,35%, yang termasuk kategori baik, tidak perlu direvisi. Dari calon pengguna (Waka Kurikulum) mendapat skor 78,33%, yang termasuk kategori baik, tidak perlu direvisi.

## **5. Revisi hasil uji coba awal**

Pada tahap revisi ini peneliti melakukan perbaikan terhadap media permainan bingo untuk menggali bakat minat sesuai dengan hasil angket uji media, uji ahli, dan calon pengguna. Adapun saran dan komentar yang diberikan perlu dijadikan pertimbangan dalam merevisi produk. Berikut ini saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli kepada peneliti.

Dari uji ahli media tidak memberikan saran ataupun komentar. Dari uji materi memberi komentar “Kegiatan dipondok pesantren cukup menyita waktu dan pikiran, rutinitas mengaji setiap hari serta ritus-ritus keagamaan seperti ngaji kitab kuning, tahlil, wirid hingga aktifitas lain bisa membuat santri cukup banyak pikiran. Permainan ini diharap mampu memberi warna lain dan suasana baru yang bisa membuat santri merasa enjoy”. Dari calon pengguna berkomentar “Dengan adanya permainan bingo dan buku panduan ini bisa menarik siswa dalam pelaksanaan pemberian layanan bimbingan konseling pada siswa di MTs Nurul Islam Pungging, Mojokerto”.

Berdasarkan pengumpulan data awal telah diketahui bahwa permasalahan yang terjadi adalah santri sering merasa mengantuk dan ingin menggali bakat minatnya. Guilford berpendapat bahwa bakat itu terdiri dari 3 dimensi psikologis yakni dimensi perseptual (terdiri atas: perhatian, kepekaan indra, orientasi waktu dan ruang), dimensi psikomotor (terdiri atas: keluwesan, ketepatan, kekuatan), dimensi intelektual (terdiri atas : berpikir, social, ingatan) (Abidin & Nasirudin, 2021). Bakat sendiri merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir oleh setiap individu dan dipengaruhi adanya faktor keturunan, setiap individu mempunyai

kemampuan masing-masing tergantung kepada individu tersebut dalam mengetahui, menggali, dan mengembangkan bakat yang dimilikinya (Endriani & Karneli, 2020). Berbeda dengan bakat, minat tidak ada pada diri individu sejak lahir. Minat merupakan munculnya rasa ketertarikan yang ada pada diri seseorang yang dilakukan secara sadar (Saputra, 2018). Holland menjabarkan minat karir sebagai upaya individu dalam berinteraksi dengan lingkungan dengan mengembangkan 6 tipe yang terdiri dari: Realistis, Investigatif, Artistik, Sosial, Enterprising, dan Konvensional (Afifah dkk, 2019).

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berdasarkan permasalahan tersebut berupa media permainan bingo untuk menggali bakat minat santri kelas IX MTs Nurul Islam Pungging-Mojokerto. Silberman menjelaskan permainan bingo ialah permainan berupa table bernomor dan pemenang dalam permainan ini harus dapat menjawab pertanyaan dengan mengumpulkan angka secara horizontal, diagonal, atau vertikal (Mahardita, 2018). Media permainan bingo dipilih agar dapat menarik perhatian dan dapat membantu menggali bakat minat santri tanpa merasa mengantuk.

Adanya bantuan media dalam layanan BK dapat membuat santri tidak mudah merasa bosan, serta dapat menangkap dan memperhatikan apa yang sedang dijelaskan oleh konselor dalam memberikan layanan BK. karena dalam media BK sendiri memiliki berbagai bentuk seperti media audio, media visual, ataupun media audiovisual yang menarik bagi santri (Nabila & Darminto, 2018). Selain itu, Nursalim juga menjelaskan bahwa media bimbingan dan konseling ialah segala hal yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dalam bimbingan dan konseling yang dapat memacu pikiran, perhatian, perasaan, juga keinginan konseli untuk mengenali diri, mengarahkan diri, pengambilan keputusan hingga pemecahan permasalahan yang sedang dihadapi (Setyaputri dkk, 2019).

Media permainan bingo untuk menggali bakat minat ini termasuk bentuk media visual. Adapun fungsi dari media visual menurut Levied dan Lents (Pujilestari & Susila, 2020), sebagai berikut: (1) fungsi atensi, bertujuan untuk memusatkan perhatian santri agar dapat berkonsentrasi. (2) fungsi kognitif, untuk

mempermudah dalam mencapai tujuan dalam hal pemahaman dan mengingat informasi yang disampaikan. (3) fungsi afektif, dapat membantu santri agar merasa nyaman dalam menerima informasi. (4) fungsi kompensatoris, dapat membantu santri yang kesusahan dalam membaca tulisan. Dari beberapa fungsi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat membantu santri untuk memperoleh pemahaman dengan mudah.

Selain beberapa fungsi media visual yang telah dipaparkan, penting juga untuk menentukan tipe permainan dalam penggunaan media BK. Tipe permainan yang tepat digunakan untuk melaksanakan layanan BK ialah permainan yang memiliki tipe strategi, karena dengan menggunakan permainan tipe strategi dapat membantu terjadinya proses mengendalikan ego, mengontrol diri, konsentrasi, dan penggunaan intelektual (Setyawati & Wahyuningtyas, 2021). Permainan bingo untuk menggali bakat minat ini termasuk tipe permainan strategi. Karena setiap pemain harus dapat membuat garis lurus (horizontal, diagonal, atau vertical) namun pemain lain bisa menghalangi untuk membuat satu garis lurus (horizontal, diagonal, atau vertical). Maka dari itu diperlukan konsentrasi dan strategi yang tepat untuk mempermudah membuat garis lurus dan memenangkan permainan.

Permainan bingo ini terdiri dari papan bingo, pion, papan jawaban & kesimpulan, juga buku panduan. Papan bingo memiliki tabel yang berisi nomor acak sebanyak 169 tabel, masing-masing nomor terdapat pertanyaan untuk menggali bakat minat. Dalam memainkan permainan bingo ini setiap santri memiliki 6 pion dan 1 papan jawaban & kesimpulan. Setiap santri bergantian memilih nomor dan menjawab pertanyaan yang ada pada nomor yang dipilih tersebut hingga mencapai BINGO. Pemenang pada permainan ini adalah santri yang mencapai BINGO pertama kali dan dapat membuat kesimpulan dari seluruh pertanyaan yang telah dijawab. Namun jika santri kehabisan pion dan belum mencapai bingo maka dapat bermain kembali dibabak selanjutnya.

Strategi permainan bingo tersebut menggunakan strategi *probing-prompting*. Suherman menjelaskan bahwa *probing prompting* merupakan strategi dengan memberikan serangkaian pertanyaan yang bertujuan untuk menggali dan

menuntun santri agar dapat membentuk proses berpikir melalui cara mengaitkan wawasan dan pengalaman yang dimiliki santri dengan wawasan dan pengalaman yang baru (Megasari dkk, 2018). Strategi *probing-promping* yang digunakan dalam permainan bingo ini dapat disesuaikan dengan menggunakan metode tanya jawab.

Djamarah dan Zein mengemukakan bahwa metode tanya jawab merupakan upaya dalam menyajikan suatu materi ke dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan harus dijawab, yang biasanya diberikan oleh pengajar kepada santri, namun dapat juga diberikan oleh santri kepada pengajar (Munasih & Nurjaman, 2018). Penggunaan metode tanya jawab dapat membantu santri dalam menggali pengetahuan sebanyak mungkin (Rahmayanti dkk, 2020). Dengan menjawab serangkaian pertanyaan yang disajikan diharap dapat membantu santri untuk menggali lebih dalam akan bakat minatnya.

Papan bingo yang menjadi pusat utama permainan memiliki ukuran 60 x 70 cm, bentuk atau model papan bingo ini diadaptasi dari *board game*. Berland dan Lee menjelaskan bahwa *board game* adalah permainan yang dapat memberikan kesan menghibur, dan dapat dimainkan secara berkelompok, serta dapat mengarahkan individu untuk dapat bermain secara kooperatif, kompetitif, dan kolaboratif (Setiawan & Abdulkarim, 2020). Selain itu papan bingo juga berfungsi sebagai wadah penyimpanan peralatan pendukung lainnya dengan mendesain papan bingo agar dapat dilipat seperti papan catur. Pendapat Mariyana dalam penelitiannya mengatakan bahwa peralatan bermain perlu ditata peletakkannya agar pengajar dapat menyimpannya dengan baik (Ibnan, 2021). Maka dari itu papan bingo dirancang menjadi dua fungsi sebagai papan bermain bingo dan wadah, agar memudahkan dalam penyimpanan.

Papan bingo, pion, dan papan jawaban & kesimpulan di tempel stiker yang di desain dengan motif/gambar yang disesuaikan dengan permainan bingo. Maghfirothi menerangkan bahwa adanya ilustrasi seperti gambar dapat membantu menarik perhatian, minat, serta membantu memperjelas kreatifitas (Nurfaizah dkk, 2021). Selain gambar yang beragam tidak lupa juga dipadukan dengan warna yang cerah. Menurut Julianto adanya penggunaan warna dapat

berperan penting dalam merangsang perkembangan santri (Khotimah dkk, 2020). Dengan begitu penggunaan gambar/motif dan warna yang sesuai dapat menarik perhatian santri untuk memainkan permainan bingo. Permainan bingo ini juga dilengkapi dengan adanya buku panduan. Effendy berpendapat bahwa buku panduan ialah buku yang terdiri dari panduan, informasi, dan semacamnya yang dapat dijadikan petunjuk bagi si pembaca agar dapat memahami sesuatu dengan benar dan lengkap (Hidayat, 2017). Buku panduan permainan bingo untuk menggali bakat minat ini dibuat untuk konselor yang nantinya akan digunakan dalam memberikan layanan BK. Oleh sebab itu buku panduan harus dibuat sejelas mungkin agar konselor dapat memahami cara bermain permainan bingo untuk penggali bakat minat.

Penggunaan permainan bingo untuk menggali bakat minat yang dilakukan secara terus menerus dapat membantu santri untuk menemukan dan mengembangkan kemampuan dirinya dan apa yang diminatinya, sehingga dapat memudahkan merencanakan karir bagi masa depannya. Selain itu, bakat minat yang dimiliki santri merupakan salah satu faktor pendukung yang sangat penting guna mencapai suatu keberhasilan dalam pelaksanaan pendidikan (Wintara & Dasar, 2017).

Permainan bingo ini dapat digunakan untuk menggali bakat minat santri dengan cara santri menjawab pertanyaan sesuai dengan apa yang dialami/dirasakan. Setelah melewati lima tahapan awal menggunakan model pengembangan Borg and Gall, maka media permainan bingo untuk menggali bakat minat dapat dinyatakan telah memenuhi kriteria akseptabilitas dan dapat menjadi salah satu media pendukung dalam melakukan layanan bimbingan kelompok.

#### **D. Simpulan**

Dapat disimpulkan bahwa produk permainan bingo menggali bakat minat dapat memenuhi kriteria akseptabilitas produk. Hal tersebut dibuktikan dari hasil kegiatan penelitian akseptabilitas yang telah dilakukan oleh uji ahli materi, uji ahli media juga calon pengguna. Dengan rincian dan hasil uji validitas sebagai berikut:

Dari penilaian uji ahli media mendapat skor 98,04%, yang termasuk kategori sangat baik, tidak perlu direvisi. Dari uji materi mendapat skor 82,35%, yang termasuk kategori baik, tidak perlu direvisi. Dari calon pengguna (Waka Kurikulum) mendapat skor 78,33%, yang termasuk kategori baik, tidak perlu direvisi.

Berdasarkan hasil tersebut produk Permainan Bingo untuk menggali bakat minat merupakan produk yang telah memenuhi kriteria akseptabilitas dan kriteria kelayakan dengan kategori “baik dan tidak perlu direvisi”.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran kepada Guru BK, santri, dan peneliti selanjutnya yang dipaparkan sebagai berikut: (1) Guru BK diharapkan dapat melakukan kerjasama dengan peneliti untuk melanjutkan tahap uji lapangan utama. (2) Media permainan bingo bagi santri diharapkan dapat menggali pengetahuan akan bakat minatnya. (3) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneruskan sampai ke tahap uji lapangan utama yang sesuai dengan prosedur pengembangan Borg and Gall. Karena pada penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan maka hanya dapat dilakukan hingga tahap revisi produk awal saja.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., & Nasirudin, N. (2021). Pengembangan Bakat dan Minat Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Muna Kesilir Banyuwangi. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 2(2), 119–134.
- Afifah, K. N., Chandra Yudistira, P., & Sefianmi, D. (2019). Studi Deskriptif mengenai Minat Karir Mahasiswa Fakultas Psikologi UNJANI Angkatan 2015 yang Ingin Bekerja di Bidang Psikologi berdasarkan Teori Minat Karir John Holland. *Skripsi*. Bandung: Universitas Jenderal Achmad Yani
- Ainurrosidah, L., Ulfatin, N., & Wiyono, B. B. (2018). Pembentukan Karakter Peserta Didik pada Sekolah Berbasis Pesantren Melalui Implementasi Kurikulum Terpadu. *Jamp: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 1(2), 160–170.
- Amalianita, B., & Putri, Y. E. (2019). Perspektif Holland Theory serta Aplikasinya dalam Bimbingan dan Konseling Karir. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 4 (2), 63–70.
- Arifiana, I. Y., Dinda, I., & Khusnul, K. (2019). Pelatihan Pengenalan Minat dan Bakat Siswa SMP Negeri 1 Labang Bangkalan–Madura. *Jurnal Abdikarya: Jurnal Karya Pengabdian Dosen dan Mahasiswa*, 3(2).
- Bulu, Y., Maemunah, N., & Sulasmini, S. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Bullying pada Remaja Awal. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 4(1).
- Endriani, Y., & Karneli, Y. (2020). Peran Konselor dalam Mengembangkan Bakat Siswa melalui Layanan Penempatan dan Penyaluran. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 5(3), 88–95.
- Hidayat, A. (2017). *Perancangan Buku Panduan Teknik Brush Calligraphy Script*. *Skripsi*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676.
- Khusumadewi, A. (2021). Identification of Student (Santri) Problems on Islamic Boarding School (Pondok Pesantren). In *International Joint Conference on Arts and Humanities 2021 (IJCAH 2021)* (pp. 990–993). Atlantis Press.
- Latief, M. (2017). Pengembangan Permainan Ular Jarra Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pokok Asam-Basa. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 20(2).
- Latipah, N. (2019). Peran Pondok Pesantren Dalam Meningkatkan Kemandirian Santri di Pondok Pesantren Nurrohman Al-Burhany Purwakarta. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 2(3), 193–201.
- Ibnan, M. M. (2021). Manajemen Pengelolaan Kelas di TK PGRI Bandar Lampung. *Skripsi*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.

- Mahardita, R. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Permainan Bingo pada Materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Kelas X di SMA Negeri 1 Krembung. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2).
- Megasari, M., Sundaryono, A., & Firdaus, M. L. (2018). Pembelajaran *Probing Prompting* untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Anggota Kelompok Ilmiah Remaja. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2(2), 163–169.
- Mulyani, E. D. S., Hidayat, C. R., & Ulfa, T. C. (2021). Sistem Pakar untuk Menentukan Jurusan Kuliah Berdasarkan Minat dan Bakat Siswa SMA dengan Menggunakan Metode *Forward Chaining*. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 10(2), 80–92.
- Munasih, A., & Nurjaman, I. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Tanya Jawab pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1–15.
- Mustaji, S. (2005). *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik-Penerapan dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Musya'adah, U. (2021). Bakat Anak dalam Perspektik Psikologi. *Jurnal Keislaman*, 4(2), 215–231.
- Nabila, S. F., & Darminto, E. (2018). Meningkatkan Minat Memanfaatkan Layanan Bimbingan dan Konseling Melalui Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling. *Jurnal BK Unesa*, 14(4), 558-564
- Nastiti, D., & Laili, N. (2020). *Buku Ajar Asesmen Minat dan Bakat Teori dan Aplikasinya*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Ngongo, A. (2019). Peningkatan Perencanaan Studi Lanjut Melalui Mind Mapping. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 5(2).
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–132.
- Oktaviani, T., & Dewi, E. R. S. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 47–52.
- Priciliasari, L., & Mayasari, S. (2019). Evaluasi Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling pada Sekolah Menengah Pertama. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 7(5).
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40–47.
- Rahmayanti, R., Wahyuni, F., Yazia, V., Handayani, D., & Hasni, H. (2020). Pentingnya Menjaga Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19 Pada Remaja di Panti Aisyiyah Lubuk Minturun. *Abdimas Galuh*, 2(2), 158–164.

- 
- Saepudin, J. (2019). Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Berbasis Pesantren: Studi Kasus pada SMP Al-Muttaqin Kota Tasikmalaya. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan*, 17(2).
- Saputra, D. (2018). Pengaruh Manfaat, Modal, Motivasi dan Edukasi Terhadap Minat dalam Berinvestasi di Pasar Modal. *Future: Jurnal Manajemen dan Akuntansi*, 5(2), 178–190.
- Sari, R. S., & Suhaili, N. Y. (2020). Bakat Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *Ensiklopedia of Journal*, 2(5), 140–147.
- Sarwita, T. (2018). Analisis Minat dan Bakat Mahasiswa Penjaskesrek Tahun 2017. *Jurnal Penjaskesrek*, 5(1), 45–55.
- Setiawan, N. H. A., & Abdulkarim, A. (2020). Application of Board Game Pancasila Dadu (Pandu) in Civic Learning. *Proceedings of the 2nd Annual Civic Education Conference (ACEC 2019)*, 467–470.
- Setyaputri, N. Y., Krisphianti, Y. D. W. I., & Puspitarini, I. Y. D. (2019). *Permainan Roda Pelangi (Sebuah Inovasi dalam Media Bimbingan dan Konseling)*. Malang: CV Azizah Publishing
- Setyawati, S. R. I. P., & Wahyuningtyas, S. A. (2021). Permainan Tradisional: Strategi Alternatif Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal dalam Layanan Bimbingan dan Konseling yang Inovatif. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 1, 222–227.
- Vinsensia, Y. U. D. (2018). Penerapan Fuzzy Inference System (FIS) Metode Mamdani dalam Pemilihan Jurusan Perguruan Tinggi (STUDI KASUS: Pelita Nusantara Medan). *Publikasi Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika. e-ISSN*, 2019–2541.
- Wacahyani, D. M., & Ningrum, R. T. P. (2021). Santri Berbakat: Pengembangan Minat dan Bakat Melalui Kegiatan Muhadhoroh pada Santri Syarif Hidayatullah Cyber Pesantren. *Khidmatuna: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 1–10.
- Wintara, I. M. S., & Dasar, J. P. G. S. (2017). Pentingnya Peran Guru dalam Pengembangan Minat, Bakat dan Kreativitas Siswa Melalui Ekstrakurikuler. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3.
- Yusuf, M. (2019). Perkembangan Madrasah Formal di Indonesia. *Intizam, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 135–146.