



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**PENGEMBANGAN MEDIA “KARTU ADA BAKAD” DALAM
MENINGKATKAN ADAPTASI BUDAYA AKADEMIK PADA
MAHASISWA BARU PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN
KONSELING ISLAM TAHUN AKADEMIK 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelara Sarjana Ilmu Sosial (S. Sos)

Oleh:
Moch Syihabudin Nuha
NIM. B03219031

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL**

**SURABAYA
2023**

PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Moch Syihabudin Nuha
NIM : B03219031
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul **Pengembangan Media “Kartu ADA BAKAD” Dalam Meningkatkan Adaptasi Budaya Akademik Pada Mahasiswa Baru Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam Tahun Akademik 2022/2023** adalah benar merupakan karya sendiri. Hal hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Sidoarjo, 09 Januari 2023
Yang membuat pernyataan



Moch Syihabudin Nuha
NIM. B03219031

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Moch Syihabudin Nuha
NIM : B03219031
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Judul Proposal : Pengembangan Media “Kartu ADA BAKAD” Dalam Meningkatkan Adaptasi Budaya Akademik pada Mahasiswa Baru Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Tahun Akademik 2022/2023

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan.

Surabaya, 09 Januari 2023
Dosen Pembimbing



Dr. H. Cholil, M.Pd.I.
NIP. 196506151993031005

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Pengembangan Media “Kartu ADA BAKAD” Dalam
Meningkatkan Adaptasi Budaya Akademik Pada Mahasiswa
Baru Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam Tahun
Akademik 2022/2023

SKRIPSI

Disusun Oleh:
Moch Syihabudin Nuha
NIM. B03219031

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata Satu
Pada tanggal 12 Januari 2023

Tim Penguji

Penguji I



Dr. H. Cholil, M.Pd.I.
NIP. 196506151993031005

Penguji II



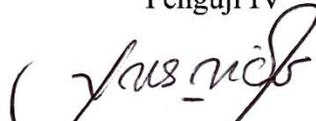
Dr. Agus Santoso, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197008251998031002

Penguji III



Dra. Faizah Noer Laela, M.Si.
NIP. 196012111992032001

Penguji IV



Yusria Ningsih, S.Ag., M.Kes.
NIP. 197605182007012022

Surabaya, 13 Januari 2023



Moch Cholil, M. Art, S.Ag., M.Fil.I.
NIP. 197109201998031001



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : MOCH. SYIHABUDIN NUHA
NIM : B03219031
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/ Bimbingan dan Konseling Islam
E-mail address : B03219031@student.uinsby.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA "KARTU ADA BAKAD" DALAM MENINGKATKAN

ADAPTASI BUDAYA AKADEMIK PADA MAHASISWA BARU PROGRAM STUDI

BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM TAHUN AKADEMIK 2022/2023

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 14 Januari 2023

Penulis

(Moch. Syihabudin Nuha)

nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Moch Syihabudin Nuha, NIM. B03219031, 2022.
Pengembangan Media Kartu ADA BAKAD Dalam Meningkatkan Adaptasi Budaya Akademik Pada Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Tahun Akademik 2022/2023

Penelitian ini merupakan model pengembangan media kartu dalam meningkatkan adaptasi budaya akademik pada mahasiswa baru tahun akademik 2022/2023. Penelitian ini bertujuan agar para mahasiswa baru mengerti budaya budaya kampus dan mampu beradaptasi dengan lingkungan barunya yaitu di lingkungan perguruan tinggi.

Penelitian ini dilakukan dalam delapan tahapan utama, yaitu: (1) Menganalisis potensi masalah yang ditemukan di lapangan. (2) Mengumpulkan informasi yang menunjang proses dan penyelesaian masalah menggunakan angket, observasi dan wawancara. (3) Mendesain awal produk, dalam hal ini adalah media kartu ADA BAKAD dengan jenis kartu Kuartet. (4) Validasi desain produk oleh tim uji ahli yaitu dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Ampel Surabaya dengan rata rata perhitungan akhir yakni 58 dan 64 Nilai tersebut masuk pada kategori rendah dan sedang (5) Perbaiki desain yang telah diberikan oleh tim uji ahli agar produk berkualitas dan dipahami. (6) Uji coba produk pada subjek lapangan dan naik sebesar menjadi 84 dan 78.

Dari pemberian intervensi dan angket pretest dan posttest terdapat perubahan nilai akhir mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil tersebut maka media yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dalam bimbingan untuk meningkatkan perilaku adaptasi budaya akademik pada mahasiswa baru di lingkungan UIN Sunan Ampel Surabaya.

Kata Kunci: Media Kartu ADA BAKAD, Adaptasi, Budaya Akademik, Mahasiswa Baru

ABSTRACT

Moch Syihabudin Nuha, NIM. B03219031, 2023. **Developing ADA BAKAD Card Media in Improving Academic Culture Adaptation of Islamic Guidance and Counseling Program Students for the 2022/2023 Academic Year**

This research is a model for the development of card media in improving academic culture adaptation in new students for the 2022/2023 academic year. This study aims to make new students understand the culture of campus culture and be able to adapt to their new environment, namely in the college environment.

This research was conducted in eight main stages, namely: (1) Analyzing potential problems found in the field. (2) Collect information that supports the process and problem-solving using questionnaires, observations and interviews. (3) Preliminary design of the product, in this case it is ADA BAKAD card media with quartet card type. (4) Validation of product design by an expert test team, namely lecturers of the Islamic Guidance and Counseling Study Program UIN Sunan Ampel Surabaya with an average final calculation of 58 and 64 The value is included in the low and medium categories (5) Design improvements that have been given by the expert test team so that the product is of high quality and understood. (6) Product trials on field subjects and increased by 84 and 78.

From the provision of interventions and pretest and posttest questionnaires, there was a change in the final value that increased. Based on these results, the media developed by researchers should be used in guidance to improve academic culture adaptation behavior in new students at UIN Sunan Ampel Surabaya.

Keywords: ADA BAKAD Card Media, Adaptation, Academic Culture, New Students

تجريدي

Moch Syihabudin Nuha, NIM. B03219031. تطوير وسائط بطاقة ADA BAKAD في تحسين التكيف الثقافي الأكاديمي لدى طلاب برنامج ADA BAKAD بعد هذا البحث دراسة التوجيه والإرشاد الإسلامي للعام الدراسي 2023/2022 نموذجاً لتطوير وسائط البطاقات في تحسين التكيف الثقافي الأكاديمي لدى الطلاب الجدد للعام الدراسي 2023/2022.

تهدف هذه الدراسة إلى جعل الطلاب الجدد يفهمون ثقافة ثقافة الحرم الجامعي تم إجراء. ويكونون قادرين على التكيف مع بيئتهم الجديدة ، وتحديدًا في بيئة الكلية هذا البحث في ثماني مراحل رئيسية ، وهي: (1) تحليل المشاكل المحتملة الموجودة في هذا المجال. (2) جمع المعلومات التي تدعم العملية وحل المشكلات باستخدام الاستبيانات والملاحظات والمقابلات. (3) التصميم الأولي للمنتج ، في هذه الحالة مع نوع البطاقة الرباعية. (4) التحقق من ADA BAKAD هو وسائط بطاقة صحة تصميم المنتج من قبل فريق اختبار من الخبراء ، أي محاضري برنامج دراسة بمتوسط UIN Sunan Ampel Surabaya التوجيه والإرشاد الإسلامي حساب نهائي 58 و 64 يتم تضمين القيمة في الفئات المنخفضة والمتوسطة (5) تحسينات التصميم التي قدمها فريق اختبار الخبراء بحيث يكون المنتج عالي الجودة ومفهوماً. (6) تجارب المنتج على الموضوعات الميدانية وزادت بنسبة 84 و 78 من توفير التدخلات واستبيانات الاختبار القبلي والبعدي ، كان هناك تغيير في القيمة النهائية التي زادت. بناءً على هذه النتائج ، يجب استخدام الوسائط التي طورها الباحثون في التوجيه لتحسين سلوك التكيف الأكاديمي للثقافة لدى الطلاب ADA: الكلمات المفتاحية UIN Sunan Ampel Surabaya. الجدد في بيئة ADA BAKAD Card Media الطلاب الجدد ، الثقافة الأكاديمية ، التكيف ،

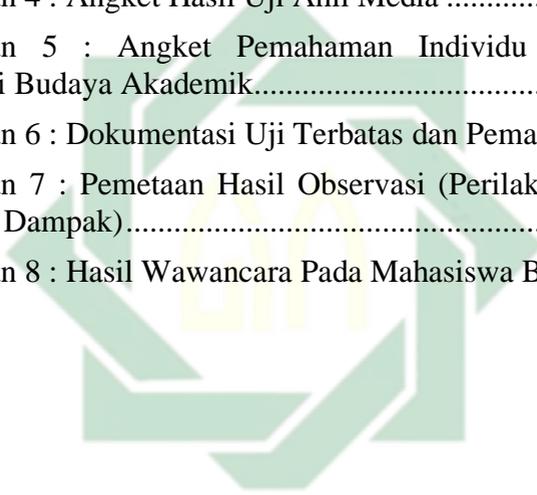
DAFTAR ISI

PENGEMBANGAN MEDIA “KARTU ADA BAKAD” DALAM MENINGKATKAN ADAPTASI BUDAYA AKADEMIK PADA MAHASISWA BARU PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM TAHUN AKADEMIK 2022/2023.....	i
PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ...	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	17
C. Tujuan Penelitian.....	17
D. Manfaat Penelitian.....	18
1. Manfaat secara Teoretis.....	18
2. Manfaat secara Praktis.....	18
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	19
F. Sistematika Pembahasan.....	21

BAB II.....	23
MEDIA “KARTU ADA BAKAD”, ADAPTASI BUDAYA AKADEMIK.....	23
A. Kerangka Teoretik.....	23
1. Media Kartu ADA BAKAD	23
2. Adaptasi Budaya Akademik	32
3. Hubungan Antara Penggunaan Media Kartu ADA BAKAD dengan Peningkatan Adaptasi Budaya Akademik pada Mahasiswa Baru	40
4. Orisinalitas	43
5. Positioning Karya	44
B. Profil Produk.....	45
1. Nilai Dakwah	45
2. Pendukung	48
3. Penghambat.....	49
4. Peluang.....	49
BAB III	51
DESAIN PRODUK.....	51
A. Metode Perancangan.....	51
1. Konsep Karya Kreatif	51
2. Sinopsis	52
3. Durasi.....	56
4. Pengumpulan Data.....	57
B. Konsep Media.....	58
1. Pemilihan Media dan Alasan	58
2. Khalayak Sasaran.....	59
C. Tahapan Produksi	60

1. Pra Produksi	61
2. Produksi	63
3. Pasca Produksi	66
BAB IV	68
APLIKASI KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN	68
A. Identifikasi Subjek Penelitian	68
1. Subjek Penelitian	68
2. Profil Peneliti	69
B. Proses Pelaksanaan Media	69
1. Potensi dan Masalah	69
2. Pengumpulan Informasi	72
3. Desain Produk Awal	73
4. Validasi Desain Produk	112
5. Revisi Desain Produk	125
6. Uji Coba Produk	128
7. Revisi Produk	135
8. Uji Coba Pemakaian	135
9. Revisi Produk	137
10. Produksi Massal	138
C. Pembahasan Karya Kreatif (Analisis Data)	138
1. Perspektif Teori	138
2. Perspektif Islam	139
BAB V	142
PENUTUP	142
A. Kesimpulan	142
B. Rekomendasi	142

C. Keterbatasan Peneliti	143
DAFTAR PUSTAKA	144
LAMPIRAN.....	150
Lampiran 1 : Tingkat Turnitin	150
Lampiran 2 : Kartu Bimbingan Skripsi.....	151
Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian	152
Lampiran 4 : Angket Hasil Uji Ahli Media	153
Lampiran 5 : Angket Pemahaman Individu mengenai Adaptasi Budaya Akademik.....	163
Lampiran 6 : Dokumentasi Uji Terbatas dan Pemakaian .	165
Lampiran 7 : Pemetaan Hasil Observasi (Perilaku Nampak maupun Dampak).....	167
Lampiran 8 : Hasil Wawancara Pada Mahasiswa Baru	168



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Spesifikasi Uji Ahli Media.....	65
Tabel 4. 1 Aspek Aspek Adaptasi Budaya Akademik pada kartu ADA BAKAD.....	88
Tabel 4. 2 Hasil Uji Ahli Media Pertama.....	114
Tabel 4. 3 Hasil Uji Ahli Media Kedua	116
Tabel 4. 4 Hasil Uji Ahli Media Ketiga	118
Tabel 4. 5 Hasil Uji Ahli Media Keempat	120
Tabel 4. 6 Hasil Uji Ahli Media Kelima	122
Tabel 4. 7 Kriteria Penilaian Uji Ahli Media.....	123
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian yang dilakukan Tim Uji Ahli Media	124
Tabel 4. 9 Skor Nilai dengan Skala Likert.....	128
Tabel 4. 10 Perhitungan Skor Maksimum, Minimum, Rentang, dan Kriteria	129
Tabel 4. 11 Kriteria Penilaian Angket	129
Tabel 4. 12 Hasil Pretest Konseli I	133
Tabel 4. 13 Hasil Pretest Posttest.....	134
Tabel 4. 14 Hasil Pretest Posttest Uji Pemakaian	136

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Bagan hubungan Penggunaan Media Kartu ADA BAKAD dalam meningkatkan Adaptasi Budaya Akademik pada Mahasiswa Baru	42
Bagan 3. 1 Sepuluh Tahapan Penelitian Pengembangan menurut Sugiyono	60



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Media Permainan Kartu Kuartet sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Sistem Ekskresi.....	43
Gambar 3. 1 Paradigma Penelitian One Group Pretest Posttest Design	66
Gambar 4. 1 Logo Media	76
Gambar 4. 2 Set Kartu ADA BAKAD tampak depan	77
Gambar 4. 3 Set Kartu ADA BAKAD tampak belakang	77
Gambar 4. 4 Petunjuk Bermain Kartu ADA BAKAD.....	88
Gambar 4. 5 Petunjuk Bermain kartu ADA BAKAD tampak dalam.....	89
Gambar 4. 6 Petunjuk Bermain kartu ADA BAKAD tampak luar	90
Gambar 4. 7 Box Media Kartu ADA BAKAD tampak luar... ..	91
Gambar 4. 8 Box Media Kartu ADA BAKAD tampak dalam	91
Gambar 4. 9 Cover Depan Buku Panduan Penggunaan Media Kartu ADA BAKAD.....	93
Gambar 4. 10 Cover Belakang.....	94
Gambar 4. 11 Cover Kedua Buku Panduan Penggunaan Media kartu ADA BAKAD.....	95
Gambar 4. 12 Prakata Penulis.....	96
Gambar 4. 13 Informasi Buku dan Daftar Isi.....	97
Gambar 4. 14 Bagian Pertama: Media Kartu ADA BAKAD; Gambaran Umum Media.....	98
Gambar 4. 15 Bagian Pertama: Media Kartu ADA BAKAD; Sasaran dan Kriteria.....	99
Gambar 4. 16 Bagian Pertama: Media Kartu ADA BAKAD; Durasi	100
Gambar 4. 17 Bagian Pertama: Media Kartu ADA BAKAD; Petunjuk Permainan	102
Gambar 4. 18 Kartu Tanya (kiri) dan Kartu Tanya Istimewa (kanan)	102

Gambar 4. 19 Bagian Pertama: Media Kartu ADA BAKAD; Catatan Konselor/ Pengawas.....	103
Gambar 4. 20 Bagian Pertama: Media Kartu ADA BAKAD; Aspek, Sub Indikator dan Ciri/ Poin Kartu	104
Gambar 4. 21 Bagian Kedua: Materi; Pengertian Adaptasi..	106
Gambar 4. 22 Bagian Kedua: Materi; Ciri Ciri Perilaku Adaptif	107
Gambar 4. 23 Bagian Kedua: Materi; Fase Adaptasi.....	109
Gambar 4. 24 Bagian Kedua: Materi; Dampak Kegagalan Adaptasi	110
Gambar 4. 25 Bagian Kedua: Materi; Adaptasi Budaya Akademik.....	111
Gambar 4. 26 Daftar Pustaka (kiri) dan Profil Penulis (kanan)	112
Gambar 4. 27 Revisi pada Cover Panduan Penggunaan Media Kartu ADA BAKAD.....	125
Gambar 4. 28 Revisi Pada Bagian Petunjuk Permainan	126
Gambar 4. 29 Revisi bagian Petunjuk Permainan pada Kertas Petunjuk Box Media.....	127

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia, jumlah mahasiswa mengalami peningkatan signifikan mulai tahun 2016-2021 dengan presentase 20,1%.¹ Hal ini dikarenakan para orang tua masa sekarang sudah mulai melek akan pendidikan. Indonesia sendiri hanya mewajibkan bagi seluruh anak-anak negeri untuk mengikuti proses pembelajaran selama 12 tahun yakni pada bangku Sekolah Menengah Atas atau sederajat. Proses panjang selama di bangku perkuliahan dimulai saat pendaftaran, tes masuk bersama, penerimaan mahasiswa baru, hingga masa orientasi mahasiswa itu sendiri.

Mahasiswa adalah sebutan bagi seorang siswa yang melanjutkan pendidikan pada jenjang sarjana maupun vokasional. Gelar mahasiswa tidak semuanya mendapatkannya, karena tidak semua siswa atau perseorangan meneruskan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi yaitu sarjana. Dalam kehidupan dunia perkuliahan, para mahasiswa baru pasti dihadapkan dengan lingkungan lingkungan baru yang berbeda dengan yang pernah ia alami sebelumnya. Mahasiswa baru ini dalam berkuliah di jenjang barunya tidak terlepas dari penyesuaian diri terhadap lingkungan fisik atau dikenal dengan adaptasi. Adaptasi adalah bagian dari penyesuaian diri individu dalam kondisi dan situasi tertentu sampai mencapai hasil yang diharapkan.

Pada awal masuknya, para mahasiswa baru akan diperkenalkan budaya budaya yang ada dalam kampus. Dalam hal ini peneliti mengambil fenomena pada

¹ Naomi Adisty, "Jumlah Mahasiswa Indonesia Kian Meningkat Tiap Tahun," *GoodStats*, last modified April 13, 2022, diakses Oktober 3, 2022, <https://goodstats.id/article/terjadi-peningkatan-intip-jumlah-mahasiswa-di-indonesia-dari-tahun-ke-tahun-viRWK>.

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel (UINSA) Surabaya. Budaya kampus atau lebih dikenal dengan budaya akademik kampus. Orientasi yang dilakukan kampus UINSA adalah berbentuk kegiatan Pengenalan Budaya Akademik dan Kemahasiswaan (PBAK) yang digelar selama 3 hari. Kegiatan PBAK terdiri dari pengenalan kehidupan kampus, kuliah umum, pengenalan organisasi Senat Mahasiswa dan Dewan Eksekutif Mahasiswa, Unit Kegiatan Mahasiswa dan Khusus, akses aplikasi MyUINSA dan berbagai kegiatan penunjang lainnya.

Mahasiswa baru prodi Bimbingan dan Konseling Islam tanpa terkecuali mengikuti kegiatan orientasi ini selama 3 hari yang dimulai pada tanggal 1-3 September 2022. Kegiatan ini diikuti dengan seksama dan wajib diikuti. Namun kenyataannya para mahasiswa baru ini belum dikenalkan dengan budaya terkecil dalam fakultas Dakwah dan Komunikasi maupun Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam. Mahasiswa baru seringkali menanyakan semua hal tentang kelas, jadwal, cara bersosial di kelas, organisasi, unit kegiatan mahasiswa dan lain sebagainya. Semua hal ini membutuhkan adaptasi yang lama dan perlu bimbingan dari dosen maupun mahasiswa angkatan atasnya. Oleh karena itu para mahasiswa baru ini membutuhkan bimbingan mengenai budaya akademik pada fakultas maupun program studinya.

Di lingkungan UINSA sendiri, para mahasiswa baru kurang memahami budaya akademik yang diterapkan. Budaya akademik dianggap sepele bagi beberapa kalangan mahasiswa baru karena tidak terlalu penting dan berpengaruh pada kehidupan kampus. Budaya akademik yang dianggap sepele menjadi sesuatu yang akan gagal dipahami oleh mahasiswa baru. Studi lapangan pada kampus UINSA ditemui mahasiswa yang hanya mengikuti alur lingkungan atau kehidupan kampus. Meskipun para mahasiswa baru diberikan safari lingkungan pada kegiatan

akbar PBAK selama 3 hari, tidak menutup kemungkinan untuk kurang pahamnya kehidupan kampus.

Budaya akademik yang dihadapi para mahasiswa baru tentu berbeda dengan kehidupan di lingkungannya terutama para perantau dari kota lain yang pasti berbeda suasananya. Mahasiswa baru yang cenderung untuk ikut-ikutan kurang mengerti konsekuensi dari semua kegiatan yang aktif diikuti walaupun memang baik untuk menunjang *softskill* dan *hardskill*. Mahasiswa baru pada lingkungan barunya juga mudah untuk dipengaruhi oleh mahasiswa angkatan atasnya bahkan orang luar yang masuk dalam kampus.

Beberapa mahasiswa yang belum paham mengenai budaya akademik kampus terkadang mudah diajak ke paham paham radikal yang tidak sejalan dengan visi misi kampus bahkan tridharma perguruan tinggi. Mahasiswa baru yang benar benar baru dan polos mudah terpengaruh dengan ajakan ajakan dan embel embel membawa nama harum kampus dan membanggakan didepan teman lainnya bahkan kedua orang tuanya.

Budaya akademik yang sejak dini belum segera diajarkan akan membuat mahasiswa mudah lepas kembali dari kampus, menjadi pemalas, menjadi takut, hingga stress akademik yang banyak dialami mahasiswa akhir akhir ini karena perubahannya metode perkuliahan menjadi luar jaringan (luring) atau *offline* di kelas. Budaya akademik akan mempengaruhi tugas masa perkembangan yang dialami mahasiswa, prestasi akademik, kesejahteraan hidup mahasiswa (*student life well-being*), hingga mengetahui serta mengerti minat, bakat, potensi, *softskill* maupun *hardskill*-nya.

Mahasiswa baru dituntut untuk beradaptasi dengan kampus selama tahun pertama yakni pada semester satu dan dua banguku perkuliahan. Adaptasi ini dilakukan agar mahasiswa dapat berkembang selama melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi. Aspek adaptasi yang

mungkin dilalui mahasiswa baru diantaranya adalah adaptasi lingkungan sosial, disini mahasiswa akan merasakan transisi lingkungan sosial baru sebelum dan sesudah masuk ke bangku perkuliahan. Selanjutnya adalah adaptasi masa perkembangan, menurut para ahli, pada semester awal disepakati sebagai masa sulit bagi mahasiswa baru juga ditambah transisinya dari remaja akhir menuju dewasa awal. Awal memasuki menjadi mahasiswa baru berbagai tuntutan sosial dan akademik muncul seperti perilaku, kognitif, stres akademik, tugas perkembangan serta kemandirian yang dilaluinya.²

Bimbingan budaya akademik sejalan dengan proses adaptasi ataupun transisi mahasiswa baru sebelum dan setelah menjadi mahasiswa. Adaptasi merupakan bagian dari penyesuaian diri individu dalam kondisi dan situasi tertentu sampai mencapai hasil yang diharapkan. Adaptasi akan melibatkan organisme perilaku, organisme perilaku yang menjalankan adaptasi, pada perguruan tinggi yang menjadi organisme perilaku adalah mahasiswa, dosen, dan lingkungan kampusnya.³

Adaptasi budaya akademik merujuk pada ciri ciri budaya akademik itu sendiri yaitu adanya upaya membentuk perilaku mandiri, kegiatan keilmuan, sikap kepemimpinan, keterbukaan, dan berkembangnya *softskills* dan *hardskills* serta terbentuknya kreatifitas mahasiswa yang mana dalam hal ini segala organisme perilaku yaitu dosen, mahasiswa, dan lingkungan harus mampu mendukung penuh dengan

² Anisa Rahmadani dan Yuliana Rahmawati Mukti, “Adaptasi akademik, sosial, personal, dan institusional: studi college adjustment terhadap mahasiswa tingkat pertama,” *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 8, no. 3 (2020): 159, diakses Oktober 2, 2022, <https://server.iicet.org/jkp/index.php/jkp/article/view/457>.

³ Azizah Nurul Haq, Fatmawati, dan Supriadi, “Adaptasi Sosial Mahasiswa Baru Pendidikan Sosiologi Angkatan 2018 Di Fkip Universitas Tanjungpura Pontianak,” *Untan* 2, no. 1 (2018): 1.

memberikan berbagai kebijakan yang dapat membentuk mental yang sehat serta karakter sesuai visi dan misi kampus. Adaptasi budaya akademik menjadi tantangan tersendiri bagi mahasiswa tahun pertama suatu kampus.

Tidak terlepas dari adaptasi budaya akademik, mahasiswa baru juga harus memperhatikan prestasinya dalam bidang akademiknya selain pada beberapa organisasi kampus yang mulai membuka rekrutmen pada mahasiswa tahun pertama. Kedua hal ini penting untuk diperhatikan agar seimbang untuk dilakukan. Bidang akademik dan non akademik seharusnya berjalan beriringan dan disatukan. Jika kedua hal ini dapat berjalan maka mahasiswa tersebut berhasil untuk beradaptasi dengan hiruk pikuk kehidupan kampus juga akan mendorong minat belajar, minat karir, minat pada kemampuannya sendiri.⁴ Belajar juga berarti menambah pemahaman, menghasilkan perubahan dan bertambahnya pengetahuan yang dimiliki.

Adaptasi budaya akademik menjadi polemik yang sudah sejak lama namun tidak diperhatikan oleh pemangku kebijakan. Adaptasi budaya akademik penting karena akan menjadi dasar para mahasiswa baru mengenal kampus, berkembang di kampus dan menciptakan pemikiran pemikiran kreatif, kritis dan mengikuti perkembangan zaman. Adaptasi menjadi gerbang awal untuk menumbuhkan semangat cinta kampus, memiliki kampus, membela kampus, tanggung jawab akademik, dan berkembangnya relasi yang lebih luas lagi. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan munculnya adaptasi pada mahasiswa baru yaitu faktor emosional, faktor perubahan perilaku dan faktor kemampuan *problem solving*.

⁴ Yulfan Prihartanto, *Adaptasi dan Integrasi Sosial Sebagai Penentu Kinerja Akademik Mahasiswa Tingkat Awal (Studi Empiris pada Mahasiswa Tingkat Awal Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia)* (Yogyakarta, 2018), 12.

Adaptasi adalah bagian dari pertahanan tubuh manusia untuk melakukan penyesuaian terhadap lingkungan baru mereka. Penyesuaian disini diartikan mengubah diri sesuai suasana lingkungannya. Adaptasi ini dapat memengaruhi perubahan tubuh secara fisik maupun psikologis sehingga muncul perilaku adaptif.⁵ Adaptif yakni perilaku individu yang dihasilkan dari proses adaptasinya dari lingkungan, sosial, dan budaya sekitar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Wahyuddin dan Tria Nurwahda AR sebagian mahasiswa baru merasa senang dan antusias karena kuliah merupakan cita cita mereka, sedangkan sebagian yang lain merasa canggung, bingung, sulit berkomunikasi sehingga menghambat proses berjalannya perkuliahan bahkan tugas perkembangan mahasiswa itu sendiri. Peneliti menambahkan bahwa mereka sepakat bahwa adaptasi akademik sangat penting untuk sukses di kampus dan meraih prestasi pula.⁶

Adaptasi berkaitan erat dengan faktor emosional pada mahasiswa itu sendiri. Faktor emosional ini biasa ditemui pada mahasiwa baru seperti pendiam. Mahasiswa baru cenderung untuk diam tidak banyak berbicara pada civitas akademik karena mereka merasa bukan siapa siapa di kampus dan merupakan mahasiwa yang benar benar baru. Alasan pendiamnya mahasiswa baru ini biasanya adalah sulit berkomunikasi, malu bertanya, cuek dengan hal hal sepele. Kemudian terkadang sulit berkonsentrasi dikelas saat perkuliahan. Adaptasi akademik ini juga membuat

⁵ Prihartanto, *Adaptasi dan Integrasi Sosial Sebagai Penentu Kinerja Akademik Mahasiswa Tingkat Awal (Studi Empiris pada Mahasiswa Tingkat Awal Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia)*, 12–13.

⁶ Wahyuddin dan Tria Nurwahda AR, “Adaptasi Mahasiswa Baru dalam Perkuliahan (Studi Kasus Tadris Bahasa Inggris STAIN Majene),” *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan* 12, no. 2 (2022): 90, diakses Oktober 2, 2022, <http://iocscience.org/ejournal/index.php/Cendikia/article/view/2033>.

mahasiswa baru ini memendam keinginannya misalnya malu untuk bersosial dengan lingkungan barunya, teman barunya, dosen pengajarnya, suasananya dan kadang kadang ikut ikut temannya ke manapun seperti membentuk kelompok sendiri.

Kemudian terdapat faktor perubahan perilaku. Mahasiswa baru diharuskan menyesuaikan dirinya dengan lingkungan perkuliahannya saat ini. Adaptasi pada perubahan perilaku ini memberikan dampak dan sentuhan besar dalam kehidupannya seorang mahasiswa baru. Sebelum menjadi mahasiswa, mahasiswa baru ini mungkin masih duduk di bangku sekolah menengah atas atau sebelumnya masih bekerja atau sebelumnya tidak sedang berkegiatan. Setelah menjadi mahasiswa baru, tentu ada perubahan besar yaitu perilakunya. Perilaku di rumah, di keadaan lingkungannya, di sekolahnya dulu pasti terdapat perubahan. Yang sebelumnya belum terlalu memikirkan cita cita, atau belum terpikir minat, atau belum berpikir kritis, saat ini setelah menjadi mahasiswa baru maka harus sudah memikirkan cita cita, sudah tahu minat, sudah bisa mengembangkan potensi dalam diri, sudah mulai berpikir kritis dan menyelesaikan tugas perkembangannya yaitu pada dewasa awal.

Proses adaptasi yang seharusnya dilakukan mahasiswa baru di tahun pertamanya pada bangku perkuliahan dapat dilakukan selama satu tahun awal mereka berkuliah. Adaptasi budaya akademik tidak serta merta dapat dilakukan dalam waktu semalam saja karena pergolakan maupun perubahan akan terjadi dalam proses yang lama dan dengan dampak yang besar pula. Kegagalan kegagalan dalam proses adaptasi sebenarnya dapat dilakukan dengan berbagi upaya upaya preventif yang dapat dilakukan oleh civitas akademika UIN Sunan Ampel itu sendiri.

Adaptasi perilaku ini biasanya menjadikan mahasiswa tidak konsisten dalam kesehariannya karena emosinnya yang masih labil dan kurang fokus akan tujuannya ke masa depan.

Penyesuaian yang berujung pada perubahan perilaku seringkali membuat kelelahan mental dan fisik juga menumbuhkan sikap harga diri yang rendah. Harga diri rendah ini tumbuh karena beberapa mahasiswa memiliki sikap *people pleaser*, yaitu sikap yang mudah membantu orang lain tanpa melihat keadaan diri sendiri atau sikap menyenangkan orang lain di atas diri sendiri. Akibatnya terlihat memiliki pendirian kurang kokoh dan jelas serta suka memikirkan orang lain. Adaptasi ini tentu mengarah kepada perubahan perilaku suai dengan lingkungan kampus.

Kemampuan problem solving juga menjadi salah satu penyebab individu sulit untuk beradaptasi dengan lingkungan barunya. Kemampuan problem solving membutuhkan unsur peka, inisiatif tinggi, unsur kebaruan karena terjadi tidak sama dengan masa sebelumnya. Kemampuan ini membuat mahasiswa baru menemukan solusi dengan menggunakan segala kemungkinan yang terjangkau, secara kreatif, otentik dan berbentuk orisinal.⁷ Adaptasi akademik yang biasa diperkenalkan oleh kampus membuat mahasiswa tertarik untuk mengikuti banyak kegiatan juga. Oleh karena itu mahasiswa baru ini membutuhkan kemampuan *problem solving* seperti manajemen waktu dan belajarnya. Menurut Bertuanda, masih banyak mahasiswa belum memahami kemampuan *problem solving* dimana hal ini menjadi penyebab munculnya masalah baru seperti belum bisa mengatur waktu dalam banyak kegiatannya.⁸ Kemampuan ini seharusnya

⁷ G A Nugrahanta, "Problem solving method untuk meningkatkan soft skills mahasiswa PGSD dalam perkuliahan Landasan Pendidikan SD," *Jurnal Kependidikan Widya Dharma* (2009): 5, diakses Oktober 8, 2022, https://repository.usd.ac.id/42267/1/217_artikel%2Bpenelitian%2Bsoft%2Bskills%2BPGSD%2B07%2B08%2BButk%2BWidya%2BDharma%2B.pdf.

⁸ Margareta Bertuanda, "Peran CCPs Skill dalam Mengatasi Struggle," *Kompasiana*, last modified September 30, 2022, diakses Oktober 8, 2022,

dapat diterapkan pada era baru ini yang sangat dibutuhkan kemampuan, tambahannya.

Tidak hanya karena masalah yang lebih kompleks, kemampuan problem solving juga dapat mengatur hidupnya yang dituntut mandiri. Terdapat beberapa mahasiswa baru yang tinggal aslinya tidak didalam kota, namun ada yang mahasiswa perantauan atau dari luar kota bahkan luar jawa yang lingkungan dan budayanya sangat berbeda. Belum lagi lingkungan barunya setelah menjadi mahasiswa juga lingkungan baru tempat tinggalnya. Masalah masalah baru terkadang muncul seperti kendala bahasa, perbedaan adat dan budaya, problem solving yang berbeda, lingkungan sosial yang berbeda sehingga mereka cenderung diam dan muncul perasaan bersalah jika terdapat kesalahan.

Ketika mahasiswa baru mendapatkan masalah yang lebih kompleks, tuntutan hidup mandiri, atau mungkin dengan pekerjaan bahkan hidup sendiri di lingkungan perkuliahan membuat mereka ragu akan kemampuannya sendiri. Ragu akan kemampuan ini berujung pada sikap menyalahkan ketidakmampuan diri. Sikap ini cenderung muncul saat mahasiswa baru ini tidak bisa melakukan seperti mahasiswa lainnya. Terkadang mahasiswa baru ini suka membandingkan capaian diri sendiri dengan capaian orang lain yang tentu proses dan hasilnya berbeda. Sehingga memunculkan takut menghadapi masalah baru yang berujung pada gagalnya proses penyesuaian diri atau adaptasi diri dengan lingkungan kampus. Gagalnya proses adaptasi akan menjadikan mahasiswa tidak dapat melakukan perilaku adaptif atau perilaku kurang suai. Hal ini membuat kehidupan baru selama perkuliahan terhambat dan tidak terpenuhinya tugas perkembangan individu tersebut.

Kegagalan dalam proses adaptasi tentu berbahaya bagi individu. Pasalnya adaptasi dibutuhkan untuk menyatu dengan lingkungan tersebut, jika tidak bisa menyatu maka akan menimbulkan berbagai macam penolakan, pergolakan emosi, sikap acuh tak acuh dan perilaku anti sosial masyarakat serta tentunya adalah stres. Stres disini adalah stres akademik. Stres akademik merupakan tekanan mental yang berhubungan dengan ketidakpuasan dengan kegagalan akademik, takut akan gagal, dan takut menghadapi kegagalan.⁹ Jika melihat dampak dari kegagalan sebuah adaptasi adalah stres akademik maka dampak dari stres akademik akan mengarah ke hal negatif lainnya seperti menurunnya kemampuan akademik, kurang konsentrasi, gangguan memori, serta kembali kepada menurunnya kemampuan *problem solving*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Saniskoro dan Akmal dihasilkan kesimpulan bahwa adaptasi menjadi peran penting dalam menurunkan stres akademik. Kemampuan mahasiswa baru untuk beradaptasi dengan segala hal didunia perkuliahan akan menurunkan tingkat stres akademiknya sehingga mahasiswa tersebut dapat berkembang dan menemukan potensi minat dan bakatnya.¹⁰ Peneliti lain menyebutkan bahwa stres akademik yang dialami mahasiswa baru ini juga dipengaruhi oleh jenis kelamin, usia, program studi yang diambil serta lingkungan tempatnya. Erindana dalam penelitiannya juga menyimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif antara adaptasi dengan stres akademik. Yang berarti jika

⁹ Hamzah B dan Rahmawati Hamzah, “Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Tingkat Stres Akademik Pada Mahasiswa Stikes Graha Medika,” *Indonesian Journal for Health Sciences* 4, no. 2 (2020): 60, diakses Oktober 8, 2022, <http://journal.umpo.ac.id/index.php/IJHS/article/view/2641>.

¹⁰ Ferina Ulfa Nikmatun Erindana, H Fuad Nashori, dan Muhammad Novvaliant Filsuf Tasaufi, “Penyesuaian Diri Dan Stres Akademik Mahasiswa Tahun Pertama,” *Motiva: Jurnal Psikologi* 4, no. 1 (2021): 13.

adaptasinya semakin tinggi maka semakin rendah tingkat stresnya dan sebaliknya jika adaptasinya rendah maka tingkat stres semakin tinggi.

Terdapat faktor faktor yang membuat adaptasi itu menjadi sehat diantaranya adalah mampu menilai kemampuan diri, mampu melihat situasi sekitar, mampu menilai prestasi diri, mampu menerima tanggung jawab yang diterima, mampu bersikap mandiri dalam berpikir dan berperilaku, mampu mengontrol emosi dengan lingkungan, mampu melihat tujuan tujuan yang ingin dicapai, dan memiliki sikap empati yang tinggi serta dapat mengarahkan hidupnya pada hal hal yang bermanfaat bagi sekitar.¹¹ Dari deskripsi diatas maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa baru banyak mengalami pergolakan dalam dirinya saat tahun pertamanya berkuliah. Mahasiswa baru membutuhkan kemampuan adaptasi budaya akademik kampus serta menjalani kehidupannya dengan perilaku perilaku yang adaptif selama di lingkungan kampus. Jika kemampuan adaptasi belum dilakukan bahkan sulit dilakukan maka akan menimbulkan stres akademik yang berujung pada menurunnya prestasi akademik.

Pengembangan media kartu adalah suatu usaha penyusunan program yang dikemas dalam bentuk kartu. Pengembangan media ini bertujuan untuk menggunakan cara cara yang kreatif dan lebih menunjang tujuan dari kegiatan konseling. Jenis permainan kartu yang digunakan peneliti adalah jenis kartu Kuartet yaitu kartu jenis permainan yang berisi gambar dan penjelasan tentang suatu keterangan. Media kartu didesain semenarik mungkin dengan pemilihan ukuran dan warna sehingga lebih

¹¹ Alpasino, Izhar Salim, dan Riama Al Hidayah, "Adaptasi Akademik Oleh Siswa Di Lingkungan Sekolah Madrasah Aliyah Negeri 2 Pontianak," *jurnal.untan.ac.id* (2019): 4, diakses Oktober 8, 2022, <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/32111>.

bervariasi.¹² Dengan menggunakan media kartu kata siswa akan termotivasi dan berlomba untuk bertanya secara spesifik tentang budaya akademik. Media kartu dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran untuk membuat mahasiswa menjadi siap bersosial dan terbuka dalam budaya akademik kemahasiswaan.¹³

Media merupakan sarana yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi atau isi pengajaran seperti pengganti buku, video, slide, film dan lain sebagainya. Media berisi tentang segala hal yang dapat menghubungkan maksud pembuat kepada penerima media tersebut. Dalam menyampaikan sebuah pengajaran atau informasi yang dengan harapan dapat berkesan atau dapat terus diingat diperlukan cara-cara kreatif dan jauh dari kejenuhan. Seperti halnya proses belajar sesuatu, jika dalam prosesnya menggunakan cara lama dan hanya dengan cara yang monoton maka pelaku belajarnya atau orang yang belajar akan cenderung bosan. Peneliti memiliki tantangan untuk menciptakan suatu cara agar mereka (dalam hal ini mahasiswa baru untuk beradaptasi budaya akademik) dapat memahami budaya akademik dengan cara-cara yang baru, kreatif dan aktif serta berkesan dan akan diingat seterusnya.

Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan metode belajar dengan media kartu. Media yang digunakan peneliti adalah media visual. Media visual merupakan salah satu media yang melibatkan indra penglihatan. Telah disinggung sebelumnya bahwa peneliti menggunakan media visual

¹² Eva Yulia Mawarni, "Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa," *Repository.Uinbanten.Ac.Id*, no. December (November 9, 2020): 5, diakses Oktober 9, 2022, <http://repository.uinbanten.ac.id/id/eprint/7383>.

¹³ Anjar Trisaputra, Ilyas Ismail, dan Zulkarnaim Umar, "Pengembangan Permainan Kartu Kwartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi Kelas Xi Ipa Sman 4 Luwu Timur," *Jurnal Al-Ahya* 1, no. 2 (2019): 19.

berupa kartu “ADA BAKAD”. Media kartu ADA BAKAD merupakan kependekan dari Adaptasi Budaya Akademik. Jenis kartu yang digunakan adalah kartu Kuartet. Kartu kuartet adalah jenis kartu permainan yang terdiri dari atas kartu bergambar yang berisi keterangan juga sebagai penjelasan singkat gambar atau hal yang akan disampaikan oleh peneliti.¹⁴

Media kartu yang dipilih peneliti dapat menjadi sebuah alternatif dalam proses belajar dan pemahaman. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sugeng Darwito disebutkan bahwa pengajar seringkali melakukan proses belajar dengan metode ceramah sehingga seringkali didominasi pengajarnya. Pengajar hanya berorientasi pada selesainya penyampaian materi daripada apakah pembelajaran yang dilakukan membuat siswa senang, memahami materi serta tumbuh rasa keingintahuannya. Sejalan dengan hal ini dalam proses belajar adaptasi, mahasiswa baru butuh cara baru yang akan membuatnya tertarik dan ingin segera beradaptasi, serta mampu menumbuhkan kemampuan *problem solving*-nya.

Media kartu yang digunakan peneliti dapat menggantikan cara belajar yang monoton seperti membaca buku petunjuk atau penjelasan dari dosen menjadi cara belajar yang berbeda dan menyenangkan karena digunakan dalam permainan. Media kartu ADA BAKAD dikembangkan oleh peneliti untuk menjawab kebosanan dalam belajar, dalam hal ini belajar untuk beradaptasi dengan budaya akademik kampus. Dalam penerapannya terdapat beberapa kategori atau tema yang harus disusun lengkap sebanyak empat kartu atau dalam satu set tema.

¹⁴ Luluk Aristiani dan Urfan Nabila, “Kartu Kuartet sebagai Permainan Kartu Edukatif untuk Memperkenalkan Ragam Budaya dari 34 Provinsi di Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar,” in *National Conference PKM Center Sebelas Maret University*, vol. 1, 2021, 445–446, diakses Oktober 9, 2022, <https://103.23.224.239/pkmcenter/article/view/51407>.

Pemilihan tema atau kategori harus disesuaikan dengan tema budaya akademik kampus. Permainan ini membutuhkan tiga sampai empat orang dalam memainkannya.

Media kartu dipilih karena peneliti ingin mencapai tujuan yaitu bertambahnya kemampuan sosial, kemampuan mengenal lingkungan, belajar dengan menyenangkan, berkesan dan mudah diingat. Terdapat beberapa fungsi dari media seperti dapat memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, meningkatkan kreatifitas dan keaktifan belajar dan mengatasi keterbatasan pengalaman. Ketika permainan kartu ini dimulai, mahasiswa baru akan terlatih untuk membaca keterangan, berkomunikasi, bersosial, saling menyimak, memahami masing masing kategori atau tema yang akan disusun.

Media visual berupa permainan kartu ADA BAKAD diharapkan dapat menjadi upaya preventif atau pencegahan dengan cara cara yang menyenangkan dalam pelaksanaannya. Upaya pencegahan ini dapat dilakukan agar tidak terjadi kedalam hal yang tidak diinginkan mulai dari stres akademik, kegagalan pemahaman menjadi seorang mahasiswa. Sebelum kegagalan proses adaptasi terjadi, dapat diberikan intervensi media yang peneliti teliti agar para mahasiswa baru ini mengerti, memahami, dan berkembang menjadi mahasiswa yang berpotensi, berbakat maupun memiliki ketertarikan minat dan tumbuh secara akademik.

Setelah sesi bermain selesai, peneliti juga akan menambahkan sesi kuis untuk mengetahui tingkat pemahaman budaya akademik. Terdapat ciri keberhasilan budaya akademik yakni tidak hanya meningkatkan sisi intelektualnya saja namun juga kejujuran, kebenaran, pengabdian pada masyarakat sehingga budaya akademik ini memiliki karakter dan nilai yang positif. Terdapat juga keberhasilan budaya akademik lainnya seperti peningkatan kebiasaan membaca dan penambahan ilmu, kebiasaan

menulis *paper, forum group discussion*, kegiatan mahasiswa dan keorganisasian, proses belajar mengajar.¹⁵ Budaya akademik sendiri lekat dengan bagaimana menerapkan dan membudayakan seluruh keakademikan hingga menjadi pribadi akademik yang kompeten, aktif, berkarakter dan bermanfaat bagi masyarakat dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rio Septora dan Armita Permata Sari dengan judul penelitian ***Pengembangan Media Kartu Karier Berbasis Quick Response (QR) Untuk Pengenalan Karir*** didapatkan hasil bahwa media kartu mendapatkan nilai sembilan puluh satu dengan kategori nilai sangat layak oleh validasi ahli bahasa, mendapatkan nilai sembilan puluh dengan kategori nilai sangat layak oleh validasi ahli media serta nilai delapan puluh sembilan dengan kategori nilai sangat layak oleh validasi ahli materi, ini membuktikan bahwa kartu karir dapat digunakan secara layak kepada peserta didik sebagai pengenalan karir dengan baik. kartu karir ini dinilai sebagai alternatif untuk menunjang bimbingan karir serta dapat menjelaskan informasi agar tidak terlalu monoton dengan verbal.¹⁶

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sugeng Darwito dengan judul penelitian ***Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Student Team Achievement Division (STADAT) dengan Media Kartu Question Ask (QA) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar***

¹⁵ Abrorinnisail Masruroh dan Moh. Mudzakkir, "Praktik Budaya Akademik Mahasiswa," *Jurnal Paradigma* 1, no. 2 (2013): 3.

¹⁶ R Septora dan A P Sari, "Pengembangan Media Kartu Karier Berbasis Quick Response (Qr) untuk Pengenalan Karier," *Counseling Milenial (CM)* 2, no. 2 (Juni 21, 2021): 412–413, diakses Oktober 2, 2022, <https://mail.scholar.ummetro.ac.id/index.php/konselor/article/view/1061%0Ahttps://mail.scholar.ummetro.ac.id/index.php/konselor/article/download/1061/494>.

dan Perilaku Berkarakter Siswa didapatkan hasil bahwa pembelajaran kooperatif STADAT dengan media kartu *Question Ask* terbukti dapat meningkatkan perilaku berbudaya dan berkarakter bagi siswa kelas delapan dengan kategori nilai perilaku memuaskan tujuh puluh satu persen menjadi delapan puluh lima dengan kategori perilaku sangat baik pada siklus pertama. Juga dalam hal ketuntasan belajar menjadi delapan puluh delapan persen pada siklus kedua.¹⁷

Berdasarkan penelitian diatas, peneliti berpendapat bahwa media kartu dapat meningkatkan kemampuan adaptasi di lingkungan sekolah maupun perguruan tinggi yang diharapkan dari penerapannya dapat meningkatkan prestasi akademik, kemampuan problem solving yang baik, kemampuan bersosial dengan baik, mengenal budaya kampus, dan menjadi pribadi yang berkarakter. Hal ini berkaitan dengan penelitian terdahulu bahwa media kartu dapat mempermudah dan meningkatkan keefektifan proses bimbingan agar tidak terbatas pada verbalitas dan metode ceramah saja. Media kartu ADA BAKAD dapat menjadi alat kegiatan mentoring yang pernah diadakan oleh prodi BKI yakni kegiatan pendampingan mahasiswa tahun pertama pada prodi BKI sendiri yang dilakukan oleh mahasiswa tingkat atas. Oleh karena itu peneliti menciptakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media dengan judul penelitian “*Pengembangan Media Kartu ADA BAKAD dalam Meningkatkan Adaptasi Budaya Akademik pada Mahasiswa Baru Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Tahun Akademik 2022/2023*”.

¹⁷ Sugeng Darwito, “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative learning STADAT dengan Media Kartu Question Ask (QA) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Perilaku Berkarakter Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 1 Banjar pada Materi Kesadaran Konstitusional dalam Bernegara Tahun Pelaja,” *Educreative: Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak* 5, no. 3 (Desember 15, 2020): 356–357, diakses Oktober 5, 2022, <https://jurnaleducative.com/index.php/edu/article/view/34>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kesesuaian teori Media Kartu ADA BAKAD dalam Meningkatkan Adaptasi Budaya Akademik pada Mahasiswa Baru Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Tahun Akademik 2022/2023?
2. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan Media Kartu ADA BAKAD dalam Meningkatkan Adaptasi Budaya Akademik pada Mahasiswa Baru Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Tahun Akademik 2022/2023?
3. Bagaimana tingkat keefektifan Media Kartu ADA BAKAD dalam Meningkatkan Adaptasi Budaya Akademik pada Mahasiswa Baru Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Tahun Akademik 2022/2023?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kesesuaian teori Media Kartu ADA BAKAD dalam Meningkatkan Adaptasi Budaya Akademik pada Mahasiswa Baru Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Tahun Akademik 2022/2023.
2. Untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan Media Kartu ADA BAKAD dalam Meningkatkan Adaptasi Budaya Akademik pada Mahasiswa Baru Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Tahun Akademik 2022/2023.
3. Untuk Mengetahui tingkat keefektifan Media Kartu ADA BAKAD dalam Meningkatkan Adaptasi Budaya Akademik pada Mahasiswa Baru Program Studi

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pengembangan ilmu dan kajiannya dapat menambah wawasan baru bagi peneliti maupun praktisi bimbingan konseling untuk dapat diterapkan pada permasalahan yang sama atau pengembangan keilmuan yang lain.

2. Manfaat secara Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah keilmuan, wawasan serta pengalaman bagi peneliti agar mampu memberikan layanan bimbingan dan konseling bagi konseli terutama dengan potensi yang sama yaitu meningkatkan adaptasi budaya akademik pada mahasiswa baru.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan bantuan bagi praktisi bimbingan konseling, mahasiswa ataupun individu yang memiliki potensi yang sama agar dapat meningkatkan adaptasi budaya akademik pada mahasiswa baru.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan menambah bahan referensi bagi konselor dan dosen untuk dapat diterapkan pada mahasiswa baru agar dapat beradaptasi dengan budaya akademik universitas.
- d. Media yang diharapkan dapat menjadi alternatif dalam melakukan mentoring yang dilakukan mahasiswa semester 3 atau 5 kepada adik tingkat yang masih di semester 1.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Untuk mendukung dalam penelitian yang dilakukan peneliti. Peneliti mencantumkan penelitian terdahulu yang membahas seputar permasalahan yang sejenis. Ketiga penelitian menggunakan metode yang sama yaitu kuantitatif. Hal ini dimaksudkan untuk menunjukkan keefektidan dari media serta gagasan atau pendapat yang ditemukan pada penelitian terdahulu namun dengan perbedaan metode yang digunakan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anjar Trisaputra dengan judul penelitian “Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Luwu Timur”.

Tahun : 2018

Persamaan : Kedua penelitian menggunakan media yang sama yaitu media kartu dengan jenis kartu Kuartet. Kemudian juga bertujuan sebagai media pembelajaran siswa yang berhasil memenuhi kriteria keefektifan saat dilakukan pengujian dan penerapan. Kedua penelitian juga menggunakan metode penelitian yang sama yaitu *Research and Development* yakni digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk.

Perbedaan : Kedua penelitian menggunakan masalah yang berbeda. Penelitian ini meneliti keefektifan media permainan kartu sebagai media belajar Biologi materi Sistem Ekskresi kelas XI IPA SMA Negeri. Sedangkan peneliti menggunakan masalah adaptasi budaya akademik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Eva Yulia Mawarni dengan judul penelitian “Pengembangan Media Kartu

Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa (Research & Development di Kelas I SDN Blukbuk 1 Kabupaten Tangerang)”.

Tahun : 2020

Persamaan : Kedua penelitian menggunakan metode penelitian yang sama yaitu *Research and Development* yakni digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Kemudian juga menggunakan media yang sama yaitu media kartu.

Perbedaan : Jenis kartu yang digunakan kartu kata dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. kedua penelitian juga berbeda pada potensi penelitian. Penelitian ini menggunakan potensi meningkatkan kemampuan membaca sedangkan peneliti menggunakan potensi meningkatkan adaptasi budaya akademik pada mahasiswa baru.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Cici Yulia, Nuraini, Yogi Damai Syaputra dan Asri Widi Kartika dengan judul penelitian “Gambaran Keefektifan Penggunaan Media Kartu dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal”.

Tahun : 2021

Persamaan : Kedua penelitian menggunakan media yang sama yaitu media kartu. Tujuan yang dilakukan kedua peneliti adalah sama sama untuk meningkatkan komunikasi Interpersonal, tujuan ini juga diharapkan pada dampak berhasilnya kemampuan adaptasi mahasiswa baru.

Perbedaan : kedua penelitian menggunakan metode penelitian yang berbeda yaitu penelitian ini menggunakan metode penelitian

Kuantitatif Eksperimen, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development* yakni digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Kedua penelitian juga menggunakan subjek yang berbeda yaitu siswa kelas VII SMPN 1 Driyorejo sedangkan peneliti menggunakan subjek mahasiswa baru Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Ampel Surabaya.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk dapat memahami alur dalam penelitian, maka disusunlah sebuah sistematika pembahasan mulai dari Pendahuluan, Kajian Teoretik, Desain Produk, Aplikasi karya Kreatif hingga penarikan Kesimpulan yang dapat memberikan jawaban atas penelitian ini. Sistematika pembahasan diantaranya sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, pada bab pendahuluan, peneliti akan membahas tentang latar belakang munculnya masalah yang digunakan dasar pemilihan penelitian, kemudian dirumuskan suatu permasalahan, yang selanjutnya dilanjutkan penarikan tujuan, manfaat, metode perencanaan, kajian karya kreatif terdahulu serta sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Teoretik atau Profil Produk, pada bab ini peneliti membahas tentang kerangka teoretik yang didalamnya terdapat penjelasan yaitu orisinalitas, positioning karya dan perspektif islam. Kemudian dijelaskan pula profil produk yang didalamnya berisi nilai dakwah, pendukung, penghambat, peluang serta *benchmarking*.

BAB III Desain Produk, pada bab ini peneliti membahas tentang konsep media yang digunakan juga berisi penjelasan terkait pemilihan media dan alasan serta khalayak

sasaran. Bab ini juga membahas tentang tahapan produksi mulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi.

BAB IV Aplikasi Karya Kreatif dan Pembahasan, pada bab ini peneliti menjelaskan eksekusi karya kreatif kepada objek target sasaran produk. Bab ini juga membahas tentang analisis data karya kreatif yang berisi penjelasan perspektif teori dan perspektif keislaman.

BAB V Penutup dan Kesimpulan, pada bab ini peneliti menarik kesimpulan hasil penelitian, rekomendasi juga ditambahkan untuk melengkapi penelitian dan keterbatasan karya kreatif yang dibuat oleh peneliti.



BAB II

MEDIA “KARTU ADA BAKAD”, ADAPTASI BUDAYA AKADEMIK

A. Kerangka Teoretik

1. Media Kartu ADA BAKAD

a. Pengertian Media

Media adalah sebuah alat yang digunakan seseorang untuk menyampaikan *insight* tentang sesuatu kepada penerima. Media diciptakan untuk mempermudah pekerjaan dalam hal ini menyampaikan pengetahuan kepada khalayak umum. Media menjadi alternatif penyampai dalam menjelaskan atau memberikan pengetahuan tertentu. Media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang berarti perantara atau alternatif atau pengantar. Media juga berarti segala sesuatu yang digunakan seseorang sebagai sebuah perantara dalam menyampaikan pesan pengetahuan agar dapat menumbuhkan rangsangan berpikir, perasa, dan perhatian serta berminat pada pengetahuan tersebut sehingga terjadi proses belajar yang juga dapat memudahkan pula dalam pemahamannya akan pengetahuan.¹⁸

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Kemp dan Dayton disebutkan bahwa media pembelajaran dapat menjadi kontribusi dalam proses belajar mengajar seperti belajar dengan cara menarik, waktu dapat dipercepat, penyampaian lebih terstandar, kualitas pengetahuan bertambah, lebih interaktif

¹⁸ Moh. Umar Aliansyah et al., “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan,” *Jurnal Syntax Fusion* 1, no. 07 (2021): 122–123, diakses Oktober 9, 2022, <http://fusion.rifainstitute.com/index.php/fusion/article/view/28>.

antara guru pengajar dengan siswa, proses belajar lebih fleksibel dan media dapat dikembangkan mengikuti perkembangan zaman.¹⁹ Media dalam pengertian sebenarnya merupakan alat bantu untuk menjelaskan pengetahuan dengan cara yang lebih kreatif dan mudah digunakan serta berkesan bagi pengguna.

Media juga merupakan cara inovatif dalam meningkatkan mutu belajar pengguna media, jadi dalam penerapannya proses belajar berpusat pada pengguna media.²⁰ Media yang baik adalah media yang mampu memudahkan dalam melakukan pekerjaan maupun menjelaskan sesuatu. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu yang dapat digunakan pengguna media untuk dapat mempermudah menjelaskan suatu pesan agar dapat dipahami.

b. Bentuk Bentuk Media

Bentuk dari sebuah media sangat beragam namun terdapat 3 jenis media secara umum, diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Media Visual

Menurut Kustandi, media visual merupakan bagian dari visualisasi pesan atau informasi kedalam bentyk gambar, foto, ilustrasi atau sketsa atau segala sesuatu yang dapat dilihat oleh

¹⁹ Shoffan Shoffa et al., “Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi,” no. February (2021): 4, diakses Oktober 9, 2022, https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=vcAZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA118&dq=pengertian+media&ots=VyG52PVhQX&sig=oIks9bijk4Fie6_vOfb40DsAiC8.

²⁰ Putu Sintya Devi dan Gede Wira Bayu, “Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual,” *Mimbar PGSD Undiksha* 8, no. 2 (2020): 239, diakses Oktober 10, 2022, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/26525>.

mata. Media visual menjadi populer karena gambar dan pesan yang disajikan tidak terbatas.²¹ Media visual seperti buku bergambar, foto, gambar, ilustrasi, atau sketsa orang dapat menjadi alat penyampai agar lebih mudah diterima dan jelas dalam mengimajinasikan sesuatu yang sulit.

2) Media Audio

Media Audio merupakan alat penyampaian informasi yang menggunakan suara. Media audio mudah dijumpai seperti pada sebuah lagu, rekaman suara, suara alam radio, podcast. Contoh dari media audio misalnya lagu yang banyak sekali pesan yang ingin disampaikan penulis lagu, kemudian terdapat rekaman suara, penyampai berita pada radio, podcast dan masih banyak lagi.

3) Media Audiovisual

Media audio visual merupakan gabungan dua media berbeda yakni media audio dan media visual. Penggabungan ini akan menambah pemahaman pengguna media dalam mempelajari sesuatu. Selain dalam bentuknya yang dapat dilihat, media ini juga dapat didengar oleh penggunanya. Menurut ahli, audio visual adalah media yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan dengan pemanfaatan maksimal pada penglihatan mata dan pendengaran telinga.²² Jadi dalam penggunaannya, media ini dapat dirasakan melalui mata juga telinga. Media seperti ini biasanya berbentuk film, video pendek, atau

²¹ Devi dan Bayu, "Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual," 241.

²² Umar Aliansyah et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan," 123.

animasi. Banyak kelebihan pada media seperti ini misalnya dapat mengerti suasana yang ditunjukkan pada media karena visual tersebut dan suara yang mendukung hadirnya suasana pada media.

4) Media Teks

Media teks merupakan salah satu media visual yang berupa tulisan. Media teks banyak dijumpai pada sektor pendidikan misalnya. Media teks populer digunakan karena berbentuk bacaan. Contoh media teks seperti koran, majalah, buku ajar, buku cerita, paper, dan lain sebagainya yang terdapat teks didalamnya.

5) Media Perakayasa

Media perakayasa merupakan bagian dari media visual yang berupa benda. Diberi nama rekayasa karena merekayasakan sesuatu atau lebih dikenal dengan sebutan alat peraga. Misalnya bentuk kubus dalam tiga dimensi, atau rekayasa kedalaman laut, rekayasa kedalaman bumi, tata surya dalam tiga dimensi.

6) Media Orang

Orang dapat menjadi media, disini dimaksudkan bahwa orang yang ahli dalam bidangnya. Contoh sederhana adalah pembuatan masakan sederhana, dapat menggunakan media orang seperti seorang chef profesional atau dalam pembuatan makalah dan skripsi yang baik dan benar dapat mengundang media orang yakni dosen yang ahli dalam bidang tersebut.

c. Media Kartu ADA BAKAD

Media kartu adalah sebuah alat yang dapat digunakan oleh pengajar untuk menjelaskan materi kepada siswa yang biasanya berupa gambar, keterangan gambar, atau dalam bentuk tanya

jawab.²³ Kartu biasa berukuran seperti kartu Uno atau ATM. Bentuk kartu ini dinilai ringkas dapat dibawa kemana mana, mudah digunakan, mudah menjelaskan maksud pesan. Media kartu dipilih juga karena banyak siswa yang suka dengan permainan kartu. Selain pada penjelasan yang ringkas dan mudah dipahami, media kartu dapat dijadikan sebuah permainan belajar atau *study-play* dalam menjelaskan materi atau bahan ajar. Pengguna media senang akan permainannya juga pengajar lebih mudah menyampaikan maksud materi.

Tujuan serta manfaat penggunaan media kartu sangat banyak diantaranya melatih kemampuan verbalnya akan sebuah materi, kemudahan dalam penerapan, kemudahan dalam pemahaman dan tentu meninggalkan kesan. Manfaat lain media kartu adalah menumbuhkan sikap sosial, kemampuan *problem solving*, interpersonal diri, kemampuan berkomunikasi. Permainan kartu yang digunakan adalah jenis permainan kartu Kuartet.

Permainan kartu Kuartet terbukti dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan di kelas belajar. Permainan kartu Kuartet terdiri dari beberapa kategori atau tema. Kemudian satu set tema terdiri dari empat kartu yang harus didapatkan selama bermain. Empat kartu merupakan manifestasi penjelasan dari sebuah tema. Tema tema yang digunakan peneliti adalah berhubungan dengan budaya budaya akademik di kampus UIN Sunan Ampel Surabaya.

²³ Siti Khamidatul Mutayasiroh, "Komparasi Media Audio-Visual Dan Media Kartu Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *An-Nuqtah* 1, no. 1 (2021): 27, diakses Oktober 10, 2022, <http://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/An-Nuqtah/article/view/592>.

Permainan kartu Kuartet telah ada sejak zaman dahulu dan mudah dalam penerapannya. Setiap anggota pemain harus mengumpulkan sebanyak banyaknya untuk memenangkan permainan. Dalam permainan inilah, proses belajar akan berjalan. Proses belajar itu adalah komunikasi antar pemain, informasi yang disajikan kartu, perbedaan set kartu satu dengan set kartu yang lain. Sehingga adaptasi dalam budaya akademik dapat tercapai. Permainan kartu dapat diulang dua hingga tiga kali permainan dalam satu kali putaran dengan tujuan meningkatkan pemahaman budaya akademik. Dalam akhir permainan ini juga konselor akan menjelaskan masing masing set kartu yang didapat dari pemain.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu ADA BAKAD

Kelebihan dari penggunaan media kartu ADA BAKAD dapat terlihat dari kemudahan dalam penerapannya, media kartu mudah dibawa kemana mana dan diterapkan pada waktu kapanpun karena kartunya yang ringkas dan tidak terbatas oleh waktu, kemudian juga ilustrasi dan teks keterangan yang mudah dipahami dan alur permainan yang mudah diterapkan juga.

Kekurangan dalam penggunaan media kartu ADA BAKAD ini adalah pemuatan informasi satu set tema yang dirasa kurang, karena bisa saja satu set tema yang terdiri empat kartu tidak dapat memuat secara tertulis semua informasi yang ada. Kemudian kualitas kartu yang digunakan jika ingin yang terbaik maka mengeluarkan biaya yang mahal pula.

e. Penggunaan Media Kartu ADA BAKAD

Dalam menggunakan media kartu ADA BAKAD ini, peneliti menggunakan jenis permainan kartu Kuartet. Petunjuk permainan sebagai berikut:

- 1) Ketentuan permainan
 - (a) Permainan terdiri dari 4-6 pemain
 - (b) Permainan dipimpin oleh 1 pengawas/konselor
 - (c) Permainan dilakukan dengan duduk melingkar
 - (d) Permainan dilakukan 2-3 kali putaran
 - (e) Permainan berakhir jika kartu ditengah habis
 - (f) Permainan dimenangkan oleh pemain yang mengumpulkan set terbanyak (4 kartu/ 1 set judul yang sama terhitung 1 set)

- 2) Membangun Rapport
 - (a) Pengawas/ konselor menanyakan kabar kepada masing masing anggota permainan
 - (b) Pengawas/ konselor membangun rapport dengan para pemain
 - (c) Pengawas/ konselor memberikan Pretest Angket Pemahaman Individu Mengenai Adaptasi Budaya Akademik kepada pemain

- 3) Alur Permainan: Panduan Konselor
 - (a) Pengawas/ konselor memulai permainan dengan menjelaskan alur permainan
 - (b) Pengawas/ konselor menjelaskan bagian bagian kartu ADA BAKAD. Terdapat bagian judul/ set kartu diatas, poin/ciri di bagian bawah yang terdapat centang dan ada yang kosong (tidak lengkap), ilustrasi kartu ditengah dan pada bagian belakang terdapat logo kartu ADA BAKAD. Pengawas/konselor harus menjelaskan sambil menunjukkan kartu dihadapan pemain.
 - (c) Pengawas/ konselor menjelaskan jenis kartu sambil mencontohkan satu set/judul kartu (4

kartu) dengan judul yang sama, pertama adalah kartu utama terdiri dari 13 judul/set, setiap judul/ set terdiri dari 4 kartu dengan judul/ set sama, namun terdapat bagian kosong (tidak lengkap) pada masing masing kartu. Kedua adalah kartu khusus yaitu terdapat Kartu Tanya sebanyak 4 kartu, digunakan untuk bertanya kepada pengawas/konselor. Ketiga terdapat Kartu Reverse, digunakan untuk membalikkan putaran permainan (searah menjadi berlawanan arah jarum jam atau sebaliknya).

- (d) Pengawas/ konselor memberikan contoh cara bermain
- (e) Pengawas/ konselor memberikan arahan agar judul yang sama dikelompokkan terlebih dahulu
- (f) Pengawas/ konselor memberikan aba aba untuk “hompimpa”
- (g) Pengawas/ konselor memberikan petunjuk agar giliran searah jarum jam (kiri pemain menuju ke kanan)
- (h) Pengawas/ konselor memberikan contoh dengan bertanya “Apakah (salah satu kartu dengan judul/set) ini ada di kartu yang kamu pegang?”. Pemain A bertanya tentang kartu yang akan ditanyakan kepada pemain B
(1) Contoh: “Karakter Seorang Mahasiswa”
- (i) Jika kemudian pemain B menjawab “ada dan sama”, maka dilanjutkan dengan membacakan salah satu poin/ciri pada kartu tersebut yang tidak lengkap dari set kartu yang sama.
(1) Contoh: “Pengembangan ...”, titik titik berarti kalimat tidak lengkap/ kosong.

- (j) Jika poin/ ciri yang dibacakan Pemain A, “ada dan lengkap”, maka kartu tersebut diberikan kepada pemain A,
 - (k) Jika judul yang dibacakan “tidak ada yang sama”, maka pemain A langsung mengambil kartu ditengah dan permainan berlanjut pada pemain B,
 - (l) Pemain B melakukan poin (h), (i), (j), dan (k)
- 4) Alur Permainan: Panduan Pemain
- (a) Mintalah Pengawas/ Konselor menjelaskan alur permainan Kartu ADA BAKAD
 - (b) Pengawas/ konselor mengacak kartu ADA BAKAD
 - (c) Pengawas/ konselor membagikan 5-6 kartu kepada semua pemain secara acak
 - (d) Para pemain membaca dan memahami semua kartu yang didapat mulai judul dan poin/ciri
 - (e) Permainan dimulai dengan hompimpa dan dilakukan secara bergilir searah jarum jam
 - (f) Para pemain memulai permainan kartu ADA BAKAD sesuai penjelasan pengawas/ konselor pada awal permainan
 - (g) Pemain dimulai searah jarum jam (kiri pemain menuju ke kanan)
 - (h) Permainan berlangsung hingga kartu yang ada ditengah habis
- 5) Evaluasi Kegiatan
- (a) Pengawas/ konselor melakukan evaluasi proses kepada pemain
 - (1) Apakah permainan mudah dipahami?
 - (2) Apakah pengawas/ konselor menjelaskan dengan detail dan menguasai?

- (3) Apakah ada kesulitan dalam memainkan kartu ADA BAKAD?
 - (b) Pengawas/ konselor melakukan evaluasi hasil kepada pemain
 - (1) Apa yang didapat setelah mengikuti permainan ini?
 - (2) Apakah permainan dapat diterapkan kepada mahasiswa baru? Mengapa?
 - (c) Permainan dilanjutkan dengan melengkapi masing masing set/judul kartu ADA BAKAD seperti pada alur permainan.
 - (d) Pemain dapat bertanya kepada pengawas/ konselor mengenai poin/ciri kartu yang tidak dipahami
 - (e) Konselor/ pengawas memberikan Posttest Angket Pemahaman Individu Mengenai Adaptasi Budaya Akademik
 - (f) Konselor/ pengawas mengolah data pretest dan posttest, kemudian memberikan hasil perubahan pretest-posttest
- 6) Penutup
- (a) Konselor/ pengawas mengakhiri permainan dan pertemuan
 - (b) Konselor/ pengawas mengucapkan salam penutup
2. Adaptasi Budaya Akademik
- a. Pengertian Adaptasi

Adaptasi merupakan bagian dari pertahanan diri untuk menyesuaikan diri tersebut dengan keadaan lingkungan baru disekitarnya. Adaptasi merupakan bentuk usaha unutup mendayagunakan sumberdaya dalam diri dan untuk menanggulangi atau

menghadapi masalah yang akan dialami.²⁴ Adaptasi juga termasuk didalamnya proses perubahan berupa respon akan perubahan itu sendiri terhadap lingkungan dan dapat mempengaruhi diri individu secara fisik maupun psikis dan akan menghasilkan perilaku yang adaptif.

Menurut Sunarto, adaptasi merupakan usaha individu dalam melakukan perilaku suai diri untuk mencapai keharmonisan antara diri dengan lingkungan. Heyningen berpendapat lain bahwa adaptasi adalah keberhasilan suatu individu dalam memprediksi keberhasilan akademik pada tahun pertamanya. Dampak negatif dalam beradaptasi akan menyebabkan gangguan psikis dan tingginya perasaan rendah diri pada diri individu, tambahnya.

Menurut Syamsu Yusuf, disebutkan terdapat sebelas penilaian bahwa adaptasi berhasil dilakukan, diantaranya adalah mampu menilai diri apa adanya kekurangan maupun kemampuan lainnya, mampu melihat situasi dan menilai dengan baik, mampu menilai prestasi sesuai dengan kemampuan apa adanya, mampu menerima semua bentuk tanggung jawab dari apa yang dilakukannya. Kemandirian juga termasuk dalam penilaian adaptasi yang sehat menurutnya, mampu mengambil keputusan dengan bijak, memiliki tujuan yang dicapai secara jelas, dapat berpartisipasi sosial dengan baik di lingkungan baru, mampu mengarahkan hidupnya sesuai tuntunan agama, dan berbahagia dalam kehidupannya.²⁵

²⁴ Prihartanto, *Adaptasi dan Integrasi Sosial Sebagai Penentu Kinerja Akademik Mahasiswa Tingkat Awal (Studi Empiris pada Mahasiswa Tingkat Awal Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia)*, 12–13.

²⁵ Alpasino, Salim, dan Al Hidayah, “Adaptasi Akademik Oleh Siswa Di Lingkungan Sekolah Madrasah Aliyah Negeri 2 Pontianak,” 4.

Berdasarkan paparan menurut ahli diatas dapat disimpulkan bahwa adaptasi adalah kemampuan individu dalam menyesuaikan dirinya dengan lingkungan barunya, menerapkan perilaku perilaku adaptif dan berkehidupan sosial masyarakat sesuai norma yang ada.

b. Ciri ciri perilaku Adaptif

Berdasarkan penelitian Tasse dalam Yodi Pratama disebutkan bahwa indikator dari perilaku yang adaptif adalah berhubungan dengan cara berkomunikasi, partisipan dan keterampilan akan sesuatu. Penelitiannya juga disebutkan bahwa jika perilaku adaptif berjalan dengan baik maka kinerja para karyawan menjadi positif pula.²⁶ Hal ini sejalan dengan dampak yang ingin diteliti peneliti bahwa jika perilaku adaptif dapat sesegera mungkin dilakukan dengan baik maka proses belajarnya di lingkungan akademik akan mengarah ke hal hal yang positif pula.

Menurut Rahayu dalam Rizqiyah disebutkan bahwa perilaku adaptif adalah suatu kemampuan individu yang didalamnya individu tersebut melakukan perilaku suai diri dengan norma atau menstandarkan dirinya dengan lingkungan. Ditambahkan pula bahwa jika seseorang mampu berperilaku yang sama sesuai norma berlaku maka individu tersebut memiliki perilaku adaptif atau perilaku suai diri, begitu juga sebaliknya.²⁷ Terdapat

²⁶ Yodi Pratama, Nang Among Budiadi, dan Sugiyarmasto, "Pengaruh Lingkungan Kerja, Pembelajaran Organisasional, dan Perilaku Adaptif Terhadap Produktivitas Kerja Tenaga Kesehatan," *Jurnal Bisnis dan Kewirausahaan* 14, no. 1 (2021): 68, diakses Oktober 10, 2022, <http://ejurnal.setiabudi.ac.id/ojs/index.php/jbk/article/view/1479>.

²⁷ Rizqiyah Ratu Balqis, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Adaptif Anak Usia Dini," *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru*

beberapa faktor yang dapat memengaruhi perilaku adaptif diantaranya adalah kecerdasannya, kecerdasan emosi, lingkungan dan dukungan sosial yang didapat.

Menurut *American Association on Mental Deficiency* (AAMD), disebutkan bahwa ciri ciri perilaku adaptif adalah disaat seseorang mampu berkomunikasi dengan baik, mampu merwat diri dengan baik selama di lingkungan baru, mengatur kehidupan di rumah, mampu menerapkan keterampilan sosial masyarakatnya, menggunakan peralatan yang ada di sekitar lingkungan, mampu mengatur diri atau mengarahkan diri sendiri, mengerti akan kesehatan dan keselamatan diri, keberfungsian dalam bidang keakademikan, dapat memanfaatkan waktu luang serta bekerja di lingkungan barunya.²⁸

Berdasarkan ketiga penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa ciri perilaku yang adaptif adalah ketika individu dapat menemukan jati diri, memahami lingkungan tempat barunya, memanfaatkan segala hal dalam dirinya untuk dapat difungsikan dalam lingkungan barunya, dapat diterima dengan baik oleh masyarakat dan mampu mengikuti segala hal dalam lingkungan masyarakat.

c. Fase Proses Adaptasi dan Dampak Kegagalannya

Pada umumnya proses suai diri dengan lingkungan barunya terjadi pada beberapa fase, menurut Mulyana dan Rakhmat dalam Abiyugo disebutkan bahwa terdapat empat fase yang umum terjadi selama proses adaptasi, diantaranya yaitu:

Madrasah Ibtidaiyah 3, no. 1 (2021): 85, diakses Oktober 10, 2022, <http://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/auladuna/article/view/511>.

²⁸ Tim Penyusun Silabus, "Perilaku Adaptif," in *Silabus Mata Kuliah*, n.d., 5.

- 1) Fase Honeymoon, pada fase ini individu seakan akan aktif menyesuaikan diri dengan budaya dan lingkungan barunya. Pada fase ini individu cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan lingkungan barunya. Dengan penasarannya yang tinggi dan semangat menjalani kehidupan barunya, individu tetap akan merasakan asing ditempat barunya. Namun dapat diatasi dengan keramahan yang ditunjukkan masyarakat sekitar.
- 2) Fase Frustasi, kemudian baru pada fase ini, individu merasa sangat asing kembali, bosan, jenuh, kurang semangat dan takut menghadapi lingkungan baru. Ekspektasi yang diciptakannya akan tidak sejalan dengan realita pada masyarakat barunya.
- 3) Fase Readjustment, pada fase ini individu melakukan proses adaptasi kembali, menemukan cara untuk kembali beradaptasi, menyelesaikan krisis masalah yang muncul, dan belajar kembali akan budaya-sosial-masyarakat.
- 4) Fase Resolution, dan pada akhir fase, individu mulai mengambil beberapa alternatif dalam mengatasi adaptasinya. Diantaranya pertama, tidak tahan dengan lingkungan barunya dan sangat tidak nyaman serta tidak dapat berusaha beradaptasi seperti apa lagi, kedua adalah menerima segala hal baru walau merasa tidak nyaman, dan yang ketiga adalah menikmati lingkungan baru dan sadar bahwa proses adaptasi akan menimbulkan beberapa ketegangan dalam diri, baik psikis maupun fisik dirinya.²⁹

²⁹ Abiyugo Galih Kuswicaksono, "Proses Adaptasi Mahasiswa Perantauan Dalam Menghadapi Culture Shock (Studi Deskriptif Mahasiswa Asal Flores Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya)" (Universitas 17 Agustus 1945

Dalam keempat fase, individu akan melewati semua fase diatas. Fase demi fase dilakukan dengan harapan perilaku adaptif dapat menjadi kebiasaan baiknya. Namun dalam semua fase diatas terdapat kegagalan kegagalan dalam beradaptasi. Kegagalan dalam beradaptasi dapat berdampak pada kesehatan fisik dan mental individu, merasa tidak aman dan nyaman dengan lingkungan barunya, kemampuan akademik yang ikut menurun. Dalam konsep penelitian yang dilakukan peneliti, kemungkinan kegagalan adaptasi dapat menyebabkan seorang individu terjebak dalam kehidupan yang mengarah ke hal negatif misal hidup tidak sehat seperti begadang, stres akademik, membandingkan diri dengan kemampuan orang lain dan masih banyak lagi.

Salah satunya adalah stres akademik, stres akademik adalah ketidakmampuan individu dalam perjalanan hidup sebagai seorang pelajar dan malah membebankan diri. Stes akademik juga dapat muncul dari kegagalan menghadapi permasalahan kompleks, memiliki tanggung jawab lebih, tuntutan akademik, tuntutan untuk hidup mandiri. Walau stres memang dapat dibutuhkan oleh tubuh sebagai motivasi dalam mencapai hal baik namun jika kadar stres berlebih dan menimbulkan pemikiran yang tidak rasional maka perlu segera ditangani dan baiknya dicegah sebelum muncul.³⁰

Surabaya, 2020), 17, diakses Oktober 2, 2022, <http://repository.untag-sby.ac.id/id/eprint/2962>.

³⁰ Sri Nurhayati Selian, Fonny Dameati Hutagalung, dan Noor Aishah Rosli, "Pengaruh stres akademik, daya tindak dan adaptasi sosial budaya terhadap kesejahteraan psikologi pelajar universiti," *Jurnal Kepimpinan Pendidikan* 7, no. 2 (2020): 37, diakses Oktober 8, 2022,

d. Pengertian Budaya Akademik

Budaya akademik adalah segala bentuk kehidupan yang akan dipahami, dilakukan pendalaman, dan diamalkan oleh civitas akademik pada lingkungan kampus. Budaya akademik diharapkan memunculkan karakter dan nilai positif pada lingkungan kampus. Pelakau budaya akademik adalah semua civitas akademik mulai dari dosen, dekan, rektor, karyawan, hingga mahasiswa itu sendiri.³¹ Budaya akademik merupakan tata cara hidup bermasyarakat akademik.

Membangun budaya akademik erat kaitannya dengan membangun mahasiswa yang berkarakter dalam lingkungan kampus. Budaya akademik tersusun atas kultur akademik, keragaman, kekreatifitasan mahasiswa, keterbukaan akademik, keunggulan, dan ciri akademik, untuk itu budaya akademik dibangun atas dasar cara berkehidupan pada lingkungan akademik. Budaya akademik termasuk juga kedalam tridharma perguruan tinggi yakni pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Dalam kebudayaan akademik, mahasiswa perlu mengintegrasikan sosial tanpa membedakan agama, suku, ras, jenis kelamin apapun.³² Interaksi yang dimaksud adalah dalam hal riset publikasi, pengembangan ilmu pengetahuan serta pengajaran. Seluruh civitas akademik ikut bertanggung jawab dalam terselenggaranya budaya akademik kampus

http://umrefjournal.um.edu.my/filebank/published_article/6255/Template4.pdf.

³¹ Masruroh dan Mudzakkir, "Praktik Budaya Akademik Mahasiswa," 2.

³² Supriyanto, "Strategi Membangun Budaya Akademik Mahasiswa," *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan* 6, no. 1 (2021): 12, diakses Oktober 10, 2022, <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktpk/article/view/23056>.

dengan baik, karena dalam budaya akademik termasuk didalamnya adalah menumbuhkan prestasi akademik dan kemampuan berpikir kritisnya. Jadi dalam kaitannya dapat dilakukan peningkatan sarana prasaran, melakukan optimalisasi organisasi dan kegiatan kemahasiswaan, dan menciptakan budaya yang mendukung serta menunjang budaya akademik yang baik.

e. Beradaptasi dengan Budaya Akademik

Beradaptasi dengan budaya akademik diartikan sebagai kemampuan civitas akademik mengikuti, berjalan, bertanggung jawab dan menjaga budaya akademik di lingkungan kampus. Adaptasi dengan budaya akademik penting dilakukan agar proses penyesuaian diri mahasiswa baru dapat disesuaikan dengan norma norma budaya akademik yang berlaku. Proses adaptasi ini memiliki jangka waktu yang panjang dalam penerapannya namun jika dilakukan sejak dini maka akan sedikit demi sedikit mengalami perubahan ke arah yang positif. Perilaku adaptif yang harus diterapkan pada lingkungan kampus harus dapat memberikan citra baik bagi eksternal dan internal kampus itu sendiri.

Kegagalan dalam beradaptasi budaya akademik akan membuat keruntuhan visi dan misi sebuah kampus. Selain itu juga akan berdampak pada tingkat stres akademik mahasiswa. kegagalan dalam berbudaya akademik diharapkan dapat dihindari dengan menerapkan perilaku perilaku adaptif pada lingkungan kampus.

3. Hubungan Antara Penggunaan Media Kartu ADA BAKAD dengan Peningkatan Adaptasi Budaya Akademik pada Mahasiswa Baru

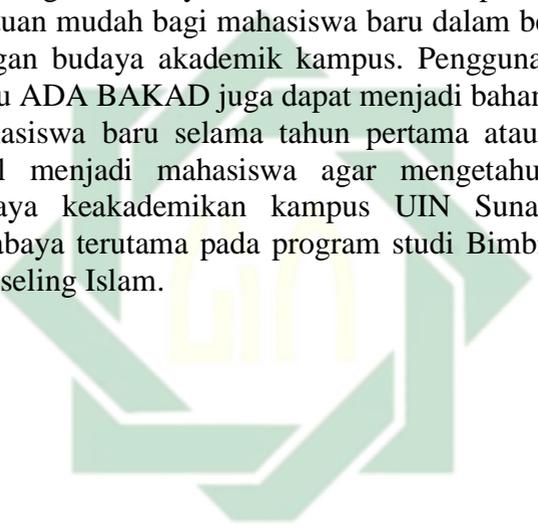
Penggunaan media dalam proses belajar dapat menjadi salah satu alternatif yang digunakan untuk memperjelas maksud pesan yang akan disampaikan. Dalam hal ini peneliti menggunakan media kartu. Media kartu dipilih karena mudah dipahami dan digunakan sebagai alat perantara dalam menjelaskan maksud penyampai. Media kartu ADA BAKAD dapat digunakan dengan menerapkan cara cara aktif, menyenangkan, mudah, dan interaktif dalam penerapannya. Kemudian media kartu dapat digunakan sebagai alat belajar sesuatu. Salah satunya adalah belajar beradaptasi.

Adaptasi merupakan bagian dari bentuk penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitarnya. Adaptasi penting dilakukan karena menjadi faktor penting dalam keberhasilannya berkembang dalam lingkungan tersebut. Adaptasi yang diteliti peneliti merupakan adaptasi pada budaya akademik mahasiswa baru program studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Ampel Surabaya. Budaya akademik perlu dipahami secara mendalam agar tidak menimbulkan dampak negatif dari adaptasi pada lingkungan akademiknya. Kegagalan adaptasi dapat menjadikan mahasiswa baru tertutup, tidak mengenal kampus, kurang mengenal budaya akademik kampus, rendahnya kemampuan pemecahan masalah dan masalah lainnya yang timbul.

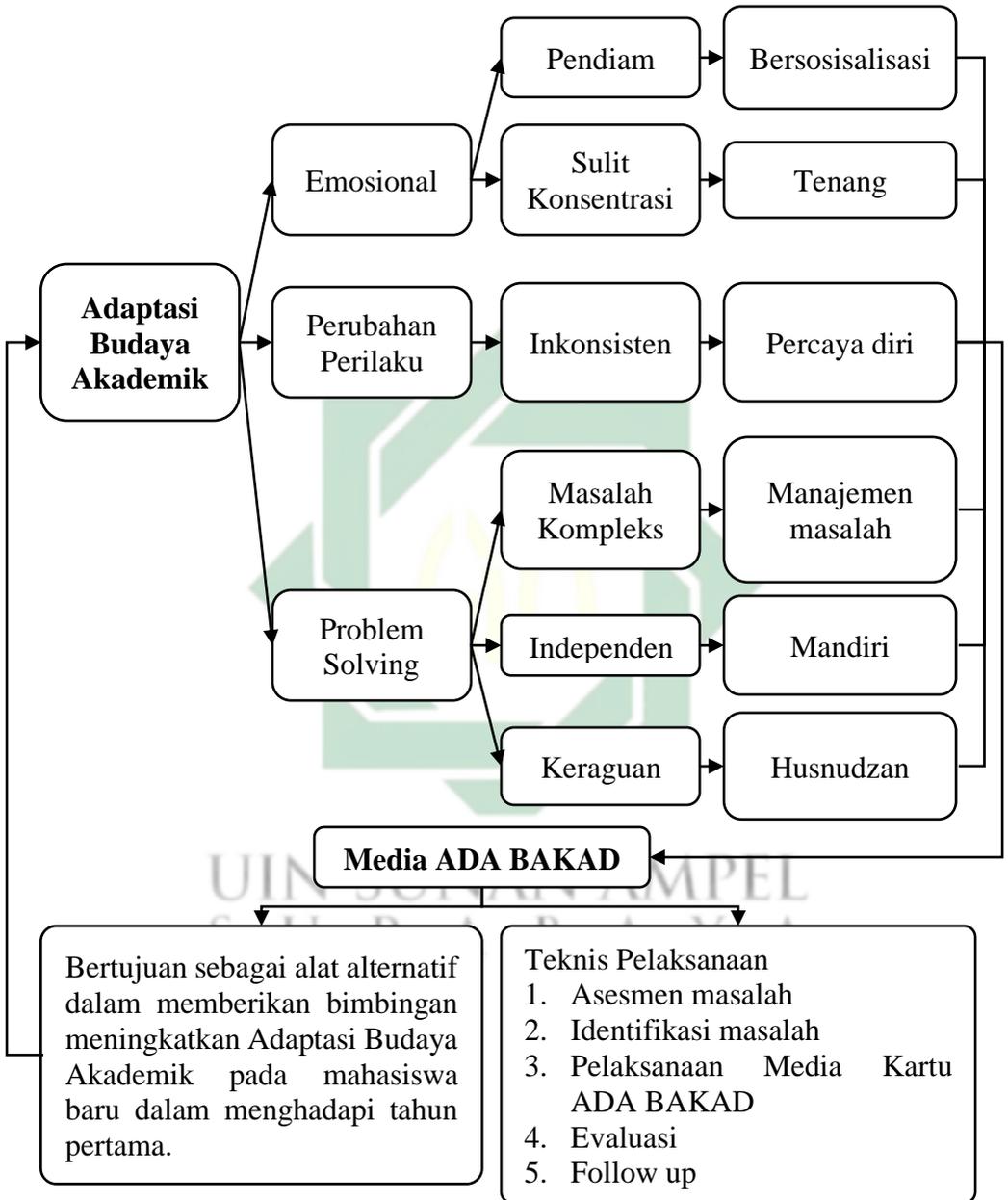
Dampak negatif dari adaptasi ini dapat diminimalisir dengan bimbingan akan budaya akademik, sehingga diharapkan pengetahuan akan budaya akademik tersebut dapat menjadikan mahasiswa baru mudah beradaptasi dengan lingkungan barunya. Mahasiswa pada tahun pertama dapat mengembangkan

potensinya, bakat minatnya, kemampuan *problem solving*-nya, serta berdampak pada tumbuhnya prestasi akademik, pribadi yang berkarakter, bermanfaat mengabdikan kepada masyarakat.

Kembali pada media kartu ADA BAKAD yang dapat menjadi salah satu perantara dalam memahami budaya akademik serta bentuk dari adaptasinya kepada lingkungan barunya. Media ini diharapkan menjadi bantuan mudah bagi mahasiswa baru dalam beradaptasi dengan budaya akademik kampus. Penggunaan media kartu ADA BAKAD juga dapat menjadi bahan ajar bagi mahasiswa baru selama tahun pertama atau semester awal menjadi mahasiswa agar mengetahui budaya budaya keakademikan kampus UIN Sunan Ampel Surabaya terutama pada program studi Bimbingan dan Konseling Islam.



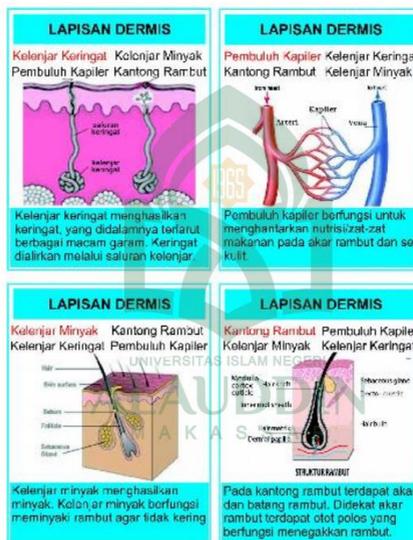
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Bagan 2. 1 Bagan hubungan Penggunaan Media Kartu ADA BAKAD dalam meningkatkan Adaptasi Budaya Akademik pada Mahasiswa Baru

4. Orisinalitas

Media yang digunakan peneliti hampir mirip dengan penelitian Pengembangan Media Permainan Kartu Kwartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Luwu Timur. Desain media berupa media pembelajaran Biologi. Disini peneliti menggunakan media sebagai bahan ajar materi Biologi materi Ekskresi. Media ini dilakukan dengan permainan kartu Kwartet dimana para pemain akan mencocokkan setiap set kartu dengan judul atau set kartu sama. Media yang digunakan cukup interaktif dengan berbagai penjelasan dan ilustrasi yang memadai. Hal ini serupa dengan media yang digunakan pada Pengembangan Media Kartu Kata dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Disini peneliti menggunakan media kartu kata sebagai cara dalam meningkatkan kemampuan baca siswa.



Gambar 2. 1 Media Permainan Kartu Kwartet sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Sistem Ekskresi

Media yang digunakan peneliti merupakan adaptasi dan modifikasi pada aspek konsep isi media dan tujuan yaitu meningkatkan adaptasi budaya akademik. Media Kartu ADA BAKAD ini terdiri dari 13 aspek yang telah disesuaikan dengan proses adaptasi pada budaya akademik khususnya di program studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Ampel Surabaya. Media kartu terdapat ilustrasi yang memungkinkan menggambarkan judul maupun ciri/poin. Media kartu juga didesain menarik dengan pewarnaan penuh. Media kartu ini juga terdapat tempat packing media yang menarik dan petunjuk didalamnya serta buku panduan konselor yang lengkap.

5. Positioning Karya

Media yang diciptakan peneliti dilatarbelakangi karena fenomena dilapangan pada mahasiswa tahun pertama. Mahasiswa tahun pertama dengan semua hal yang dibawanya mulai dari perilaku, sikap, tujuan, arah kehidupan, harus menghadapi keadaan dan lingkungan yang jauh berbeda. Mahasiswa baru dituntut untuk beradaptasi dengan lingkungan, masyarakat dan berbagai sikap dan perilaku yang didapatkan berbeda. Proses adaptasi ini berdampak kepada kesejahteraan mahasiswa, tingkat stres akademik, emosional dan kemampuan problem solving saat menyelesaikan sebuah permasalahan. Hal ini dikarenakan perubahan besar yang terjadi pada diri mahasiswa dari sebelum menjadi mahasiswa menjadi seorang mahasiswa serta dengan lingkungan sosial, pertemanan, masyarakat yang benar benar baru.

Dari latar belakang tersebut menunjukkan pentingnya sebuah adaptasi budaya akademik dengan kehidupan kampus. Solusi yang ditawarkan peneliti adalah dengan sebuah permainan yang menyenangkan yaitu pengembangan dari sebuah permainan kartu ADA

BAKAD yang dalam tujuannya adalah agar meningkatnya adaptasi budaya akademik melalui cara yang berbeda. Kartu ini juga menjadi jawaban program mentoring bagi mahasiswa semester 3 ataupun 5 yang melakukan pendampingan kepada mahasiswa tahun pertamanya selama dua semester.

B. Profil Produk

1. Nilai Dakwah

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti muncul karena terdapat nilai nilai dakwah. Dalam permainan kartu ADA BAKAD banyak mengandung unsur unsur maupun nilai nilai dakwah. Diantaranya adalah permainan kartu itu sendiri. Permainan kartu edukatif bagi pengguna sangat berkaitan erat dengan pendakwah yang mengamalkan semua materi dakwahnya kepada objek dakwah. Hukum asal permainan dijelaskan dalam kaidah ushul fiqh adalah Mubah.

الأصل في الأشياء الإباحة

Artinya: “Hukum asal sesuatu (yaitu perkara dunia) adalah mubah atau boleh”

Maka permainan yang termasuk didalamnya adalah perkara dunia, dihukumi mubah atau boleh. Namun seorang muslim yang mukmin harus mendalami kembali hukum tersebut sehingga tidak terdapat kesalahan multitafsir maupun kesengajaan mengerjakan perkara dunia saja. Allah berfirman dalam Al Quran surat Muhammad ayat 36:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ
وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

Artinya: “Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman dan bertakwa, Alla akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta hartamu.³³

Dalam Tafsir Al-Wajiz oleh Syaikh Prof. Dr. Wahbah Az-Zuhaili, disebutkan bahwa permainan yang dimaksud adalah permainan yang tidak membawa manfaat, baik bagi kehidupan dunia maupun akhirat. Kehidupan dunia diartikan kesenangan sesaat (*lahwun*) yaitu sesuatu yang menyibukkan dan tidak bermanfaat bagi dirinya. Namun jika dia beriman, bertakwa dan senantiasa melaksanakan perintah dan menjahi larangan-Nya maka Allah akan memberikan pahala atas perilakunya tersebut.

Beliau menambahkan dalam Fatwa al-Mu’asharah, selama permainan itu tidak membuat lalai dalam perintah Allah maupun larangan-Nya maka hal tersebut diperbolehkan, sebaliknya jika membuatnya lalai maka dihukumi haram. Permainan kartu yang dilakukan peneliti memiliki maksud dan tujuan yang sangat bermanfaat bagi kehidupan orang lain baik secara mental maupun psikologis. Jika permainan kartu tersebut tidak membawa kebermanfaatannya dan hanya menyibukkan saja, hingga melalaikan kewajibannya sebagai seorang hamba maka merupakan seburuk buruknya amalan.

Namun dalam penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jalan dakwah dengan cara yang menyenangkan melalui permainan sebuah kartu. Allah berfirman dalam Al-Qur’an surat An Nahl ayat 125

³³ Kementerian Agama, *Al-Quran dan Terjemahan* (Jakarta, n.d.), (47): 36.

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ
بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ
وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik, dan bantahlah mereka dengan cara yang baik, sesungguhnya (hanya) Tuhanmu yang mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”.³⁴

Ayat ini dapat ditelaah mendalam yakni sebagai pendakwah dalam menyampaikan materi dakwah harusnya dengan cara-cara yang baik, menyenangkan dan menyejukkan agar materi tersebut dapat dipahami, dapat dilakukan, dan dapat disebarkan kembali. Cara-cara yang menyenangkan dapat menjadi jalan diterima dengan mudahnya materi dakwah.

Peneliti memanfaatkan cara tersebut melalui permainan kartu ADA BAKAD yang penerapannya mudah dan menyenangkan. Permainan ini mengasah kemampuan individu dalam berkomunikasi antar teman, membangun hubungan relasi pertemanan, dan tujuan utama yakni meningkatnya adaptasi pada masing-masing individu dalam budaya akademik di kehidupan perkuliahan.

Permainan kartu ini dinilai bermanfaat karena sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai peneliti yaitu peningkatan aspek adaptasi pada diri individu yang dapat memberikan dampak besar dalam kehidupan mahasiswa dalam mencapai semua tugas perkembangan maupun kewajibannya kepada Allah SWT.

³⁴ Agama, *Al-Quran dan Terjemahan*, (16): 125.

Selain terdapat dalam penyampaian media melalui cara yang menyenangkan, media merupakan alat dakwah yang dapat menjadi alat peraga dalam menyampaikan pesan dakwah. Hal ini sejalan dengan apa yang dilakukan oleh Sunan Giri dalam menyebarkan Islam pada masanya dahulu. Sunan Giri merupakan seorang pendidik yang dalam menyampaikan dakwahnya dengan cara cara bijak dan berjiwa demokratis.

Dalam menyebarkan agama Islam terutama kepada kaum anak anak, Sunan Giri lebih memilih dalam bentuk seni tembang (nyanyian atau kidungan) dan permainan yang mudah diterima dan dipahami oleh usia anak anak. Misalnya saja Jamuran, Cublak Cublak Suweng, Tembang Lir-Ilir dan lain sebagainya yang merupakan manifestasi dalam pesan pesan Islam serta dalam permainannya tanpa adanya unsur paksaan, hal ini dapat membuka hati rakyat untuk memeluk islam secara sadar dan tanpa paksaan.³⁵

Tujuan dari pengembangan media yang dilakukan peneliti hampir sama yaitu melalui permainan dengan tujuan agar individu dapat menyelesaikan tugas tugas perkembangan pada masa remaja akhir menuju dewasa awal yaitu pada mahasiswa baru. Namun dalam pelaksanaan media harus tetap memenuhi syariat islam, mulai dari unsur unsur dalam permainan, waktu, materi, tempat dan sebagainya.

2. Pendukung

Media ini merupakan alat yang dapat digunakan secara ringkas dan dengan petunjuk yang cukup memudahkan. Kemudahan permainan dan kejelasan

³⁵ Ahmad Yusuf Setiawan, “Karya Sastra Sunan Giri Dalam Perspektif Dakwah Islam,” *Jurnal An-Nida* 7, no. 2 (2015): 167–168, diakses Januari 7, 2023, <https://ejournal.unisnu.ac.id/JKIN/article/view/755/1015>.

dalam panduan menjadi poin penting dalam penyelesaian masalah melalui proses permainan kartu. Desain kartu yang menarik dan keterangan kata yang jelas dipadukan dengan ilustrasi ilustrasi yang juga mudah dipahami dengan jelas. Permainan yang cenderung menyenangkan dan penjelasan lengkap dapat digunakan oleh remaja akhir hingga orang dewasa.

3. Penghambat

Kendala yang ditemui dalam permainan kartu ADA BAKAD adalah pembuatannya. Pembuatan kartu ADA BAKAD harus merujuk pada hasil observasi yang mendalam pada objek sasaran media. Observasi harus dilakukan menyeluruh pada diri objek dalam kaitannya dengan Adaptasi Budaya Akademik di lingkungan Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Ampel Surabaya. Kedua adalah terkait pemasaran dan pengenalan media. Meskipun media merupakan adaptasi dari permainan lama, namun kebaruan dalam modifikasi tujuan dan cara permainan seringkali terdengar asing dan sulit dipahami orang awam.

4. Peluang

Dalam fenomena yang terus berkelanjutan pada setiap penerimaan mahasiswa baru, kartu ADA BAKAD ini dapat dimanfaatkan dengan maksimal oleh mahasiswa tahun pertama pada Program Studi maupun tingkat Universitas. Pemanfaatan media kartu ADA BAKAD sendiri bertujuan untuk meningkatkan adaptasi pada Budaya Akademik pada lingkungan kampus. Pelaksanaan media yang fleksibel dan peruntukan media bagi mahasiswa baru terbuka lebar bagi pembimbing/ dosen/ mahasiswa untuk dapat dilakukan pada mahasiswa baru.

Kegiatan pengenalan budaya akademik kemahasiswaan memang telah dilakukan, namun dengan kegiatan tersebut yang dilakukan dalam waktu yang singkat terkadang membuat mahasiswa baru lupa atau sulit menerima segala informasi yang banyak diberikan. Maka diperlukannya kegiatan pendampingan bagi mahasiswa tahun pertama, mulai dari tenaga profesional, dosen pendidik, maupun mahasiswa dengan program mentoring sebaya. Media kartu ADA BAKAD dapat digunakan didalamnya sebagai penunjang dalam pemahaman terkait budaya akademik sehingga dapat meningkatnya tingkat adaptasi pada mahasiswa tahun pertama.

Peningkatan adaptasi pada mahasiswa tahun pertama berbanding lurus dengan kesejahteraan yang diperoleh oleh mahasiswa, penemuan jati diri, berkembangnya minat, bakat dan potensi dalam diri sehingga dapat menjalani kehidupan perkuliahan dengan nyaman dan sehat secara fisik maupun mental serta tahu akan arah kehidupan dan tujuan kehidupan.

Peluang besar dapat diterapkan dalam setiap tahunnya, modifikasi dapat dilakukan untuk program studi spesifik maupun modifikasi pada tingkat universitas demi pemahaman yang mendalam mengenai budaya akademik kampus secara komprehensif.

BAB III DESAIN PRODUK

A. Metode Perancangan

Dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode penelitian karya kreatif atau *Research and Development* (RnD). Metode penelitian RnD atau dalam pengertiannya adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan rancangan karya baru yang kemudian diujikan keefektifannya, dikembangkan dan terlahir karya baru.³⁶ Produk baru yang telah diujikan apabila digunakan dalam pekerjaan maka pelaksanaan pekerjaannya akan lebih mudah, lebih cepat, kualitas dan kuantitasnya akan meningkat juga.³⁷ Terdapat ciri ciri dalam metode penelitian yaitu bentuknya naratif deskriptif, prosedur dan langkah penerapan yang logis, tujuan yang spesifik, keberhasilan yang terukur dan merupakan perwakilan dari suatu sistem.

Peneliti memilih metode penelitian ini adalah karena melihat para mahasiswa baru yang membutuhkan suatu pemahaman mendalam serta berulang terakit budaya akademik di kampus UINSA. Mahasiswa baru perlu diberikan solusi atas adaptasinya pada tahun pertama mereka berkuliah karena hal ini merupakan akar untuk kuliah tahun tahun berikutnya dalam hal prestasi, lingkungan, sosial, pertemanan hingga pekerjaan. Oleh karena itu, peneliti menawarkan sebuah solusi sebuah media untuk dapat diterapkan pada mahasiswa baru.

1. Konsep Karya Kreatif
 - a. Kartu ADA BAKAD

³⁶ D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan* (Bandung: Alfabeta, 2013), 297.

³⁷ Wiwin Yuliani dan Nurmauli Banjarnahor, "Metode Penelitian Pengembangan (RND) dalam Bimbingan dan Konseling," *Quanta* 5, no. 3 (2021): 111–118, diakses Oktober 5, 2022, <http://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/quanta/article/view/3051>.

Karya yang dihasilkan adalah dua media kartu berukuran 9 x 6 CM yang berbentuk vertikal. Kartu tersebut menggunakan bahan kertas *Glossy Double Side*. kartu tersebut terdapat dua keterangan, pertama adalah sebuah gambar ilustrasi dan nama masing masing dari hal yang ditemukan dalam budaya akademik UINSA khususnya pada fakultas Dakwah dan Komunikasi serta program studi Bimbingan dan Konseling Islam. Kedua adalah sebuah keterangan baca yang akan dicocokkan oleh konseli yang berisi penjelasan dari kartu pertama. Kemudian di sisi belakangnya terdapat logo kartu ADA BAKAD (Adaptasi Budaya Akademik).

b. Buku Panduan Penggunaan Media

Buku ini merupakan media cetak dengan ukuran A6 yaitu 10,5 x 14,8 CM. menggunakan kertas HVS 70 GSM dengan *Soft Cover* kertas *ArtPaper*. Media ini didesain interaktif yang mudah dipelajari dan diterapkan oleh pengguna. Media ini menggunakan desain penuh warna untuk membuat kesan berwarna dan ceria. Buku panduan berisi petunjuk umum penggunaan bagi konselor dan materi yang dapat dijelaskan dalam kaitannya meningkatkan adaptasi budaya akademik di lingkungan program studi Bimbingan dan Konseling Islam. Buku panduan juga didesain dengan menarik dan dengan kalimat kalimat yang mudah dipahami oleh khalayak umum.

2. Sinopsis

Media yang digunakan peneliti adalah sebuah media interaktif yang terinspirasi dari sebuah permainan kartu Kuartet. Permainan dilakukan dengan menebak poin atau ciri yang ada pada pemain berikutnya. Hal ini dilakukan untuk mengasah kemampuan berkomunikasi, membaca, dan *problem solving* maupun keberanian

dalam mengajukan pertanyaan yang tidak diketahui. Maka kartu konseling ini berisi penjelasan masing masing budaya yang ditemui di universitas, fakultas maupun program studi terkait. Kartu ini bernama “Kartu ADA BAKAD. Kartu ADA BAKAD atau kartu Adaptasi Budaya Akademik diciptakan peneliti karena masih ditemuinya mahasiswa tahun pertama dengan tingkat adaptasi yang rendah-sedang dan bermaksud untuk meningkatkan aspek tersebut. Petunjuk permainan yaitu sebagai berikut:

- a. Ketentuan permainan
 - 1) Permainan terdiri dari 4-6 pemain
 - 2) Permainan dipimpin oleh 1 pengawas/ konselor
 - 3) Permainan dilakukan dengan duduk melingkar
 - 4) Permainan dilakukan 2-3 kali putaran
 - 5) Permainan berakhir jika kartu ditengah habis
 - 6) Permainan dimenangkan oleh pemain yang mengumpulkan set terbanyak (4 kartu/ 1 set judul yang sama terhitung 1 set)
- b. Membangun Rapport
 - 1) Pengawas/ konselor menanyakan kabar kepada masing masing anggota permainan
 - 2) Pengawas/ konselor membangun rapport dengan para pemain
 - 3) Pengawas/ konselor memberikan Pretest Angket Pemahaman Individu Mengenai Adaptasi Budaya Akademik kepada pemain
- c. Alur Permainan: Panduan Konselor
 - 1) Pengawas/ konselor memulai permainan dengan menjelaskan alur permainan
 - 2) Pengawas/ konselor menjelaskan bagian bagian kartu ADA BAKAD. Terdapat bagian judul/ set kartu diatas, poin/ciri di bagian bawah yang

- terdapat centang dan ada yang kosong (tidak lengkap), ilustrasi kartu ditengah dan pada bagian belakang terdapat logo kartu ADA BAKAD. Pengawas/ konselor harus menjelaskan sambil menunjukkan kartu dihadapan pemain.
- 3) Pengawas/ konselor menjelaskan jenis kartu sambil mencontohkan satu set/judul kartu (4 kartu) dengan judul yang sama, pertama adalah kartu utama terdiri dari 13 judul/set, setiap judul/set terdiri dari 4 kartu dengan judul/ set sama, namun terdapat bagian kosong (tidak lengkap) pada masing masing kartu. Kedua adalah kartu khusus yaitu terdapat Kartu Tanya sebanyak 4 kartu, digunakan untuk bertanya kepada pengawas/ konselor. Ketiga terdapat Kartu Reverse, digunakan untuk membalikkan putaran permainan (searah menjadi berlawanan arah jarum jam atau sebaliknya).
 - 4) Pengawas/ konselor memberikan contoh cara bermain
 - 5) Pengawas/ konselor memberikan arahan agar judul yang sama dikelompokkan terlebih dahulu
 - 6) Pengawas/ konselor memberikan aba aba untuk “hompimpa”
 - 7) Pengawas/ konselor memberikan petunjuk agar giliran searah jarum jam (kiri pemain menuju ke kanan)
 - 8) Pengawas/ konselor memberikan contoh dengan bertanya “Apakah (salah satu kartu dengan judul/set) ini ada di kartu yang kamu pegang?”. Pemain A bertanya tentang kartu yang akan ditanyakan kepada pemain B
(a) Contoh: “Karakter Seorang Mahasiswa”
 - 9) Jika kemudian pemain B menjawab “ada dan sama”, maka dilanjutkan dengan membacakan

salah satu poin/ciri pada kartu tersebut yang tidak lengkap dari set kartu yang sama.

(a) Contoh: “Pengembangan ...”, titik titik berarti kalimat tidak lengkap/ kosong.

- 10) Jika poin/ ciri yang dibacakan Pemain A, “ada dan lengkap”, maka kartu tersebut diberikan kepada pemain A,
 - 11) Jika judul yang dibacakan “tidak ada yang sama”, maka pemain A langsung mengambil kartu ditengah dan permainan berlanjut pada pemain B,
 - 12) Pemain B melakukan poin 8), 9), 10), dan 11)
- d. Alur Permainan: Panduan Konseli
- 1) Mintalah Pengawas/ Konselor menjelaskan alur permainan Kartu ADA BAKAD
 - 2) Pengawas/ konselor mengacak kartu ADA BAKAD
 - 3) Pengawas/ konselor membagikan 5-6 kartu kepada semua pemain secara acak
 - 4) Para pemain membaca dan memahami semua kartu yang didapat mulai judul dan poin/ciri
 - 5) Permainan dimulai dengan hompimpa dan dilakukan secara bergilir searah jarum jam
 - 6) Para pemain memulai permainan kartu ADA BAKAD sesuai penjelasan pengawas/ konselor pada awal permainan
 - 7) Permainan dimulai searah jarum jam (kiri pemain menuju ke kanan)
 - 8) Permainan berlangsung hingga kartu yang ada ditengah habis
- e. Evaluasi Kegiatan
- 1) Pengawas/ konselor melakukan evaluasi proses kepada pemain

- a) Apakah permainan mudah dipahami?
 - b) Apakah pengawas/ konselor menjelaskan dengan detail dan menguasai?
 - c) Apakah ada kesulitan dalam memainkan kartu ADA BAKAD?
- 2) Pengawas/ konselor melakukan evaluasi hasil kepada pemain
 - a) Apa yang didapat setelah mengikuti permainan ini?
 - b) Apakah permainan dapat diterapkan kepada mahasiswa baru? Mengapa?
 - 3) Permainan dilanjutkan dengan melengkapi masing masing set/judul kartu ADA BAKAD seperti pada alur permainan.
 - 4) Pemain dapat bertanya kepada pengawas/ konselor mengenai poin/ciri kartu yang tidak dipahami
 - 5) Konselor/ pengawas memberikan Posttest Angket Pemahaman Individu Mengenai Adaptasi Budaya Akademik
 - 6) Konselor/ pengawas mengolah data pretest dan posttest, kemudian memberikan hasil perubahan pretest-posttest
- f. Penutup
- 1) Konselor/ pengawas mengakhiri permainan dan pertemuan
 - 2) Konselor/ pengawas mengucapkan salam penutup

3. Durasi

Media ini ditargetkan dapat dilakukan selama 2 hingga 3 kali pertemuan. Pada tahap pertama dimulai dengan asesmen menggunakan angket masalah yang berdurasi 20 menit. Kemudian tahap kedua yakni analisis

data asesmen selama 15 menit, kemudian dilanjutkan tahap ketiga yaitu pelaksanaan penerapan media sekitar 40-60 menit. Dan diakhiri tahap keempat yaitu follow up yang dilakukan selama 20-30 menit. Durasi pada setiap tahap dapat kondisional sesuai jumlah anggota yang berpartisipasi.

4. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan segala informasi yang menunjang dalam penyelesaian masalah. Untuk itu peneliti menggunakan 3 metode pengumpul informasi diantaranya:

a. Angket Kuisisioner

Angket ini digunakan untuk mengetahui nilai pemahaman konseli dalam adaptasi budaya akademik. Angket digunakan sebagai pretest dan posttest. Kuisisioner ini menggunakan skala pemahaman diri mengenai Adaptasi Budaya Akademik dengan jawaban 1-4. Terdapat 30 butir pernyataan sesuai aspek dalam observasi peneliti.

b. Observasi

Peneliti melakukan pengumpulan data dan informasi dengan observasi saat menggunakan media terkait. Peneliti berperan sebagai observer ketika media digunakan subjek penelitian. Observasi dilakukan pada mahasiswa tahun pertama program studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya Tahun Akademik 2022/2023 secara komprehensif dan jika memungkinkan kepada mahasiswa perantauan pada program studi yang sama pula.

c. Wawancara

Peneliti juga melakukan wawancara kepada subjek penelitian terkait media yang digunakan apakah ada tanggapan, saran masukan agar media

lebih berkualitas dan efektif untuk digunakan. Wawancara dilakukan kepada beberapa mahasiswa baru sejauh mana mereka beradaptasi dengan budaya akademik kampus UIN Sunan Ampel Surabaya terlebih pada program studi Bimbingan dan Konseling Islam.

Tidak hanya wawancara kepada mahasiswa baru saja namun kepada dosen pengajar di kelas mengenai sejauh mana tingkat adaptasi setiap mahasiswa di kelas masing masing.

B. Konsep Media

1. Pemilihan Media dan Alasan

Media kartu ADA BAKAD dikembangkan oleh peneliti dengan tujuan agar mahasiswa baru dapat beradaptasi dengan budaya dalam akademik seperti kemampuan berpikir kritis, kemampuan *problem solving*, berprestasi secara akademik maupun akademik, dan menjadi individu yang bermanfaat bagi masyarakat. Adaptasi memiliki nilai penting sebagai langkah dasar atau langkah awal mahasiswa baru berkembang dalam lingkungan kehidupan barunya sebagai mahasiswa dan lingkungan kampusnya. Budaya akademik yang dialami pertama kali terkadang membingungkan oleh mahasiswa, karena banyak perubahan dan perbedaan sebelum dan sesudah menjadi seorang mahasiswa. Lingkungan berubah, cara pandangan berbeda, pemikiran yang lebih kritis, prestasi akademik, organisatoris, kemampuan memimpin atau *leader*, kebermanfaatan dalam masyarakat, sifat sifat yang dilekatkan dengan seorang mahasiswa yang tentu masih banyak lagi hal hal lain yang melekat pada seorang mahasiswa baru.

Media kartu ADA BAKAD hadir dalam bentuk media kartu untuk memudahkan mahasiswa beradaptasi

dengan harapan mampu mengenali, memahami, belajar tentang budaya akademik kampus. Beberapa penelitian juga menyebutkan terdapat dampak negatif atas kegagalan dari sebuah adaptasi budaya akademik. Kegagalan yang dialami mulai dari menurunnya prestasi akademik, kurang mengenal kehidupan kampus, acuh tak acuh terhadap orang lain, hingga *drop out* dari kampus. Budaya akademik yang dapat dipelajari secara verbal dikemas dalam bentuk media kartu bermain yang menyenangkan dan mengesankan. Media kartu terbukti dalam beberapa penelitian dapat digunakan dengan mudah dalam media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan harapan peneliti bahwa mahasiswa mampu beradaptasi dengan budaya akademik dan lingkungan kampus melalui media interaktif kartu ADA BAKAD serta mampu menemukan dan mengembangkan potensi masing masing.

2. Khalayak Sasaran

Media yang digunakan memilih sasaran yang telah disesuaikan dengan kriteria yang ada. Hal ini dimaksudkan agar penerapan media dapat maksimal baik pengguna maupun penguji ahli. Kriteria media yang peneliti fokuskan diantaranya:

a. Mahasiswa baru

Alasan dipilih mahasiswa baru adalah karena mahasiswa pada tahun pertama disulitkan dengan proses adaptasi yang panjang mengenai budaya akademik kampus UIN Sunan Ampel Surabaya. Oleh karena itu memilih subjek penelitian mahasiswa baru ini.

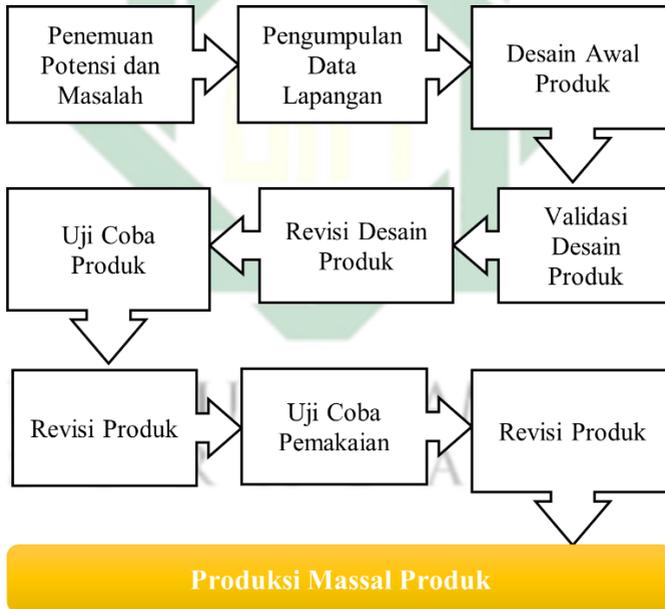
b. Mahasiswa perantauan

Kemudian selain mahasiswa baru juga adalah mahasiswa perantauan. Mahasiswa perantauan merupakan mahasiswa yang asal tinggalnya dari luar

kota atau bahkan luar pulau jawa. Dalam kehidupan di lingkungan barunya pastinya membutuhkan adaptasi dalam segala aspeknya.

C. Tahapan Produksi

Menurut Sugiyono, Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru yang kemudian diuji keefektifan produk tersebut. Menurutnya, terdapat sepuluh tahapan dalam penelitian Pengembangan (*Research and Development*).³⁸ Tahapan penelitian dan pengembangan dapat ditunjukkan dalam gambar dibawah ini:



Bagan 3. 1 Sepuluh Tahapan Penelitian Pengembangan menurut Sugiyono

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, 298.

Kesepuluh tahapan diatas dapat dibagi menjadi tiga tahapan besar yakni pertama adalah pra produksi, adalah tahapan dimana peneliti menyiapkan segala hal sebelum memulai produksi yaitu penentuan potensi dan masalah dan bagaimana pengumpulan data di lapangan; kedua adalah produksi, dimana peneliti menentukan desain awal produk, validasi desain oleh tim uji ahli, dan revisi produk; ketiga adalah tahap pasca produksi, disini peneliti menjelaskan bagaimana uji coba produk dilakukan pada subjek terbatas dan revisi produk dari uji coba produk.

1. Pra Produksi

a. Penentuan Potensi dan Masalah di Lapangan

Dalam proses penelitian seringkali dijumpai potensi dan masalah. Jika masalah adalah sesuatu yang negatif yang ditemukan maka potensi merupakan bagian dari penemuan karakter sejati diri sendiri yang kemudian dimanfaatkan dan diberdayakan agar berdampak dan bermanfaat positif bagi sekitarnya. Penentuan masalah dan potensi dilakukan peneliti dalam pengumpulan data melalui media sosial maupun kajian kepustakaan dan dilanjutkan pengumpulan data di lapangan secara langsung.

Penentuan masalah yang akan diteliti tidak terlepas dari berbagai sumber masalah pada mahasiswa seperti berita kampus, data di lapangan, hasil observasi, hasil wawancara. Peneliti tertarik pada satu berita yang menyebutkan bahwa ada mahasiswa tahun pertama yang terganggu secara psikologisnya, sumber lain menyebutkan bahwa karena belum bisa beradaptasi dengan lingkungan kampus, yang lain mengatakan bahwa terdapat masalah di rumah. Peneliti mencoba mencari sumber lain terkait dampak dari kegagalan adaptasi budaya akademik oleh mahasiswa tahun pertama.

Hasil yang didapatkan bahwa tahun pertama bagi mahasiswa merupakan masa prematur yang sangat penting untuk mengenal seluk beluk kampus, beradaptasi dengan kampus, mengikuti segala kebudayaan kampus dengan menyeimbangkan aspek dalam dirinya dengan luar dirinya. Potensi ini dapat terjadi setiap tahunnya pada masa setelah penerimaan mahasiswa baru atau pada tahun pertama duduk di bangku perkuliahan. Potensi dan masalah tersebut menarik untuk diteliti peneliti bagaimana aspek adaptasi dapat ditingkatkan dan diberdayakan sehingga mahasiswa tahun pertama ini dapat menemukan potensi, minat dan bakat serta mengetahui arah tujuannya berkuliah.

b. Pengumpulan Data Lapangan

Pengumpulan data digunakan dalam penentuan model pengembangan yang dilakukan peneliti. Pengumpulan data dimulai dari wawancara kepada objek penelitian yaitu mahasiswa tahun pertama program studi Bimbingan dan Konseling Islam tahun akademik 2022/2023. Pengumpulan data dilakukan pertama kali adalah pengumpulan data secara garis besar sebagai landasan pembuatan angket kuisioner pemahaman individu mengenai adaptasi budaya akademik.

Kemudian dilanjutkan dengan observasi di kelas kelas kepada mahasiswa dan dosen pengajar. Observasi harus dilakukan secara komprehensif agar mendapatkan data yang jenuh dan memiliki kekuatan memunculkan desain produk. Tidak hanya dengan observasi dan wawancara saja namun dapat dikumpulkan melalui jurnal artikel, skripsi, penelitian sebelumnya, media sosial, maupun kajian kepustakaan lainnya.

Dalam hal ini konselor harus mendapatkan data mengenai tingkat adaptasi mahasiswa tahun pertama, perilaku, sikap yang ditampakkan, kegagalan adaptasi, penemuan media yang cocok atau pengembangan pada penelitian sebelumnya.

2. Produksi

a. Desain Produk Awal

Setelah semua tahapan pengumpulan informasi dan data dilakukan dan didapat maka selanjutnya adalah membuat desain awal produk. Peneliti terinspirasi awal dari permainan kartu Kuartet yang dalam permainannya terdapat kartu yang memuat informasi sesuai apa yang diteliti beserta penjelasannya.

Serta dalam penerapannya yakni melalui permainan interaktif bersama beberapa pemain. Selain membuat desain awal produk yang berbentuk kartu, peneliti juga membuat desain panduan penggunaan media bagi konselor maupun orang awam lainnya.

b. Validasi Desain Produk

Validasi desain produk dilakukan oleh orang yang berhubungan langsung dengan objek penelitian, dalam hal ini dilakukan oleh dosen BKI UIN Sunan Ampel selaku pengajar mahasiswa tahun pertama. Dosen BKI termasuk dalam kriteria yang dibutuhkan dalam pengujian media yakni:

- 1) Berpengalaman dalam mengajar mahasiswa baru Program Studi Bimbingan Konseling Islam UIN Sunan Ampel Surabaya
- 2) Berpengalaman dalam bidang media dan desain terhadap produk

Tim uji ahli akan diberikan lembar uji ahli media yang berisi aspek aspek yang telah ditentukan.

Terdapat tiga aspek diantaranya adalah aspek ketepatan, aspek kelayakan dan aspek kegunaan.

1) Aspek Ketepatan

Aspek ketepatan merupakan bagian dari penilaian keabsahan media. Aspek ketepatan akan menjawab bagaimana ketepatan dalam pengantar konsep dan tujuan, penggunaan media, langkah penggunaan dan ketepatan desain kepada target.³⁹ Aspek ketepatan juga merupakan tujuan dari pengembangan sebuah media, berkaitan dengan indikator media yaitu dapat meningkatkan adaptasi budaya akademik.

2) Aspek Kelayakan

Aspek ini bagian dari layak atau tidaknya media dan panduan yang akan dikembangkan. Aspek ini akan menjawab bagaimana kemudahan dalam penggunaan, kesesuaian target, efisiensi penggunaan media sebagai bahan perlakuan serta kelayakan pada desain media. Aspek kelayakan merupakan penilaian proses dalam penggunaan media hingga tingkat efisiensi penggunaan media.

3) Aspek Kegunaan

Aspek ini merupakan jawaban atau dampak setelah penggunaan. Aspek kegunaan akan menjawab bagaimana media dapat digunakan dalam proses bimbingan, berdampak pada meningkatnya adaptasi budaya akademik dan menarik minat pengguna. Selain itu aspek ini menilai fungsi dan tujuan dari penggunaan media.

³⁹ Ainur Rohmah et al., "Pengembangan media shock box untuk mengidentifikasi informasi surat pribadi dan surat dinas kelas vii," *ojs.unublitar.ac.id* 01, no. 01 (2021): 26, diakses Januari 8, 2023, <https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/pej/article/view/64>.

No	Variabel	Indikator	Alat	Penguji
1.	Aspek Ketepatan	Ketepatan konsep media	Angket Uji Ahli Media	Tim Uji Ahli
		Ketepatan penggunaan media		
		Ketepatan desain		
		Ketepatan langkah penerapan		
2.	Aspek Kelayakan	Kelayakan penerapan	Angket Uji Ahli Media	Tim Uji Ahli
		Kelayakan desain		
		Kelayakan media		
		Keefektifan biaya, waktu dan tenaga		
3.	Aspek Kegunaan	Ketepatan kegunaan media	Angket Uji Ahli Media	Tim Uji Ahli
		Dampak pemberian media terhadap mahasiswa		
		Menarik minat untuk digunakan		

Tabel 3. 1 Spesifikasi Uji Ahli Media

c. Revisi Desain Produk

Revisi atau perbaikan desain dilakukan setelah dilakukannya uji ahli terhadap media yang dikembangkan peneliti. Tim uji akan memberikan masukan, saran, maupun kritik membangun terhadap media yang dikembangkan peneliti. Uji ahli merupakan tim dosen pengajar program studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Ampel

agar terdapat kesinambungan dalam penelitian, karena peneliti akan mengujikan kepada mahasiswa baru pada program studi yang sama. Uji ini penting dilaksanakan agar mendapatkan informasi mengenai kualitas produk apakah siap digunakan.

3. Pasca Produksi

a. Uji Coba Produk

Setelah dilakukannya uji oleh tim ahli media maupun teori, produk hendak dilakukan uji coba publik dengan peserta terbatas dari subjek penelitian. Dalam hal ini dilakukan uji terbatas mahasiswa tahun pertama. Uji coba produk ini akan dilakukan dengan pemberian wawancara tertentu. Subjek akan memberikan tanggapan, masukan, kritik maupun saran pada produk peneliti. Uji coba ini melibatkan paradigma metode penelitian kuantitatif eksperimen yaitu One-Group Pretest-Posttest Design yaitu dengan memberikan pretest, treatment dan memberikan posttest.⁴⁰



O₁ X O₂

Gambar 3. 1 Paradigma Penelitian One Group Pretest Posttest Design

Keterangan:

O₁: Nilai Pretest

O₂: Nilai Posttest

X: Pemberian Treatment

Perbandingan dapat dihitung dengan mengurangi O₂ dengan O₁ sebagai nilai pengaruh

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, 74.

media terhadap permasalahan subjek penelitian. Paradigma ini akan membandingkan keadaan sebelum perlakuan dan setelah perlakuan media.

b. Revisi Produk

Setelah uji coba terbatas dilakukan, maka subjek penelitian memberikan masukan, kritik maupun saran terhadap media. Hal ini agar produk memiliki persepsi yang sama atau kelekatan terhadap pengguna yakni mahasiswa baru. Kemudian produk akan dilakukan uji publik dalam kelompok kecil.⁴¹ Revisi produk dapat disampaikan dalam kritik desain maupun kritik tulisan dalam media dan panduan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, 300.

BAB IV

APLIKASI KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN

A. Identifikasi Subjek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah kelompok mahasiswa baru program studi Bimbingan dan Konseling Islam tahun akademik 2022/2023 yang saat ini masih dalam semester 1 atau pada tahun pertama. Kelompok ini dipilih peneliti dengan melakukan pretest pada kelas yang bersangkutan. Pemilihan kelompok mahasiswa ini berdasarkan angket pemahaman individu yang telah disesuaikan dengan aspek aspek pada media kartu. Kelompok mahasiswa ini terdapat dua orang, yakni RS dan MI. Ketiga mahasiswa ini memiliki ciri ciri yang mengarah kepada kegagalan beradaptasi.

RS menceritakan bahwa berkuliah di prodi BKI merupakan pilihan orang tuanya dan mereka berdua kurang ada niat dan menerima saat dipaksa untuk berkuliah. Meskipun seorang yang kurang berkecukupan tetap mencari beasiswa sebagai pengganti bayar uang kuliah. Selama perkuliahan RS menjalankan dengan cukup tekanan. Tugas perkuliahan yang terbengkalai sampai dikejar oleh dosen pengajar dikelas saat waktu pengumpulan tugas. Namun sisi lainnya cukup aktif dalam bidang non akademik seperti banyak ikut keorganisasian walau di tahun pertamanya menjadi seorang mahasiswa.

Sementara MI merupakan mahasiswa baru yang introvert yang memiliki keingintahuan besar namun belum berani menyampaikan maupun melakukan. Seperti masih banyak hal hal yang tidak diketahuinya di prodi BKI itu sendiri. Mulai fungsi sistem MyUINSA, problematik menjadi mahasiswa, hingga kemampuan *problem solving* yang masih rendah. Cara menghubungi

dosen hingga bertanya kepada seseorang pada prodi yang sama masih memiliki ketakutan membuat kesalahan.

2. Profil Peneliti

Peneliti merupakan mahasiswa aktif program studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Ampel Surabaya semester tujuh. Identitas lengkap peneliti sebagai berikut:

- a. Nama Lengkap : **Moch. Syihabudin Nuha**
- b. Tempat, Tgl Lahir : Sidoarjo, 09 Desember 2000
- c. Jenis Kelamin : Laki Laki
- d. Keahlian : Desain dan Layouter
- e. Riwayat Pendidikan :
 - 1) SD Negeri Jabaran
 - 2) MTs Negeri Krian
 - 3) MA Negeri Sidoarjo
- f. Riwayat Organisasi :
 - a) Jurnalistik El Manzil (2018-2019)
 - b) LPM Solidaritas (2020-2021)
 - c) HMP BKI UINSA (2020-2022)

B. Proses Pelaksanaan Media

1. Potensi dan Masalah

Dalam proses penelitian seringkali dijumpai potensi dan masalah. Jika masalah adalah sesuatu yang negatif yang ditemukan maka potensi merupakan bagian dari penemuan karakter sejati diri sendiri yang kemudian dimanfaatkan dan diberdayakan agar berdampak dan bermanfaat positif bagi sekitarnya. Sedangkan potensi yang berasal dari sumber masalah adalah sesuatu yang dipandang sebagai masalah.

Pada awal mulanya, peneliti melakukan berbagai cara mulai dari kajian kepustakaan, observasi di lapangan secara langsung maupun wawancara kepada subjek penelitian. Kajian kepustakaan yang dilakukan

peneliti berawal dari berita kampus yang menyebutkan bahwa terdapat salah satu mahasiswa tahun pertama yang bunuh diri. Hal ini ditengarai oleh beberapa asumsi diantaranya adalah masalah psikologisnya, masalah dirumah dan terakhir adalah kegagalan dalam beradaptasi dengan kehidupan akademik di kampusnya.

Kemudian peneliti melakukan observasi secara garis besar di lapangan di kelas perkuliahan yang diikuti mahasiswa tahun pertama. Perilaku nampak yang sedang ditunjukkan adalah diam, kurang aktif dikelas, mengantuk, bermain ponsel di belakang kelas bahkan makan dan tidur. Meskipun sudah diadakan pengenalan budaya akademik kemahasiswaan pada mahasiswa yang berlangsung selama empat hari, mahasiswa baru ingin mendapatkan pendampingan awal saat masuk jenjangnya ini.

Saat peneliti melakukan wawancara pun respon mereka sama yakni masih belum mengerti kehidupan kampus seutuhnya, bagaimana harus bersikap, bagaimana menjadi seorang mahasiswa, bagaimana agar aktif dikelas, bagaimana agar tidak malas dan tidak suka bermain ponsel saat jam perkuliahan, bagaimana mengerjakan tugas tugas yang banyak. Pertanyaan pertanyaan itu didapat peneliti saat melakukan wawancara langsung dengan subjek penelitian.

Para mahasiswa terkadang juga masih memiliki emosi yang labil. Mahasiswa tahun pertama yang akan selalu dialami oleh mahasiswa baru setiap tahunnya membuat peneliti tertarik melakukan penelitian terhadap mereka. Masalah yang dihadapi setiap tahunnya dan mungkin tidak sama dengan tahun sebelumnya. Seperti diketahui dua tahun kemarin pecahnya virus Covid-19 yang membuat sebagian besar kegiatan kampus dialihkan via daring (dalam jaringan) bahkan dalam kegiatan pengenalan kehidupan kampus.

Dua tahun terakhir, dua generasi mahasiswa dihadapkan dengan penyesuaian yang terkesan mendadak dan harus segera mengikuti segala adaptasi yang dilakukan baik oleh kebijakan pemerintah maupun kebijakan kampus sendiri. Banyak diantara mereka yang putus kuliah dikarenakan faktor ekonomi, namun banyak juga karena kurang mendapatkan dorongan psikologis maupun psikologis secara langsung saat tatap muka. Maka aspek adaptasi menjadi dasar bagi semua mahasiswa menghadapi gelombang gelombang yang tidak menentu setiap tahunnya.

Mahasiswa baru atau mahasiswa tahun pertama akan merasakan perubahan perubahan besar pada semua aspek pada dirinya. Termasuk kepada aspek adaptasi pada lingkungan yang akan berdampak besar pada karakter, perilaku, sikap dan tindak tanduk seseorang. Masalah yang kurang dianggap penting oleh kampus dapat menjadi ledakan besar jika sampai terjadi kasus kasus yang sama.

Peneliti melanjutkan dengan melakukan penyebaran angket skala pemahaman individu mengenai adaptasi budaya akademik pada mahasiswa. Dari 21 responden diantaranya 6 mahasiswa memiliki tingkat adaptasi yang tinggi, 14 mahasiswa memiliki tingkat adaptasi yang sedang dan 1 memiliki tingkat adaptasi yang rendah. Dari data tersebut dengan pengambilan *random sampling* kepada mahasiswa tahun pertama prodi BKI UINSA masih kurangnya mereka beradaptasi pada lingkungan kampus.

Potensi merupakan segala sesuatu yang dimanfaatkan atau dikembangkan akan menjadi nilai tambah bagi seseorang. Potensi juga dapat diketahui dalam kekuatan dan peluang. Potensi yang ditemukan adalah bahwa dalam adaptasi terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan agar terjadi peningkatan

kemampuan adaptasi itu sendiri. Potensi lainnya adalah para mahasiswa yang masih suka dengan permainan, baik via daring maupun luring untuk sekedar melepas penat, hal ini ditemui saat di perpustakaan yang disediakan kolom kolom permainan ular tangga.

Permainan Kartu UNO yang sudah merebak pada usia anak anak, remaja hingga dewasa juga menjadi potensi yang ditemukan dan dapat dimanfaatkan peneliti dalam pengembangannya dalam penelitian. Permainan kartu UNO mudah digunakan, mudah dipahami dan dapat dilakukan secara beramai ramai dengan teman temannya.

2. Pengumpulan Informasi

Setelah ditemukannya potensi dan masalah. Peneliti melanjutkannya dengan observasi dan wawancara mendalam kepada subjek penelitian. Pengumpulan informasi digunakan dalam penciptaan sebuah produk yang dapat menjadi jawaban sebagai pengentasan masalah adaptasi budaya akademik pada mahasiswa. Pengumpulan informasi juga dilakukan dengan kajian kepustakaan kepada jurnal artikel penelitian yang sejenis. Didapatkan hasil terdapat sebuah cara untuk pemberian intervensi melalui sebuah permainan.

Permainan ini merupakan permainan lama berbentuk kartu Kuartet. Pencocokan empat kategori dalam empat kartu yang berbeda. Permainan kartu Kuartet yang dikumpulkan peneliti digunakan sebagai materi Biologi. Permainan kartu lainnya juga ditemukan digunakan sebagai media pembelajaran siswa, baik dalam meningkatkan aspek kognitif-baca siswa hingga tantangan tantangan dalam permainan kartu.

Pengumpulan informasi dilakukan kembali secara mendalam agar menemukan indikator indikator yang sejenis yang kemudian tertuang dalam ketiga belas aspek

pada desain produk, diantaranya adalah karakter seorang mahasiswa, kepribadian mahasiswa baru, menjadi mahasiswa tahun pertama, stigma pada mahasiswa baru, budaya akademik kemahasiswaan, urgensi adaptasi budaya akademik, jenjang karir dan organisasi kampus, sistem kredit ekstra kurikuler (SKEK), sistem akademik MyUINSA, mengenal aplikasi Amira, strukturisasi prodi BKI, organisasi dan komunitas BKI.

3. Desain Produk Awal

Setelah semua tahapan pengumpulan informasi didapat maka selanjutnya adalah membuat desain awal produk. Peneliti merancang konsep media kartu yang akan digunakan. Perancangan dan desain awal produk telah disesuaikan dengan potensi di lapangan beserta aspek aspek yang ditemukan selama pengumpulan informasi. Pemilihan media yakni kartu ADA BAKAD telah disesuaikan dengan potensi dan masalah di lapangan. Potensi permainan kartu yang tinggi menjadi sumber inspirasi pembuatan logo.

Materi awal yang akan didesain oleh peneliti adalah inti inti dari tiga sumber yakni observasi (perilaku nampak), wawancara dan kajian kepustakaan yang dilakukan. Ketiga pengumpulan data yang digunakan dalam aspek aspek maupun ciri/ poin pada kartu diharapkan menjadi efektif dan sesuai dengan yang ada di lapangan. Ketiga sumber ini akan tetap dititik beratkan pada hasil observasi dan wawancara.

a. Berdasarkan Observasi (Perilaku Nampak)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada beberapa kelompok maupun perorangan mahasiswa baru program studi Bimbingan dan Konseling Islam didapatkan hasil yang cukup kompleks. Mahasiswa baru ini sebagian ada yang menunjukkan ketertutupan akan dirinya, sulit berkomunikasi, gemeteran, emosi masih labil,

cenderung tertutup, diam, kurang suka diajak berbicara, takut dengan hal hal yang sepele. Hasil observasi lainnya dipetakan oleh peneliti dan dilampirkan peneliti dalam lampiran.

b. Berdasarkan Wawancara

Berdasarkan dari hasil wawancara didapatkan hasil bahwa ada mahasiswa baru yang kurang dalam pemecahan masalah pribadi terkait perkuliahan, kemudian ditemukan juga ternyata bannyak yang belum paham secara menyeluruh sistem Akademik MyUINSA, aplikasi AMIRA. Saat dilakukan wawancara dengan peneliti, mahasiswa ini sering menanyakan bagaimana terkait tata cara menghubungi dosen, apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan.

Mereka juga bertanya mengenai SKEK dan kewajiban pengumpulan poinnya. Kebanyakan dari mereka juga masih mengalami *culture shock* walaupun sudah menjalani satu semester penuh, misalnya dalam hal perubahan sikap perilaku, lingkungan, hingga sosial masyarakatnya. Tidak hanya itu, mereka terkadang mendapatkan stigma negatif maupun positif dari masyarakat sekitarnya. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dilampirkan dalam lampiran.

c. Berdasarkan Kajian Kepustakaan

Berdasarkan kajian kepustakaan yang dilakukan peneliti dihubungkan dengan visi misi dan Tridharma perguruan tinggi UIN Sunan Ampel Surabaya, hal hal yang harus diikuti dibawah visi misi kampus dan tridharma yakni pendidikan pengajaran, penelitian pengembangan, dan pengabdian kepada masyarakat. Ketiga hal ini merupakan ajaran dasar seorang mahasiswa dibawah perguruan tingginya.

Materi adaptasi budaya akademik sebenarnya dapat disampaikan hanya melalui penjelasan oleh dosen di kelas. Namun observasi yang dilakukan peneliti didapatkan bahwa masih banyak mahasiswa baru yang bosan dengan cara mengajar dosen di kelas. Cara mengajar dosen akan berpengaruh pada tingkat pemahaman mahasiswa dan berdampak pada perilaku maupun kepribadian mahasiswa pula.

Cara mengajar yang selama ini digunakan kebanyakan dosen adalah dengan penjelasan powerpoint mengenai topik ajar. Penjelasan juga dilakukan melalui verbal saja dan masih belum banyak menggunakan metode langsung atau belajar secara langsung. Peneliti menyadari kelemahan tersebut sehingga lebih memilih dengan metode bermain sambil belajar. Permainan kartu salah satunya. Pada penelitian terdahulu terbukti bahwa permainan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan baca maupun pengetahuan pemainnya. Maka peneliti ingin mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan sebagai metode ajar.

Kartu ADA BAKAD dilaksanakan dengan sebuah permainan kartu Kuartet. Permainan lama yang sering dimainkan anak dalam bermain dengan teman temannya. Kartu ADA BAKAD juga merupakan kartu modifikasi dari permainan kartu Kuartet pula dalam memainkannya. Sebelum permainan dimulai, pemain akan diberikan pretest awal dan wawancara terkait pemahaman adaptasi dan budaya akademik di UIN Sunan Ampel Surabaya.

Box media yang unik dalam bentuk pocket dapat dibawa kemana mana. Box media dirancang seringkasan mungkin agar dapat digunakan dengan mudah dan juga mudah dipahami oleh pemainnya. Isi kartu sebanyak 52 kartu dengan tambahan kartu tanya dan reverse membuat informasi yang akan didapatkan pemain akan lebih banyak. Kartu yang didesain warna warni serta ilustrasi

yang menarik akan membuat pemainnya memahami setiap poin kartu dengan jelas dan tertarik memainkannya dengan mengajak teman temannya.

a. Logo Media

Peneliti memulai dengan menciptakan orisinalitas yakni penemuan logo media yaitu logo simbolis “N” yang dimodifikasi dan berbentuk mirip batik Parang. Logo dibuat di software CorelDraw 2020. Desain logo terinspirasi dari motif batik Parang yang selalu mengarah keatas seperti tangga naik. Dibawahnya terdapat tulisan ADA BAKAD yakni kependekan dari Adaptasi Budaya Akademik. Logo diciptakan sebagai pembeda dari karya orang lain serta fungsi estetika pada kartu maupun pada panduan.



Gambar 4. 1 Logo Media

b. Kartu ADA BAKAD

Kartu ADA BAKAD dibuat dalam aplikasi CorelDRAW 2020 64-bit yang telah peneliti kuasai. Motif serta ilustrasi terinspirasi dari website Freepik yang kemudian diubah sedemikian rupa dan pemenuhan kata kata mulai judul, poin/ciri, logo media hingga pewarnaan.

Kartu yang diadaptasi adalah jenis permainan kartu Kuartet. Jika pada kartu Kuartet semua keterangan muncul dan diwarnai berbeda dalam tiap kartunya. Maka kartu ADA BAKAD akan dikurangi dalam penggunaan kata dalam setiap kartu dengan tanda (...). Hal ini bertujuan agar ditanyakan kepada

kartu yang lebih lengkap. Namun perbedaan warna tiap kartunya akan mencolok. Ilustrasi media kebanyakan menggunakan tema psikologi, psikologi dan ruang ruang kosong. Pemilihan desain dan ukuran font disesuaikan dengan tingkat keterbacaan dan maksud setiap kartu.



Gambar 4. 2 Set Kartu ADA BAKAD tampak depan



Gambar 4. 3 Set Kartu ADA BAKAD tampak belakang

No	Aspek	Poin/Ciri
1.	Karakter Seorang Mahasiswa	a. Pemikir kritis dan mendalam b. Terjun dan bermanfaat bagi masyarakat c. Pengembangan keilmuan d. Pemikiran yang terbuka dan aktif
Aspek karakter seorang mahasiswa dipilih karena dalam proses adaptasi, mahasiswa sebagai seorang mahasiswa harus menjadi seorang mahasiswa harus memiliki karakter yang bagaimana. Seperti pemikir yang kritis, bermanfaat		

dalam masyarakat, pengembangan keilmuan dan memiliki pemikiran yang terbuka.



2. Kepribadian Mahasiswa Baru (MABA)

- a. Suka bertanya kepada Dosen atau kakak tingkat (kating)
- b. Emosi belum stabil
- c. Punya kelompok bermain (geng)
- d. Punya sikap ikut ikutan teman dalam kegiatan kampus

Aspek kepribadian mahasiswa baru muncul karena ciri kepribadian padanya. Mahasiswa baru terkadang memiliki perilaku dan kepribadian yang belum stabil. Mahasiswa baru juga masih memiliki sikap ikut ikutan teman dalam kegiatan kampus. Suka bertanya dan memiliki emosi belum stabil.



3.	Menjadi Mahasiswa Tahun Pertama	<ul style="list-style-type: none"> a. Target perekrutan organisasi dan unit kegiatan kampus b. <i>Culture shock</i> dengan kehidupan kampus c. Masih memiliki sikap yang terbawa sebelumnya d. Banyak ikut kegiatan atau organisasi kampus
<p>Pada mahasiswa di tahun pertama biasanya merupakan target perekrutan oleh organisasi kampus ataupun kegiatan kepanitiaan kampus dengan alasan untuk mencari pengalaman dan minat dalam diri mahasiswa. Juga terkadang mahasiswa kaget atau gegar budaya dengan kehidupan kampus. Mahasiswa baru juga masih memiliki sikap yang dibawa sebelumnya dan banyak mengikuti kegiatan organisasi kampus demi mencari bakat dalam dirinya.</p>		
 <p>The image contains four infographics, each titled "Menjadi Mahasiswa Tahun Pertama". Each infographic lists the following points:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Target perekrutan Organisasi dan Unit Kegiatan Kampus ✓ Culture Shock ... ✓ Masih memiliki sikap ... ✓ Banyak ikut kegiatan ... 		
4.	Stigma pada Mahasiswa Baru	<ul style="list-style-type: none"> a. Sebagian direndahkan karena status “mahasiswa baru” b. Punya hak istimewa karena menyandang gelar “mahasiswa”

		<p>c. Ada yang menjuluki mahasiswa kupu kupu (kuliah-pulang)</p> <p>d. Mahasiswa harus serba bisa dalam pandangan masyarakat</p>
--	--	--

Menjadi mahasiswa apalagi di tahun pertama mendapatkan stigma stigma atau julukan yang melekat karena orang orang sebelumnya. Misalnya statusnya mahasiswa baru direndahkan karena ketidak tahuan akan sesuatu. Namun terkadang dengan statusnya juga memiliki hak istimewa karena menyanggah gelar lebih dari siswa. kemudian biasanya mendapat julukan kupu kupu (kuliah pulang)



5.	Budaya Akademik Ke-mahasiswa-an	<p>a. Mengikuti berbagai program kampus (internal dan eksternal)</p> <p>b. Melakukan pengabdian kepada masyarakat</p> <p>c. Inovasi pengembangan ilmu pengetahuan</p> <p>d. Mampu secara akademik maupun non akademik</p>
----	---------------------------------	---

Seorang mahasiswa hendaknya melakukan hal hal yang mencerminkan visi dan misi kampus

itu mulai dari cara bersikap, inovasi pengetahuan, kemampuan akademik dan non akademik, pengabdian masyarakat. Hal ini sesuai dengan kebudayaan akademik pada kampus, terlebih di lingkungan UIN Sunan Ampel Surabaya.



6.	Urgensi Adaptasi Budaya Akademik	<p>a. Mengasah kemampuan <i>problem solving</i> (pemecahan masalah)</p> <p>b. Memiliki tujuan yang realistis selama perkuliahan</p> <p>c. Meningkatkan <i>student well-being</i> (kesejahteraan mahasiswa)</p> <p>d. Mengetahui serta menjalankan budaya akademik kampus</p>
----	----------------------------------	--

Budaya akademik dan tuntutan bagi mahasiswa tahun pertama adalah proses baginya untuk beradaptasi dengan lingkungan kampus. Mulai dari pengasahan kemampuan pemecahan masalah, arah tujuan perkuliahan, tingkat kesejahteraan, serta menjalankan budaya akademik dengan baik. Pentingnya adaptasi budaya akademik berkaitan dengan kegagalannya diantaranya stres akademik, putus kuliah, dan kurangnya kemampuan penyelesaian masalah.



7.	Jenjang Karir dan Organisasi Kampus	<p>a. Pilihan Prodi sesuai keinginan dan tahu karir kedepan</p> <p>b. Lebih memilih menjadi mahasiswa akademisi</p> <p>c. Pilihan prodi mengikuti pilihan orang tua</p> <p>d. Lebih memilih ikut organisasi, karena ada yang tidak diajarkan</p>
<p>Dalam memilih program studi, terkadang mahasiswa dihadapkan keputusan keputusan sulit seperti beban ekonomi, tempat tinggal, capaian kelulusan, peluang kerja yang berujung kepada penentuan program studi oleh pilihan orang tua. Orang tua memilihkan program studi yang menurut mereka memiliki peluang kerja yang besar sehingga mahasiswa merasa tidak sanggup menyelesaikan studi kuliahnya sampai selesai.</p>		



8.	Sistem Kredit Ekstra Kurikuler (SKEK)	<p>a. Wadah pengembangan potensi mahasiswa</p> <p>b. Mengumpulkan poin minimum tertentu</p> <p>c. Diperoleh dari berbagai kegiatan (pengurus organisasi, panitia acara, pelatihan)</p> <p>d. Pra-syarat ujian sidang Skripsi</p>
----	---------------------------------------	--

Sistem Kredit Ekstra Kurikuler merupakan wadah pengembangan potensi mahasiswa di bidang non akademik yang bertujuan agar mahasiswa mengikuti kegiatan atau kepanitiaan acara yang sesuai dengan minat, bakat maupun potensinya. SKEK ini juga diwajibkan dengan mengumpulkan enam puluh poin sebagai syarat mengikuti ujian sidang akhir.



9.	Sistem Akademik MyUINSA (part 1)	<ul style="list-style-type: none"> a. Sistem privasi data dan identitas setiap mahasiswa b. Tampilan meliputi Mail UINSA, SINAU, SKEK, Digilib, Website c. Akses wifi cepat dengan akun mahasiswa d. Penyimpanan tak terbatas dari email UINSA
----	----------------------------------	--

Pada sistem akademik MyUINSA banyak diantaranya menu menu yang baru diakses oleh mahasiswa di tahun pertama yang sulit dipahami. Keberadaan sistem ini yang penting seharusnya tetap diingat selama menjadi mahasiswa UIN Sunan Ampel karena memuat tentang data mahasiswa, email, akun rapor mahasiswa, hingga pengaksesan wifi di lingkungan kampus.



10.	Sistem Akademik MyUINSA (part 2)	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan penjadwalan mata kuliah sesuai kuota kelas b. Progres capaian nilai belajar, Kartu Rencana Studi, Kartu Hasil Studi, IPS/IPK, Kurikulum
-----	----------------------------------	---

		<p>c. Pembayaran Herregistrasi setiap semester</p> <p>d. Penyampaian berita mahasiswa oleh kampus maupun fakultas</p>
--	--	---

Selain sebagai sistem yang penting juga didalamnya digunakan untuk penjadwalan mata kuliah dan pembayaran uang kuliah pada awal semester. Progres capaian nilai, berita kampus, dan kurikulum yang lengkap dan kemudahan aksesnya. Sistem ini harusnya diketahui oleh semua mahasiswa karena akan terus berdampak selama menjadi mahasiswa.



11.	Mengenal Aplikasi AMIRA	<p>a. Dapat diunduh di Google Play Store (AMIRA)</p> <p>b. Digunakan untuk pengajuan surat administrasi mahasiswa</p> <p>c. Terdapat banyak macam surat seperti surat aktif mahasiswa, cuti, magang, rekomendasi</p> <p>d. Output berbentuk PDF dan dapat langsung diunduh pada aplikasi</p>
-----	-------------------------	--

Aplikasi AMIRA juga penting untuk dipelajari karena memuat pembuatan surat surat administratif mahasiswa diantaranya untuk membuat surat aktif, cuti, rekomendasi, magang, izin penelitian skripsi, observasi, peminjaman tempat, serta berbagai hal yang membutuhkan surat atas nama lembaga terkait.

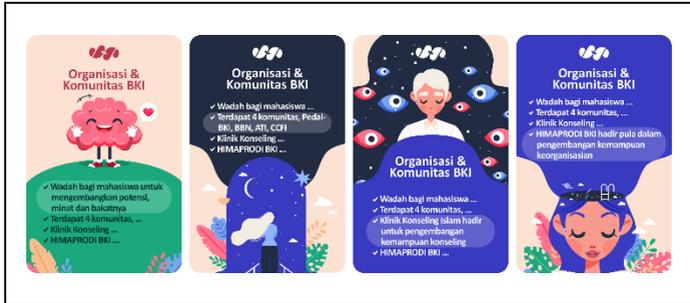


- | | | |
|-----|-------------------------|--|
| 12. | Strukturisasi Prodi BKI | <ul style="list-style-type: none"> a. Ketua prodi Bapak Thohir dan Sekprodi bu Amriana b. Berbagai keluhan dan masukan dapat disampaikan ke kaprodi c. Memberikan kebijakan kepada mahasiswa dan dosen prodi d. Bertempat di gedung 3 lt. 1 Fakultas Dakwah dan Komunikasi |
|-----|-------------------------|--|

Strukturisasi program studi Bimbingan dan Konseling Islam juga menjadi penting karena mahasiswa pasti membutuhkan arahan atau masukan selama perkuliahan oleh dosen BKI salah satunya kepada ketua prodi BKI. Mahasiswa BKI wajib mengetahui siapa dan apa tugas pokok fungsi kaprodi dan sekprodi dalam perkuliahan. Juga dosen dosen prodi BKI lainnya.



<p>13.</p>	<p>Organisasi dan Komunitas BKI</p>	<p>a. Wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan potensi, minat dan bakat</p> <p>b. Terdapat 4 Komunitas, Pedal BKI, BBN, ATI dan CCFI</p> <p>c. Klinik Konseling Islam hadir untuk pengembangan kemampuan konseling</p> <p>d. HIMAPRODI BKI hadir pula dalam pengembangan kemampuan keorganisasian</p>
<p>Organisasi dan komunitas dalam prodi BKI juga menjadi wadah bagi mahasiswa untuk meningkatkan relasi pertemanan, kemampuan organisasi, pengembangan potensi dan minat, hingga kemampuan motivasi dan konseling pada komunitas di prodi BKI.</p>		



Tabel 4. 1 Aspek Aspek Adaptasi Budaya Akademik pada kartu ADA BAKAD

c. Petunjuk Bermain (Pemain)

Selain kartu ADA BAKAD sebagai media utama yang akan dimainkan oleh pengguna, peneliti juga membuat petunjuk bermain bagi pemain yang akan memainkan kartu ini. Petunjuk permainan ini didesain menarik dan dengan dilipat serta terdapat didalam box media yang berguna bagi pemain agar mengetahui bagian bagian kartu dan jalannya permainan.



Gambar 4. 4 Petunjuk Bermain Kartu ADA BAKAD



ADA BAKAD
Adaptasi Budaya Akademik

INFORMASI UMUM

Media Kartu ADA BAKAD (Adaptasi Budaya Akademik) merupakan media sebagai alternatif dalam bimbingan Adaptasi Lingkungan pada mahasiswa baru di jenjang perkuliahan Program Studi Bimbingan Konseling Islam UIN Sunan Ampel Surabaya.



1

KARTU ADA BAKAD

Nama Kartu

Logo Kartu





Logo Kartu Ada Bakad

Judul atau Set Kartu

Ciri atau Poin Judul Set Kartu

- ✓ Jumlah Kartu sebanyak 58 Kartu
- ✓ Terdapat 3 Kartu Tanya dan 2 Kartu Tanya Istimewa
- ✓ Terdapat 13 Set Kartu dengan 4 kartu pada setiap Set Kartu
- ✓ Pemain harus mengumpulkan Set Kartu sebanyak banyaknya untuk memenangkan permainan dengan Judul atau Set Kartu yang sama

2

PETUNJUK PERMAINAN

1. Permainan terdiri dari 5-6 anggota dan 1 pengawas atau konselor,
2. Duduklah melingkar dan dengarkan penjelasan permainan oleh pengawas atau konselor,
3. Pengawas atau konselor menjelaskan alur Petunjuk Permainan yang ada dalam Play Book ADA BAKAD,
4. Pengawas atau konselor mengacak kartu dan dibagikan ke masing masing anggota sebanyak 5 kartu secara tertutup, kemudian sisa kartu ditaruh ditengah permainan,
5. Permainan dimulai dengan hompimpa, kemudian bergilir memutar searah jarum jam,
6. Para pemain membaca poin/ ciri kartu yang didapat,
7. Pemain pertama membacakan salah satu poin/ ciri dari satu kartu kepada pemain kedua "Judul atau Set Kartu - Poin/ Ciri Set Kartu",
8. Pembacaan Kartu, misalnya : "Kepribadian MABA - Emosi belum ...",

3

9. Jika pemain kedua memiliki kartu dengan set tersebut dan pada poin titik titik (... / kosong) lebih lengkap atau "Emosi belum stabil", maka kartu diberikan ke kartu pertama, jika tidak ada maka pemain pertama mengambil kartu yang ada ditengah permainan,
10. Pemain kedua mendapat giliran seperti pada nomer 9,
11. Permainan berlanjut mengikuti nomer 7, 8, dan 9,
12. Terdapat Kartu Tanya dan Kartu Tanya Istimewa (keterangan ada pada kartu),
13. Setiap pemain harus mengumpulkan sebanyak banyaknya Set Kartu untuk memenangkan permainan,
14. Permainan berakhir apabila kartu yang ditengah telah habis,
15. Permainan dapat dilakukan dalam 2-3 kali putaran untuk mendapat Pemahaman lebih banyak.

4

Gambar 4. 5 Petunjuk Bermain kartu ADA BAKAD tampak dalam



Gambar 4. 6 Petunjuk Bermain kartu ADA BAKAD tampak luar

d. Box Media Kartu ADA BAKAD

Untuk menjaga produk dari debu maupun air, peneliti mencoba membuat kotak kartu untuk menyimpan kartu ADA BAKAD.



Gambar 4. 7 Box Media Kartu ADA BAKAD tampak luar



Gambar 4. 8 Box Media Kartu ADA BAKAD tampak dalam

Dalam pelaksanaan permainan kartu Kuartet pada media kartu ADA BAKAD, peneliti melengkapi penggunaanya dalam menggunakan media secara menyeluruh. Peneliti membuat panduan penggunaan dalam memainkan media. Panduan ini berisi keterangan lengkap mengenai media dan materi adaptasi budaya akademik. Pengenalan media dimulai dengan pengenalan awal media. Media dipilih telah disesuaikan dengan potensi dan masalah di lapangan. Masalah yang ditemui peneliti di lapangan adalah masih rendahnya proses adaptasi pada mahasiswa tahun pertama.

Proses adaptasi yang dilakukan mahasiswa tahun pertama menjadi dasar bagi mahasiswa menjalani kehidupan kampus ke depan. Jika terdapat dan menemui kegagalan dalam proses adaptasi maka akan terjadi hal hal yang mengarah kepada stres akademik, penerimaan diri yang kurang, kurangnya kemampuan pemecahan masalah dan emosi yang semakin labil.

Panduan penggunaan dirancang dengan tampilan yang lebih bersih dan mudah dipahami dalam penggunaan kalimat. Tingkat kemudahan pemahaman akan terlihat pada hasil uji oleh tim ahli yakni yang dilakukan dosen BKI. Panduan penggunaan media kartu ADA BAKAD dibuat juga agar dapat digunakan oleh orang awam biasa dalam pelaksanaan media.

Dalam menjalankan produk bagi orang awam, peneliti bermaksud membuat panduan yang dapat digunakan untuk menjalankan media kartu ADA BAKAD baik bagi konselor/pengawas maupun pengguna/pemain. Panduan berbentuk buku fisik berukuran A6 atau 10,5 x 14,8 CM. Ukuran A6 dipilih agar dibawa kemana mana serta ringkas. Buku panduan ini terdiri dari tiga bagian, yakni:

a. Cover Depan dan Belakang



Gambar 4. 9 Cover Depan Buku Panduan Penggunaan Media Kartu ADA BAKAD

Cover buku panduan ini terdapat ilustrasi menarik dan dominan warna biru. Kemudian terdapat logo yang dapat diartikan sebagai petunjuk dari penggunaan media. Judul menggunakan font Franklin Gothic Heavy agar terlihat jelas. Juga terdapat nama penulis yakni peneliti sendiri. Cover dibuat pada aplikasi CorelDRAW 2020 dengan format ukuran A6 atau 10,5 x 14,85 cm. Cover dibuat sebersih mungkin untuk meningkatkan tingkat keterbacaan.

Pada bagian cover belakang terdapat logo media. Kemudian terdapat ilustrasi waktu yang diartikan bahwa dalam proses adaptasi tidak serta merta langsung menyelesaikan masalah namun

perlu waktu dalam prosesnya. Juga dituliskan motto penelitian.



Gambar 4. 10 Cover Belakang

Cover depan dan belakang menggunakan kertas Double Glossy agar terlihat mengkilat serta ketajaman warna yang lebih baik. Pemilihan kertas juga dinilai dalam penggunaan jangka panjang agar tidak mudah kusam. Cover depan dan belakang dengan bagian kanan dibuat *rounded* agar terkesan menarik dan tidak tajam pada sudutnya.

b. Isi

Setelah cover, bagian isi pertama adalah cover kedua yang terdapat gambar box media pula, cover kedua sebagai penegasan ulang dan pemberian gambar box media. Font yang digunakan adalah Franklin Gothic Heavy dengan ukuran 12pt.



Gambar 4. 11 Cover Kedua Buku Panduan Penggunaan Media kartu ADA BAKAD

Kemudian disini penulis menuliskan prakata pemilihan media dan alasan. Dengan menyantumkan kaitan media dengan permasalahan yang terjadi di lapangan. Prakata penulis akan disesuaikan dengan fenomena di lapangan dan tertuang pada langkah penyelesaian dengan menggunakan media yang peneliti teliti. Kemudian dijelaskan pula bahwa adaptasi menjadi aspek utama dan pertama dalam penyelesaian tugas masa perkembangan dan pencarian jati diri serta potensi, minat dan bakat para mahasiswa.

Tujuan media yakni peningkatan pada aspek adaptasi melalui media kartu ADA BAKAD diharapkan dapat menjadi alternatif dalam proses pengenalan budaya akademik demi kesejahteraan mahasiswa, mencetak lulusan yang mampu secara akademik maupun non akademik dan bermanfaat serta melakukan pengabdian kepada masyarakat secara lua.



Gambar 4. 12 Prakata Penulis

Setelah prakata penulis, penulis menuliskan informasi buku yang berisi tentang penulis, judul buku, gambar kartu, box, petunjuk dan panduan. Hal ini bertujuan untuk pemuatan informasi dan media yang digunakan oleh peneliti. Kemudian dilanjutkan dengan daftar isi dan sampul Bagian Pertama yakni penjelasan Media Kartu ADA BAKAD. Jenis font yang digunakan adalah Bahnschrift ukuran 11 pt. Pemilihan font cukup besar dan terbaca dengan jelas pada *print out*-nya.

Sampul setiap bagian akan dibedakan agar tetap menarik untuk dibaca setiap detail media. Bagian pertama panduan penggunaan akan dijelaskan seputar media yang digunakan yakni kartu ADA BAKAD. Penjelasan dimulai secara garis besar masalah dan potensi di lapangan serta dilanjutkan alasan pemilihan media untuk menjawab masalah dan potensi tersebut dan diakhiri bagaimana cara penggunaan media dan kategori aspek serta sub indikator dan poin/ciri. Bagian kedua berupa penjelasan materi materi seputar adaptasi budaya akademik mulai dari pengertian adaptasi sampai

kepada penjelasan adaptasi budaya akademik itu sendiri.



Gambar 4. 13 Informasi Buku dan Daftar Isi

Daftar isi pada panduan penggunaan media kartu ADA BAKAD ini terdiri dari judul buku, prakata penulis, daftar isi. Kemudian terbagi menjadi dua bagian yakni:

1) Bagian Pertama: Media Kartu ADA BAKAD

Pada bagian ini dijelaskan mengenai gambaran umum media, sasaran dan kriteria, durasi, petunjuk permainan, catatan konselor/pengawas, aspek, sub-indikator, dan ciri atau poin kartu. Bagian pertama ini merupakan bagian yang menjadi penting karena mencakup apa itu kartu ADA BAKAD sampai bagaimana cara menggunakannya.

a) Gambaran Umum Media

Pada gambaran umum dijelaskan mengenai apa itu media yang digunakan. Dalam gambaran umum akan disebutkan alasan pemilihan media kartu. Kemudian bagian bagian alat yang digunakan mulai dari kartu. Kartu yang digunakan berjumlah 57

kartu. Terdiri dari 52 kartu utama yang juga terdiri dari 13 aspek yang masing-masing aspeknya terdiri dari 4 kartu yang berbeda namun dengan judul yang sama. 5 kartu sisanya adalah kartu tanya dan reverse yang digunakan untuk bertanya dan membalikkan putaran giliran permainan.

Font yang digunakan adalah Bahnschrift berukuran 11pt yang telah disesuaikan dengan tingkat keterbacaan pembaca. Pemilihan font yang besar dan desain halaman yang bersih bertujuan agar mudah dalam tingkat keterbacaan pembaca. Dalam gambaran umum disediakan pula gambar contoh media tampak depan, tampak belakang, petunjuk permainan, box media, serta bagian-bagian dari kartu ADA BAKAD.



Gambar 4. 14 Bagian Pertama: Media Kartu ADA BAKAD; Gambaran Umum Media

b) Sasaran dan Kriteria

Sasaran penggunaan kartu dijelaskan juga pada bagian ini. Sasaran kartu adalah mahasiswa baru program studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Ampel

Surabaya dan mahasiswa perantauan. Pemilihan mahasiswa baru BKI UINSA dengan alasan memudahkan dalam pelaksanaan penelitian tahap pertama yang kemudian dapat dilakukan pada mahasiswa tahun pertama pada prodi lain maupun setingkat universitas.

Dalam pelaksanaan media, peneliti juga mencantumkan angket Pemahaman Individu mengenai Adaptasi Budaya Akademik. Hal ini bertujuan untuk mengambil nilai individu dalam pemahamannya akan adaptasi budaya akademik. Kriteria nilai yang dapat dijadikan sasaran adalah dengan kriteria nilai rendah sampai sedang. Karena membuktikan bahwa individu tersebut masih belum paham akan adaptasi budaya akademik.



Gambar 4. 15 Bagian Pertama: Media Kartu ADA BAKAD; Sasaran dan Kriteria

c) Durasi

Penulis juga menjelaskan berapa durasi yang digunakan mulai dari asesmen kepada pemain, kemudian durasi pengolahan data,

pelaksanaan media dan diakhiri durasi evaluasi dan tindak lanjut. Durasi yang digunakan total adalah satu jam setengah namun durasi ini adalah kondisional sesuai dengan pengetahuan konselor dan pemain di lapangan sebenarnya. Durasi pertama adalah membangun hubungan. Kemudian dilakukan pengambilan nilai pemahaman individu mengenai adaptasi budaya akademik atau asesmen masalah.

Selanjutnya adalah pengolahan data angket tersebut dan dilanjutkan dengan permainan inti yang berdurasi 30-40 menit waktu permainan dengan 5-6 pemain. Setelahnya maka dilakukan evaluasi proses dan hasil serta diakhiri dengan tindak lanjut.

dengan proses adaptasi yang panjang mengenai budaya akademik kampus UIN Sunan Ampel Surabaya.

Kemudian selain mahasiswa baru juga adalah Mahasiswa Perantauan. Mahasiswa perantauan merupakan mahasiswa yang asal linggahnya dari luar kota atau bahkan luar pulau Jawa. Dalam kehidupan di lingkungan barunya pastinya membutuhkan adaptasi dalam segala aspeknya.

Terdapat kriteria yang diharapkan yang dapat dilakukan dengan pengumpulan data melalui wawancara dan angket pemahaman individu mengenai tingkat adaptasi pada kampus yang kemudian ditentukan pula kriteria kategori nilai rendah, sedang dan tinggi.

C. Durasi

Media ini ditargetkan dapat dilakukan selama 2 hingga 3 kali permainan. Pada tahap pertama dimulai dengan asesmen menggunakan angket pemahaman individu yang berdurasi 20 menit. Kemudian tahap kedua yakni analisis data asesmen selama 15 menit, kemudian dilanjutkan tahap

5

ketiga yaitu pelaksanaan penerapan media sekitar 30-40 menit. Dan diakhiri tahap keempat yaitu follow up yang dilakukan selama 15-20 menit. Durasi pada setiap tahap dapat kondisional sesuai jumlah anggota yang berpartisipasi.

D. Petunjuk Permainan

1. Permainan terdiri dari 5-6 anggota,
2. Mintalah satu orang sebagai pengawas atau konselor
3. Duduk melingkar dan mendengarkan penjelasan permainan oleh pengawas atau konselor,
4. Pengawas atau konselor menjelaskan petunjuk permainan yang ada dalam play book ADA BAKAD,
5. Pengawas atau konselor mengacak kartu dan dibagikan ke masing masing anggota sebanyak 5 kartu secara tertutup, kemudian sisa kartu ditaruh ditengah permainan,
6. Permainan dimulai dengan hompimpa, kemudian bergilir memutar searah jarum jam,
7. Para pemain membaca poin/ ciri kartu yang didapat,

6

Gambar 4. 16 Bagian Pertama: Media Kartu ADA BAKAD; Durasi

d) Petunjuk Permainan

Petunjuk permainan berisi mengenai hal hal yang dilakukan selama permainan bagi konselor/ pengawas dan pemain kartu. Petunjuk permainan dijelaskan dengan bahasa yang sederhana agar dapat dimudah

dipahami dan mudah diterapkan selama permainan. Petunjuk permainan juga memuat dua kartu berbeda yakni kartu Tanya dan kartu Tanya Istimewa. Kelima puluh dua kartu yang akan dijelaskan pada sub bab aspek dan indikator.

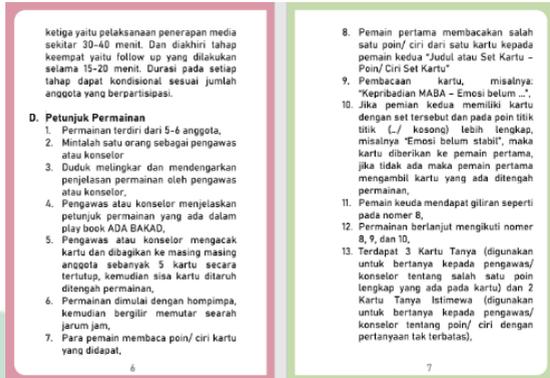
Kartu tanya sendiri digunakan untuk mengajukan pertanyaan kepada konselor/pengawas permianan, sedangkan kartu Tanya Istimewa digunakan untuk bebas menanyakan poin/ ciri yang tidak dipahami secara tak terbatas kepada pengawas/konselor.

Penekanan kemampuan pada permainan kartu ADA BAKAD terletak pada kemampuan berkomunikasi, percaya diri, rendah hati, negosiasi, kejujuran, dan interpersonal. Kemampuan berkomunikasi terlihat saat permainan dimulai seperti menanyakan kartu yang pada teman sampingnya. Dalam bertanya dibutuhkan perhatian yang tinggi dan keberanian pula.

Kepercayaan diri sekaligus rendah hati juga diajarkan dalam permainan ini. Percaya diri dan tetap rendah hati harus tetap dilakukan pemain sampai permainan berakhir. Poin lainnya adalah negosiasi, sikap negosiasi juga dilakukan pada permainan ini pada saat mengambil langkah pemberian kartu yang dipunya.

Selain itu juga menumbuhkan sikap kejujuran dan interpersonal diri pada setiap pemain. Pemain akan diajak untuk jujur pada setiap kartu akan dikeluarkan dan

kemampuan kemampuan dalam diri yang tidak disadari.



Gambar 4. 17 Bagian Pertama: Media Kartu ADA BAKAD; Petunjuk Permainan



Gambar 4. 18 Kartu Tanya (kiri) dan Kartu Tanya Istimewa (kanan)

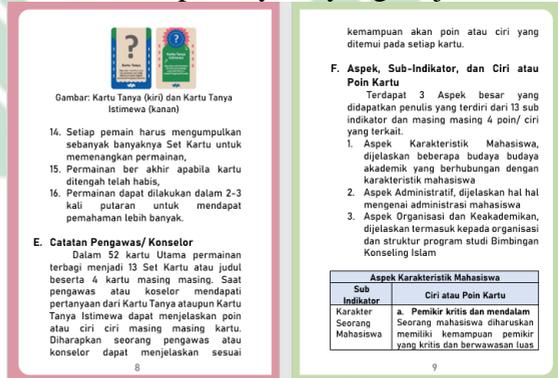
e) Catatan Konselor/Pengawas

Pada bagian ini dijelaskan apa saja yang perlu disiapkan oleh konselor/ pengawas permainan. Konselor/ pengawas saat mendapatkan kartu tanya maka diharuskan menjawab sesuai pada buku panduan bab aspek, sub indikator dan ciri/poin kartu. Kemudian jika mendapati kartu tanya Istimewa maka harus mampu menjawab semua pertanyaan yang akan

diajukan pula oleh pemain mengenai hal yang tidak diketahui pada poin/ciri kartu.

Hal yang ditekankan disini adalah kemampuan berbicara kepada konselor/pengawas. Kemampuan bicara dapat dilatih dengan permainan permainan sederhana seperti permainan kartu ini. Jika kemampuan bicara sudah terbiasa dan terlatih maka di saat dia mengalami kebingungan atau mendapatkan masalah, maka dia tidak akan segan untuk bicara kepada orang tua atau teman bahkan kepada tenaga profesional.

Selain melatih kemampuan pemain, juga melatih kemampuan *public speaking* konselor/ pengawas dalam menjelaskan jawaban akan pertanyaan yang diajukan.



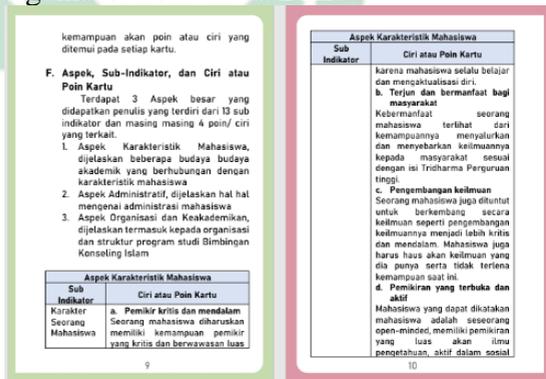
Gambar 4. 19 Bagian Pertama: Media Kartu ADA BAKAD; Catatan Konselor/ Pengawas

f) Aspek, Sub-Indikator, dan Ciri/ Poin Kartu

Pada bagian ini dijelaskan semua aspek aspek yang ditemui peneliti di lapangan saat observasi. Aspek aspek tersebut tertuang pada judul judul masing set kartu yang berisi poin/ ciri dari judul masing masing. Alasan

penggunaan setiap aspek telah disinggung sebelumnya pada bagian media kartu ADA BAKAD.

Aspek aspek tersebut telah disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa baru terkhusus program studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Ampel Surabaya. Terdapat 13 aspek yang mewakili dalam proses meningkatkan adaptasi budaya akademik. Diantaranya adalah karakter seorang mahasiswa, kepribadian mahasiswa baru, menjadi mahasiswa tahun pertama, stigma pada mahasiswa baru, budaya akademik kemahasiswaan, urgensi adaptasi budaya akademik, jenjang karir dan organisasi kampus, sistem kredit ekstra kurikuler, sistem MyUINSA part 1 dan 2, aplikasi AMIRA, strukturisasi prodi BKI, dan organisasi komunitas BKI.



Gambar 4. 20 Bagian Pertama: Media Kartu ADA BAKAD; Aspek, Sub Indikator dan Ciri/ Poin Kartu

Kriteria konselor/ pengawas permainan diharapkan adalah seorang mahasiswa prodi

atau dosen BKI sendiri karena media maupun aspek yang dipilih sebagian terdapat aspek aspek pada prodi BKI. Namun tidak menutup kemungkinan bagi orang awam untuk menggunakannya dengan bersandar pada panduan penggunaan media kartu ADA BAKAD ini.

2) Bagian Kedua: Materi Adaptasi Budaya Akademik

Pada bagian kedua ini, peneliti menjelaskan materi materi yang mendukung pelaksanaan media. Materi tersebut adalah tentang adaptasi budaya akademik. Materi pada bagian kedua ini terbagi menjadi beberapa sub bahasan yakni pengertian adaptasi, ciri perilaku adaptif, fase fase adaptasi, dampak kegagalan adaptasi dan adaptasi budaya akademik.

Materi disini disusun peneliti sebagai tambahan penjelasan mulai dari mengenalkan adaptasi dan urgensinya sampai kepada adaptasi budaya akademik itu sendiri. Peneliti akan merincikan penjelasan pada materi di buku panduan penggunaan.

a) Pengertian Adaptasi

Pada pengertian adaptasi disini, peneliti memaparkan apa pengertian dari proses adaptasi menurut para ahli. Pada bagian materi semua terdapat sitasi yang mendasar. Adaptasi sendiri merupakan proses pengambilan keputusan secara bijak, memiliki tujuan yang dicapai secara jelas, dapat berpartisipasi sosial dengan baik di lingkungan baru, mampu mengarahkan hidupnya sesuai tuntunan gama dan berbahagia dalam kehidupannya.

Dalam pelaksanaan media, konselor hendaknya menjelaskan diawal pertemuan bagaimana proses adaptasi itu terjadi, apa dan bagaimana adaptasi menjadi penting dilakukan bagi individu terlebih oleh mahasiswa tahun pertama. Kata kata yang digunakan dalam panduan menggunakan kalimat yang sederhana dan perlu pengembangan kebahasaan oleh konselor atau pengawas permainan sebelum dilakukannya permainan.



Gambar 4. 21 Bagian Kedua: Materi; Pengertian Adaptasi

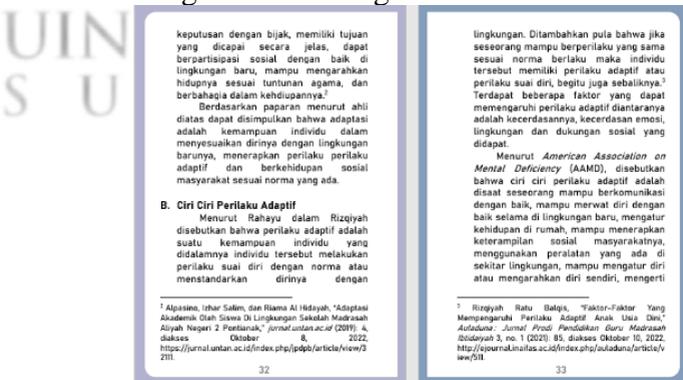
Penjelasan materi adaptasi ini akan membuka dan menambah pengetahuan baru bagi mahasiswa baru mengenai adaptasi. Adaptasi menjadi penting karena diibaratkan sebuah biji yang akan tumbuh di tanah, adaptasi merupakan cara biji tersebut untuk tubuh yang membutuhkan air, tanah, udara dan cahaya untuk hidup menjadi pohon yang tinggi dan besar. Mahasiswa disamakan dengan sebuah biji, sedangkan air tanah udara

cahaya merupakan berbagai aspek dalam proses adaptasinya dengan lingkungan kampus.

b) Ciri Ciri Perilaku Adaptif

Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan bagaimana ciri ciri seseorang yang sudah tuntas beradaptasi atau sudah dikatakan memiliki perilaku perilaku adaptif. Ciri perilaku dapat terlihat dalam perilaku yang ditampilkan, kepribadian, dan sikap yang diambil individu. Dalam penemuan ciri perilaku adaptif digunakanlah angket pemahaman individu mengenai adaptasi agar tidak terjadi kesalahan dalam penentuan perilaku maladaptif.

Didalam panduan dijelaskan menurut para ahli apa saja ciri ciri perilaku adaptif seperti kesesuaian norma, pengaturan diri, merawat diri, komunikasi yang baik, kehidupan sosial masyarakat, mampu mengarahkan diri, mengerti kesehatan dan keselamatan diri, dapat memanfaatkan waktu luang dan keberfungsian dalam akademik.



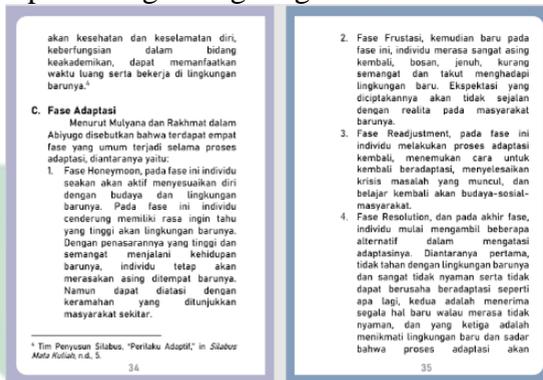
Gambar 4. 22 Bagian Kedua: Materi; Ciri Ciri Perilaku Adaptif

c) Fase Adaptasi

Disini peneliti lebih lanjut menjelaskan bagaimana proses adaptasi itu terjadi mulai awal hingga proses adaptasi itu. Diantaranya terdapat empat kondisi atau fase dalam adaptasi yakni pertama fase honeymoon, adalah fase dimana individu mengalami ketertarikan tinggi mengenali lingkungan baru, memiliki keingintahuan yang tinggi, namun didalamnya individu tetap merasa asing di tempat barunya; kedua adalah fase frustrasi, adalah fase dimana individu merasa asing kembali, jenuh, bosan, takut bersosial, takut menghadapi semua kejadian di lingkungan baru, merasakan ekspektasi yang tidak sesuai dengan realita.

Ketiga adalah fase readajustment yaitu fase dimana individu mulai membangun dirinya, menemukan cara menyesuaikan diri kembali, menyelesaikan krisis masalah, berani menghadapi lingkungan kembali. Dan terakhir adalah fase resolution yakni dimana individu mulai pasrah akan keadaan pada lingkungan barunya. Pada fase ini terbagi menjadi tiga golongan, pertama adalah individu yang menutup diri dan tidak ingin beradaptasi kemabli, kedua adalah individu yang berusaha menyesuaikan dengan lingkungan baru namun dengan perasaannya tidak nyaman, dan ketiga adalah individu yang menikmati proses penyesuaian diri dengan lingkungan, menerima diri, pemecahan masalah sendiri, dan sadar bahwa beradaptasi akan terjadi penolakan penolakan dalam diri namun dapat dilatih dan ditemukan bagaimana caranya.

Konselor/ pengawas dalam menjelaskan fase adaptasi dapat memberikan contoh konkrit pengalaman yang dialami sendiri atau pengalaman teman yang bercerita untuk dapat memberikan bagaimana gambaran proses adaptasi dengan lingkungan baru.



Gambar 4. 23 Bagian Kedua: Materi; Fase Adaptasi

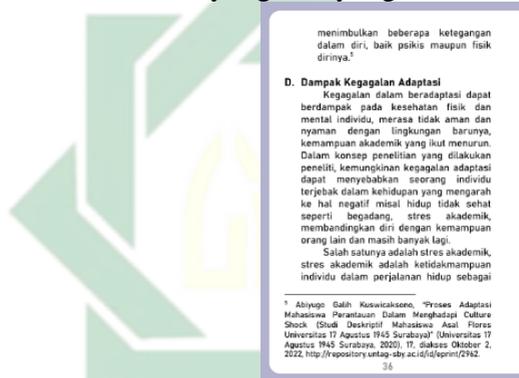
d) Dampak Kegagalan Adaptasi

Dampak kegagalan adaptasi berpengaruh pada kehidupannya sebagai individu dan mahasiswa. Pengaruh yang ditunjukkan mulai dari yang paling ringan hingga terberat. Pada kajian pustaka yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa pengaruh terberat pada diri individu adalah memunculkan stres dan depresi hingga kepada bunuh diri jika tidak segera diatasi.

Pengaruh ringan akan terjadi pada kehidupan sosial maupun akademik individu. Pada sisi akademik bisa terjadi penurunan nilai, ketidakmampuan bersosial dan mengikuti berbagai kegiatan pengembangan di kampus. Biasanya adalah individu

cenderung membandingkan diri dengan teman temannya, mulai dari nilai kuliah, kegiatan kampus, dan lain sebagainya yang hal itu bukan merupakan tolak ukur suatu keberhasilan.

Konselor/ pengawas dapat menjelaskan bagaimana kegagalan akan mempengaruhi nilai kehidupan, tujuan dan arah kehidupan, sikap, perilaku dan kepribadian individu terutama yang menyangkut akademik.



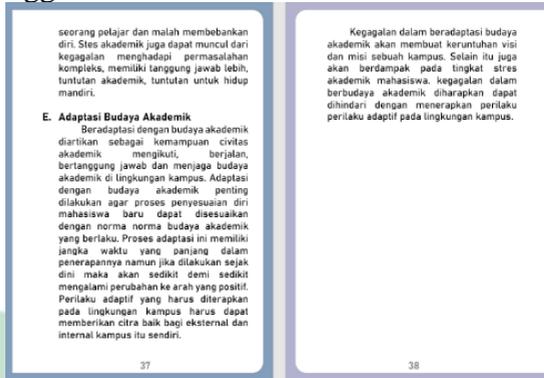
Gambar 4. 24 Bagian Kedua: Materi; Dampak Kegagalan Adaptasi

e) Adaptasi Budaya Akademik

Materi utama dalam dukungan media yang digunakan adalah adaptasi budaya akademik. Konselor/ pengawas dapat menjelaskan apa dan bagaimana beradaptasi di lingkungan akademik atau budaya akademik. Penjelasan juga didukung pada sub bahasan aspek pada setiap kartu media ADA BAKAD.

Beradaptasi pada lingkungan akademik dianggap penting karena sebagai jalan pembuka dan dasar dalam menjalankan

kehidupan kampus di semester berikutnya hingga kelulusan.



Gambar 4. 25 Bagian Kedua: Materi; Adaptasi Budaya Akademik

c. Daftar Pustaka dan Profil Penulis

Setelah dijelaskan bagian pertama mengenai media kartu ADA BAKAD maupun kedua mengenai Adaptasi Budaya Akademik, peneliti tidak lupa menyertakan sitasi dan referensi dari sumber sumber jurnal maupun artikel penelitian sebagai penguat teori dan materi. Dijelaskan pula profil penulis serta alasan dibalik pengangkatan topik masalah dan media pengembangan ini.

Alasan peneliti atau latar belakang penelitian ini adalah berbagai tantangan dan kondisi kesehatan mental yang berubah ubah dapat mempengaruhi pemikiran mahasiswa. Kegagalan akademik salah satunya yang disebabkan oleh gagalnya proses adaptasi dengan lingkungan baru yaitu di kampus. Adaptasi lingkungan akademik penting dilakukan mahasiswa tahun pertama dalam menghadapi dan menjalankan tugas perkembangan selama belajar.



Gambar 4. 26 Daftar Pustaka (kiri) dan Profil Penulis (kanan)

4. Validasi Desain Produk

Validasi desain dilakukan oleh tim uji ahli. Uji ahli ini menentukan apakah produk dapat digunakan dengan efektif atau tidak. Uji ahli merupakan dosen program studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Ampel Surabaya yang telah ahli dalam bidangnya. Dosen prodi BKI dipilih karena mengetahui perilaku dan sikap para mahasiswa baru selama di kelas perkuliahan. Maka dosen dipilih yang pernah dan sedang mengajar pada mahasiswa tahun pertama prodi BKI. Terdapat lima penguji yang akan dilakukan oleh peneliti yang semuanya adalah dosen dosen BKI.

a. Penguji I

- Nama : Mohamad Thohir, S.Pd.I., M.Pd.I.
- TTL : Lumajang, 17 Mei 1979
- Alamat : Griya Sepanjang A58, Kedungturi, Taman, Sidoarjo
- Profesi : Pendidik
- Pendidikan : S-1 Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Ampel Surabaya
S-2 Konsentrasi Pendidikan Islam UIN Sunan Ampel Surabaya

Organisasi : -

Pengalaman : Trainer KPI & Griya Parenting
Indonesia

No.	Indikator	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
			STS	TS	S	SS
1.	Ketepatan	Ketepatan pengantar konsep dan tujuan panduan terapi				V
		Ketepatan penggunaan media dan teknik pada terapi			V	
		Ketepatan langkah-langkah Pelaksanaan terapi menggunakan media				V
		Ketepatan Design dengan target sasaran				V
2.	Kelayakan	Kemudahan pelaksanaan media			V	
		Media layak untuk digunakan sesuai target yang ditetapkan				V
		Efisiensi penggunaan media sebagai bahan perlakuan			V	

		Kelayakan desain yang digunakan pada media				V
3.	Kegunaan	Media dinilai dapat digunakan untuk proses konseling				V
		Media mampu meningkatkan Adaptasi Budaya Akademik pada Mahasiswa			V	
		Desain media menarik minat pengguna maupun konselor				V

Tabel 4. 2 Hasil Uji Ahli Media Pertama

Uji ahli pertama adalah seorang dosen prodi BKI sekaligus ketua prodi BKI UIN Sunan Ampel. Pada pengujian yang dilakukan banyak ditanyakan kepada tingkat kemudahan penggunaan dan fungsi media secara menyeluruh bagi masalah dan potensi yang ditemukan. Penguji pertama memberikan masukan bahwa media menarik dan sesuai dengan umur mahasiswa, baik pemilihan kalimat maupun panduan penggunaannya. Penguji menyarankan agar media bisa digunakan mudah menggunakan aplikasi atau website dan dapat diterapkan sebagai media mentoring bagi mahasiswa semester 3 ataupun 5. Media juga disarankan bisa digunakan pada prodi lain dengan pengubahan beberapa aspek penting pada setiap prodi dan dimungkinkan digunakan pada tingkat universitas.

b. Penguji II

Nama : Dita Kurnia Sari, M.Pd.
 TTL : Magetan, 24 September 1988
 Alamat : Simowau Indah Blok F/2 Sepanjang,
 Taman, Sidoarjo
 Profesi : Dosen LB BKI FDK UINSA
 Pendidikan : S-1 Bimbingan Konseling UNESA
 S-2 Bimbingan Konseling UM
 Organisasi : GRANAT Jawa Timur
 Pengalaman : -

No.	Indikator	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
			STS	TS	S	SS
1.	Ketepatan	Ketepatan pengantar konsep dan tujuan panduan terapi			V	
		Ketepatan penggunaan media dan teknik pada terapi				V
		Ketepatan langkah-langkah Pelaksanaan terapi menggunakan media				V
		Ketepatan Design dengan target sasaran			V	
2.	Kelayakan	Kemudahan pelaksanaan media			V	
		Media layak untuk digunakan sesuai				V

		target yang ditetapkan				
		Efisiensi penggunaan media sebagai bahan perlakuan			V	
		Kelayakan desain yang digunakan pada media			V	
3.	Kegunaan	Media dinilai dapat digunakan untuk proses konseling			V	
		Media mampu meningkatkan Adaptasi Budaya Akademik pada Mahasiswa				V
		Desain media menarik minat pengguna maupun konselor				V

Tabel 4. 3 Hasil Uji Ahli Media Kedua

Pada pengujian ahli media kedua merupakan seorang dosen luar biasa (DLB) prodi BKI UIN Sunan Ampel Surabaya. Beliau memberikan beberapa penilaian pada angket dengan melihat acuan proposal dan penggunaan media pada masalah di lapangan. Beliau menyarankan agar bagian awal bisa ditambahkan latar belakang pengembangan media dan tujuan penggunaan media. Kemudian pada setiap sesi/ topik yang direncanakan dalam media bisa ditambahkan rubrik refleksi.

c. Penguji III

Nama : Unun Achmad Alimin, S.Sos.I., M.A.
 TTL : Mojokerto, 8 Desember 1991
 Alamat : Bugoharjo, Kec. Pucuk, Lamongan
 Profesi : Pendidik
 Pendidikan : S-1 UIN Sunan Ampel Surabaya
 S-2 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
 Organisasi : -
 Pengalaman : -

No.	Indikator	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
			STS	TS	S	SS
1.	Ketepatan	Ketepatan pengantar konsep dan tujuan panduan terapi			V	
		Ketepatan penggunaan media dan teknik pada terapi			V	
		Ketepatan langkah-langkah Pelaksanaan terapi menggunakan media			V	
		Ketepatan Design dengan target sasaran			V	
2.	Kelayakan	Kemudahan pelaksanaan media			V	
		Media layak untuk digunakan sesuai target yang ditetapkan				V

		Efisiensi penggunaan media sebagai bahan perlakuan			V	
		Kelayakan desain yang digunakan pada media			V	
3.	Kegunaan	Media dinilai dapat digunakan untuk proses konseling			V	
		Media mampu meningkatkan Adaptasi Budaya Akademik pada Mahasiswa			V	
		Desain media menarik minat pengguna maupun konselor			V	

Tabel 4. 4 Hasil Uji Ahli Media Ketiga

Pada pengujian ketiga ini merupakan dosen luar biasa (DLB) prodi BKI UIN Sunan Ampel Surabaya. Pengujian dilakukan dengan melihat potensi dan masalah yang terjadi di lapangan kemudian dihubungkan dengan pengembangan media yang dilakukan peneliti. Beliau menyarankan agar perpaduan warna diperbaiki atau direvisi karena akan mengganggu fokus konseli atau pemain. Perbaikan warna juga akan mempengaruhi pada tingkat keterbacaan pada media kartu ADA BAKAD.

d. Penguji IV

Nama : Dr. Agus Santoso, S.Ag., M.Pd.
 TTL : Malang, 25 Agustus 1970
 Alamat : Legok, Gempol, Pasuruan
 Profesi : Dosen
 Pendidikan : S-3
 Organisasi : PABKI
 Pengalaman : -

No.	Indikator	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
			STS	TS	S	SS
1.	Ketepatan	Ketepatan pengantar konsep dan tujuan panduan terapi				V
		Ketepatan penggunaan media dan teknik pada terapi				V
		Ketepatan langkah-langkah Pelaksanaan terapi menggunakan media				V
		Ketepatan Design dengan target sasaran				V
2.	Kelayakan	Kemudahan pelaksanaan media				V
		Media layak untuk digunakan sesuai target yang ditetapkan				V

		Efisiensi penggunaan media sebagai bahan perlakuan			V	
		Kelayakan desain yang digunakan pada media				V
3.	Kegunaan	Media dinilai dapat digunakan untuk proses konseling			V	
		Media mampu meningkatkan Adaptasi Budaya Akademik pada Mahasiswa				V
		Desain media menarik minat pengguna maupun konselor				V

Tabel 4. 5 Hasil Uji Ahli Media Keempat

Penguji ahli media keempat merupakan dosen prodi BKI UIN Sunan Ampel Surabaya. Pengujian dimulai dengan menjelaskan maksud dan alasan pemilihan media serta latar belakang yg ditemukan peneliti. Beliau memberikan masukan bahwa secara umum bagus dan dapat digunakan. Kemudian perlu pembahasan waktu permainan dan terakhir adalah penambahan operasional dengan dibuatkan video tutorial mengenai penggunaan media kartu ADA BAKAD.

e. Penguji V

Nama : Dra. Psi. Mierrina, M.Si.
 TTL : Surabaya, 13 April 1968
 Alamat : Griyo Mapan Utara 3/AK-9
 Profesi : Dosen
 Pendidikan : Magister Psikologi
 Organisasi : -
 Pengalaman : Praktisi Psikologi

No.	Indikator	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
			STS	TS	S	SS
1.	Ketepatan	Ketepatan pengantar konsep dan tujuan panduan terapi			V	
		Ketepatan penggunaan media dan teknik pada terapi				V
		Ketepatan langkah-langkah Pelaksanaan terapi menggunakan media			V	
		Ketepatan Design dengan target sasaran				V
2.	Kelayakan	Kemudahan pelaksanaan media			V	

		Media layak untuk digunakan sesuai target yang ditetapkan				V
		Efisiensi penggunaan media sebagai bahan perlakuan				V
		Kelayakan desain yang digunakan pada media				V
3.	Kegunaan	Media dinilai dapat digunakan untuk proses konseling				V
		Media mampu meningkatkan Adaptasi Budaya Akademik pada Mahasiswa				V
		Desain media menarik minat pengguna maupun konselor			V	

Tabel 4. 6 Hasil Uji Ahli Media Kelima

Pengujian dilanjutkan pada ahli media kelima yang merupakan dosen BKI UIN Sunan Ampel Surabaya dan merupakan seorang praktisi psikologi. Awal pengujian dilakukan pada buku panduan penggunaan. Beliau memberikan revisi kepada

instruksi petunjuk permainan yang masih membingungkan dan sulit dipahami. Petunjuk penggunaan peneliti buat dengan membayangkan permainan dan hal itu tidak bisa dilakukan saat dilapangan dan agar direvisi sesuai kejadian permainan sebenarnya. Maka peneliti kembali dan mulai menyusun kembali petunjuk permainan dengan melakukan uji terbatas pada kelompok kecil untuk membuat petunjuk permainan yang efektif.

Setelah dilakukannya pengujian oleh lima penguji ahli media maupun teori maka disusunlah rangkaian penilaian dengan kategori penilaian yang terdiri dari tiga kategori yakni:

No	Nilai	Keterangan
1.	0% - 25%	Penggantian total desain dan konsep media
2.	26% - 65%	Revisi besar dan tidak mengubah konsep media
3.	66% - 80%	Perlu revisi dan sudah bagus
4.	81% - 100%	Tidak perlu revisi dan sangat bagus

Tabel 4. 7 Kriteria Penilaian Uji Ahli Media

Pada pilihan jawaban dalam angket uji ahli media terdapat empat pilihan jawaban yang memiliki bobot nilai masing masing. Yakni Sangat Setuju memiliki bobot empat poin, Setuju bobot tiga poin, Tidak Setuju bobot dua poin dan Sangat Tidak Setuju bobot satu poin. Rumus yang digunakan menggunakan rumus akumulasi persentase yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Dengan keterangan: P (Persentase penilaian), f (Total skor yang diperoleh, n (jumlah maksimal).

Kemudian peneliti melakukan rekap pada kelima penguji ahli media dengan hasil perhitungan sebagai berikut:

Penguji	Nilai Pernyataan												Skor
	Ketepatan				Kelayakan				Kegunaan				
1	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	40
2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	38
3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	34
4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	42
5	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	40
Jumlah	17	18	18	18	16	20	16	18	17	18	18	18	194

Tabel 4. 8 Hasil Penilaian yang dilakukan Tim Uji Ahli Media

Maka dapat dirumuskan dan dengan hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

f diperoleh dari skor atau jumlah hasil perhitungan nilai penguji ahli media, sedangkan n didapatkan dari nilai tertinggi nilai dikali jumlah pernyataan dan dikali jumlah penguji. Maka:

$$n = (4 \times 11) \times 5$$

$$n = 220$$

$$P = \frac{194}{220} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Dari hasil perhitungan melalui rumus akumulasi diatas ditunjukkan poin akhir sebesar 88% yang artinya desain media tidak perlu revisi dan sangat bagus. Dapat disimpulkan bahwa media sudah sangat layak, tepat sasaran dan mudah digunakan berdasarkan perhitungan rumus tersebut.

5. Revisi Desain Produk

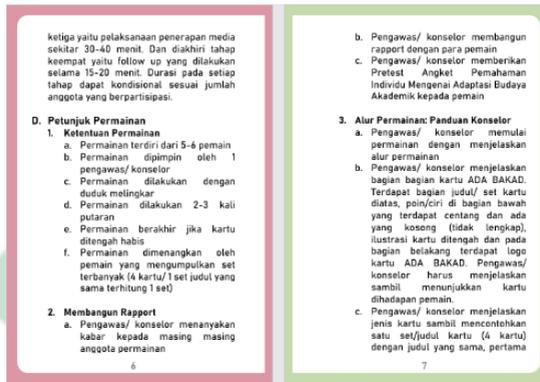
Setelah dilakukannya serangkaian pengujian oleh tim ahli, terdapat beberapa bagian yang harus direvisi atau perbaikan desain. Uji ahli disarankan adalah tim dosen pengajar program studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Ampel agar terdapat kesinambungan dalam penelitian, karena peneliti akan mengujikan kepada mahasiswa baru pada program studi yang sama. Uji ini penting dilaksanakan agar mendapatkan informasi mengenai kualitas produk apakah siap digunakan.

Terdapat revisi desain pada cover panduan yang bertujuan agar membedakan antara panduan konselor/pengawas dan pemain. Penambahan kata “Untuk Konselor/ Pengawas” diletakkan dibawah judul dan diberikan warna pembeda yakni warna kuning terang.



Gambar 4. 27 Revisi pada Cover Panduan Penggunaan Media Kartu ADA BAKAD

Revisi kedua adalah pada penggunaan kalimat di petunjuk permainan didalam buku panduan. Penggunaan kalimat pada intruksi petunjuk permainan masih membingungkan dan sulit dipahami oleh pengguna awam maupun pengawas. Maka peneliti melakukan uji intruksi permainan pada kelompok kecil yang kemudian ditambahkan beberapa poin penting.

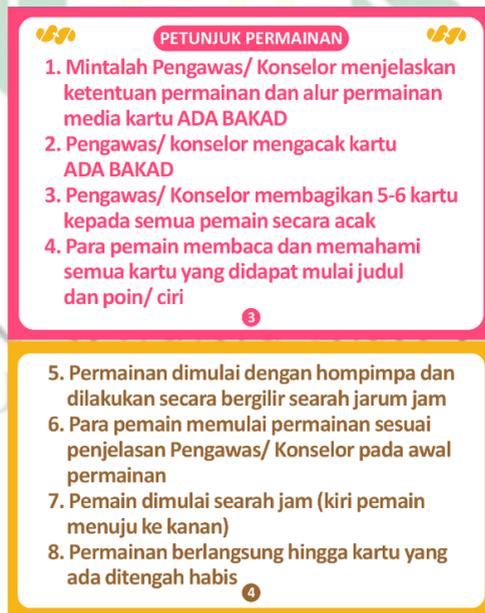


Gambar 4. 28 Revisi Pada Bagian Petunjuk Permainan

Revisi juga dilakukan pada kertas petunjuk permainan pemain yang terdapat pada Box Media. Revisi ini dilakukan dengan menambahkan enam pembahasan yang terstruktur dan jelas serta mudah dipahami. Petunjuk permainan pada buku panduan terbagi menjadi enam pembahasan yakni

- a. **Ketentuan Permainan**, disini akan dijelaskan semua poin poin ketentuan dalam permainan. Mulai dari jumlah pemain, pengawas/ konselor permainan, jumlah putaran, permainan berakhir sampai ketentuan pemenang permainan.
- b. **Membangun Rapport**, akan dijelaskan bagaimana membangun hubungan dengan semua anggota pemain sebelum permainan dimulai dan pemberian

- angket pretest tentang pemahaman individu mengenai adaptasi budaya akademik.
- c. Alur Permainan: Panduan Konselor, disini akan dijelaskan apa yang akan dilakukan konselor mulai dari menjelaskan bagian kartu, alur permainan, pengawasan permainan, hingga pemberian aba aba mulai.
 - d. Alur Permainan: Panduan Pemain, disini dijelaskan alur alur permainan yang dilakukan pemain/ konseli.
 - e. Evaluasi Kegiatan, evaluasi dimulai dengan pemberian pemahaman kepada semua pemain, penguasaan permainan dan pengetahuan yang didapat serta pemberian angket posttest.
 - f. Penutup, dilakukan untuk mengakhiri permainan.



Gambar 4. 29 Revisi bagian Petunjuk Permainan pada Kertas Petunjuk Box Media

6. Uji Coba Produk

Setelah terdapat revisi desain maka produk dilakukan uji terbatas untuk dapat digunakan. Uji terbatas ini dilakukan kepada subjek terbatas. Kemudian subjek memberikan tanggapan, saran dan masukan terhadap produk. Uji ini penting dilakukan karena agar mengetahui kualitas produk. Uji terbatas mulai dilakukan peneliti dengan memberikan angket pretest untuk mengetahui tingkat pemahaman individu mengenai adaptasi budaya akademik itu sendiri. Uji pretest dilakukan dengan Google Formulir yang telah diisi angket pemahaman tersebut.

Didalam angket pemahaman individu tersebut terdapat 30 pernyataan yang termasuk didalamnya pernyataan favorable dan unfavorable. Terdapat empat pilihan jawaban yakni Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS) dengan menggunakan skala penilaian Likert maka:

Pernyataan Favorable	SKOR NILAI	Pernyataan Unfavorable
SS	1	STS
S	2	TS
TS	3	S
STS	4	SS

Tabel 4. 9 Skor Nilai dengan Skala Likert

Kemudian dihitung pula kriteria penilaian dengan tiga kategori penilaian yakni kategori rendah, sedang dan tinggi.

Skor Maksimum	$30 \times 4 = 120$
Skor Minimum	$30 \times 1 = 30$
Rentang Skor	$120 - 30 = 90$

Banyak Kriteria	3 (Tinggi, Sedang, Rendah)
Panjang Kelas Interval	$90 : 3 = 30$

Tabel 4. 10 Perhitungan Skor Maksimum, Minimum, Rentang, dan Kriteria

Maka kategori nilai dapat diambil yaitu sebagai berikut:

Kriteria nilai	Skor	Persen
Rendah	30 – 60	25% - 50%
Sedang	61 – 90	51% - 75%
Tinggi	91 – 120	76% - 100%

Tabel 4. 11 Kriteria Penilaian Angket

a. Konseli I

Konseli I merupakan mahasiswa tahun pertama program studi Bimbingan dan Konseling Islam dari kelas B5. Namanya adalah MI (samaran). Sebelum intervensi dilakukan, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan seperti kabar, perkuliahan dan adaptasi selama menjadi mahasiswa. Menurut MI perkuliahan berjalan dengan lancar selama ini, tugas tugas saat ini masih dia kerjakan dengan baik.

Saat ditanya mengenai adaptasi, konseli menjawab ternyata masih banyak yang belum dia ketahui tentang prodi BKI itu sendiri mulai dari pertanyaan penjadwalan kelas, kurikulum semester dan dia belum berani bertanya kepada dosen saat di luar kelas.

No	Butir Pernyataan	Skor Nilai	Pilihan Jawaban			
			STS	TS	S	SS
1.	1. Unfa: Saya sudah memiliki karakter yang menggambarkan seorang mahasiswa	3			V	

2.	3. Saya merasa belum memiliki karakter yang mencerminkan seorang mahasiswa	2			V	
3.	5. Saya merasa bimbang akan tujuan saat ini	4	V			
4.	7. Saya masih membawa perilaku dan kebiasaan sebelum masuk jenjang perkuliahan	2			V	
5.	9. Unfa: Saya merasa sudah bersikap dan berperilaku sebagai seorang mahasiswa	1	V			
6.	10. Saya mengalami <i>culture shock</i> pada kehidupan kampus	1				V
7.	8. Unfa: Saya merasa sudah nyaman dengan kehidupan kampus	1	V			
8.	6. Saya masih takut bersosialisasi pada lingkungan kampus	1				V
9.	4. Unfa: Saya mulai mengambil langkah berani untuk aktif di masyarakat	1	V			
10.	2. Saya pernah mendapatkan stigma bahwa seorang mahasiswa harus serba bisa	1				V
11.	15. Unfa: Saya percaya bahwa mahasiswa harus	3			V	

	serba bisa karena sudah lebih dari seorang siswa					
12.	27. Unfa: Saya merasa sudah memahami budaya akademik kampus	3			V	
13.	20. Saya baru mengetahui apa itu budaya akademik	1				V
14.	16. Unfa: Saya perlu mengasah kemampuan problem solving	4				V
15.	14. Saya belum bisa memecahkan masalah yang terkait perkuliahan	1				V
16.	26. Unfa: Saya merasa sudah bisa memecahkan masalah terkait akademik	2			V	
17.	21. Saya kurang tahu akan prospek kerja lulusan BKI	4	V			
18.	28. Unfa: Saya memilih prodi BKI sesuai keinginan dan mengetahui profil lulusannya	4				V
19.	17. Saya baru mengetahui ada sistem kredit ekstra kurikuler (SKEK) bagi mahasiswa	1				V
20.	11. Unfa: Saya akan mengikuti berbagai kegiatan dan kepanitiaan di kampus	4				V

21.	23. Saya belum mengetahui secara umum fungsi menu di MyUINSA	1				V
22.	30. Unfa: Saya sudah mengerti berbagai fungsi menu di MyUINSA	1	V			
23.	29. Saya belum bisa mengetahui progres belajar maupun membuat rencana studi di Sinau	1				V
24.	12. Unfa: Saya sudah mengetahui capaian nilai belajar, membuat rencana studi hingga membuat kode VA UKT	1	V			
25.	24. Saya belum pernah menggunakan aplikasi persuratan mahasiswa	2			V	
26.	18. Unfa: Saya sudah mengetahui fungsi menu pada aplikasi persuratan mahasiswa	1	V			
27.	13. Saya belum pernah mengikuti organisasi di BKI	1				V
28.	25. Unfa: Saya tahu potensi diri dan ingin mengikuti komunitas di BKI	4				V
29.	22. Unfa: Saya sudah mengenal semua dosen BKI	1	V			

30.	19. Saya belum pernah menyampaikan saran atau masukan untuk Prodi BKI	1				V
SKOR NILAI		58	Kategori Rendah			

Tabel 4. 12 Hasil Pretest Konseli I

b. Konseli II

Konseli kedua ini bernama RS (samaran) merupakan mahasiswa asal Kediri atau mahasiswa perantauan dari kelas B1. Dia memilih prodi BKI karena pilihan orang tua. Karena saat sekolah menengah atas dahulu keinginannya adalah agar bekerja langsung setelah lulus, namun karena kakak kakaknya menjadi sarjana maka dia seperti diberatkan untuk berkuliah. Dengan angket pemahaman individu yang sama, konseli II termasuk dalam kategori sedang juga dengan total nilai 71 dalam pengisian pretestnya.

Saat sebelum dilakukan intervensi, RS bercerita bahwa merasa sampai dikejar untuk segera mengumpulkan tugas tugas perkuliahan. RS sendiri suka mengikuti kegiatan organisasi di kampus namun saat ini masih belum mengetahui ingin tergabung dalam organisasi apa.

c. Uji Coba Produk

Setelah dilakukannya pretest dan membangun rapport pada kedua konseli, peneliti melanjutkan untuk memberikan intervensi. Pertama kali peneliti menjelaskan ketentuan umum permainan kartu ADA BAKAD, kemudian dilanjutkan dengan aturan mainnya. RS dan MI terlihat cukup aktif dalam memberikan pertanyaan terkait media kartu ADA BAKAD ini. Kemudian peneliti mengajak teman yang lain untuk bergabung dalam permainan sambil RS dan MI berkenalan dengan yang lainnya.

Saat permainan dimulai di awal masih membingungkan namun setelah peneliti memberikan contoh permainan, mereka berdua telah memahami alur permainan. Setelahnya dilakukan evaluasi hasil dan proses serta follow up. Peneliti memberikan kesempatan bagi RS dan MI untuk mengajukan pertanyaan seputar media kartu maupun materi yang digunakan. Setelahnya dilakukanlah pemberian angket posttest.

Dengan angket yang sama RS dan MI sudah mengetahui berbagai macam budaya budaya akademik UIN Sunan Ampel Surabaya termasuk didalamnya di program studi Bimbingan dan Konseling Islam itu sendiri. Hasil yang didapatkan cukup tinggi dengan nilai sebagai berikut:

Konseli	Pretest	Keterangan	Posttest	Keterangan
MI	58	Rendah	84	Sedang
RS	64	Sedang	78	Sedang

Tabel 4. 13 Hasil Pretest Posttest

Dengan hasil pretest dan posttest diatas maka dapat ditarik kesimpulan media kartu ADA BAKAD dapat meningkatkan adaptasi budaya akademik pada mahasiswa baru program studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Ampel Surabaya. RS menyampaikan bahwa media sudah bagus dan menarik karena warna warni, penjelasan di setiap poin/ ciri kartu masih belum paham seluruhnya namun masih bisa ditanyakan kepada konselor/pengawas permainan.

MI juga menyampaikan bahwa media yang peneliti gunakan cukup mudah dimainkan karena merupakan permainan zaman dahulu namun dengan modifikasi isi kalimat dan ilustrasi pada kartu. MI

menambahkan media sudah cukup menarik dan bisa diterapkan kepada mahasiswa agar dapat meningkatkan adaptasi budaya akademik di lingkungan UIN Sunan Ampel Surabaya terutama di program studi Bimbingan dan Konseling Islam sendiri. Selanjutnya peneliti akan menguji sebenarnya pada kelompok yang lebih luas namun dalam lingkup mahasiswa prodi BKI.

7. Revisi Produk

Setelah dilakukannya uji terbatas, subjek penelitian memberikan masukan, kritik dan saran yang membangun agar menyamakan persepsi antara media yang digunakan dengan kondisi subjek sebenarnya. Subjek penelitian memberikan kritik dan saran agar penjelasan media harus lebih jelas lagi, kemudian perbaikan pada materi di buku panduan yang lebih banyak teori pendukungnya.

8. Uji Coba Pemakaian

Uji ini dilakukan langsung kepada subjek penelitian. Merupakan uji inti bagi produk, apakah produk dapat diterima oleh subjek atau tidak. Kemudian dilihat pula seberapa efektif dan layak produk dalam meningkatkan potensi subjek penelitian yakni beradaptasi dengan budaya akademik.⁴² Peneliti melakukan uji sebenarnya kepada empat mahasiswa yang sebelumnya mengikuti pretest yang telah dibagikan oleh peneliti saat penelitian. Keempat mahasiswa ini masuk kedalam kategori kategori dengan tingkat pemahaman rendah dan sedang mengenai adaptasi budaya akademik. Hasil pretest dan posttest tersebut sebagai berikut:

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, 300.

Konseli	Pre	Kategori	%	Post	Keterangan	%
IN	42	Rendah	35%	67	Sedang	55%
WA	69	Sedang	57%	87	Sedang	72%
AA	64	Sedang	53%	96	Tinggi	80%
NA	70	Sedang	58%	104	Tinggi	86%

Tabel 4. 14 Hasil Pretest Posttest Uji Pemakaian

Dari hasil pretest dan posttest diatas didapatkan hasil bahwa IN yang pada nilai pretest sebesar 42 menjadi 67 setelah dilakukan intervensi. IN menyampaikan sampai saat ini masih banyak yang belum diketahui mengenai prodi BKI. Saat permainan dilakukan IN juga sering dan aktif untuk bertanya mengenai poin/ ciri pada kartu seperti kurikulum semester, cara membayar uang kuliah tunggal, penjadwalan kelas bagaimana, tata cara menghubungi dosen dan macam surat di aplikasi AMIRA.

WA sendiri telah sadar ternyata masih banyak hal yang perlu didalami kembali untuk menjadi seorang mahasiswa UIN Sunan Ampel. WA ingin terus kembali ke perpustakaan untuk membaca buku dan pinjam buku, bukan hanya pada saat ada tugas saja. Kemudian AA setelah diberikan intervensi ternyata stigma stigma itu bukan hal yang buruk, dengan stigma itu memang diharapkan seorang mahasiswa menjadi tuntunan dan bermanfaat bagi masyarakat secara luas.

Kemudian NA, pemikirannya yang masih kurang terbuka dan kritis membuatnya harus terus mendalami dan mengembangkan keilmuannya. NA akan mencoba mengikuti berbagai kegiatan dan kepanitiaan di kampus untuk membangun relasi pertemanan yang lebih luas lagi. Pada saat intervensi NA juga berkenalan dengan teman teman yang lain dan kakak tingkatnya, karena pada saat intervensi, permainan dilakukan bersama kakak tingkatnya dan teman teman sekelasnya.

Setelah pemberian intervensi, maka peneliti melakukan evaluasi hasil dan proses selama intervensi. Evaluasi hasil mereka mencoba memberikan masukan hasil intervensi yang dilakukan. Dan saat evaluasi proses, peneliti menemukan beberapa poin penting yakni pemberian intervensi hendaknya diakhiri dengan penjelasan adaptasi budaya akademik dan diberikan contoh nyatanya.

Kemudian dilanjutkan dengan follow up hasil, kebanyakan dari mereka mengajukan beberapa pertanyaan mengenai profil lulusan prodi BKI seperti apa, tempat praktik pengalaman lapangan biasanya dimana saja, dan aplikasi AMIRA maupun sistem akademik MyUINSA. Penjadwalan kelas mata kuliah sampai pembayaran uang kuliah tunggal serta meminta tandatangan maupun validasi jadwal kepada dosen pembimbing akademik.

Tidak lupa peneliti saat akan menutup intervensi menyampaikan bahwa adaptasi bagi mahasiswa tahun pertama itu sangat penting. Diibaratkan seperti biji pohon yang saat awal penanaman membutuhkan air, udara, tanah maupun cahaya, mahasiswa juga membutuhkan bimbingan maupun arahan selama menjadi mahasiswa tahun pertama demi tumbuh kokoh pada semester semester berikutnya. Peneliti juga menyampaikan jika ada pertanyaan terkait perkuliahan, budaya akademik maupun adaptasi budaya akademik dan media kartu ADA BAKAD bisa ditanyakan langsung melalui chat pribadi.

9. Revisi Produk

Setelah dilakukanya uji pemakaian pada kelompok kecil, subjek memberikan masukan, kritik dan saran pada alur permainan maupun kepada media kartu ADA BAKAD. Kemudian peneliti mengolah masukan dan

kritik dan saran tersebut apakah dapat dimasukkan dan mengubah konsep atau tidak.

10. Produksi Massal

Produksi massal dapat dilakukan dengan sasaran mahasiswa tingkat atas pada semester tiga atau lima agar menggunakannya dalam kegiatan mentoring pada mahasiswa tahun pertama prodi BKI.

C. Pembahasan Karya Kreatif (Analisis Data)

1. Perspektif Teori

Media kartu adalah sebuah alat yang dapat digunakan oleh pengajar untuk menjelaskan materi kepada siswa yang biasanya berupa gambar, keterangan gambar, atau dalam bentuk tanya jawab.⁴³ Kartu biasa berukuran seperti kartu Uno atau ATM. Bentuk kartu ini dinilai ringkas dapat dibawa kemana mana, mudah digunakan, mudah menjelaskan maksud pesan. Media kartu dipilih juga karena banyak siswa yang suka dengan permainan kartu. Selain pada penjelasan yang ringkas dan mudah dipahami, media kartu dapat dijadikan sebuah permainan belajar atau *study-play* dalam menjelaskan materi atau bahan ajar. Pengguna media senang akan permainannya juga pengajar lebih mudah menyampaikan maksud materi.

Tujuan serta manfaat penggunaan media kartu sangat banyak diantaranya melatih kemampuan verbalnya akan sebuah materi, kemudahan dalam penerapan, kemudahan dalam pemahaman dan tentu meninggalkan kesan. Manfaat lain media kartu adalah menumbuhkan sikap sosial, kemampuan *problem solving*, interpersonal diri, kemampuan berkomunikasi.

⁴³ Siti Khamidatul Mutayasiroh, "Komparasi Media Audio-Visual Dan Media Kartu Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," 27.

Permainan kartu yang digunakan adalah jenis permainan kartu Kuartet.

Media Kartu ADA BAKAD ini merupakan alat alternatif dalam menjelaskan semua aspek budaya budaya akademik kemahasiswaan yang ada di UIN Sunan Ampel Surabaya terutama pada prodi BKI sendiri. Media kartu ADA BAKAD lahir karena fenomena yang banyak terjadi pada mahasiswa baru atau tahun pertama dimana mereka mengalami gegar budaya atau kaget akan budaya yang berbeda dengan sebelumnya.

Berdasarkan kajian kepustakaan, pengujian tim ahli sampai kepada uji terbatas dan uji sebenarnya, media ADA BAKAD beserta panduan penggunaannya layak untuk digunakan dalam kegiatan mentoring atau semacamnya kepada mahasiswa tahun pertama. Seluruh materi didalam buku panduan telah disesuaikan dengan kejadian atau fenomena di lapangan dan media ADA BAKAD sebagai salah satu solusi jawaban atas permasalahan tersebut.

2. Perspektif Islam

Penelitian ini dapat dikaitkan dengan seorang hamba yang harus mengikuti keadaan dimana ia tinggal atau berada. Penyesuaian keadaan harus dilakukan agar dapat berkembang dalam lingkungan tersebut. Allah berfirman dalam surat An Nur ayat 45:

وَاللَّهُ خَلَقَ كُلَّ دَابَّةٍ مِّن مَّاءٍ ۖ فَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَىٰ بَطْنِهِ ۗ
وَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَىٰ رِجْلَيْنِ وَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَىٰ أَرْبَعٍ ۗ
يَخْلُقُ اللَّهُ مَا يَشَاءُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ

Yang artinya: *Dan Allah telah menciptakan semua jenis hewan dari air, maka sebagian dari hewan itu ada yang*

*berjalan di atas perutnya dan sebagian berjalan dengan dua kaki sedang sebagian (yang lain) berjalan dengan empat kaki. Allah menciptakan apa yang dikehendakinya, sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.*⁴⁴

Disini dalam penciptaan makhluk-Nya, Allah menciptakan beberapa jenis makhluk, misalnya ada yang berjalan dengan perut, berjalan dengan kedua kaki, atau dengan empat kaki, yang kemudian makhluk tersebut menyesuaikan cara berjalan, makanan, habitat dan lain sebagainya. Hal ini diibaratkan seperti penyesuaian diri manusia dengan lingkungan tempat dia tinggal. Kemudian dalam penerapannya seringkali terkendala dengan berbagai kondisi yang berubah ubah. Misalnya keterbatasan dalam penjelasan kondisi lingkungan.

Peneliti mengembangkan cara menjelaskan penyesuaian diri tersebut melalui cara dakwah yang baik. Maka penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jalan dakwah dengan cara yang menyenangkan melalui permainan sebuah kartu. Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat An Nahl ayat 125

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ
بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ
وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik, dan bantahlah mereka dengan cara yang baik, sesungguhnya (hanya) Tuhanmu yang mengetahui tentang siapa yang

⁴⁴ Agama, *Al-Quran dan Terjemahan*, 24:45.

tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”.⁴⁵

Ayat ini dapat ditelaah mendalam yakni sebagai pendakwah dalam menyampaikan materi dakwah harusnya dengan cara-cara yang baik, menyenangkan dan menyejukkan agar materi tersebut dapat dipahami, dapat dilakukan, dan dapat disebarkan kembali. Cara-cara yang menyenangkan dapat menjadi jalan diterima dengan mudahnya materi dakwah.

Peneliti memanfaatkan cara tersebut melalui permainan kartu ADA BAKAD yang penerapannya mudah dan menyenangkan. Permainan ini mengasah kemampuan individu dalam berkomunikasi antar teman, membangun hubungan relasi pertemanan, dan tujuan utama yakni meningkatnya adaptasi pada masing-masing individu dalam budaya akademik di kehidupan perkuliahan.

Permainan kartu ini dinilai bermanfaat karena sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai peneliti yaitu peningkatan aspek adaptasi pada diri individu yang dapat memberikan dampak besar dalam kehidupan mahasiswa dalam mencapai semua tugas perkembangan maupun kewajibannya kepada Allah SWT.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁴⁵ Agama, *Al-Quran dan Terjemahan*, (16): 125.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Teori dalam penggunaan Media Kartu ADA BAKAD telah sesuai dengan penanganan dalam peningkatan adaptasi budaya akademik pada mahasiswa baru prodi BKI tahun akademik 2022/2023 yang didukung dengan pendapat para ahli maupun perspektif islam.
2. Tingkat kemudahan penggunaan Media Kartu ADA BAKAD di nilai sangat tinggi dari hasil pengujian yang dilakukan oleh tim uji ahli yaitu Dosen BKI dengan nilai rata rata 88%, kategori nilai sangat bagus dan tidak perlu revisi.
3. Media Kartu ADA BAKAD efektif dalam meningkatkan adaptasi budaya akademik pada mahasiswa baru prodi BKI tahun akademik 2022/2023 yang didukung dengan hasil pengujian pada subjek penelitian. Hasil yang diperoleh adalah sebesar masing masing 58, 64, 42, 69, 64, 70 menjadi 84, 78, 67, 87, 96, 104. Total nilai Pretest-Posttest pada keenam subjek mengalami kenaikan signifikan, mulai dari rendah menjadi sedang maupun sedang menjadi tinggi.

B. Rekomendasi

Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dalam setting program studi yang berbeda, mahasiswa perantauan yang berbeda maupun dilakukan dalam tingkat universitas. Fenomena yang harus disesuaikan dengan setting masing masing tempat. Media juga dapat disesuaikan mulai dari pemilihan kata dan ilustrasi sesuai sasaran dan tempat penelitian. Rekomendasi penelitian selanjutnya agar

membuat instrumen asesmen yang valid dan sesuai dengan permasalahan di lapangan.

C. Keterbatasan Peneliti

Keterbatasan dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah dalam waktu pengerjaan dan penelitian. Keterbatasan yang ditemui adalah subjek penelitian yang memiliki karakteristik yang berbeda beda pula. Sehingga media maupun permasalahan yang dikemukakan dalam penelitian masih kurang dalam observasi lebih mendalam dan sesuai dengan standar permasalahan.



DAFTAR PUSTAKA

- Agama, Kementerian. *Al-Quran dan Terjemahan*. Jakarta, n.d.
- Alpasino, Izhar Salim, dan Riama Al Hidayah. “Adaptasi Akademik Oleh Siswa Di Lingkungan Sekolah Madrasah Aliyah Negeri 2 Pontianak.” *jurnal.untan.ac.id* (2019): 1–9. Diakses Oktober 8, 2022. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/32111>.
- Aristiani, Luluk, dan Urfan Nabila. “Kartu Kuartet sebagai Permainan Kartu Edukatif untuk Memperkenalkan Ragam Budaya dari 34 Provinsi di Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar.” In *National Conference PKM Center Sebelas Maret University*. Vol. 1, 2021. Diakses Oktober 9, 2022. <https://103.23.224.239/pkmcenter/article/view/51407>.
- B, Hamzah, dan Rahmawati Hamzah. “Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Tingkat Stres Akademik Pada Mahasiswa Stikes Graha Medika.” *Indonesian Journal for Health Sciences* 4, no. 2 (2020): 59. Diakses Oktober 8, 2022. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/IJHS/article/view/2641>.
- Bertuanda, Margareta. “Peran CCPs Skill dalam Mengatasi Struggle.” *Kompasiana*. Last modified September 30, 2022. Diakses Oktober 8, 2022. <https://www.kompasiana.com/margaretabertuanda3522/6336a32a4addee276d34e3b2/peran-ccps-skill-dalam-mengatasi-struggle-mahasiswa>.
- Devi, Putu Sintya, dan Gede Wira Bayu. “Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual.” *Mimbar PGSD*

Undiksha 8, no. 2 (2020): 238–252. Diakses Oktober 10, 2022.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/26525>.

Erindana, Ferina Ulfa Nikmatun, H Fuad Nashori, dan Muhammad Novvaliant Filsuf Tasaufi. “Penyesuaian Diri Dan Stres Akademik Mahasiswa Tahun Pertama.” *Motiva: Jurnal Psikologi* 4, no. 1 (2021): 11–18.

Haq, Azizah Nurul, Fatmawati, dan Supriadi. “Adaptasi Sosial Mahasiswa Baru Pendidikan Sosiologi Angkatan 2018 Di Fkip Universitas Tanjungpura Pontianak.” *Untan* 2, no. 1 (2018): 1–9.

Kuswicaksono, Abiyugo Galih. “Proses Adaptasi Mahasiswa Perantauan Dalam Menghadapi Culture Shock (Studi Deskriptif Mahasiswa Asal Flores Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya).” Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, 2020. Diakses Oktober 2, 2022. <http://repository.untag-sby.ac.id/id/eprint/2962>.

Masruroh, Abrorinnisail, dan Moh. Mudzakkir. “Praktik Budaya Akademik Mahasiswa.” *Jurnal Paradigma* 1, no. 2 (2013): 1–12.

Mawarni, Eva Yulia. “Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa.” *Repository.Uinbanten.Ac.Id*, no. December (November 9, 2020). Diakses Oktober 9, 2022. <http://repository.uinbanten.ac.id/id/eprint/7383>.

Naomi Adisty. “Jumlah Mahasiswa Indonesia Kian Meningkatkan Tiap Tahun.” *GoodStats*. Last modified April 13, 2022. Diakses Oktober 3, 2022. <https://goodstats.id/article/terjadi-peningkatan-intip->

jumlah-mahasiswa-di-indonesia-dari-tahun-ke-tahun-
viRWK.

Nugrahanta, G A. “Problem solving method untuk meningkatkan soft skills mahasiswa PGSD dalam perkuliahan Landasan Pendidikan SD.” *Jurnal Kependidikan Widya Dharma* (2009). Diakses Oktober 8, 2022.

https://repository.usd.ac.id/42267/1/217_artikel%2Bpenelitian%2Bsoft%2Bskills%2BPGSD%2B07%2B08%2Btk%2BWidya%2BDharma%2B.pdf.

Pratama, Yodi, Nang Among Budiadi, dan Sugiyarmasto. “Pengaruh Lingkungan Kerja, Pembelajaran Organisasional, dan Perilaku Adaptif Terhadap Produktivitas Kerja Tenaga Kesehatan.” *Jurnal Bisnis dan Kewirausahaan* 14, no. 1 (2021): 65–76. Diakses Oktober 10, 2022.
<http://ejurnal.setiabudi.ac.id/ojs/index.php/jbk/article/view/1479>.

Prihartanto, Yulfan. *Adaptasi dan Integrasi Sosial Sebagai Penentu Kinerja Akademik Mahasiswa Tingkat Awal (Studi Empiris pada Mahasiswa Tingkat Awal Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia)*. Yogyakarta, 2018.

Rahmadani, Anisa, dan Yuliana Rahmawati Mukti. “Adaptasi akademik, sosial, personal, dan institusional : studi college adjustment terhadap mahasiswa tingkat pertama.” *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 8, no. 3 (2020): 159. Diakses Oktober 2, 2022.
<https://server.iicet.org/jkp/index.php/jkp/article/view/457>.

Ratu Balqis, Rizqiyah. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Adaptif Anak Usia Dini.” *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021): 85–

90. Diakses Oktober 10, 2022.
<http://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/auladuna/article/view/511>.

Rohmah, Ainur, Sri Utami, Agus Hermawan, Pendidikan Bahasa, Indonesia Universitas, dan Nahdlatul Ulama. “Pengembangan media shock box untuk mengidentifikasi informasi surat pribadi dan surat dinas kelas vii.” *ojs.unublitar.ac.id* 01, no. 01 (2021): 13–28. Diakses Januari 8, 2023.
<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/pej/article/view/64>.

Septora, R, dan A P Sari. “Pengembangan Media Kartu Karier Berbasis Quick Response (Qr) untuk Pengenalan Karier.” *Counseling Milenial (CM)* 2, no. 2 (Juni 21, 2021): 405–413. Diakses Oktober 2, 2022.
<https://mail.scholar.ummetro.ac.id/index.php/konselor/article/view/1061%0Ahttps://mail.scholar.ummetro.ac.id/index.php/konselor/article/download/1061/494>.

Setiawan, Ahmad Yusuf. “Karya Sastra Sunan Giri Dalam Perspektif Dakwah Islam.” *Jurnal An-Nida* 7, no. 2 (2015): 161–170. Diakses Januari 7, 2023.
<https://ejournal.unisnu.ac.id/JKIN/article/view/755/1015>.

Shoffa, Shoffan, Iis Holisin, Josua F. Palandi, Sri Cacik, Dian Indriyani, Eko Eddy Supriyanto, Abdul Basith, dan Yo Ceng Gia. “Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi,” no. February (2021): 1–156. Diakses Oktober 9, 2022.
https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=vcAZEA-AAQBAJ&oi=fnd&pg=PA118&dq=pengertian+media&ots=VyG52PVhQX&sig=oIks9bijk4Fie6_vOfb40DsAiC8.

Silabus, Tim Penyusun. “Perilaku Adaptif.” In *Silabus Mata Kuliah*, n.d.

Siti Khamidatul Mutayasiroh. "Komparasi Media Audio-Visual Dan Media Kartu Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *An-Nuqtah* 1, no. 1 (2021): 25–29. Diakses Oktober 10, 2022. <http://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/An-Nuqtah/article/view/592>.

Sri Nurhayati Selian, Fonny Dameati Hutagalung, dan Noor Aishah Rosli. "Pengaruh stres akademik, daya tindak dan adaptasi sosial budaya terhadap kesejahteraan psikologi pelajar universiti." *Jurnal Kepimpinan Pendidikan* 7, no. 2 (2020): 36–57. Diakses Oktober 8, 2022. http://umrefjournal.um.edu.my/filebank/published_article/6255/Template 4.pdf.

Sugeng Darwito. "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative learning STADAT dengan Media Kartu Question Ask (QA) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Perilaku Berkarakter Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 1 Banjar pada Materi Kesadaran Konstitusional dalam Bernegara Tahun Pelaja." *Educreative : Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak* 5, no. 3 (Desember 15, 2020): 356–366. Diakses Oktober 5, 2022. <https://jurnaleducreative.com/index.php/edu/article/view/34>.

Sugiyono, D. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Supriyanto. "Strategi Membangun Budaya Akademik Mahasiswa." *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan* 6, no. 1 (2021): 11–22. Diakses Oktober 10, 2022. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktpk/article/view/23056>.

Trisaputra, Anjar, Ilyas Ismail, dan Zulkarnaim Umar.

“Pengembangan Permainan Kartu Kwartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi Kelas Xi Ipa Sman 4 Luwu Timur.” *Jurnal Al-Ahya* 1, no. 2 (2019): 23–41.

Umar Aliansyah, Moh., Hasan Mubarak, Sofiyatun Maimunah, dan Magfirotul Hamdiah. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan.” *Jurnal Syntax Fusion* 1, no. 07 (2021): 119–124. Diakses Oktober 9, 2022. <http://fusion.rifainstitute.com/index.php/fusion/article/view/28>.

Wahyuddin, dan Tria Nurwahda AR. “Adaptasi Mahasiswa Baru dalam Perkuliahan (Studi Kasus Tadris Bahasa Inggris STAIN Majene).” *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan* 12, no. 2 (2022): 84–91. Diakses Oktober 2, 2022. <http://iocscience.org/ejournal/index.php/Cendikia/article/view/2033>.

Yuliani, Wiwin, dan Nurmauli Banjarnahor. “Metode Penelitian Pengembangan (RND) dalam Bimbingan dan Konseling.” *Quanta* 5, no. 3 (2021): 111–118. Diakses Oktober 5, 2022. <http://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/quanta/article/view/3051>.