

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SIMULASI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB BELAJAR SISWA SMP

Sekar Ariyanti Prahesthi Putri, M. Ramli

Bimbingan dan Konseling-Fakultas Ilmu Pendidikan-Universitas Negeri Malang-Jl. Semarang No. 5 Malang

E-mail: sekarprahesthi@gmail.com

Abstract The purpose of this research development is to generating snakes and ladders simulation game media for increasing academic responsibility of junior high school students that meet eligibility criteria. The step development is (1) initial data collection, (2) planning, (3) developing product, (4) validity product, (5) test run product, (6) revision final product. Research result showed that snakes and ladders simulation game for increasing academic responsibility of junior high school students are qualified and worthy of display media used to provide guidance about academic responsibility.

Keywords : information services; simulation game; academic responsibility

Abstrak Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media permainan simulasi ular tangga untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa SMP yang memenuhi kriteria kelayakan. Langkah pengembangannya adalah (1) pengumpulan data awal, (2) perencanaan, (3) mengembangkan produk, (4) validasi produk, (5) uji coba produk, (6) revisi produk akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan simulasi ular tangga untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa SMP telah memenuhi syarat tampilan media dan layak digunakan untuk layanan bimbingan tanggung jawab belajar.

Kata Kunci : layanan Informasi; permainan simulasi; tanggung jawab belajar

Pendidikan adalah hal terpenting dalam kehidupan setiap manusia. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 14 jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pada pasal 17 mengenai pendidikan dasar menyebutkan bahwa pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan SMP berlandaskan dan menunjang tercapainya fungsi pendidikan nasional bagi pengembangan kemampuan dan pembentukan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik. Menurut BSNP (2006:9) tujuan pendidikan SMP mengacu kepada tujuan pendidikan dasar bagi peletakan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut Dengan demikian pendidikan SMP pada dasarnya mengembangkan keseluruhan aspek kepribadian siswa.

Salah satu aspek pokok kepribadian siswa yang perlu dikembangkan ialah tanggung jawab belajar. Tanggung jawab belajar penting dikembangkan siswa karena dapat mempengaruhi peningkatan keberhasilan siswa dalam kehidupannya. Gunawan (2012:33) menjelaskan bahwa tanggung jawab merupakan sikap dan

perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan YME. Mahbubi (2012:45) menjelaskan tanggung jawab adalah sikap seseorang untuk merealisasikan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri dan masyarakat. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menegaskan bahwa pentingnya pendidikan nasional dapat diemban oleh setiap peserta didik yang dapat bertanggung jawab terhadap dirinya dan lingkungannya. Menurut Sardiman (2011:20), belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Berdasarkan uraian yang disebutkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab belajar adalah suatu sikap seseorang yang bersifat positif dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya yang berkaitan dengan kegiatan belajar meliputi membaca, mengamati, mendengarkan, menulis, dan meniru sehingga dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan prestasi yang memuaskan di sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriyah (2012) pada siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP), menunjukkan 37% (18) siswa memiliki kesadaran tanggung jawab klasifikasi sedang dan 6% (3) siswa memiliki kesadaran tanggung jawab rendah. Peneliti juga melakukan wawancara dengan konselor SMP Laboratorium UM pada hari senin, 21 september 2015. Dari jawaban responden masih ada siswa yang memiliki sikap tanggung jawab belajar yang sedang dan rendah. Adapun gejala siswa yang memiliki tanggung jawab belajar sedang dan rendah adalah siswa datang terlambat ke sekolah, membolos, tidak memakai pakaian atau atribut lengkap saat di sekolah, mengobrol saat guru memberikan materi di kelas, membuat keributan saat proses pembelajaran, dan lain sebagainya. Dari penelitian dan hasil wawancara tersebut dikatakan bahwa masih ada siswa SMP yang memiliki tanggung jawab belajar sedang dan rendah. Oleh karena itu harus ada upaya dan tindakan yang tepat dari pihak sekolah terutama peran bimbingan dan konseling untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa.

Pada dunia pendidikan tanggung jawab belajar ini sangat dibutuhkan. Apabila seorang siswa tidak memiliki sikap tanggung jawab belajar di sekolah maka proses pendidikannya akan terhambat dan berdampak pada proses perkembangan dirinya. Salah satu hambatan yang akan terjadi dalam diri siswa adalah siswa tidak dapat mendapatkan nilai yang memuaskan di sekolah. Maka dari itu tanggung jawab belajar perlu ditingkatkan sehingga siswa mendapatkan nilai yang memuaskan di sekolah dan tidak akan terjadi hambatan dalam proses perkembangan dirinya.

Dalam proses meningkatkan tanggung jawab belajar siswa maka dibutuhkan sebuah media yang dapat digunakan dalam memberikan layanan bimbingan kepada siswa mengenai tanggung jawab belajar. Media yang dibuat harus interaktif dan menyenangkan sehingga dalam memberikan layanan bimbingan mengenai tanggung jawab belajar dapat diterima siswa dengan baik dan melatih keterampilannya. Media yang akan dikembangkan yaitu berupa permainan simulasi ular tangga untuk meningkatkan tanggung jawab belajar serta buku panduan untuk konselor dan siswa.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan simulasi ular tangga yang digunakan konselor dalam memberikan layanan kepada siswa untuk meningkatkan tanggung jawab belajar yang sesuai dengan kriteria ketepatan, kemudahan, kegunaan, dan kemenarikan. Serta menghasilkan buku panduan untuk konselor dan siswa yang jelas sehingga dapat digunakan konselor dan siswa untuk memahami permainan dan melaksanakannya secara benar.

METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan model prosedural yang bersifat deskriptif yaitu model yang menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk. Model pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall (1983) yang telah dimodifikasi menjadi 6 tahap. Berikut gambaran tahapan yang dilaksanakan dalam pengembangan media permainan simulasi ular tangga tanggung jawab belajar adalah (1) pengumpulan data awal yang didalamnya terdiri dari wawancara, observasi dan mengkaji literatur mengenai media permainan simulasi ular tangga tanggung jawab belajar; (2) perencanaan terdiri dari merumuskan tujuan pengembangan dan menentukan langkah-langkah pengembangan permainan simulasi

ular tangga tanggung jawab belajar; (3) mengembangkan bentuk awal produk media permainan simulasi ular tangga tanggung jawab belajar; (4) validitas desain terdiri dari uji ahli materi dan uji ahli media; (5) uji coba produk terdiri dari uji calon pengguna produk dan uji kelompok kecil; (6) revisi produk akhir.

Lokasi penelitian pada penelitian pengembangan ini adalah SMP Laboratorium UM. Subjek penelitian dilakukan oleh 13 orang siswa yang terdiri dari siswa kelas VIII B dan kelas VIII G. Pengambilan subjek penelitian disesuaikan dengan hasil *need assessment* yang dilakukan peneliti ketika pengumpulan data pada kelas VIII B dan VIII G, dimana siswa yang memiliki kriteria tanggung jawab belajar rendah.

Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini berupa: (1) angket kebutuhan siswa digunakan untuk mengidentifikasi masalah siswa dan pemilihan media; (2) instrumen wawancara konselor digunakan untuk mengidentifikasi siswa-siswa yang memiliki tanggung jawab belajar rendah, topik materi yang belum diberikan, dan media yang dibutuhkan sekolah; (3) instrumen tanggung jawab belajar digunakan untuk kartu pesan dalam permainan simulasi ular tangga; (4) instrumen penilaian kelayakan produk untuk uji ahli dan uji calon pengguna produk; (5) evaluasi proses terdiri dari pertanyaan pemahaman baru (pertanyaan mengenai materi tanggung jawab belajar) dan unjuk kerja (pengalaman siswa mengenai tanggung jawab belajar di sekolah); (6) lembar observasi siswa digunakan untuk melihat pandangan siswa dalam menyelesaikan masalah dalam kartu pesan; (7) lembar refleksi siswa digunakan untuk melihat respon siswa setelah selesai melaksanakan permainan simulasi ular tangga.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan wawancara kepada konselor sekolah, pemberian angket kebutuhan kepada siswa, observasi saat melakukan Praktikum Bimbingan dan Konseling di SMP Laboratorium UM, dan mengkaji berbagai literatur mengenai tanggung jawab belajar. Hasil pengumpulan data akan dikembangkan menjadi sebuah rumusan masalah dan tujuan dalam pengembangan produk penelitian. Adapun tujuan pengembangan permainan simulasi ular tangga ini adalah menciptakan sebuah media yang dapat digunakan untuk memberikan layanan bimbingan mengenai tanggung jawab belajar serta membuat buku panduan untuk konselor dan siswa yang berguna untuk memberikan penjelasan mengenai pelaksanaan permainan sehingga tidak terjadi hambatan dalam pelaksanaannya. Dengan adanya permainan ini diharapkan proses belajar di kelas menjadi menyenangkan sehingga dapat meningkatkan tanggung jawab belajar.

Analisis deskriptif digunakan untuk menilai kelayakan produk (ketepatan, kemudahan, kegunaan dan kemenarikan). Data kuantitatif berupa skor penilaian digunakan untuk menentukan kelayakan produk. Sugiyono (2008) menyatakan bahwa (1) skala 0 sampai 1,00 berarti tidak layak; (2) skala 1,01 sampai 2,00 berarti kurang layak; (3) skala 2,01 sampai 3,00 berarti layak; (4) skala 3,01 sampai 4,00 berarti sangat layak. Data saran dan komentar ahli digunakan untuk membantu dalam proses revisi produk akhir.

Untuk melihat keberhasilan pengembangan ini digunakan evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses menggunakan pertanyaan pemahaman siswa terkait materi tanggung jawab belajar dan unjuk kerja mengenai pengalaman siswa. Evaluasi hasil menggunakan lembar observasi siswa dan lembar refleksi siswa. Lembar observasi siswa tentang pandangan siswa mengenai penyelesaian masalah pada kartu pesan yang siswa dapat ketika permainan simulasi ular tangga. Sedangkan lembar refleksi siswa berupa pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, dimana isi lembar refleksi siswa ini mengenai perasaan, manfaat, pandangan dan perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti permainan simulasi ular tangga tanggung jawab belajar.

HASIL

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari dua komponen. Komponen yang pertama adalah media permainan simulasi ular tangga yang terdiri dari 25 kotak, dimana beberapa permainan yang terbuat dari kertas banner dengan ukuran 250 cm x 250 cm. Pada setiap kotak terdiri dari 12 kartu pesan dan 12 kartu selingan berupa pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Pion atau bidak sebagai alat untuk menjalankan permainan oleh pemain, serta dadu sebagai alat untuk menentukan langkah dalam permainan. Komponen yang kedua adalah buku panduan untuk konselor dan siswa. Buku panduan untuk konselor berguna sebagai acuan atau panduan untuk menggunakan media permainan, sedangkan buku panduan untuk siswa berguna untuk melaksanakan atau memahami aturan permainan.

Tabel 1. Hasil Penilaian Uji Ahli Bimbingan dan Konseling

No	Bagian yang Perlu Direvisi	Saran Perbaikan
1.	Buku Panduan untuk konselor	Pada evaluasi hasil hendaknya ditulis tugas apa yang harus dikerjakan siswa. Mencantumkan daftar rujukan.
2.	Buku Panduan untuk siswa	Dievaluasi dan dicek kembali tata cara permainan simulasi.

Tabel 2. Hasil Penilaian Uji Ahli Media Secara Deskriptif

No	Bagian yang Perlu Direvisi	Saran Perbaikan
1.	Sampul Buku Panduan	a. Pada logo UM menghilangkan <i>background</i> putih. b. Pengubahan judul buku panduan dari “Buku panduan permainan simulasi ular tangga tanggung jawab belajar untuk siswa” menjadi “Buku panduan untuk siswa dipisah dengan judul permainan simulasi ular tangga untuk meningkatkan tanggung jawab belajar”.
2.	Daftar isi	Meneliti kembali dan mengevaluasi kata yang salah ketik pada daftar pustaka.

Tabel 3. Hasil Penilaian Uji Calon Pengguna Produk

No	Bagian yang Perlu Direvisi	Saran Perbaikan
1.	Logo UM	Pengaturan logo UM yang kurang bulat dan terlalu lonjong.
2.	Judul Buku	Penambahan kata siswa SMP pada judul permainan simulasi ular tangga untuk meningkatkan tanggung jawab belajar.

Uji kelayakan produk diperoleh dari penilaian uji ahli bimbingan dan konseling, uji ahli media, dan uji calon pengguna produk (uji konselor dan uji kelompok kecil). Di bawah ini merupakan hasil dari penilaian uji ahli bimbingan dan konseling, uji ahli media, dan uji calon pengguna produk (uji konselor dan uji kelompok kecil).

Hasil rata-rata penilaian uji ahli bimbingan dan konseling mengenai produk (media permainan simulasi, buku panduan untuk konselor dan siswa) yang telah dibuat oleh peneliti diperoleh skala 3,13 yang berarti sangat layak. Dari hasil skala tersebut dapat dikatakan bahwa produk memenuhi kriteria kelayakan produk yaitu sangat tepat, sangat berguna, sangat mudah, sangat menarik, dan sangat jelas. Sedangkan hasil penilaian uji ahli bimbingan dan konseling secara deskriptif disajikan dalam Tabel 1.

Hasil rata-rata penilaian uji ahli media mengenai kelayakan produk (media permainan simulasi, buku panduan untuk konselor dan siswa) yang telah dibuat oleh peneliti diperoleh skala 3,18 yang artinya sangat layak. Dari hasil skala tersebut dapat dikatakan bahwa produk memenuhi kriteria kelayakan yaitu sangat tepat, sangat berguna, sangat mudah, sangat menarik, dan sangat jelas. Sedangkan hasil penilaian uji ahli media secara deskriptif disajikan dalam Tabel 2.

Hasil rata-rata penilaian uji calon pengguna produk (konselor) mengenai kelayakan produk (media permainan simulasi, buku panduan untuk konselor dan siswa) yang telah dibuat oleh peneliti diperoleh skala

3,8 yang artinya produk sangat layak. Dari hasil skala tersebut dapat dikatakan bahwa produk memenuhi kriteria kelayakan yaitu sangat tepat, sangat berguna, sangat mudah, sangat menarik, dan sangat jelas. Sedangkan hasil penilaian uji calon pengguna produk secara deskriptif disajikan dalam Tabel 3.

Hasil rata-rata penilaian uji kelompok kecil mengenai kelayakan produk (media permainan simulasi, buku panduan untuk konselor dan siswa) yang telah dibuat oleh peneliti diperoleh skala 3,65 yang berarti sangat layak. Dari hasil skala tersebut dapat dikatakan bahwa produk memenuhi kriteria kelayakan yaitu sangat tepat, sangat berguna, sangat mudah, sangat menarik, dan sangat jelas. Sedangkan hasil penilaian uji kelompok secara deskriptif diperoleh sebagai berikut. Tidak ada saran dan masukan dari siswa. Siswa menuliskan pada bagian saran bahwa media yang digunakan pada pemberian layanan mengenai tanggung jawab belajar sudah bagus, sangat menarik, dan menciptakan suasana yang menyenangkan ketika belajar di kelas.

Didapatkan hasil penilaian uji ahli dan calon pengguna produk secara kuantitatif bahwa rata-rata penilaian media, buku panduan untuk konselor dan siswa mengenai permainan simulasi ular tangga untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa SMP adalah 3,4 yang berarti sangat layak. Serta penilaian uji ahli dan uji calon pengguna produk secara deskriptif didapatkan dari saran serta masukan untuk perbaikan media, buku panduan untuk konselor dan siswa mengenai permainan simulasi ular tangga untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa SMP.

Berdasarkan analisis hasil uji coba produk pengembangan permainan simulasi ular tangga untuk meningkatkan tanggung jawab belajar dapat dikatakan sangat layak (sangat tepat, sangat mudah, sangat berguna, dan sangat menarik). Serta diperoleh hasil penilaian sangat jelas pada buku panduan untuk konselor dan siswa. Dapat dikatakan bahwa permainan simulasi ular tangga untuk meningkatkan tanggung jawab belajar efektif diberikan kepada siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan telaah hasil penelitian yang diuraikan pada bagian sebelumnya, secara umum disimpulkan bahwa *prototype* permainan simulasi ular tangga untuk meningkatkan tanggung jawab belajar dinilai efektif untuk diberikan kepada siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian kelayakan produk oleh uji ahli dan calon pengguna produk serta keterimaan siswa ketika pelaksanaan uji kelompok kecil. Pengembangan permainan simulasi ular tangga ini memiliki tujuan agar siswa mendapatkan informasi dan melatih keterampilan tanggung jawab belajarnya sehingga siswa dapat meningkatkan tanggung jawab belajar di sekolah. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan nasional menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tanggung jawab belajar adalah suatu sikap seseorang yang bersifat positif dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya yang berkaitan dengan kegiatan belajar meliputi membaca, mengamati, mendengarkan, menulis, dan meniru sehingga dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan prestasi yang memuaskan di sekolah. Tanggung jawab belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu, (1) memahami cara belajar, (2) memahami pentingnya mengerjakan tugas dan ujian, (3) memahami akan pentingnya mematuhi tata tertib sekolah, (4) memahami pentingnya akan penerimaan guru di kelas, (5) mengatur kebiasaan belajar, (6) mengorganisasikan pengerjaan tugas sekolah, (7) menanggapi pentingnya datang dan pulang sekolah tepat waktu, (8) mengatur kehadiran di sekolah, (9) menerima aturan-aturan sekolah yang berlaku, (10) menghargai guru yang sedang menjelaskan materi di kelas, (11) menghargai pemberian materi dari guru di kelas, (12) belajar setiap hari, (13) mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah, (14) datang dan pulang sekolah tepat waktu, (15) tetap masuk sekolah jika tidak berhalangan, (16) mentaati peraturan sekolah, (17) memperhatikan guru saat menerangkan di kelas, (18) aktif saat proses diskusi ketika pemberian materi dari guru di kelas.

Pengembangan permainan ini didasarkan pada kebutuhan siswa akan pemberian pelayanan bimbingan yang interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton memakai cara yang sama sehingga dapat menumbuhkan

keaktifan siswa. Melalui pengembangan permainan simulasi ular tangga ini siswa mendapatkan informasi dan melatih keterampilan tanggung jawab belajarnya sehingga siswa dapat meningkatkan tanggung jawab belajar di sekolah. Tidak dipungkiri pemberian informasi bisa dilakukan dengan menggunakan media selain permainan simulasi, tetapi dengan teknik dan cara pemberian informasi yang monoton membuat siswa tidak tertarik.

Permainan simulasi ular tangga ini dikembangkan untuk memberikan informasi dan melatih keterampilan tanggung jawab belajar. Tahap pelaksanaan pemberian layanan bimbingan melalui permainan simulasi ular tangga tanggung jawab belajar ini dibagi menjadi dua pertemuan. Pertemuan pertama adalah pemberian materi mengenai tanggung jawab belajar menggunakan teknik ekspositori dan diskusi, sedangkan pertemuan kedua yaitu pelaksanaan permainan simulasi tanggung jawab belajar. Materi bimbingan mengenai tanggung jawab belajar ini didasarkan pada teori pembentukan menurut Secord & Beckham dalam Azwar (1988:5) yang mencakup 3 aspek yaitu, (1) aspek kognitif merupakan pemahaman siswa mengenai tanggung jawab belajar, (2) aspek afeksi merupakan perasaan siswa mengenai tanggung jawab belajar, (3) aspek konatif merupakan bentuk perilaku tanggung jawab belajar siswa di sekolah.

Terdapat dua komponen dalam pengembangan permainan simulasi ular tangga tanggung jawab belajar. Komponen yang pertama adalah media permainan yang berbentuk bebaran, terbuat dari kertas banner dengan ukuran 250 cm x 250 cm yang terdiri dari 25 kotak. Di setiap kotak terdapat 12 kartu pesan dan 12 kartu selingan dengan ukuran 10,5 cm x 14,5 cm. Terdapat dadu sebagai alat untuk penentu langkah dan pion atau bidak sebagai alat untuk menjalankan permainan oleh pemain. Media permainan simulasi ular tangga didesain secara menarik dengan menggunakan tokoh kartun karakter dalam film doraemon dan dengan pemilihan warna yang beragam. Komponen yang kedua adalah buku panduan untuk konselor dan siswa yang berbentuk media cetak buku yang didesain secara menarik dan berwarna disesuaikan dengan desain media serta diberi judul “Buku Panduan untuk Konselor dan Buku Panduan untuk Siswa mengenai Permainan Simulasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa SMP”.

Pengembangan permainan simulasi harus memperhatikan beberapa hal yang harus diperhatikan konselor menurut Romlah (2013:117—118) yaitu, (1) terdapat suatu situasi yang akan disimulasikan di dalamnya, (2) situasi yang dibuat hendaknya tidak terlalu kompleks dan tidak terlalu sederhana, (3) memberikan kesempatan siswa untuk memerankan suatu peran seperti di kehidupan nyata dan menyelesaikan suatu permasalahan yang ada, (4) suatu permainan yang mengandung gabungan dari bermain peran dan diskusi, (5) terdapat aturan-aturan yang dibuat di dalamnya, (6) terdapat unsur kompetisi dalam permainan, (7) terdapat tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Beberapa manfaat menggunakan permainan simulasi menurut Sadjana (dalam Realis, 2013:13) yaitu, (1) melatih keterampilan (simulasi dan memecahkan masalah), (2) memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, (3) meningkatkan keaktifan dan memotivasi belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya, (4) melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, (5) melatih siswa untuk mengembangkan daya kreatif dan sikap toleransi.

Melakukan evaluasi proses dan evaluasi hasil setelah diberikan layanan bimbingan mengenai tanggung jawab belajar kepada siswa dapat melihat seberapa besar pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan, melihat respon siswa dalam menyelesaikan atau menjawab pertanyaan dalam kartu pesan permainan, serta melihat perubahan sikap yang ditunjukkan siswa mengenai tanggung jawab belajar di sekolah. Apabila setelah diberikan layanan bimbingan mengenai tanggung jawab belajar ini terlihat bahwa respon siswa positif dan terjadi perubahan dalam diri siswa, maka dapat dikatakan bahwa tanggung jawab belajar siswa meningkat dan permainan simulasi ular tangga ini efektif dalam pemberian layanan bimbingan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil analisis data dapat dikatakan bahwa produk dalam penelitian pengembangan ini telah layak digunakan dengan kriteria ketepatan, kemudahan, kegunaan, dan kemenarikan. Disamping itu diperoleh

penilaian kejelasan mengenai buku panduan untuk konselor dan siswa. Dengan adanya permainan ini kegiatan belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa, sehingga siswa tidak mengalami hambatan atau masalah serta mendapatkan nilai yang memuaskan di sekolah.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan terdapat beberapa saran untuk dijadikan bahan pertimbangan dan perhatian oleh semua pihak, yaitu sebagai berikut: (1) konselor hendaknya menggunakan media permainan simulasi ular tangga untuk memberikan layanan bimbingan mengenai tanggung jawab belajar kepada siswa, (2) diharapkan konselor lebih memahami prosedur permainan agar proses pemberian layanan dapat berjalan secara efektif dan maksimal sehingga siswa mampu menerapkan apa yang telah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari, (3) bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan permainan simulasi ular tangga dengan pendekatan atau fokus penelitian yang berbeda sehingga dapat mengembangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Azwar, S. 1988. *Sikap Manusia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Borg, W.R & Gall, M.D. 1983. *Educational Research An Introduction*. New York: Longman Inc.
- BNSP. 2006. *Standar isi: Standar Kompetensi dan Komponen Dasar SMP/MTs*. Jakarta: BNSP.
- Gunawan, H. 2012. *Pendidikan Karakter (Konsep dan Implementasi)*. Bandung: Alfabeta.
- Fitriyah, A.D. 2012. *Keefektifan Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Kesadaran Tanggung Jawab Siswa SMP*. Skripsi tidak diterbitkan: Malang: FIP UM.
- Mahbubi, M. 2012. *Pendidikan Karakter: Implementasi Aswaja Sebagai Nilai Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Yogyakarta.
- Realis, V.A. 2013. *Penerapan Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Siswa Kelas X-C di SMA Negeri 1 Ngunut*. Skripsi tidak diterbitkan: Malang: FIP UM.
- Romlah, T. 2013. *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Diskriptif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sistem Pendidikan Nasional.