

PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL UNTUK PENGENALAN BUDAYA DAERAH TOLITOLI PADA SISWA

Syaharayanti¹, Maryam Rahim², Murhima A Kau³

Bimbingan dan Konseling, Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Syaharayanti28@gmail.com

Abstrak

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “bagaimana permainan ular tangga sebagai media layanan bimbingan klasikal untuk pengenalan budaya daerah Tolitoli pada siswa sekolah dasar?. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk permainan ular tangga sebagai media layanan bimbingan klasikal untuk pengenalan budaya daerah Tolitoli pada siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau Research & Development (R&D) model Sugiyono (2016) yang menguraikan tahap-tahap dalam metode pengembangan sebanyak sepuluh tahap penelitian dan pengembangan, namun pada penelitian kali ini disederhanakan sampai pada tahap ke tujuh yaitu revisi produk tanpa mengurangi esensi dari penelitian itu sendiri. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Adapun subjek pada penelitian ini yaitu ahli media bimbingan dan konseling, ahli bahasa Indonesia, dan ahli budaya. Selain itu, produk ini di uji cobakan kepada 9 orang siswa sekolah dasar yang terdiri dari kelas 4,5, dan 6 yang dipilih secara random (*Probability sampling*) di SDN 2 Tolitoli.

Berdasarkan hasil uji coba produk pada siswa SDN 2 Tolitoli menyatakan produk yang dibuat layak untuk dijadikan media bimbingan dan konseling untuk memperkenalkan budaya daerah Tolitoli. Hasil penelitian berupa produk permainan ular tangga yang di desain untuk menjadi media pembelajaran pengenalan budaya daerah Tolitoli kepada siswa sekolah dasar.

Kata kunci : *Permainan Ular Tangga, Bimbingan Klasikal, Budaya Daerah Tolitoli*

Abstract

The formulation of the problem in this research was “how is the snake and ladder game as a medium of classical guidance services for the introduction of Tolitoli regional culture in elementary school students?. The research aimed at creating snakes and ladders game as classical guidance service media to introduce regional culture of Tolitoli to the elementary school students. The method used in this research was the Research & Development (R&D) Sugiyono (2016) model, which describes the stages in the development method as many as ten stages of research and development. However, this research was simplified to the seventh stage, namely product revision, without compromising the essence of the research. The method was used to produce certain products. The subjects in this research were media experts in guidance and counseling, Indonesian language experts, and culture experts. In addition, this product was tested on 9 elementary school students consisting of grades 4, 5, and 6 who were chosen randomly (Probability Sampling) at SDN 2 Tolitoli.

Based on the results of the product trial test on students of SDN 2 Tolitoli, it was found that the product made was feasible to be used as a guidance and counseling medium to introduce Tolitoli regional culture. The result of the research was a snake and ladder game product that is designed to be a learning medium for the introduction of Tolitoli regional culture to elementary school students.

Keywords: *Snakes and Ladders Game, Classical Guidance, Tolitoli Regional Culture*

This is an open access article distributed under CC BY-SA 4.0 Attribution License, provided the original work is properly cited. ©2022 by Syaharayanti, Maryam Rahim, Murhima A Kau

PENDAHULUAN

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang diberikan kepada para siswa sejak dini, oleh karenanya siswa membutuhkan strategi pembelajaran yang tepat dari waktu ke waktu sesuai dengan perkembangannya. Sejalan dengan hal tersebut, pendidik diharuskan memberikan pembelajaran dengan menggunakan metode yang mudah dicerna oleh siswa sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan paling dasar pada pendidikan formal yang mempunyai peran besar bagi proses keberlangsungan siswa kedepannya. Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan menjelaskan bahwa “tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlaq mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri mengikuti pendidikan lebih lanjut”. Berdasarkan tujuan tersebut siswa perlu dibekali dengan informasi umum dan kecerdasan intelektual maupun sosial agar mereka mempunyai pengetahuan dasar tentang hal tersebut.

Membekali siswa agar cerdas secara intelektual pengetahuan dan sosial merupakan peran guru di sekolah. Guru memiliki peran besar terhadap siswa dan keberlangsungan kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran di sekolah dasar diarahkan untuk menguasai beragam informasi, khususnya mengenai pengetahuan tentang budaya Indonesia sesuai dengan kurikulum K13 melalui permendikbud nomor 67 tahun 2013 tentang kompetensi dasar dan struktur kurikulum SD/MI yang telah memasukkan mata pelajaran bahasa daerah dan permainan tradisional yang disatukan dengan mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan (Penjaskes) untuk menanamkan cinta budaya daerah pada siswa sekolah dasar. Tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak hidup pada lingkungan tertentu, dimana lingkungan inilah yang berkontribusi terhadap pendidikannya mulai dari lingkungan keluarga, lingkungan pergaulan, dan lingkungan tempat dia tinggal yang kesemuanya ini tidak dapat dilepas dari budaya setempat. Oleh karenanya perlu kiranya anak-anak diberikan pengenalan mengenai budaya.

Budaya merupakan identitas dari suatu bangsa yang mesti dihormati, dijaga, dan dilestarikan sehingga sangatlah penting budaya dikenalkan pada anak sejak usia sekolah dasar. Tidak bisa dipungkiri bahwa persoalan budaya dan karakter anak bangsa pada era milenial ini justru seolah-olah menjadi sorotan tajam masyarakat. Krisis moral yang terjadi pada anak Indonesia khususnya siswa sekolah dasar menjadi persoalan serius yang harus diperhatikan. Isu-isu mengenai kemerosotan nilai moral etika dan pengetahuan mengenai kebudayaan siswa yang mengemuka di masyarakat tidak terlepas dari peran sekolah dalam memberikan pembelajaran dan dedikasi pada siswa.

Fenomena masalah terkait budaya yang terjadi saat ini sangatlah perlu untuk diperhatikan, seperti yang terjadi pada Sekolah Dasar Negeri 2 Tolitoli terungkap melalui hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah ditemukan sekitar 50% siswa yang kurang memiliki wawasan dan pemahaman terkait budaya Tolitoli, mulai dari punahnya penggunaan bahasa Tolitoli yang ditandai saat berkomunikasi dengan teman tidak lagi menggunakan bahasa Tolitoli bahkan tidak paham sama sekali dengan kata-kata umum yang sering digunakan seperti Masarlamat Nambat (Selamat Pagi) dan kurangnya ketertarikan siswa mempelajari kebudayaan Tolitoli karena dinilai kurang menarik.

Fenomena-fenomena seperti ini harus dihilangkan sejak dini karena mereka adalah penerus daerah yang harus melestarikan budaya yang ada di Tolitoli. Jika hal itu tidak dilakukan dengan baik maka akan memberi dampak buruk yang luar biasa di masa yang akan datang.

Untuk mengatasi hal-hal seperti ini, pendidik memiliki peran penting untuk menangannya. Salah satu pendidik yang diamanahkan oleh undang-undang untuk bisa

mengatasi permasalahan tersebut adalah guru bimbingan dan konseling atau konselor, sesuai dengan amanah UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 6 yang berbunyi “pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan”.

Salah satu tugas guru bimbingan dan konseling atau konselor adalah memberikan berbagai jenis layanan serta menggunakan berbagai media yang dapat mendukung proses layanan bimbingan dan konseling guna mengembangkan pengetahuan dan pemahaman terkait dengan materi layanan para siswa. Hal ini juga dapat membantu sekolah untuk menyediakan media pembelajaran untuk siswa karena melihat media yang digunakan untuk pembelajaran kurang/terbatas. Pelayanan bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari program pendidikan di sekolah yang seyogianya dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling atau konselor yang memiliki kompetensi yang diamanatkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 27 Tahun 2008 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Konselor. Kompetensi tersebut meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional. (Ditjen Guru dan Tenaga Kependidikan Kemdikbud, 2016:4)

Berdasarkan hal diatas, diharapkan guru bimbingan dan konseling dapat menciptakan media yang cocok untuk membantu menangani masalah krisis pengetahuan budaya, antara lain dengan membuat media yang sederhana dan mampu dipahami oleh siswa di sekolah dasar. Media yang digunakan haruslah media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat memotivasi mereka untuk mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Aspek kemenarikan ini dapat dilakukan dengan menerapkan teknik belajar sambil bermain (Yumarlin, 2013: 76). Hal ini senada dengan pendapat NAEYC (*National Association for the Education of Young*) bahwa bermain merupakan alat utama belajar anak. Berdasarkan pemikiran yang telah diuraikan sebelumnya peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang dimodifikasi sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk mengenal budaya daerah.

Permainan ular tangga memiliki keunggulan yaitu sangat sederhana, mudah dimainkan dan tidak asing bagi anak sekolah dasar sehingga media ini cocok untuk dikembangkan menjadi media untuk membantu menangani masalah kurangnya pengenalan budaya daerah Tolitoli pada anak sekolah dasar. Penelitian yang akan diteliti diberi judul: **“Pengembangan Permainan Ular Tangga sebagai Media Layanan Bimbingan Klasikal untuk Pengenalan Budaya Daerah Tolitoli pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Tolitoli”**.

METODE

Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan tersebut merupakan hasil analisis kebutuhan subjek yang dilakukan peneliti. Penelitian ini termasuk dalam skema Research and Development (R&D), yang dibagi menjadi sepuluh langkah oleh Sugiyono (2016:408), yakni: (1) Potensi dan masalah; (2) Mengumpulkan informasi; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Perbaikan desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi produk; dan (10) Pembuatan produk masal.

HASIL TEMUAN

1. Potensi dan masalah

Dalam penelitian ini potensi yang dimaksud adalah permainan ular tangga yang diperdayakan untuk menjadi sebuah media untuk membantu proses pembelajaran dan

**PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA LAYANAN BIMBINGAN
KLASIKAL UNTUK PENGENALAN BUDAYA DAERAH TOLITOLI**

- Syaharayanti, Maryam Rahim, Murhima A. Kau

potensi siswa untuk belajar mengenal dan memahami budaya daerah Tolitoli. Masalah yang dimaksud adalah siswa sekolah dasar yang diharapkan dapat mengetahui budaya-budaya Tolitoli namun pada kenyataan siswa sekolah dasar masih kurang mengenal budaya yang ada. Peneliti melakukan pengamatan serta wawancara pada guru seni budaya dan kepala sekolah guna menganalisis pengetahuan siswa tentang budaya daerah Tolitoli. Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan sebuah produk permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan unsur-unsur budaya daerah Tolitoli. Adanya media permainan ini, siswa diharapkan dapat mengenal dan mengetahui budaya-budaya daerah Tolitoli. Selain itu bagi guru bimbingan dan konseling dapat dijadikan sebagai media saat pemberian layanan bimbingan dan konseling.

2. Mengumpulkan Informasi

Pada tahap ini, draft awal permainan ular tangga disusun untuk siswa Sekolah Dasar. tentang tata cara pembuatan ular tangga, selanjutnya melakukan kajian pustaka tentang materi yang akan disajikan dalam permainan ular tangga yaitu tentang budaya daerah Tolitoli. Perencanaan ini dilakukan agar mempunyai gambaran untuk membuat permainan ular tangga.

3. Desain Produk

Pada tahap ini, penyusunan desain produk dilakukan dengan menyusun kerangka dengan memperhatikan isi konten yang hendak disampaikan, kesesuaian dengan materi tentang budaya daerah Tolitoli serta pemilihan kata dan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar.

4. Validasi Desain (Validasi Ahli)

Setelah desain produk selesai, dilakukan uji validasi oleh ahli Media Bimbingan dan Konseling, Ahli Bahasa Indonesia, Ahli Budaya Daerah Tolitoli. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif berupa saran maupun komentar dari ahli yang sudah disediakan dalam bentuk deskriptif.

a. Hasil Validasi Ahli media Bimbingan dan Konseling

Berikut adalah hasil dari validasi ahli media bimbingan dan konseling

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli media Bimbingan dan Konseling

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan	Item	
			Ya	Tidak
1.	Media Permainan	Desain media permainan	√	
		Gambar ilustrasi pada media permainan	√	
		Penggunaan media permainan yang sederhana	√	
2.	Materi Media	Kemenarikan Penampilan media permainan	√	
		Kejelasan materi yang disampaikan pada media permainan	√	
		Kemudahan materi pada media	√	

**PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA LAYANAN BIMBINGAN
KLASIKAL UNTUK PENGENALAN BUDAYA DAERAH TOLITOLI**

- Syaharayanti, Maryam Rahim, Murhima A. Kau

	permainan	
	Kemenarikan materi pada media permainan	√
	Petunjuk permainan pada media permainan	√
3.	Penyajian	
	Kepraktisan media saat dimainkan	√
	Media permainan mudah dipahami	√
	Media permainan menarik untuk dimainkan	√

Saran tambahan:

1. Pada poin cara bermain perlu diberi contoh jenis pertanyaan yang diajukan kepada siswa, juga contoh hukuman yang diberikan jika siswa tidak bisa menjawab pertanyaan.
2. Perlu ditentukan jumlah pemain minimal berapa dan maksimal berapa untuk setiap kelompok pemain.
3. Secara umum permainan ular tangga ini dapat dijadikan media bimbingan terutama layanan informasi.
4. Perlu disisipkan dalam panduan: tujuan akhir yang diharapkan dari permainan ular tangga ini. Misalnya agar siswa dapat menyebutkan apa.

Berdasarkan tabel dan masukkan, disimpulkan hasil validasi media bimbingan dan konseling semua sudah baik namun ahli lebih menitikberatkan pada keunikan dan keaslian (orisinalitas) media yang hendak dikembangkan serta penjelasan spesifik tentang ketentuan-ketentuan permainan dan sasaran klasifikasi siswa yang akan memainkan permainan ular tangga.

b. Hasil Validasi Ahli Bahasa Indonesia

Berikut adalah hasil validasi ahli bahasa Indonesia

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa Indonesia

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan	Item	
			Ya	Tidak
1.	Teknik Penulisan	Kesesuaian teknik penulisan dalam media permainan dengan kaidah penulisan yang benar	√	
		Penyajian kalimat dalam media permainan mudah dipahami	√	
		Kesesuaian kalimat yang digunakan dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUBI)	√	

Keruntutan kalimat

√

Saran tambahan:

1. Pada penjelasan permainan seharusnya membahas permainan “*Fun Learning with Snake Stairs*” atau menggunakan bahasa Indonesia.
2. Penjelasan konsisten dalam hal spasi, ejaan, tanda baca, jarak tafsiran, dan sebagainya.
3. Terlalu sedikit kosa kata untuk anak pelajari
4. Setiap kotak ular tangga seharusnya dicantumkan kosa kata
5. Peraturan tambahan, setiap pemain yang berdiri disetiap kotak seharusnya mengartikan kosa kata yang ditempatinya dengan bahasa Indonesia
6. Jika mencapai “Finish” pemenang seharusnya mengingat bahasa daerah yang dilalui
7. Hal di atas berarti pemain seharusnya membawa catatan tempatnya berdiri
8. Catatan ini dapat digunakan guru sebagai bukti bahwa siswa tersebut telah melalui tahapan permainan
9. Setelah pelaksanaan permainan, pemain diharapkan dapat memberikan ataupun membuat karangan deskripsi tentang permainannya dan perasaan mereka terhadap pembelajaran pada saat itu
10. Pembelajaran model ini sangat kreatif dan menyenangkan

Berdasarkan tabel dan masukkan tersebut, disimpulkan hasil validasi bahasa Indonesia menilai masih terdapat kekurang pada media permainan dan buku panduan yang dibuat seperti pada teknik penulisan yang masih kurang tepat. Ahli bahasa Indonesia memberikan beberapa masukkan pula pada media permainan seperti penambahan jumlah kosa kata bahasa daerah agar lebih banyak yang dapat dipelajari oleh siswa.

c. Hasil Validasi Ahli budaya

Berikut hasil validasi ahli budaya

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli budaya

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan	Item	
			Ya	Tidak
1.	Kesesuaian Kebudayaan daerah Tolitoli	Kesesuaian gambar yang digunakan dan budaya daerah Tolitoli	√	
		Kejelasan gambar budaya daerah Tolitoli pada desain media permainan	√	
		Kesesuaian materi budaya daerah Tolitoli dan media permainan yang didesain	√	

Saran tambahan:

1. Pada materi kebudayaan ditambahkan penjelasan tentang Tolitoli.
2. perhatikan kembali penulisan huruf pada bahasa daerah Tolitoli terutama penempatan huru L dan R.

Berdasarkan table dan masukkan tersebut, disimpulkan hasil validasi budaya daerah Tolitoli dari setiap segi penilaian sudah baik. Namun masih ada sedikit perbaikan pada beberapa kosa kata bahasa daerah karena penempatan huruf yang masih keliru dan ada beberapa kosa kata yang hurufnya kurang lengkap.

5. Revisi Desain

Setelah melakukan validasi desain, maka selanjutnya dilakukan revisi/perbaikan permainan ular tangga berdasarkan hasil validasi untuk menyempurnakan hasil produk dengan memperhatikan aspek-aspek yang dinilai oleh validator (melalui instrumen validasi). Selanjutnya peneliti menguraikan revisi permainan ular tangga sebagai berikut.

a. Revisi validasi ahli media bimbingan dan konseling

Tabel 4.4 Hasil revisi validasi ahli bimbingan dan konseling

No	Saran/masukan	Keterangan	
		Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1	Pada poin cara bermain, poin diberikan contoh jenis pertanyaan yang diajukan kepada siswa, serta contoh hukuman yang diberikan jika siswa tidak bisa menjawab pertanyaan.	Ketika siswa menduduki kotak-kotak tertentu maka siswa akan diberi pertanyaan. Jika pertanyaan dapat dijawab dengan baik maka siswa akan mendapatkan nilai, namun jika siswa menjawab salah maka siswa akan mendapat hukuman sesuai dengan kesepakatan antara guru dan siswa.	Ketika siswa menduduki kotak-kotak maka siswa mengartikan kosa kata yang ditempatinya dalam bahasa Indonesia (dianjurkan siswa membawa buku catatan) dan pada kotak-kotak tertentu siswa akan diberi pertanyaan seperti apa nama rumah adat Tolitoli?. Jika pertanyaan dapat dijawab dengan baik maka siswa akan mendapatkan nilai, namun jika siswa menjawab salah maka siswa akan mendapat hukuman sesuai dengan kesepakatan antara guru dan siswa seperti kesepakatan antara guru dan siswa jika ada yang menjawab salah akan menyanyi atau mendapat pengurangan nilai.

**PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA LAYANAN BIMBINGAN
KLASIKAL UNTUK PENGENALAN BUDAYA DAERAH TOLITOLI**

- Syaharayanti, Maryam Rahim, Murhima A. Kau

			(poin e, halaman 5)
2	Perlu ditentukan jumlah pemain minimal berapa dan maksimal berapa untuk setiap kelompok bermain	Tidak ada poin yang membahas tentang jumlah pemain pada cara bermain	Guru membagi siswa dalam bentuk kelompok (banyak kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa) yang terdiri dari minimal 2 orang dan maksimal 5 orang. (poin a, halaman 5)
3	Perlu disisipkan dalam panduan: tujuan yang diharapkan dari permainan ular tangga ini. Misalnya agar siswa dapat menyebutkan kebudayaan-kebudayaan daerah Tolitoli.	Pada tujuan buku panduan hanya dibuat tujuan buku untuk guru.	Pada tujuan buku panduan dibuat tujuan buku untuk guru dan untuk siswa (pada poin B, halaman 2)

b. Revisi validasi ahli bahasa Indonesia

Tabel 4.5 Hasil Revisi validasi ahli bahasa Indonesia

No	Saran/masukan	Keterangan	
		Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1	Pada penjelasan permainan seharusnya membahas permainan “ <i>Fun Learning with Snake Stairs</i> ” atau menggunakan bahasa Indonesia	Masih menggunakan “permainan ular tangga” pada penjelasan modifikasi permainan ular tangga sebagai media pengenalan budaya daerah Tolitoli	Telah menggunakan nama permainan yang telah dimodifikasi yaitu “ <i>Fun Learning with Snake Stairs</i> ” (poin E, halaman 3-4)
2	Penjelasan konsisten dalam hal spasi, ejaan, tanda baca, jarak tafsiran, dan sebagainya.	Teknik penulisan masih keliru	Teknik penulisan telah diperbaiki
3	Terlalu sedikit kosa kata untuk anak pelajari	Kosa kata pada bahasa daerah hanya 10	Telah ditambah jumlah kosa kata pada bahasa daerah

**PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA LAYANAN BIMBINGAN
KLASIKAL UNTUK PENGENALAN BUDAYA DAERAH TOLITOLI**

- Syaharayanti, Maryam Rahim, Murhima A. Kau

			(poin 8, halaman 10)
4	Setiap kotak ular tangga seharusnya dicantumkan kosa kata	Ada beberapa kolom pada permainan ular tangga yang kosong	Semua kolom berisi materi budaya daerah Tolitoli (poin c, halaman 4)
5	Peraturan tambahan, setiap pemain yang berdiri disetiap kotak seharusnya mengartikan kosa kata yang ditempatinya dengan bahasa Indonesia	Pada cara bermain tidak ada mengartikan kosa kata ke bahasa Indonesia	Telah ditambahkan peraturan yang membahasa siswa harus mengartikan kosa kata bahasa daerah ke bahasa Indonesia (poin e, halaman 5)
6	Jika mencapai “Finish” pemenang seharusnya mengingat bahasa daerah yang dilalui	Siswa yang sampai ke <i>Finish</i> terlebih dahulu adalah pemenangnya.	Siswa yang sampai ke <i>Finish</i> terlebih dahulu adalah pemenangnya dan akan diminta untuk mengingat budaya daerah yang dilaluinya (poin f, halaman 5)
7	Setelah pelaksanaan permainan, pemain diharapkan dapat memberikan ataupun membuat karangan deskripsi tentang permainannya dan perasaan mereka terhadap pembelajaran pada saat itu	Tidak ada poin yang membahas membuat deskripsi tentang permain setelah bermain	Telah dibuatkan poinnya (poin h, halaman 5)

c. Revisi validasi ahli budaya

Tabel 4.6 Hasil Revisi validasi ahli budaya

No	Saran/masukan	Keterangan	
		Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1	pada materi kebudayaan ditambahkan penjelasan tentang Tolitoli	Tidak ada penjelasan terkait Tolitoli	Telah ditambahkan penjelasan ringkas terkait Tolitoli (poin F, halaman 5-6)

**PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA LAYANAN BIMBINGAN
KLASIKAL UNTUK PENGENALAN BUDAYA DAERAH TOLITOLI**

- Syaharayanti, Maryam Rahim, Murhima A. Kau

2	perhatikan kembali penulisan huruf pada bahasa daerah Tolitoli terutama penempatan huruf L dan R	Masih banyak terdapat kesalahan dalam penulisan bahasa daerah	Kosa kata bahasa daerah telah diperbaiki (poin 8, halaman 10-11)
---	--	---	--

6. Uji Coba Produk

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk di tempat penelitian yakni di SDN 2 Tolitoli Kabupaten tolitoli dengan tujuan untuk menguji kelayakan produk untuk selanjutnya diterapkan pada pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling pada siswa SD/Sederajat.

a. Guru

Tabel 4.7 : Hasil Angket Uji Coba Produk oleh Guru Kelas VI

No	Aspek Penilaian	Item Pernyataan	ITEM		Alasan
			Ya	Tidak	
		Media memuat materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	√		Media yang digunakan sudah sesuai dengan tujuan pengaplikasian permainan ular tangga
1.	Aspek materi pembelajaran	Media yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam pembelajaran	√		
		Media pembelajaran mempermudah guru dalam memperkenalkan budaya daerah	√		
		Media ular tangga sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran	√		

**PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA LAYANAN BIMBINGAN
KLASIKAL UNTUK PENGENALAN BUDAYA DAERAH TOLITOLI**

- Syaharayanti, Maryam Rahim, Murhima A. Kau

	Ketepatan ilustrasi/gambar dengan materi	√	
	Media kuat dan tahan lama	√	
	Media mudah digunakan siswa	√	
	Media dapat digunakan secara berulang-ulang	√	
	Media yang dikembangkan mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran	√	
	Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa	√	
2.	Aspek kelayakan media	Kejelasan peraturan dalam media permainan ular tangga	√
		Media pembelajaran ular tangga berperan dalam proses pembelajaran	√
		Penggunaan ilustrasi/gambar membantu pemahaman siswa	√

**PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA LAYANAN BIMBINGAN
KLASIKAL UNTUK PENGENALAN BUDAYA DAERAH TOLITOLI**

- Syaharayanti, Maryam Rahim, Murhima A. Kau

Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi ✓

Penggunaan media pembelajaran ini membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran ✓

Dari tabel tersebut digambarkan hasil uji coba produk oleh guru kelas VI SDN 2 Tolitoli pada umumnya menyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk memperkenalkan budaya daerah Tolitoli pada siswa sekolah dasar.

Saran tambahan :

Untuk lebih memajukan kebudayaan daerah kabupaten Tolitoli, sebaiknya jangan hanya permainan ular tangga yang dikembangkan di sekolah dasar tetapi dikembangkan juga permainan lainnya yang dapat lebih memperkaya kebudayaan daerah Tolitoli kedepannya agar anak daerah lebih banyak memahami dan mengetahui budaya daerahnya.

b. Siswa

Hasil lain juga diperoleh dari wawancara dan uji coba produk secara langsung kepada sembilan (9) orang siswa yang dipilih secara acak (*random*) pada kelas 4,5, dan 6 kemudian dibagi kedalam dua kelompok yang masing-masing berjumlah 4 dan 5 orang. Mereka menyatakan ketertarikan dan keseruan mereka dalam bermain serta mereka dapat mengenal, memiliki pengetahuan serta pemahaman baru yang berkaitan dengan budaya daerah Tolitoli setelah memainkan permainan ular tangga.

Tabel 4.8 : Hasil Angket Uji Coba Produk oleh siswa

No.	Nama	Ketertarikan					Keseruan					Pengetahuan dan pemahaman baru				
		ST	T	KT	TT	STT	SS	S	KS	TS	STT	SB	B	KB	TB	STB
1.	Nazura Nafis N	✓					✓					✓				
2.	Tri Imtiyas Ramadan	✓					✓					✓				
3.	Rana Naizima	✓					✓					✓				
4.	Azzahra Alanis Lamusu		✓				✓					✓				

**PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA LAYANAN BIMBINGAN
KLASIKAL UNTUK PENGENALAN BUDAYA DAERAH TOLITOLI**

- Syaharayanti, Maryam Rahim, Murhima A. Kau

5.	Febriana Maulidya	√	√	√
6.	Shifa Arinda Eka Putri	√	√	√
7.	Datu Ayu Dhia	√	√	√
8.	Nurul F Qur'Ani	√	√	√
9.	Nalia	√	√	√

Berdasarkan hasil tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa SDN 2 Tolitoli sangat suka dengan permainan ular tangga ini. Permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang menarik dan seru untuk dimainkan dan sangat mudah untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran kepada siswa. Melalui permainan ular tangga mereka mendapatkan banyak pengetahuan dan pemahaman terkait budaya daerah Tolitoli. Proses tersebut juga diamati langsung oleh guru kelas sebagai salah satu dasar dalam melakukan penilaian pada angket uji coba produk sebelumnya.

PEMBAHASAN

Ular tangga adalah sebuah permainan papan yang terdiri dari kolom, gambar ular dan gambar tangga. Permainan ini dapat dimainkan minimal 2 orang. Permainan ini didukung oleh alat dan bahan untuk menunjang permainan yaitu bidak dan pion. Lebih lanjut Satrianawati (2018:69) mengatakan bahwa Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibebberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular, dan tangga yang berlainan. Permainan ular tangga terdiri dari 100 kolom, namun pada permainan ular tangga ini hanya menggunakan 49 kolom tanpa mengurasi esensi permainan ini. Permainan ular tangga ini pula dilengkapi dengan buku panduan pelaksanaan permainan sehingga memudahkan guru untuk memahami permainan tersebut sebelum nantinya dipergunakan bersama siswa. Adapun manfaat dari media permainan ular tangga yaitu (1) Dapat membantu siswa untuk mengenal budaya daerah Tolitoli, (2) Dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses layanan, (3) Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses layanan, (4) Membuat siswa lebih komunikatif dan, (5) Adanya kompetisi antar siswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.

Pengembangan permainan ular tangga dilatar belakangi oleh kurangnya pengetahuan dan pemahaman siswa tentang budaya yang ada di daerah khususnya daerah Tolitoli. Proses pengembangan permainan ular tangga ini melalalui beberapa tahap yaitu menemukan potensi dan masalah dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas SDN 2 Tolitoli. Berdasarkan potensi dan masalah tersebut, kemudian peneliti melakukan kajian pustaka dari berbagai literatur seperti jurnal, buku, penelitian-penelitian terdahulu dan wawancara

**PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA LAYANAN BIMBINGAN
KLASIKAL UNTUK PENGENALAN BUDAYA DAERAH TOLITOLI**

- Syaharayanti, Maryam Rahim, Murhima A. Kau

langsung orang suku asli Tolitoli kemudian menyiapkan materi permainan ular tangga. Selanjutnya merancang prototype dengan menyusun materi, menentukan gambar serta membuat desain permainan ular tangga. Permainan ular tangga ini kemudian divalidasi untuk mendapatkan penilaian dari ahli media bimbingan dan konseling, ahli bahasa Indonesia serta ahli budaya daerah Tolitoli. Berdasarkan saran/masukan validator, maka dilakukan perbaikan permainan ular tangga. Setelah itu, dilakukan uji coba produk pada 9 orang siswa terdiri dari kelas 4,5, dan 6 yang dipilih secara random dan didampingi oleh guru kelas VI SDN 2 Tolitoli. Setelah melalui tahap uji coba produk maka selanjutnya produk direvisi kembali sesuai saran/masukan dari guru kelas guna mendapatkan produk akhir modul yang siap digunakan.

Permainan ular tangga telah dapat digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling karena berdasarkan penilaian dari validator, materi, gambar, bahasa, penyajian, tampilan serta kegunaan diperoleh kategori layak digunakan. Selain itu, berdasarkan hasil uji coba guru bimbingan dan konseling juga memperoleh kategori layak digunakan pada pemberian layanan bimbingan konseling. Permainan ular tangga tidak luput dari kekurangan, namun tetap memiliki kelebihan. Adapun kelebihannya yaitu (1) Melatih konsentrasi siswa, (2) Mengasah kemampuan berfikir dan ingatan siswa, (3) Melatih kejujuran siswa, (4) Dapat membina hubungan antara sesama siswa maupun siswa dan guru, (5) Dapat memperkenalkan kebudayaan daerah Tolitoli pada siswa, (6) Dapat melatih pengetahuan siswa terkait budaya daerah Tolitoli dan, (7) Materi atau isi konten dapat dengan mudah diingat oleh siswa sehingga mampu memiliki pemahaman budaya daerah Tolitoli. Dengan demikian guru bimbingan dan konseling dapat menggunakan ular tangga sebagai media layanan bimbingan dan konseling pada siswa SD/Sederajat.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media bimbingan dan konseling yaitu Permainan Ular Tangga sebagai Media Layanan Bimbingan Klasikal untuk Pengenalan Budaya Daerah Tolitoli pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Tolitoli. Permainan ini telah layak digunakan oleh guru bimbingan dan konseling sebagai media dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling karena telah melalui tahap uji validasi ahli, masing-masing oleh pakar ahli media bimbingan dan konseling, ahli bahasa Indonesia dan ahli budaya daerah Tolitoli, serta uji coba produk yang dilakukan oleh guru Sekolah Dasar Negeri 2 Tolitoli pada siswanya yang terdiri dari kelas 4,5, dan 6 yang dipilih secara random. Namun demikian, produk ini masih perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat diproduksi secara massal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif, Zaini. 2015. *Main dan Permainan Tradisional*. Bandung: Komunikta Hong.
- Astutik, Kristiana Dewi. 2017. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Pengenalan Nilai-Nilai Karakter. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Bonauli. 2021. *Permainan Ular Tangga, dari Mana Sih Asalnya?*. Diakses pada <https://travel.detik.com/international-destination/d-5500612/permainan-ular-tangga-dari-mana-sih-asalnya>. Tanggal 10 November 2021.
- Darmadi, Hamid. 2019. *Pengantar pendidikan era Globalisasi*. Banten: AnImage.

**PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA LAYANAN BIMBINGAN
KLASIKAL UNTUK PENGENALAN BUDAYA DAERAH TOLITOLI**

- Syaharayanti, Maryam Rahim, Murhima A. Kau

- Ditjen Guru dan Tenaga Kependidikan. 2016. *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Dasar (Sd)*. Jakarta.
- Harun, Gusti Rahmat. 2006. *Kronologis Penelitian/Mode/Type Istana Kerajaan Suku Tolitoli (Bale Masigi/Marigee)*. Tolitoli.
- Haviz, M. 2013. Research and development; penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna. *Jurnal Ta'dib*. Vol. 16. No. 1.
- Husna, N. Ni'matul dan Sutoyo, Anwar. 2017. Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan terhadap Penyesuaian Diri Siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*. Vol. 5. No. 2.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional*. Malang: UMM PRESS.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2016. Diakses pada <http://kbbi.kemendikbud.go.id> tanggal 27 Januari 2021.
- Kamus Besar Bahasa Tolitoli. 2009. Edisi Perdana. Tolitoli: Pemerintah Kabupaten Tolitoli Badan Pendidikan, Pelatihan, Penelitian, dan Pengembangan (BADIKLALITBANG).
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014*. Diakses pada <https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud%20Nomor%20111%20Tahun%202014.pdf> Tanggal 23 februari 2021.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nursalim, M. 2013. *Media Bimbingan dan Konseling*. Penerbit: UNESA UNIVERSITY PRESS.
- Purnomo, P dan Palupi, .M.S., 2016. Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Penelitian (Edisi Khsus PGSD)*. Vol. 20. No.2.
- Rahim, Maryam, Rena Madina, Meiske Puluhulawa. 2021. *Petunjuk Praktis Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling (Bimbingan Lintas Kelas, Bimbingan Klasikal, Bimbingan Kelompok)*. Editor Wenny Hulukati. Gorontalo: UNG Press Gorontalo.
- Rahim, Maryam, Mardiah Bin Smith, Rizky Abas. 2019. Aspects of Guidance and Counselling in the Pembe'atan Tradition of Gorontalo, Indonesia. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*. Vol. 5. No. 5.
- Ratnaningsih, N, N. 2014. Penggunaan Permainan ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoporo. Skripsi. Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta.

**PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA LAYANAN BIMBINGAN
KLASIKAL UNTUK PENGENALAN BUDAYA DAERAH TOLITOLI**

- Syaharayanti, Maryam Rahim, Murhima A. Kau

- Rohman, Mohammad dan Sofyan Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan*. Jakarta: Pustaka Pustaka.
- Saifudin. 2018. *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Saptodewo, Habil Sri Kuhnt. 2010. *Catatan Tentang Budaya Tolitoli*. Tolitoli.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Depublish.
- Sofyan, dkk. 1991. *Struktur Bahasa Tolitoli*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- Syafaruddin. 2019. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling Telaah Konsep, Teori dan Praktik*. Medan: Perdana Publishing.
- Triono dan Mastur. 2014. *Materi Layanan Klasikal Bimbingan Dan Konseling Bidang Bimbingan Sosial*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Pautina, M.R. 2020. Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Harga Diri Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Kota Gorontalo. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*. 1 (1). 8 – 13.
- Yumarlin. 2013. Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*. Vol.3. No.1.
- Yuniarti, Vinna Sri. 2015. *Perilaku Konsumen Teori dan Praktik*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Yusuf, Syamsu & Juntika, Nurihsan. 2012. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.