

PERMAINAN SIMULASI “LANGKAH POSITIF” SEBAGAI METODE BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK PENINGKATAN NILAI MORAL KEBERANIAN SISWA

Husni Hanafi*¹, Ella Faridati Zen², Harmiyanto³

¹Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Jawa Timur, Indonesia

²Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Jawa Timur, Indonesia

* Penulis korespondensi, Surel: husni.hanafi.fip@um.ac.id.

Article Info

Submitted Nov 24, 2023

Revised Des 26, 2023

Accepted Jan 08, 2024

Kata Kunci:

Permainan simulasi
“langkah positif”;
Nilai moral keberanian
siswa;

This is an open access article
under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan simulasi “Langkah Positif” sebagai salah satu alternatif metode bimbingan kelompok untuk peningkatan nilai moral keberanian siswa. Penelitian ini mengadaptasi model prosedural penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall (1983). Subjek uji coba penelitian ini melibatkan ahli media pembelajaran, ahli materi bimbingan dan konseling, konselor dan siswa. Instrumen yang digunakan adalah inventori nilai moral keberanian siswa, instrumen penilaian ahli, konselor sebagai calon pengguna produk dan siswa sebagai sasaran layanan. Data hasil penilaian dari ahli media pembelajaran, ahli materi bimbingan dan konseling, dua konselor dan 13 siswa SMKN 5 Malang menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk peningkatan nilai moral keberanian siswa.

1. PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial. Makhluk sosial memiliki definisi bahwa manusia tidak akan dapat hidup normal tanpa kehadiran manusia yang lain (Asrul Muslim, 2013). Sebagai makhluk sosial, manusia akan terus berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi tersebut muncul berbagai nilai-nilai moral yang dianut oleh setiap kelompok atau masyarakat. Nilai moral akan dipenuhi individu apabila individu telah mencapai moralitas. Kant dalam Tjahjadi (1991) menyebutkan bahwa moralitas adalah kesesuaian sikap dan perbuatan individu dengan norma atau hukum batiniahnya, yakni apa yang dipandang sebagai kewajibannya yang didasarkan pada kesadaran dari dirinya sendiri. Sedangkan individu yang memenuhi kewajiban dan bertindak sesuai dengan peraturan akibat rasa takut kepada penguasa atau pemimpin beserta hukuman akibat melanggar peraturan, maka ia belum mencapai moralitas.

Individu perlu untuk memiliki dan menginternalisasi setiap nilai moral yang dianut oleh kelompok masyarakatnya. Apabila individu telah memiliki dan menginternalisasi nilai moral dalam dirinya dan kondisi kehidupannya, maka dengan kesadaran dirinya ia akan bersikap dan berbuat sesuai dengan nilai moral yang ada. Selanjutnya, individu tersebut tentu akan mencapai moralitas. Aristoteles dalam Kosasih (1996, 27) melakukan klasifikasi terhadap nilai-nilai moral yang ada dan harus dipenuhi. Nilai – nilai moral menurut Aristoteles dalam Kosasih (1991) adalah nilai kesederhanaan (*temperance*), kemurahan hati (*liberality*), kebesaran hati (*magnificence*), berpikir matang (*high mindedness*), kelemah-lembutan (*gentleness*), apa adanya (*truthfulness*), kecerdasan (*wittness*) keadilan (*justice*), dan keberanian (*courage*). Nilai moral keberanian merupakan salah satu nilai moral yang harus dipenuhi oleh setiap individu.

Kidder (2001) mengungkapkan bahwa nilai moral keberanian bukan hanya keberanian menghadapi tantangan fisik yang dapat membahayakan tubuh. Dengan demikian, nilai moral keberanian merupakan kemampuan individu untuk tetap teguh menghadapi ancaman psikis dan melaksanakan kewajiban tanpa menyerah meskipun memiliki resiko penolakan sosial. Individu yang berani, tidak hanya secara fisik berani untuk melakukan sesuatu namun secara mental, ia tetap teguh untuk berani bertindak atas dasar kebenaran.

Adanya resiko yang berupa penolakan sosial tidak menjadi halangan bagi individu yang bermoral keberanian untuk tetap melaksanakan kewajibannya sebagai bentuk kebenaran.

Seligman (2004) menjelaskan bahwa nilai moral keberanian terdiri dari empat bentuk yaitu *Bravery*, *Persistence*, *Integrity* dan *Vitality*. Keempat bentuk nilai moral keberanian tersebut merupakan bagian-bagian penting yang saling berkaitan dalam mencapai nilai moral keberanian. *Bravery* merupakan bentuk keberanian individu untuk mengambil resiko yang ada untuk tetap menjaga kebenaran. *Persistence* merupakan bentuk keberanian untuk tetap gigih melakukan tindakan – tindakan yang benar dan tepat serta mengatasi hambatan-hambatannya. *Integrity* merupakan bentuk keberanian individu untuk tetap teguh melaksanakan nilai-nilai dan norma yang ada, apapun kondisi dan hambatannya. Bentuk terakhir dari nilai moral keberanian adalah *Vitality*, merupakan keberanian untuk tetap semangat dan antusias dalam menjalani kehidupan yang ia miliki bagaimanapun kondisi dan kekurangannya.

Sebuah berita dalam situs berita *online* tribunnews.com yang diakses pada tanggal 16 Mei 2015 dapat menjadi salah satu bukti bahwa masih terdapat siswa yang berani untuk bertindak salah. Seperti yang dituliskan dalam judul berita, “Siswa SMAN 34 Pindahkan CCTV Supaya bisa Nyontek Saat UN”, tribunnews.com menyebutkan bahwa siswa di beberapa kelas di SMAN 34 Jakarta telah mengubah arah cctv yang digunakan untuk mengawasi pelaksanaan Ujian Nasional di kelas mereka ke arah tembok, ada juga yang merusaknya hingga CCTV-nya hanya menunjukkan gambar hitam. Kejadian ini memberikan indikasi bahwa mereka memiliki ketakutan untuk diawasi pada saat ujian.

Fenomena lain terkait dengan nilai moral keberanian diberitakan oleh metro.tempo.co yang diakses pada tanggal 26 Februari 2015 dengan judul “Dari CCTV, ada bukti baru kasus kekerasan siswa SMA 3”. Dalam berita ini, metro.tempo.co memberitakan bagaimana belasan siswa SMA melakukan pengeroyokan kepada seorang pria dengan alasan membela temannya yang diduga dilecehkan oleh pria tersebut. Keberanian untuk membela teman yang dilakukan oleh para siswa tersebut telah ditempatkan pada tindakan yang salah dengan melakukan pengeroyokan terhadap pria tersebut sekalipun pria tersebut memang terbukti bersalah.

Sebagai makhluk sosial, individu berperilaku untuk mendapatkan imbalan berupa penerimaan sosial. Adanya imbalan penerimaan sosial tersebut membuat individu akan bertindak sesuai dengan aturan dan ketentuan yang ada di masyarakat. Apabila individu bertindak sesuai dengan aturan dan ketentuan yang diterima masyarakat, maka individu tersebut akan mendapatkan penerimaan sosial yang baik dan terhindar dari penolakan sosial dari masyarakat. Hal yang berbeda akan muncul apabila masyarakat juga memberikan penerimaan sosial yang sama pada perilaku yang tidak sesuai dengan nilai moral yang ada. Ketika perilaku salah juga mendapatkan penerimaan sosial yang sama, maka perilaku salah dan tidak tepat akan berani dilakukan tanpa merasa bersalah. Hal ini akan menjadi sebuah pertentangan dengan moral-moral yang telah ada. Bukan tidak mungkin juga akan berdampak pada penolakan sosial bagi individu yang berperilaku moral dengan baik.

Sebuah penelitian terkait dengan nilai moral keberanian telah dilakukan oleh Ovi Nur Hikmah (2012). Dalam penelitiannya, Ovi Nur Hikmah telah menunjukkan bahwa nilai moral keberanian siswa dapat ditingkatkan melalui metode bimbingan dan konseling klarifikasi nilai secara efektif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai moral keberanian siswa dapat ditingkatkan melalui metode yang berfokus pada aspek kognitif. Dengan demikian, bukan tidak mungkin metode-metode bimbingan dan konseling lain yang berfokus pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor akan dapat meningkatkan nilai moral keberanian.

Layanan bimbingan dan konseling merupakan salah sarana bagi siswa untuk mendapatkan bantuan agar para siswa dapat secara mandiri mencapai tugas-tugas perkembangannya, termasuk dalam hal memiliki dan menginternalisasikan nilai moral keberanian dalam dirinya dan kehidupannya sehari-hari. Berbagai metode dalam bimbingan kelompok dapat menjadi alternatif pilihan untuk peningkatan nilai moral keberanian siswa. Namun, terdapat salah satu metode yang dapat menjadi pilihan karena tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, namun juga afektif dan bahkan psikomotor. Metode yang dimaksud adalah metode permainan simulasi.

Ali Imron (1997) menjelaskan permainan simulasi adalah suatu sarana pembelajaran yang dirancang dengan cara meniru kondisi kenyataan yang ada. Selanjutnya, Saleh Marzuki (2009) mengungkapkan bahwa dalam teknik permainan simulasi, siswa sebagai peserta terlibat secara aktif dalam kegembiraan untuk memainkan peran seolah-olah pada kejadian yang sebenarnya. Dengan demikian, permainan simulasi merupakan kegiatan yang menempatkan aktifitas belajar siswa melalui kondisi dan situasi nyata yang dihadirkan dalam sebuah permainan.

Permainan simulasi “Langkah Positif” merupakan salah satu permainan simulasi yang dapat dijadikan alternatif dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Dalam rancangan permainan simulasi “Langkah Positif”, tema wayang adalah tema yang diangkat dalam desain permainan simulasi “Langkah Positif” ini. Pemilihan tema wayang selain didasarkan bahwa wayang merupakan salah satu warisan budaya bangsa Indonesia, juga didasarkan pada keunggulan keunggulan wayang itu sendiri. Purwoko (2013) menjelaskan tiga keunggulan wayang meliputi keunggulan dari materi, keterjangkauan seluruh lapisan

masyarakat, kemampuan mengikuti zaman dan kemampuan untuk mendukung cabang seni yang lain. Keunggulan dari segi materi, wayang menyajikan materi dari segala topik dalam kehidupan, mulai dari agama, politik, sosial, kenegaraan, cinta, hubungan antar manusia, kemanusiaan, kepemimpinan dan lain-lain. Wayang sebagai hiburan dapat ditonton oleh masyarakat luas dan menjadi sebuah keunggulan karena akan menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Penyajian wayang yang tidak kaku menjadi keunggulan karena memungkinkan adanya penyesuaian terhadap perkembangan zaman. Keunggulan pertunjukan wayang, seni-seni lain seperti seni rupa, seni musik, seni filsafat dan lain-lain akan terlibat dalam pertunjukan wayang tersebut menjadi keunggulan selanjutnya yang dimiliki oleh wayang. Keempat keunggulan tersebut menjadi dasar utama pemilihan wayang sebagai tema dalam desain permainan simulasi “Langkah Positif”. Keunggulan-keunggulan wayang diatas memiliki kesesuaian filosofi dengan upaya peningkatan nilai moral keberanian siswa yang akan dilakukan melalui permainan simulasi “Langkah Positif” ini.

Berdasarkan uraian diatas, maka permainan simulasi dapat menjadi salah satu alternatif metode bimbingan kelompok untuk peningkatan nilai moral keberanian siswa. Sesuai dengan hal tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan simulasi “Langkah Positif” sebagai salah satu metode bimbingan kelompok yang layak digunakan untuk peningkatan nilai moral keberanian siswa. Produk hasil penelitian ini dikembangkan dengan memenuhi syarat kelayakan produk sesuai dengan kriteria aspek ketepatan, aspek kegunaan, aspek kegunaan dan aspek kejelasan.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi model prosedural penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall (1983). Metode hasil adaptasi tersebut adalah (1) Research and Information Collecting (Tahap Observasi lapangan dan fenomena, serta mengidentifikasi permasalahan); (2) Planning (Tahap perencanaan kegiatan penelitian); (3) Develop Preliminary of Product (Tahap perancangan produk beserta instrumen penilaiannya); (4) Preliminary Field Testing (Uji coba ahli); (5) Main Product Revision (Tahap perbaikan dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil evaluasi); (6) Main Field Test (Uji coba keseluruhan produk); (7) Final Product Revision (Tahap perbaikan dan penyempurnaan produk akhir yang berdasarkan hasil evaluasi uji coba terakhir). Metode tersebut merupakan metode yang sesuai dengan tujuan penelitian berupa pengembangan produk permainan simulasi “Langkah Positif” yang layak digunakan untuk peningkatan nilai moral keberanian siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 5 Malang pada bulan November hingga Desember tahun 2015. Subjek penelitian yang dilibatkan adalah ahli media pembelajaran (Dosen Teknologi Pendidikan UM), ahli materi bimbingan dan konseling (Dosen Bimbingan dan Konseling UM), calon pengguna produk (Konselor SMKN 5 Malang), dan Sasaran Layanan (Siswa SMKN 5 Malang).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah inventori nilai moral keberanian siswa untuk mendapatkan data terkait kondisi nilai moral keberanian siswa sebelum dan sesudah layanan permainan simulasi “Langkah Positif” diberikan. Instrumen selanjutnya adalah instrumen penilaian ahli dan calon pengguna yang akan memberikan penilaian atas setiap bagian produk sesuai dengan aspek-aspek kelayakan produk.

Data selanjutnya yang didapatkan adalah hasil penilaian ahli media pembelajaran, ahli materi bimbingan dan konseling dan konselor terkait dengan kelayakan produk. Data hasil uji coba yang telah didapatkan kemudian diolah melalui rerata data dan pengelompokan data. Selanjutnya, data hasil uji coba di analisis melalui interpretasi data berdasarkan aspek – aspek kriteria aspek ketepatan, aspek kegunaan, aspek kegunaan dan aspek kejelasan. Hasil interpretasi atas aspek – aspek tersebut akan memberikan simpulan akhir atas kelayakan produk.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah permainan simulasi “Langkah Positif” yang terdiri atas Media permainan simulasi “Langkah Positif” dan buku pedoman permainan simulasi “Langkah Positif”. Media permainan simulasi “Langkah Positif” ini terdiri atas beberapa permainan simulasi “Langkah Positif”, Dadu Langkah, Bidak Langkah dan Kartu Langkah.

Buku pedoman ini terdiri atas pendahuluan yang berisi rasional, pemilihan tujuan layanan, dan sasaran layanan. Bagian berikutnya berisi sumber pustaka yang menjadi dasar-dasar teori pengembangan produk ini. Bagian ketiga dari buku panduan ini menjelaskan tentang permainan simulasi, mulai dari pembuatan media, persiapan layanan, pelaksanaan layanan, aturan dan alur permainan dan hal-hal lain yang merupakan bagian pelaksanaan layanan. Bagian terakhir dari buku pedoman ini berisi evaluasi pelaksanaan layanan yang terdiri atas evaluasi proses layanan dan evaluasi hasil pelaksanaan layanan. Pada bagian lampiran buku pedoman ini juga diajabarkan matriks rambu-rambu pesan, inventori nilai moral keberanian siswa dan gambaran desain utama media permainan simulasi “Langkah Positif”.

Data yang didapatkan dalam uji coba penelitian ini berupa skala penilaian atas produk yang terdapat dalam instrumen penilaian. Data hasil penilaian tersebut telah dikelompokkan dan direrata untuk mendapatkan data yang siap untuk diinterpretasikan. Interpretasi data akan menunjukkan kelayakan produk berdasarkan

aspek-aspek kelayakan dalam penilaian hasil dari uji coba penelitian ini. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, aspek-aspek tersebut adalah aspek ketepatan produk, aspek kegunaan produk, aspek kemenarikan produk dan aspek kejelasan produk

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penilaian ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa aspek ketepatan produk terkait dengan media permainan simulasi maupun buku pedoman permainan simulasi menunjukkan skor 48 dari skor maksimum 50 dengan nilai persentase sebesar 96%. Hasil ini menunjukkan bahwa produk memenuhi aspek ketepatan produk dan termasuk dalam kategori sangat tepat.

Aspek selanjutnya dalam penilaian ahli media pembelajaran adalah aspek kegunaan. Hasil penilaian ahli pada aspek kegunaan media permainan simulasi dan buku pedoman permainan simulasi ini ditunjukkan dengan skor 20 dari skor maksimum 20 dengan persentase 100%. Hasil ini menunjukkan terpenuhinya aspek kegunaan produk dan termasuk dalam kategori sangat berguna.

Aspek ketiga dalam penilaian ahli media pembelajaran yaitu aspek kemenarikan. Ahli media pembelajaran memberikan skor 50 dari skor maksimum 55 dengan persentase 90.91% untuk aspek kemenarikan media permainan simulasi dan buku pedoman permainan simulasi. Hasil ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan merupakan produk yang sangat menarik.

Aspek terakhir adalah aspek kejelasan. Hasil penilaian ahli media pembelajaran terhadap aspek kejelasan media permainan simulasi dan buku pedoman permainan simulasi berupa skor 36 dari skor maksimum 40 dengan persentase 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat jelas dan memenuhi aspek kejelasan produk.

Berdasarkan hasil penilaian keempat aspek kelayakan diatas. Uji coba ahli media pembelajaran memberikan hasil berupa produk yang sangat layak digunakan. Hasil ini berdasarkan pada skor total 139 dari skor maksimum 150 yang menjadikan persentase kelayakan produk ini menjadi 92.67%. Dengan demikian, maka produk permainan simulasi “Langkah Positif” ini menurut ahli media pembelajaran merupakan produk yang sangat layak digunakan.

Uji ahli selanjutnya memberikan hasil penilaian ahli materi bimbingan dan konseling. Hasil penilaian ahli materi bimbingan dan konseling menunjukkan bahwa aspek ketepatan produk terkait dengan media permainan simulasi maupun buku pedoman permainan simulasi menunjukkan skor 44 dari skor maksimum 55 dengan nilai persentase sebesar 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa produk memenuhi aspek ketepatan dan termasuk dalam kategori sangat tepat.

Aspek selanjutnya dalam penilaian ahli materi bimbingan dan konseling adalah aspek kegunaan. Hasil penilaian ahli materi bimbingan dan konseling pada aspek kegunaan media permainan simulasi dan buku pedoman permainan simulasi ini ditunjukkan dengan skor 54 dari skor maksimum 65 dengan persentase 83.07%. Hasil ini menunjukkan terpenuhinya aspek kegunaan produk dan termasuk pada kategori sangat berguna.

Aspek ketiga dalam penilaian ahli materi bimbingan dan konseling yaitu aspek kemenarikan. Ahli materi bimbingan dan konseling memberikan skor 47 dari skor maksimum 55 dengan persentase 87.45% untuk aspek kemenarikan media permainan simulasi dan buku pedoman permainan simulasi. Hasil ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat menarik dan memenuhi aspek kegunaan produk.

Aspek terakhir adalah aspek kejelasan. Hasil penilaian ahli materi bimbingan dan konseling terhadap aspek kejelasan media permainan simulasi dan buku pedoman permainan simulasi berupa skor 46 dari skor maksimum 50 dengan persentase 92%. Hasil ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat jelas dan memenuhi aspek kejelasan produk.

Berdasarkan hasil penilaian keempat aspek kelayakan diatas. Uji coba ahli materi bimbingan dan konseling memberikan hasil berupa produk yang sangat layak digunakan. Hasil ini berdasarkan pada skor total 179 dari skor maksimum 210 yang menjadikan persentase kelayakan produk ini menjadi 85.24%. Dengan demikian, maka produk permainan simulasi “Langkah Positif” ini menurut ahli materi bimbingan dan konseling merupakan produk yang sangat layak digunakan.

Uji coba selanjutnya adalah uji coba keseluruhan produk. Uji coba keseluruhan produk terdiri atas uji coba calon pengguna produk yang melibatkan dua orang konselor SMKN 5 Malang dan 13 orang siswa SMKN 5 Malang. Data hasil penilaian konselor direrata dan dikelompokkan untuk dilakukan interpretasi data. Data hasil penilaian siswa juga direrata dan dikelompokkan untuk dilakukan interpretasi data hasil uji coba.

Uji coba calon pengguna produk memberikan hasil penilaian yaitu aspek ketepatan produk terkait dengan media permainan simulasi maupun buku pedoman permainan simulasi menunjukkan rata-rata skor 45 dari skor maksimum 55 dengan nilai persentase sebesar 81.82%. Hasil ini menunjukkan bahwa produk memenuhi aspek ketepatan produk dan termasuk dalam kategori sangat tepat.

Aspek selanjutnya dalam penilaian calon pengguna produk adalah aspek kegunaan. Hasil penilaian calon pengguna produk pada aspek kegunaan media permainan simulasi dan buku pedoman permainan simulasi ini ditunjukkan dengan rata-rata skor 53 dari skor maksimum 65 dengan persentase 81.53%. Hasil ini menunjukkan terpenuhinya aspek kegunaan produk dan termasuk pada kategori sangat berguna.

Aspek ketiga dalam penilaian calon pengguna produk yaitu aspek kemenarikan. Calon pengguna produk memberikan rata-rata skor 47 dari skor maksimum 55 dengan persentase 87.45% untuk aspek kemenarikan media permainan simulasi dan buku pedoman permainan simulasi. Hasil ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat menarik dan memenuhi aspek kegunaan produk.

Aspek terakhir adalah aspek kejelasan. Hasil penilaian calon pengguna produk terhadap aspek kejelasan media permainan simulasi dan buku pedoman permainan simulasi berupa skor 40.5 dari skor maksimum 50 dengan persentase 91%. Hasil ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat jelas dan memenuhi aspek kejelasan produk.

Berdasarkan hasil penilaian keempat aspek kelayakan diatas. Uji coba calon pengguna produk memberikan hasil berupa produk yang sangat layak digunakan. Hasil ini berdasarkan pada skor total 179 dari skor maksimum 210 yang menjadikan persentase kelayakan produk ini menjadi 85.24%. Dengan demikian, maka produk permainan simulasi "Langkah Positif" ini menurut calon pengguna produk (konselor) merupakan produk yang sangat layak digunakan.

Uji coba keseluruhan selanjutnya adalah uji coba sasara layanan dengan subjek uji cobanya adalah siswa SMKN 5 Malang. Sasaran layanan (siswa) memberikan hasil penilaian yaitu aspek ketepatan produk terkait dengan media permainan simulasi maupun buku pedoman permainan simulasi menunjukkan rata-rata skor 16.46 dari skor maksimum 20 dengan nilai persentase sebesar 82.31%. Hasil ini menunjukkan bahwa produk memenuhi aspek ketepatan produk dan termasuk dalam kategori sangat tepat.

Aspek selanjutnya dalam penilaian sasaran layanan (siswa) adalah aspek kegunaan. Hasil penilaian calon pengguna produk pada aspek kegunaan media permainan simulasi dan buku pedoman permainan simulasi ini ditunjukkan dengan rata-rata skor 13.08 dari skor maksimum 15 dengan persentase 87.18%. Hasil ini menunjukkan terpenuhinya aspek kegunaan produk dan termasuk pada kategori sangat berguna.

Aspek ketiga dalam penilaian sasaran layanan (siswa) yaitu aspek kemenarikan. sasaran layanan (siswa) memberikan rata-rata skor 16.08 dari skor maksimum 20 dengan persentase 80.38% untuk aspek kemenarikan media permainan simulasi dan buku pedoman permainan simulasi. Hasil ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat menarik dan memenuhi aspek kegunaan produk.

Aspek terakhir adalah aspek kejelasan. Hasil penilaian sasaran layanan (siswa) terhadap aspek kejelasan media permainan simulasi dan buku pedoman permainan simulasi berupa skor 16.31 dari skor maksimum 20 dengan persentase 81.54%. Hasil ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat jelas dan memenuhi aspek kejelasan produk.

Berdasarkan hasil penilaian keempat aspek kelayakan diatas. Uji coba sasaran layanan (siswa) memberikan hasil berupa produk yang sangat layak digunakan. Hasil ini berdasarkan pada rerata skor total 61.93 dari skor maksimum 75 yang menjadikan persentase kelayakan produk ini menjadi 82.57%. Dengan demikian, maka produk permainan simulasi "Langkah Positif" ini sasaran layanan (siswa) merupakan produk yang sangat layak digunakan.

Hasil pelaksanaan seluruh uji coba produk telah menunjukkan bahwa produk permainan simulasi "Langkah Positif" merupakan produk yang sangat layak menurut ahli media pembelajaran, ahli materi bimbingan dan konseling, calon pengguna produk dan sasaran layanan. Sehingga, produk permainan simulasi "Langkah Positif" menjadi sebuah produk yang layak untuk digunakan sebagai metode bimbingan kelompok untuk peningkatan nilai moral keberanian siswa. Selanjutnya, hasil penilaian dari uji coba tersebut diikuti oleh revisi untuk penyempurnaan permainan simulasi "Langkah Positif" untuk peningkatan nilai moral keberanian siswa.

Hasil pengembangan produk permainan simulasi "Langkah Positif" untuk peningkatan nilai moral keberanian siswa ini telah menghasilkan produk akhir berupa media permainan simulasi "Langkah Positif" dan buku pedoman permainan simulasi "Langkah Positif". Permainan simulasi "Langkah Positif untuk peningkatan nilai moral keberanian ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) Permainan simulasi "Langkah Positif" memiliki tujuan untuk peningkatan nilai moral keberanian siswa; (2) Produk permainan simulasi "Langkah Positif" terdiri atas 2 komponen, media permainan simulasi dan buku pedoman permainan simulasi; (3) Media permainan simulasi "Langkah Positif" terdiri atas beberapa simulasi, bidak langkah, dadu langkah, dan kartu langkah. Keempat media tersebut didesain menarik dengan bahan yang aman dan tahan lama. Desain utama dari keempat media tersebut adalah wayang; (4) Buku pedoman permainan simulasi "Langkah Positif" berisi penjelasan tentang rasional, tujuan, peran konselor dan konseli, aturan permainan simulasi, dan prosedur pelaksanaan permainan simulasi "Langkah Positif" beserta evaluasinya; (5) Permainan simulasi "Langkah Positif" menghadirkan situasi atau kondisi nyata melalui pesan-pesan dalam kartu langkah yang harus didiskusikan oleh peserta untuk menemukan alternatif pemecahan masalah atas situasi yang dihadirkan; dan

(6) Pesan-pesan dalam permainan Simulasi “Langkah Positif” dikembangkan berdasarkan jabaran variabel nilai moral keberanian yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan kehidupan sehari-hari.

Enam ciri-ciri permainan simulasi “Langkah Positif” diatas dapat dikaji dengan dibandingkan dengan ciri-ciri dan kriteria permainan simulasi yang telah dikemukakan beberapa tokoh, yaitu Saleh Marzuki (2009) dan Elia (1992). Perbandingan tersebut ditujukan untuk mengetahui kesamaan dengan ciri-ciri permainan simulasi yang dijelaskan oleh Saleh Marzuki (2009). Kesamaan tersebut ditunjukkan pada permainan simulasi “Langkah Positif” yang telah memiliki hampir seluruh ciri-ciri permainan simulasi yang dijelaskan oleh Saleh Marzuki pada tahun 2009. Sebagai pembanding, ciri-ciri permainan simulasi yang dikemukakan oleh Saleh Marzuki (2009: 47-48) adalah sebagai berikut.

“(1) Merupakan alat permainan yang menggambarkan situasi nyata; (2) Memiliki tujuan tertentu yang dirumuskan dalam format permainan; (3) Membuat pesan-pesan pendidikan yang perlu dipahami oleh partisipan dan tergambar dalam papan permainan maupun kartu-kartunya; (4) Adanya unsur-unsur pemain, pemegang peran dan penonton yang seluruhnya disebut partisipan; (5) Permainan simulasi disusun dalam format tertentu yang terdiri atas alat-alat permainan seperti papan permainan, kartu, bidak pemain dan dadu; (6) Adanya peraturan permainan yang disepakati bersama oleh partisipan secara fleksibel; (7) Permainan dipimpin oleh fasilitator sebagai pembangkit dan pengarah diskusi dalam permainan; (8) Proses Pembelajaran dalam permainan simulasi terjadi antar partisipan dalam diskusi, bukan seperti guru dan murid; dan (9) Permainan simulasi berfungsi sebagai penyampaian informasi, melatih keterampilan berfikir dan kesadaran untuk menilai dirinya dan lingkungannya.”

Selain telah memiliki hampir seluruh ciri-ciri yang dijelaskan oleh Saleh Marzuki (2009), ciri-ciri produk permainan simulasi “Langkah Positif” ini juga telah memenuhi kriteria permainan simulasi yang dijelaskan oleh Elia (1992). Kriteria permainan simulasi yang dijelaskan oleh Elia (1992: 41) adalah

“(1) Isi materi permainan simulasi memiliki kesesuaian antara tujuan dan materi, tujuan dan kegiatan, materi dan kegiatan serta kegiatan dan evaluasi; (2) Bahan/media/sumber sesuai dengan perkembangan zaman, penggunaan bahasa yang tepat dan mudah dipahami dan petunjuk pelaksanaan yang mudah diikuti; dan (3) Bentuk fisik permainan simulasi juga telah dipenuhi oleh peneliti yaitu menarik, jelas dan tahan lama.”

Hasil perbandingan ciri-ciri permainan simulasi “Langkah Positif” dengan ciri-ciri permainan simulasi yang dikemukakan oleh Saleh Marzuki (2009) dan Elia (1992) menunjukkan bahwa permainan simulasi “Langkah Positif” memiliki kesesuaian ciri-ciri sebagai sebuah permainan simulasi. Adanya kesamaan dan kesesuaian ciri-ciri sebagai sebuah permainan simulasi tersebut ditunjukkan oleh terpenuhinya ciri-ciri dan kriteria permainan simulasi menurut pendapat Saleh Marzuki (2009) dan Elia (1992) dalam permainan simulasi “Langkah Positif” ini. Dengan demikian, maka produk permainan simulasi “Langkah Positif” ini secara konseptual telah menjadi permainan simulasi yang layak berdasarkan ciri-ciri yang dimilikinya.

Selain ciri-ciri yang telah dijelaskan, permainan simulasi “Langkah Positif” memiliki ciri khas yang menjadi kelebihan dan pembeda yang merupakan modifikasi dari pakem permainan simulasi menurut Saleh Marzuki (2009) dan Elia (1992). Ciri khas yang dimaksud adalah tema permainan simulasi yang menggunakan tema wayang. Penggunaan tema wayang ini menjadi salah satu andil permainan simulasi “Langkah Positif” ini dalam pelestarian budaya bangsa. Selain itu, Wayang memiliki nilai filosofis dan keunggulan yang sesuai dengan tujuan permainan simulasi “Langkah Positif” yaitu peningkatan nilai moral keberanian siswa. Ciri khas lainnya yang ada dalam permainan simulasi “Langkah Positif” adalah bentuk Dadu Langkah dan Bidak Langkah yang unik dan menarik. Ciri khas terakhir adalah alur permainan simulasi yang telah dimodifikasi menjadi lebih unik dan menarik.

Berdasarkan data-data yang telah dijelaskan sebelumnya, produk permainan simulasi “Langkah Positif” ini merupakan produk yang layak digunakan untuk peningkatan nilai moral keberanian siswa. Kelayakan produk tersebut ditunjukkan melalui hasil uji coba penelitian yang secara keseluruhan menunjukkan penilaian bahwa produk permainan simulasi “Langkah Positif” sangat layak untuk digunakan dalam peningkatan nilai moral keberanian siswa. Kelayakan produk ini juga didukung oleh ciri-ciri produk permainan simulasi “Langkah Positif” ini yang telah memenuhi ciri-ciri permainan simulasi yang dijelaskan oleh Saleh Marzuki (2009) dan Elia (1992).

Atas dasar kelayakan produk yang telah dijelaskan, permainan simulasi “Langkah Positif” sebagai metode bimbingan kelompok untuk peningkatan nilai moral keberanian ini memiliki beberapa keunggulan.

Beberapa keunggulan permainan simulasi “Langkah Positif” dapat menjadi alasan untuk pemilihan penggunaan produk ini sebagai alternatif pilihan layanan bimbingan dan konseling untuk peningkatan nilai moral keberanian siswa. Beberapa keunggulan yang dimiliki oleh permainan simulasi “Langkah Positif” ini adalah (1) Siswa dapat memiliki dan menginternalisasikan nilai moral keberanian melalui peningkatan nilai moral keberanian dalam permainan simulasi “Langkah Positif” ini; (2) Media permainan simulasi ini memiliki desain yang menarik sehingga membuat siswa merasa senang di dalam pemberian layanan; dan (3) Alur dan aturan di dalam permainan simulasi “Langkah Positif” ini dibuat sederhana namun tetap menyenangkan agar siswa menikmati permainan di dalam diskusi pesan yang diberikan.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Produk permainan simulasi “Langkah Positif” untuk peningkatan nilai moral keberanian siswa telah dikembangkan sesempurna mungkin dalam proses penelitian ini. Sasaran layanan yang dituju dalam layanan bimbingan dan konseling melalui produk ini adalah siswa SMA/SMK – sederajat. Sehingga, produk ini ditujukan untuk digunakan oleh konselor SMA/SMK – sederajat. Namun, untuk konselor-konselor di jenjang pendidikan lain yang berkeinginan untuk menggunakan produk ini, konselor dapat melakukan pengembangan produk lebih lanjut dalam rangka penyesuaian dengan kondisi dan karakteristik siswa.

Saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah produk ini telah menjadi alternatif pilihan layanan untuk digunakan oleh konselor dalam rangka penyempurnaan dan pengembangan produk lebih lanjut. Selain itu, peneliti selanjutnya juga disarankan melanjutkan penelitian ini untuk penelitian tindakan bimbingan, uji kelompok besar dalam rangka uji efektifitas produk, maupun pengembangan produk untuk topik nilai moral yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Djahiri, Kosasih. 1996. *Dasar dan Konsep Pendidikan Moral*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional.
- Flurentin, Elia. 1992. *Permainan Simulasi Sebagai Bentuk Pelaksanaan Bimbingan Karier di SMA*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Pascasarjana UM.
- Gall, Meredith D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. USA: Pearson Education, Inc.
- Hikmah, Ovi Nur. 2012. *Efektivitas metode klarifikasi nilai untuk meningkatkan kesadaran akan nilai keberanian siswa*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FIP UM.
- Imron, Ali. 1997. *Pembelajaran P-4 Melalui Permainan Simulasi*. Malang: IKIP Malang.
- Kidder, Rushworth M. 2001. *Moral Courage: A White Paper*. (online) (https://ww2.faulkner.edu/admin/websites/jfarrell/moral_courage_11-03-2001.pdf). Diakses 10 Februari 2015.
- Martudji, Tudji. Dari CCTV, *Ada Bukti Baru Kasus Kekerasan Siswa SMA 3*. Tempo. (online). (<http://metro.tempo.co/read/news/2015/02/16/064642990/dari-cctv-ada-bukti-baru-kasus-kekerasan-siswa-sma-3>). Diakses tanggal 26 Februari 2015.
- Marzuki, H.M. Saleh. 2009. *Permainan Simulasi di Indonesia*. Malang: FIP UM.
- Muslim, Asrul. 2013. *Interaksi Sosial Dalam Masyarakat Multi-etnis*. Jurnal Diskursus Islam Volume 1 Nomor 3, Desember 2013. (Online). (<http://www.uin-alauddin.ac.id/download-Jurnal%20Diskursus%20Islam%20Vol%201%20No%203%20Desember%202013.158-168.pdf>). Diakses 04 Februari 2015.
- Pradewo, Bintang. 2015. *Siswa SMAN 34 Pindahkan CCTV Supaya bisa Nyontek Saat UN*. Tribunnews (Online). (<http://wartakota.tribunnews.com/2015/04/13/siswa-sman-34-pindahkan-cctv-supaya-bisa-nyontek-saat-un>). Diakses 16 Mei 2015
- Purwoko, Agus. 2013. *Gunungan: Nilai-nilai Filasafat Jawa*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Seligman, Martin. 2004. *Character Strengths and Virtues*. New York: Oxford University Press, Inc. Dari Bookfi (Online). ([http://dl.lux.bookfi.org/genesis/758000/900d5b3dbdec23e3adfacfa7ece5c401/_as/%5BChristopher_Peterson,_Martin_E._P._Seligman%5D_Char\(BookFi.org\).pdf](http://dl.lux.bookfi.org/genesis/758000/900d5b3dbdec23e3adfacfa7ece5c401/_as/%5BChristopher_Peterson,_Martin_E._P._Seligman%5D_Char(BookFi.org).pdf)). Diakses 10 Maret 2015.
- Tjahjadi, S.P.Lili. 1991. *Hukum Moral: Ajaran Imanuel Kant tentang etika dan imperatif kategoris*. Jogjakarta: Kanisus.