

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
UNTUK MENINGKATKAN SIKAP PEDULI SOSIAL PADA
SISWA KELAS VIII MTs NEGERI 6 SLEMAN
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat–syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Strata I**

Oleh:

Nur Yunianto

NIM 14220063

Pembimbing:

Dr. HJ. Casmimi, M.Si.

NIP 197110051996032002

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

2018



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Fax. (0274) 552230 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-281/Un.02/DD/PP.00.9/04/2018

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN SIKAP PEDULI SOSIAL PADA SISWA KELAS VIII MTs NEGERI 6 SLEMAN TAHUN PELAJARAN 2017 / 2018

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NUR YUNianto
Nomor Induk Mahasiswa : 14220063
Telah diujikan pada : Jumat, 06 April 2018
Nilai ujian Tugas Akhir : A

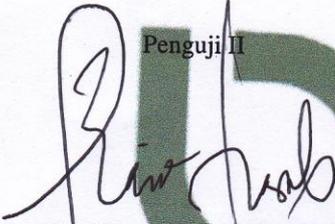
dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang/Penguji I


Dr. Hj. Casmini, S.Ag., M.Si.
NIP. 19711005 199603 2 002

Penguji II

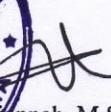

A. Said Hasan Basri, S.Psi., M.Si.
NIP. 19750427 200801 1 008

Penguji III


Slamet, S.Ag. M.Si
NIP. 19691214 199803 1 002

Yogyakarta, 06 April 2018
UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Dakwah dan Komunikasi
YOGYAKARTA




M. Nur Hafidh, M.Si.
NIP. 19800310 198703 2 001



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Nur Yunianto
NIM : 14220063
Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Sikap Peduli Sosial Pada Siswa Kelas VIII MTs N 6 Sleman

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan/Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang Bimbingan dan Konseling Islam

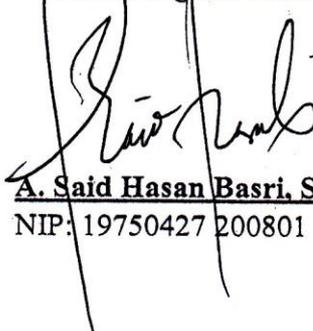
Dengan ini kami berharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum wr. wb.

Yogyakarta, 28 Maret 2018

Mengetahui:

Ketua Program Studi



A. Said Hasan Basri, S.Psi, M.Si.
NIP: 19750427 200801 1 008

Pembimbing



Dr. Hj. Casmini, M.Si.
NIP: 19711005 199603 2 002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Yunianto
NIM : 14220063
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul: **Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Sikap Peduli Sosial Pada Siswa Kelas VIII MTs N 6 Sleman** adalah hasil karya saya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang diambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penulis siap mempertanggungjawabkannya sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 30 Maret 2018

Yang Menyatakan



Nur Yunianto
14220063

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

Kedua orang tua saya yang selalu mendoakan dan mendukung saya setiap waktu

Bapak Haryanto dan Ibu Parti

MOTTO

- وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَى (٢)

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa”.

(QS. Al-Ma'idah:2)*

*

* Departemen Agama RI, *Alquran Al-Karim dan Terjemahnya*, (Semarang: PT Karya Toha Putra Semarang, 2002), hlm. 106.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah mencurahkan segala rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir. Shalawat dan salam semoga tercurah limpahkan kepada baginda kita yakni Nabi Muhammad SAW. Tak lupa kepada keluarga, sahabat, tabi'in semoga di *Yaumul Akhir* kita semua mendapat *syafa'atnya*. *Aaamin yaa Allah yaa Rabbal'alamin*.

Penulis bersyukur kepada Allah SWT, karena telah diberi kemudahan dalam penyusunan skripsi ini. Selama proses penyusunan skripsi ini tentunya banyak pihak yang terlibat, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik meskipun sangat jauh dari kata sempurna. Tidak lupa pula penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini :

1. Prof. Drs. H. Yudian Wahyudi, M.A., Ph. D, Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Hj. Nurjannah, M.Si., Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. A. Said Hasan Basri, S.Psi, M.Si., Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. HJ. Casmini, M.Si., Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, mengarahkan dan menyarankan penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

5. Dr. Hj. Casmini, M.Si., Dosen Penasihat Akademik yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama kuliah di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan segenap pegawai yang telah memberikan pelayanan administrasi.
7. Bapak Drs. H. Abdul Hadi, S. Pd., M. Pd. I., sebagai Kepala MTs N 6 Sleman yang telah memberikan izin serta dukungan dalam pelaksanaan penelitian
8. Ibu Utaminingsih, S.Pd., M.Pd dan Bapak Yusuf Panggung S, S.Pd guru BK MTs N 6 Sleman yang telah memberikan pengalaman dan ilmunya kepada penulis.
9. Bapak dan Ibu guru beserta staf MTs N 6 Sleman yang telah membantu terlaksananya penulisan.
10. Kedua orang tua, Bapak Haryanto dan Ibu Parti yang selalu mendukung segenap jiwa raga, sehingga memudahkan langkah perjuangan penulis dalam menggapai cita-cita.
11. Kakak tersayang, Artikasari yang selalu memberikan doa dan dukungannya.
12. Viant Arsis Vivaldy, sahabat terbaik yang senantiasa membantu dan mengingatkan untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
13. Wulan Sova Aulia, sahabat terbaik yang senantiasa mengingatkan untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan selama ini.
14. Devi Oktaviani Asyari dan Ilmi Nurosikhoh yang selalu setia mendengar keluh kesah dan menguatkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

15. Moh. Saddam dan Umul Mu'minin sahabat yang selalu memberikan dukungan dan doa dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas kebersamaan selama ini.
16. Keluarga Besar Pudak, Terbah, Patuk Gunung Kidul dan Teman – teman KKN angkatan 93, patner hidup selama satu bulan yang selalu mengingatkan untuk memperjuangkan masa depan.
17. Teman PPL MTs N 6 Sleman, Joko Sembodo, Ayu Oga Artiani, Puput Sahara, dan Mitha Indah Cahyati yang sudah berbagi ilmu dan pengalamannya.
18. Seluruh teman BKI angkatan 2014 yang sama-sama memperjuangkan masa depan. Terima kasih atas segala hal paling berharga yang tak mungkin bisa dibayar dengan apapun.
19. Biro Konseling Mitra Ummah dan HMPS BKI yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang tidak didapatkan di dalam bangku kuliah. Semoga semakin jaya dan dapat berkaraya terus untuk mengharumkan nama baik prodi, fakultas, dan kampus.

Demikian skripsi ini penulis susun sebagai salah satu syarat mendapatkan gerlar sarjana. Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 30 Maret 2018

Penulis,

Nur Yunianto

NIM: 14220063

ABSTRAK

NUR YUNianto, 14220063, Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Sikap Peduli Sosial Pada Siswa Kelas VIII MTs N 6 Sleman. Skripsi. Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.

Sikap peduli sosial adalah sikap yang selalu ingin memberi pertolongan kepada orang lain maupun masyarakat dan berupaya peka terhadap lingkungan sosialnya. Pada kenyataannya masih ditemukan beberapa siswa yang belum mengimplementasikan tentang sikap peduli sosial. Penelitian ini untuk mengembangkan permainan monopoli “Peduli Sosial” guna meningkatkan sikap peduli sosial.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (RnD)* yaitu penelitian dan pengembangan yang hasil akhirnya menghasilkan sebuah produk yaitu monopoli peduli sosial. Model pengembangan menggunakan langkah-langkah dari Sugiyono. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs N 6 Sleman, pemilihan subjek dilakukan secara acak/random. Pengumpulan data memakai instrumen tes dan lembar pengamatan. Metode yang dilakukan adalah menganalisis potensi dan masalah, mengumpulkan data, validasi desain produk (ahli media, materi, layanan BK), revisi hasil validasi desain, uji coba produk terbatas (10 subyek), revisi uji coba produk terbatas, uji coba pemakaian (32 subyek), revisi uji coba pemakaian kemudian menjadi produk akhir, serta diuji efektivitasnya.

Penelitian ini menghasilkan produk yaitu sebuah permainan monopoli tentang sikap peduli sosial. Dengan Nilai keseluruhan dari permainan monopoli “peduli sosial” memperoleh nilai 89,44 dengan kriteria sangat baik. Hasil dari perolehan uji efektivitas permainan monopoli “peduli sosial” menunjukkan adanya peningkatan dengan rata-rata skor *pretest* 131,16 dan rata-rata skor *posttest* 137,78 dengan selisih sebesar 6,62. Kemudian, berdasarkan perhitungan rumus *t-test* diperoleh t sebesar 19,07 dan merujuk pada distribusi $k_0 t$ diperoleh perbandingan $t_{0,05} < t_{0,01} < t$ yaitu $2,04 < 2,74 < 19,07$. Dari keseluruhan maka permainan monopoli tentang sikap peduli sosial yang telah dikembangkan termasuk layak untuk digunakan oleh siswa.

Kata kunci: Sikap Peduli Sosial, Pengembangan Permainan Monopoli

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Kegunaan Penelitian	8
E. Kajian Pustaka	9
F. Landasan Teori	13
G. Metode Penelitian	34
BAB II GAMBARAN BIMBINGAN DAN KONSELING MTs NEGERI 6 SLEMAN.....	58
A. Gambaran Bimbingan dan Konseling MTsN 6 Sleman	58
B. Struktur Organisasi Bimbingan dan Konseling	59
C. Gambaran Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling di MTs N 6 Sleman	60

BAB III ANALISIS TERHADAP DATA UJI COBA PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SIKAP PEDULI SOSIAL DI MTs N 6 SLEMAN.....	62
A. Penelitian Awal dan Pengumpulan Informasi Data.....	62
B. Pembuatan Desain Permainan Monopoli “Peduli Sosial”	64
BAB IV PEMBAHASAN DAN PENGEMBANGAN PRODUK PERMAINAN MONOPOLI “PEDULI SOSIAL”	72
A. Hasil Penilaian Ahli Media.....	72
B. Hasil Penilaian Ahli Materi	74
C. Hasil Penilaian Ahli Layanan BK.....	77
D. Hasil Uji Coba Produk.....	80
E. Hasil Uji Coba Pemakaian.....	82
F. Analisis Data Hasil Uji Efektivitas Produk	84
G. Revisi Produk.....	90
H. Kajian Produk Akhir.....	92
BAB V PENUTUP.....	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran	96
C. Kata Penutup.....	98

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman modern saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat. Perkembangan ini berpengaruh pada perubahan gaya hidup seperti bergesernya gaya hidup tradisional menjadi gaya hidup modern. Perubahan ini menyebabkan sikap individual manusia sangatlah tinggi, manusia seperti tidak mengenal pada lingkungan sosialnya karena membutuhkan bantuan orang lain. Banyak orang cenderung egois dan berbuat untuk mendapatkan suatu imbalan (materi). Sikap ini menimbulkan ketidakpedulian terhadap lingkungan sosialnya. Dampaknya terutama di kota-kota besar, individu menampilkan sikap materialistik, acuh pada lingkungan sosial sekitar dan cenderung mengabaikan norma yang tertanam sejak dulu.²

Pada masa remaja muncul keterampilan-keterampilan kognitif baru. Keterampilan-keterampilan kognitif baru pada masa remaja mempunyai pengaruh besar terhadap perubahan kognisi sosial individu. Perubahan-perubahan dalam kognisi sosial ini merupakan salah satu ciri penting dari perkembangan remaja.³ Berdasarkan pada usia remaja, apabila kemampuan berpikir kognitif tidak disalurkan dengan baik maka dampak yang akan diperoleh adalah remaja terkadang dapat mengambil suatu keputusan yang

²Awaliya Frisnawati, "Hubungan Antara Intensitas Menonton Reality Show dengan Kecenderungan Perilaku Prososial pada Remaja", *Jurnal Psikologi: Empathy*, vol. 1: 1 (Desember, 2012), hlm. 48.

³Desmita, *Psikologi Perkembangan: Masa Perkembangan Remaja*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 205.

kurang tepat dalam pergaulan sosial di lingkungannya. Maka dari itu, layanan bimbingan dan konseling (BK) di sekolah sangatlah dibutuhkan bagi siswa sehingga dapat memberikan suatu upaya *preventif* (pencegahan) agar siswa tidak salah pada saat mengambil suatu keputusan.

Pemberitaan media tentang tawuran antar pelajar di Indonesia semakin marak, tawuran pelajar merupakan bukti nyata bahwa menghargai dan menghormati orang lain sudah menjadi sesuatu yang sangat langka di negara Indonesia. Komisi Nasional Perlindungan Anak (Komnas Anak) mencatat ada 229 kasus tawuran pelajar sepanjang Januari-Oktober tahun 2013. Jumlah ini meningkat sekitar 44 persen dibanding tahun lalu yang hanya 128 kasus. Dalam 229 kasus kekerasan antarpelajar SMP dan SMA itu, 19 siswa meninggal dunia.⁴ Faktor pemicu terjadinya tawuran antar pelajar menurut Said Hasan Basri dapat dikategorikan menjadi dua, yakni faktor internal yang berasal dari dalam diri pelajar (manifestasi dari aspek-aspek psikologis atau kondisi internal individu yang berlangsung melalui proses internalisasi diri yang keliru dalam menanggapi nilai-nilai di sekitarnya) dan faktor eksternal dari luar diri pelajar sebagai remaja (lingkungan sosialnya). Faktor internal dari dalam diri remaja ini seperti siswa mengalami krisis identitas (*identity crisis*), memiliki kontrol diri yang lemah (*weakness of self control*), dan tidak mampu menyesuaikan diri (*self mal adjustment*).

⁴Yuni Maya Sari, "Pembinaan Toleransi dan Peduli Sosial dalam Upaya Memantapkan Watak Kewarganegaraan (*Civic Disposition*) Siswa", *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, vol. 23:1, (Juni, 2014), hlm. 16.

Sedangkan untuk faktor ekterternalnya adalah Lingkungan keluarga, Lingkungan sekolah, dan Lingkungan teman sebaya.⁵

Sikap peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.⁶ Sikap peduli sosial bagi masyarakat merupakan suatu hal yang sudah sangat melekat karena masyarakat itu sendiri telah menanamkan kepedulian sosial sejak usia dini. Pada usia tersebut, masyarakat sudah memperkenalkan kepada anak agar senantiasa saling bekerjasama ataupun saling tolong menolong antar sesama yang akan berdampak positif bagi orang lain karena telah dibantu permasalahan yang sedang dihadapinya.

Pada layanan BK seorang guru BK dalam memberikan layanan melihat terlebih dahulu apa yang dibutuhkan siswa di sekolah. Kebutuhan yang ada di dalam sekolah itu menjadikan guru BK harus dapat berinovasi agar dalam pemberian layanan lebih menarik sehingga dapat membuat siswa menjadi tertarik terhadap layanan tersebut. Inovasi yang diberikan kepada siswa ini guru BK dapat menggunakan alat ataupun media untuk menyampaikan pesan agar komunikasi yang diberikan kepada siswa lebih maksimal. Peran media akan menjadi lebih menarik sehingga siswa akan lebih tertarik dan tidak akan bosan. Selain dari itu, dengan adanya kolaborasi media dengan siswa ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi sosial siswa dengan guru yang memberikan layanan menggunakan media.

⁵A. Said Hasan Basri, "Fenomena Tawuran Antar Pelajar Dan Intervensinya", *Jurnal Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, vol. 12:1, (Juni, 2015), hlm. 13-16.

⁶Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 72.

Menurut Aznawir dalam bukunya bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.⁷ Dengan demikian, media sangatlah dibutuhkan agar dapat membantu siswa dalam menunjang pembelajarannya.

Buchari Alma, dkk berpendapat bahwa pengembangan media berperan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa, sementara konten yang disajikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, fungsi dari media ini adalah sebagai penyedia berbagai informatif melalui media permainan, termasuk membantu membangun kesadaran akan sikap peduli sosial baik di lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan di lingkungan sekolah.⁸

Permainan media BK dalam pelaksanaan layanan BK biasanya digunakan sebagai media bermain dan *expressive arts*. *Play media* dan *expressive arts* berfungsi dalam pekerjaan seorang konselor, karena: (1) anak biasanya tidak mempunyai kemampuan verbal untuk bertanya, menolong membantu permasalahannya, bermain merupakan salah satu cara berkomunikasi dengan anak dan “*see their world*”; (2) *Expressive arts* dan

⁷Asnawir dan Bayiruddin, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11.

⁸Buchari Alma, dkk, *Pembelajaran Studi Sosial*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 205-208.

play media dilihat sebagai salah satu metode membantu anak mengekspresikan perasaannya dan membangun sikap positif bagi dirinya dan temannya; (3) Strategi membangun hubungan digunakan sebagai peningkatan tingkah laku, klarifikasi perasaan; (4) Adanya keterbatasan tipe tingkah laku.⁹

Metode Permainan sangatlah efektif digunakan di sekolah-sekolah. Metode permainan tersebut dapat menarik dan meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Metode yang inovatif dan kreatif dinilai perlu untuk digunakan dalam layanan BK. Layanan BK yang di dalamnya menggunakan permainan merupakan salah satu teknik yang efektif karena siswa dapat mengalami peningkatan kompetensi sosial setelah diberi kegiatan layanan dasar dalam BK melalui permainan.¹⁰ Dengan adanya metode permainan menjadikan layanan BK lebih hidup karena guru BK dapat lebih komunikatif terhadap para siswanya. Maka dari itu peneliti menggunakan permainan sebagai salah satu layanan bimbingan dan konseling agar dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik.

Penelitian ini menggunakan sarana media permainan monopoli sebagai produk pengembangan, media ini memiliki karakteristik yang mudah dibuat serta tidak memerlukan biaya yang mahal. Selain itu media permainan ini sudahlah sangat akrab dikalangan siswa karena permainan ini banyak dimainkan oleh anak-anak. Dengan adanya pengetahuan permainan yang sudah sedikit dimengerti oleh anak-anak menjadikan permainan itu mudah

⁹Eva Imania Eliasa, *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling* (Yogyakarta: Musyawarah Guru Bimbingan dan Konseling SMA Se-Kabupaten Sleman, 2011), hlm. 6.

¹⁰*Ibid.*, hlm. 10.

untuk dimainkan namun dari isi konten yang diberikan pada permainan monopoli ini bersifat pengetahuan sikap peduli sosial.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di MTs N 6 Sleman, secara umum sikap peduli sosial pada kelas VIII masih seperti menjalin hubungan dengan teman, bersikap baik pada guru, mau memberi bantuan, memberi perhatian dan berbagi dengan orang lain atau yang disebut dengan sikap peduli sosial. Tetapi sikap peduli sosial sekarang ini cenderung menurun. Adapun fenomena yang terjadi di sekolah adalah adanya siswa yang masih sering ejek-mengejek nama orangtua hingga pada akhirnya berkelahi terhadap temannya, adanya siswa yang diganggu oleh temannya, masih ada siswa yang merasa *di bully* serta siswa yang dimusuhi oleh sahabat karibnya, dan ada kelompok siswa yang terkadang mencibir temannya.¹¹ Berdasarkan hasil pengamatan, di sekolah ini pernah terjadi peristiwa saling ejek-mengejek dan pada akhirnya berkelahi kemudian dibawa ke ruang BK untuk diberikan layanan konseling dalam penyelesaian permasalahan tersebut.¹²

Hasil wawancara peneliti dengan siswa, siswa mengatakan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum mengerti tentang sikap peduli sosial, dikarenakan masih seringnya ejek-mengejek yang terjadi antar siswa, kemudian ada beberapa siswa yang memiliki sikap individual, dan memilih-milih teman dalam bermain.¹³ Beberapa siswa memilih-milih teman dalam

¹¹Dokumen anekdot dan konseling siswa BK MTs N 6 Sleman, 10 Januari 2018.

¹²Pengamatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) BKI, 11 September 2017 – 11 November 2017.

¹³Wawancara dengan Uswatun, Siswa Kelas VIII MTs N 6 Sleman, 12 Oktober 2017.

bergaul di sekolah dan adanya sikap acuh terhadap teman.¹⁴ Rendahnya hasil angket siswa mengenai peduli sosial, masih banyak siswa yang memilih-milih teman bermain. Seorang guru harus memberikan arahan kepada anak didiknya bahwa semua sama serta tidak boleh dibedakan. Baik buruknya seorang teman harus tetap didekati, dan sebagai guru semestinya memberikan contoh kepada siswa untuk mendekati anak yang terlihat jarang bergaul.¹⁵

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti mengangkat judul tentang Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Sikap Peduli Sosial Pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri 6 Sleman.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana cara menghasilkan sebuah produk berupa permainan monopoli “peduli sosial” untuk meningkatkan sikap peduli sosial pada siswa kelas VIII di MTs N 6 Sleman?
2. Apakah permainan monopoli “peduli sosial” efektif dalam meningkatkan sikap peduli sosial pada siswa kelas VIII di MTs N 6 Sleman?

¹⁴Dokumen data sosiometri siswa (hubungan pertemanan) BK MTs N 6 Sleman, 11 Januari 2017.

¹⁵A Busyaeri dan M Muharom, “Pengaruh Sikap Guru Terhadap Pengembangan Karakter (Peduli Sosial) Siswa di Mi Madinatunnajah Kota Cirebon”, *Jurnal Pendidikan Guru MI*, (Cirebon :FITK IAIN Syekh Nurjati), 2016, hlm. 7.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah produk berupa permainan monopoli “peduli sosial” untuk meningkatkan sikap peduli sosial pada siswa kelas VIII di MTs N 6 Sleman.
2. Untuk mengetahui tingkat efektivitas permainan monopoli “peduli sosial” dalam meningkatkan sikap peduli sosial pada siswa kelas VIII di MTs N 6 Sleman.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis. Adapun manfaat pengembangan yang diharapkan oleh peneliti, yaitu:

1. Teoritis
 - a. Penelitian pengembangan mampu menambah pengetahuan mengenai penelitian pengembangan media karena menjadi kontribusi keilmuan BKI dengan tema pengembangan media permainan.
 - b. Penelitian pengembangan mampu menambah keilmuan pada bimbingan dan konseling.
2. Praktis
 - a. Untuk guru di sekolah

Guru di sekolah khususnya guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat memperhatikan siswanya bahwa sikap peduli sosial

adalah sangat penting bagi siswa agar dapat mencapai tugas perkembangannya dan sesuai dengan nilai maupun norma yang ada di masyarakat dengan dukungan media layanan bimbingan dan konseling yang efektif.

b. Untuk Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman bagi siswa tentang pentingnya sikap peduli sosial sehingga dapat di aplikasikan di lingkungan sekolah maupun masyarakat dengan tepat.

c. Untuk Peneliti

- 1) Dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian *Research and Development (R&D)* dalam dunia Bimbingan dan Konseling.
- 2) Sebagai motivasi untuk melakukan inovasi-inovasi dalam pengembangan Bimbingan dan Konseling.

E. Kajian Pustaka

Sejauh tinjauan yang telah peneliti lakukan, ada banyak penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan media permainan monopoli baik berupa skripsi maupun jurnal penelitian. Pemanfaatan permainan monopoli dalam bidang bimbingan pribadi sosial masih minim ditemukan oleh peneliti. Sehingga penelitian “Pengembangan media permainan monopoli untuk meningkatkan sikap peduli sosial pada siswa” belum ditemukan atau belum pernah diteliti sebelumnya. Peneliti hanya menemukan penelitian yang relevan dan akan dibahas secara singkat dengan membandingkan antara

penelitian-penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian tersebut diantaranya adalah:

Penelitian yang dilakukan oleh Linda Septiana dan Mohamad Nursalim dengan judul “Pengembangan Media Monopoli “Wawasan BK” dalam Layanan Informasi pada Siswa Kelas X MAN Mojosari-Mojokerto”.¹⁶ Hasil dari uji coba skala dengan ahli materi diperoleh rerata persentase sebesar 87,5%, hasil ahli media mencapai 86%. Kemudian juga dari hasil uji coba skala besar dengan meminta penilaian dari 5 ahli praktisi dan 10 siswa diperoleh rerata sebesar 91% untuk ahli praktisi dan 82,25 untuk siswa. Setelah mendapatkan data tersebut dihasilkan pula data kualitatif bahwa media monopoli “wawasan BK” berkategori sangat baik dan sesuai dengan kriteria kelayakan sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media dalam layanan informasi.

Penelitian tersebut persamaan yang terdapat di dalam penelitian ini adalah media yang digunakan, yaitu media monopoli. Selain itu, hasil dari persamaan dari penelitian pertama dengan penelitian ini sama-sama berupa produk dari pengembangan media monopoli. Perbedaan yang mendasar adalah subjek, objek, dan tempat dari penelitian. Subjek dan objek penelitian pertama lebih menekankan pada wawasan BK melalui layanan informasi di MAN Mojosari-Mojokerto. Sedangkan pada penelitian ini subjek yang digunakan oleh peneliti adalah siswa MTs Negeri 6 Sleman dengan objek penelitian adalah peningkatan sikap peduli sosial.

¹⁶Linda Septiani dan Mohamad Nursalim, “Pengembangan Media Monopoli “Wawasan BK” Dalam Layanan Informasi Pada Siswa Kelas X Man Mojosari-Mojokerto”, *Jurnal Penelitian* (Surabaya: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya), hlm 551.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Rifani Suci Elfarini dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Asertif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Perilaku Asertif pada Siswa Kelas VIII A”.¹⁷ Hasil uji kevalidan permainan oleh ahli media sebesar 93% dengan keterangan valid. Data hasil uji kevalidan permainan oleh ahli materi sebesar 92% keterangan valid. Secara keseluruhan berdasarkan kriteria kelayakan produk, dapat disimpulkan bahwa permainan tersebut masuk dalam kriteria valid sehingga layak digunakan. Jadi, penggunaan permainan ini cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman tentang perilaku asertif siswa kelas VIII A.

Pada penelitian ini persamaan yang terdapat di dalam penelitian ini adalah media yang digunakan, yaitu media monopoli. Selain itu, hasil dari persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini sama-sama berupa produk dari pengembangan media monopoli. Perbedaan yang mendasar adalah subjek, objek, dan tempat dari penelitian. Subjek dan objek penelitian tersebut lebih menekankan pada pemahaman siswa tentang perilaku asertif pada siswa SMP, sedangkan pada penelitian ini lebih kepada peningkatan sikap peduli sosial melalui permainan monopoli.

Penelitian lainnya adalah “Bimbingan Kelompok melalui Teknik Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Penyesuaian diri di Sekolah (Pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 2 Sidoharjo Wonogiri Tahun Ajaran 2014/2015)”. Penelitian ini merupakan tugas akhir yang dilakukan oleh

¹⁷Rifani Suci Elfarini, “Pengembangan Media Monopoli Asertif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Perilaku Asertif Pada Siswa Kelas VIII A”, *Jurnal Bimbingan Konseling*: vol. 1:1, 2013, hlm 174-185.

Nofiq Giriyo pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Sebelas Maret.¹⁸ Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian eksperimental, dengan menguji keefektifan teknik permainan monopoli dalam upaya meningkatkan penyesuaian diri peserta didik di sekolah.

Dalam penelitian ini adalah media yang digunakan yaitu media permainan monopoli. Pada penelitian ketiga metode penelitian yang digunakan adalah eksperimental. Perbedaan yang mendasar adalah subjek, objek, dan tempat dari penelitian. Subjek dan objek penelitian ketiga lebih menekankan pada penyesuaian diri di sekolah sedangkan pada penelitian ini lebih kepada peningkatan sikap peduli sosial siswa di sekolah.

Adapun penelusuran selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ahsan Masrukkhan dengan judul “Pelaksanaan Pendidikan Karakter Peduli Sosial di SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta”.¹⁹ Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pendidikan karakter peduli sosial di SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta. Penelitian tersebut menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yaitu peneliti melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan subjek kepala sekolah, guru, dan siswa.

Pada penelitian ini persamaan yang terdapat di dalam penelitian diatas adalah objek penelitian yaitu meneliti tentang peduli sosial. Pada penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan

¹⁸Nofiq Giriyo, *Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri di Sekolah (Pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 2 Sidoharjo Wonogiri Tahun Ajaran 2014/2015)*, Skripsi (Solo: Prodi BK, Universitas Sebelas Maret, 2014).

¹⁹Ahsan Masrukkhan, “Pelaksanaan Pendidikan Karakter Peduli Sosial di SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*: 29:5, 2016, hlm 2.812.

pendidikan karakter di sekolah dasar dalam mengaplikasikan karakter peduli sosial. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah membahas tentang sikap peduli sosial dan yang membedakan adalah subjek penelitian tersebut. Peneliti memiliki tujuan mengembangkan media permainan monopoli untuk meningkatkan sikap peduli sosial berupa produk dari pengembangan media permainan monopoli.

Berdasarkan keempat penelitian yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah mengenai permainan monopoli dan sikap peduli sosial. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah media layanan dan materi layanan yang diberikan kepada siswa serta perbedaan peraturan permainan dan cara bermainnya yang terdapat pada panduan permainan monopoli “peduli sosial”.

F. Landasan Teori

1. Tinjauan Media Permainan Monopoli

a. Media Permainan dalam Bimbingan dan Konseling

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) mendefinisikan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, sehingga media dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Menurut Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan Amerika (AECT: *Association of Education and Communication Technology*), media selain berupa segala bentuk komunikasi, juga

merupakan segenap saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.²⁰

Pengertian media bimbingan konseling islam dapat didefinisikan sebagai sarana atau alat bantu dalam proses bimbingan konseling islam, agar proses bantuan yang menjadi perhatian bimbingan konseling islam dapat berjalan lebih baik dan sesuai dengan harapan.²¹ Dengan demikian media bimbingan konseling islam dalam konteks layanan bimbingan dan konseling adalah sebagai komunikasi dan interaksi antara konselor dengan konseli dalam proses bantuan.

Layanan bimbingan dan konseling dapat diberikan kepada siswa melalui beberapa kegiatan, salah satu teknik yang belum banyak dilakukan dalam layanan bimbingan adalah layanan bimbingan dengan menggunakan permainan. Layanan yang diberikan menjadi proses yang menyenangkan dengan teknik permainan, sehingga siswa menjadi betah dalam arahan dan bimbingan guru bimbingan dan konseling.²²

Permainan merupakan salah satu media bimbingan dan konseling dalam menghadapi konseli, khususnya terhadap anak

²⁰Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan & dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajagrafindo, 2014), hlm 6-7.

²¹A Said Hasan Basri, "Peran Media Dalam Layanan Bimbingan Konseling Islam di Sekolah", *Jurnal Dakwah*, vol. 12:1, 2010, hlm. 29.

²²Pudji Rahmawati, *Media Bimbingan & Konseling, Buku Perkuliahan Program S-I Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam*, (Surabaya: Jurusan BKI Fakultas Dakwah, IAIN Sunan Ampel, tt), hlm. 44-45.

karena terkadang anak tidak mampu mengatakan tetapi dapat menunjukkan dalam perilakunya.²³

Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock, 2006). Erikson dan Freud berpendapat permainan merupakan suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Piaget memandang bahwa permainan sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak.²⁴

Menurut Pamela dalam buku *Media Bimbingan dan Konseling* karya Pudji Rahmawati, peran penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan dan konseling sebagai salah satu alternatif metode komunikasi. Teknik kreativitas ini dapat mengurangi permasalahan tingkah laku, meningkatkan hasil yang menyenangkan, mendukung kognisi yang sehat, afeksi dan pengembangan interpersonal.²⁵

Dengan demikian, layanan bimbingan dan konseling dengan teknik permainan dapat menjadi proses yang menyenangkan dan siswa tidak menjadi bosan serta peran lainnya adalah sebagai salah satu alternatif metode komunikasi, komunikasi ini sangatlah penting dalam proses bimbingan dan konseling karena hubungan antara siswa

²³Yusi Riksa, *Konsep dan Aplikasi BK : Aktivitas Bermain Sebagai Strategi Pengembangan Belajar Bermakna*, (Bandung: PPB UPI, 2008) hal: 14.

²⁴Eva Imania Eliasa, *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling* (Yogyakarta: Musyawarah Guru Bimbingan dan Konseling SMA Se-Kabupaten Sleman, 2011), hlm. 3.

²⁵Pudji Rahmawati, *Media Bimbingan & Konseling....* hlm. 48.

dengan guru BK akan lebih komunikatif sehingga pesan yang akan disampaikan lebih dimengerti oleh para siswa/konseli.

b. Fungsi Permainan dalam Bimbingan dan Konseling

Menurut Rusmana ada tiga fungsi penting peran permainan dalam bimbingan dan konseling:

- 1) Bermain merupakan ekspresi natural perasaan, juga sebagai upaya untuk mengekspresikan keinginan dan fantasinya, bahkan mengeluarkan masalah dan konflik dalam dirinya. Dengan demikian bermain dapat dikategorikan sebagai media katarsis.
- 2) Anak-anak menggunakan permainan sebagai bahasa dalam berkomunikasi dengan konselor. Permainan juga dapat menumbuhkan rasa empati pada kedua belah pihak, sehingga akan memudahkan proses hubungan interpersonal yang fungsional.
- 3) Bermain sebagai sarana yang akan mempertinggi pemahaman dan memperlancar proses konseling. Permainan sebagai salah satu teknik dalam bimbingan dan konseling.²⁶

c. Permainan Monopoli “Peduli Sosial”

1) Pengertian Permainan Monopoli

Menurut Margono secara etimologi, monopoli berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*monos*”, yang artinya satu atau sendiri, dan “*polein*” yang artinya menjual atau penjual. Berdasarkan etimologi

²⁶*Ibid.*, hlm. 50.

monopoli tersebut dapat diartikan bahwa monopoli adalah kondisi dimana hanya ada satu penjual yang menawarkan satu barang dan jasa tertentu.²⁷

Menurut Moursund, monopoli adalah salah satu permainan yang berbentuk papan komersial (perdagangan tentang penjualan kekayaan) terlaris di dunia. Pemain berlomba mendapatkan kekayaan melalui kegiatan ekonomi yang melibatkan pembelian, penjualan, penyewaan perumahan dengan menggunakan mata uang yang ada di dalam permainan monopoli. Untuk cara bermain monopoli, pemain bergiliran bergerak atau berpindah-pindah mengelilingi petak di dalam papan monopoli sesuai dengan jumlah mata dadu. Permainan monopoli ini dinamai sesuai dengan nama konsep ekonomi monopoli, yaitu suatu pasar yang didominasi oleh penjual tunggal.²⁸

Menurut Hui Heng, dkk permainan monopoli adalah sebuah permainan papan yang populer sejak 1935, permainan monopoli adalah permainan yang bergantung pada keberuntungan dan strategi yang digunakan pemain. Pada permainan ini, pemain bisa bertaruh pada nasib sendiri-sendiri, memikirkan baik-baik dalam strategi membeli properti. Tujuan dari permainan ini adalah menguasai semua petak yang ada dalam permainan dengan cara pembelian. Setelah petak itu dibeli maka pemain memiliki hak

²⁷Suyud Margono, *Hukum Anti Monopoli* (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hlm 6.

²⁸Dave Moursund, *Introduction to Using Games in Education: A Guide for Teachers and Parents*, (University of Oregon: College of Education, 2006), hlm. 114.

milik terhadap petak yang telah dibeli, kemudian setelah membeli dan menjadi hak milik pemain maka petak tersebut dapat disewakan dengan harga tertentu.²⁹

Permainan Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.³⁰

Permainan monopoli pada arah penelitian ini adalah permainan monopoli yang berisi materi mengenai sikap peduli sosial. Permainan monopoli sendiri dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari yang terdapat dalam kehidupan sebenarnya, memahami tujuan yang diharapkan, dan materi-materi yang disampaikan dalam bentuk permainan monopoli adalah mengenai pengertian

²⁹Serene Li Hui Heng, "Monopoly: A Game of Strategy...Or Luck?", MS&E220 Autumn 2008, <https://web.stanford.edu/class/msande220/monopoly2.pdf>, diakses tanggal 12 Desember 2017.

³⁰Yolanda Novalita, dkk., *Monas (Monopoli Asli Indonesia) Sebagai Media Bermain Untuk Membentuk Karakter Anak Cinta Indonesia*, Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) (Surabaya: Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan, Universitas Airlangga, tt), hlm. 2.

sikap peduli sosial, bentuk-bentuk sikap peduli sosial, faktor-faktor turunnya sikap peduli sosial, indikator sikap peduli sosial. Permainan monopoli “Peduli Sosial” sebagai bagian dari upaya dalam meningkatkan sikap peduli sosial.

2) Cara Bermain Monopoli

Permainan ini dapat dimainkan 2 orang atau lebih. Permainan ini menggunakan satu set peralatan monopoli yang terdiri dari papan permainan, bidak, 2 buah dadu, kartu dana umum dan kesempatan, uang-uangan, kartu pembelian tanah, serta rumah-rumahan berwarna hijau dan merah yang menandakan hotel.³¹

Setiap pemain diberi modal uang. Mereka diundi untuk mengetahui urutan mainnya. Pemain pertama melempar 2 dadu dan melangkah sesuai jumlah yang tertera pada dadu tersebut. Jika angka pada kedua dadu sama maka pemain mendapat kesempatan melempar dadu untuk kedua kalinya.³²

Jika pemain berhasil melalui satu putaran, pemain akan mendapat bonus uang dari bank. Pemain yang berhenti di petak tanah yang belum dimiliki boleh membelinya sesuai harga yang tertera. Pemain yang dapat membangun rumah atau hotel. Pemain

³¹A. Husna M, *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk kreativitas, ketangkasan, dan keakraban*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2009), hlm. 151.

³²*Ibid.*, hlm. 151.

lain yang singgah di tanahnya harus membayar senilai harga tanah dan sewa rumah yang tertera pada kartu tanah.³³

Jika bidak pemain berhenti di kartu dana umum atau kesempatan maka mereka mengambil kartu paling atas yang diletakkan di tengah papan dan mengikuti instruksinya. Pemain juga dapat masuk penjara atau membayar pajak jika berhenti di petak bertanda itu. Permainan ini secara tidak langsung mengajarkan pemainnya untuk berbisnis dan mengetahui kegiatan perdagangan, seperti membayar pajak, cara menjual tanah, dan penggadaian.³⁴

2. Kualitas Permainan Monopoli “Peduli Sosial”

Adapun yang menjadi dasar dalam menilai kualitas permainan monopoli “peduli sosial” untuk mudah diterima oleh ahli media layanan bimbingan dan konseling seperti yang dikemukakan oleh Andang Ismail yaitu:

- a. Desain mudah dan sederhana. Permainan mempunyai desain yang sederhana. Hal paling penting adalah tepat dan mengena pada sasaran tujuan yang hendak dicapai oleh siswa, sehingga siswa tidak terbebani dengan kerumitan permainan.
- b. Menarik. Permainan sebaiknya mampu memotivasi anak dan tidak memerlukan pengawasan yang intensif. Sehingga anak akan bebas mengekspresikan kekreatifannya.
- c. Berukuran besar. Permainan sebaiknya berukuran besar karena akan memudahkan siswa untuk memegangnya, memahami dan memainkannya.
- d. Awet dan sesuai kebutuhan. Permainan tahan lama dan sesuai tujuan yang diinginkan siswa serta fasilitator yang akan memberikan arahan permainan, sesuai kebutuhan, dan tidak menghabiskan ruang.

³³*Ibid.*, hlm. 152.

³⁴*Ibid.*, hlm. 152.

- e. Mendorong Anak untuk bermain bersama. Permainan dapat memberikan kesempatan untuk siswa mampu berinteraksi, bersosialisai dengan temannya dengan segenap kreativitasnya, mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor.³⁵

Berdasarkan uraian syarat-syarat permainan dari segi kualitas dan efektivitasnya yang digunakan untuk mengetahui keterbacan permainan dalam pemberian layanan pemahaman peduli sosial dapat disimpulkan bahwa permainan yang berkualitas memiliki karakteristik seperti desain yang mudah dan sederhana dan mudah dipahami, menarik bagi siswa, berukuran besar namun tidak menghabiskan ruang, awet, sesuai kebutuhan dan mendorong untuk siswa dapat bermain bersama. Penelitian ini bukan hanya ditunjang dengan teori-teori dasar namun juga beberapa hasil penelitian yang memperkuat dan menjadi bahan arahan penelitian.

Menurut Muliawan, Adapun beberapa prinsip khusus yang dapat dijadikan acuan untuk memilih permainan adalah:

- a. Melatih dan mengajari untuk mengenal suatu konsep, model, atau pola yang baru;
- b. Melatih indera fisik, psikologis, intelektual, dan spiritual, anak;
- c. Mengajarinya untuk menyelesaikan suatu masalah dengan teknik dan metode tertentu yang telah disimulasi (dirancang) dalam suatu mainan;
- d. Melatih, mengasah, dan mendidik anak untuk mengembangkan nilai-nilai kemanusiaan yang lebih luas dan luhur;
- e. Tidak berbahaya dan aman untuk diberikan pada anak
- f. Menarik dan memberikan kepuasan psikologi bagi anak.³⁶

³⁵Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm. 162-166.

³⁶Jasa Ungguh Muliawan, *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif untuk Anak Anda*, (Jogjakarta: Diva Press, 2009), hlm. 92.

Adapun penjabaran mengenai prinsip-prinsip dalam memilih permainan tersebut yaitu:

- a. Melatih dan mengajari anak untuk mengenal suatu model dan konsep baru, yaitu permainan mampu melatih dan mengajari siswa dalam mengenal konsep-konsep baru dan pemahaman baru. Seperti konsep dalam pemahaman sikap peduli sosial berupa bentuk-bentuk, tujuan, faktor-faktor peduli sosial, dan kriteria peduli sosial.
- b. Melatih indera fisik, psikologis, intelektual, dan spiritual anak. Permainan membuat siswa mampu melatih indera fisik dalam ketangkasan bergerak, melatih keseluruhan kemampuan motorik. Psikologis, yaitu kemampuan dalam perubahan-perubahan yang menuju pada taraf kematangan dan progres yang teratur misalkan dari hanya tau menjadi paham, kemudian mampu mengembangkan, berpikir dewasa, luas dan lapang. Intelegensi yaitu meningkatkan kemampuan bertindak secara terarah berfikir secara rasional, dan menghadapi lingkungan secara efektif, dan spiritual yaitu mengarahkan pada pemahaman bahwa semua perlu usaha dan do'a dalam ikhtiar keyakinan kepada Tuhan yang memberikan nikmat dan jalan kesuksesan dengan selalu melaksanakan perintah dan menjauhi larangan Tuhan.
- c. Mengajarinya untuk menyelesaikan suatu masalah dengan teknik dan metode permainan tertentu yang telah disimulasikan (dirancang) dalam suatu mainan. Pada permainan monopoli "peduli sosial" ini

dirancang suatu metode, teknik dan taktik, metode yang digunakan adalah metode diskusi dengan seluruh peserta apabila ada yang tidak paham terhadap pertanyaan yang berasal dari kartu-kartu, sementara teknik yang dimainkan dalam metode diskusi menggunakan metode tanya jawab dengan menggunakan teknik bertanya dengan baik dan menjawab dengan jelas.

- d. Melatih, mengasah, dan mendidik anak untuk mengembangkan nilai-nilai kemanusiaan yang lebih luas dan luhur. Misalnya, kasih sayang, pengorbanan, perjuangan, termasuk jiwa besar. Permainan kadang tidak berwujud benda/objek konkret, tetapi berbentuk sikap dan aktivitas tertentu yang menyenangkan bagi anak. Contohnya bermain peran antara semua peserta sebagai pemain.
- e. Tidak berbahaya dan aman untuk diberikan pada anak. Permainan tidak memiliki sisi-sisi yang tajam, tidak memiliki permukaan yang keras/berduri, permainan tidak mengandung unsur panas dingin yang melebihi batas normal, tidak mengandung bahan kimia yang sudah bersifat usang, benda yang memiliki batas normal kemampuan siswa untuk membawa/mengangkatnya.
- f. Menarik dan memberikan kepuasan psikologis bagi anak. Permainan yang tidak menarik dan memberikan kepuasan psikologisnya bagi anak hampir bisa dipastikan tidak memiliki unsur mendidik karena pasti mengandung unsur-unsur pemaksaan.

Berdasarkan paparan mengenai prinsip dalam menentukan permainan memiliki standar yang tinggi atau tidak berdasarkan dari permainan tersebut mampu melatih pemahaman prinsip dan konsep, melatih indera fisik, menyelesaikan masalah, mendidik nilai-nilai luhur, tidak berbahaya dan mengandung kepuasan psikologis. Kesemuanya menjadi bagian dari kualifikasi permainan yang baik.

3. Tinjauan Sikap Peduli Sosial

a. Pengertian Sikap Peduli Sosial

Manusia hidup di dunia ini pasti membutuhkan manusia lain untuk melangsungkan kehidupannya, karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial. Sudah menjadi keharusan manusia memiliki kepedulian sosial terhadap sesama agar tercipta keseimbangan dalam kehidupan.

Syarbini berpendapat bahwa sikap peduli sosial adalah sikap yang selalu ingin memberi pertolongan kepada orang lain maupun masyarakat.³⁷ Pendapat lain adalah menurut Bambang Rusmakno, dkk yang menyatakan bahwa, sikap peduli sosial adalah sikap yang memperhatikan kehidupan bersama, sikap ini diwujudkan melalui kepekaan terhadap keadaan orang lain; partisipasi dalam melakukan perubahan yang positif; menolong tanpa pamrih; toleransi; dan empati terhadap penderitaan orang lain.³⁸

³⁷Syarbini, A, *Buku Pintar Pendidikan Karakter*. (Jakarta: Asa prima pustaka, 2012), hlm. 28.

³⁸Bambang Rusmakno, dkk., *Pendidikan Budi Pekerti SMP Kelas VIII; Membangun Karakter dan Kepribadian Siswa* (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2008), hlm. 42.

Peneliti dapat disimpulkan, makna sikap peduli sosial yang dimaksud bukanlah selalu untuk membantu orang lain maupun mencampuri urusan orang lain melainkan bagaimana menyelesaikan permasalahan orang lain sehingga dapat tercipta kedamaian di lingkungan masyarakat atau kehidupannya dengan tujuan kebaikan. Dengan memiliki sikap peduli sosial maka orang lain akan saling merasa terbantu satu sama lain sehingga menciptakan suasana yang harmonis.

b. Bentuk-bentuk Sikap Peduli Sosial

Bentuk-bentuk sikap peduli sosial dapat dibedakan berdasarkan lingkungan. Menurut Alma, dkk menyebutkan bahwa bentuk-bentuk sikap peduli sosial ada tiga, yaitu:

1) Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan aspek lingkungan sosial terkecil seharusnya dipelihara sedemikian rupa, sehingga menjadi keluarga yang sakinah, mawadah, dan warahmah. Hal ini menjadi penting karena akan sangat mendukung pada tingkatan masyarakat yang lebih luas termasuk dampaknya bagi negara. Kepedulian menjadi hal yang penting untuk menjadikan keluarga yang harmonis, rukun dan bahagia. Kepedulian di lingkungan keluarga antara lain adalah: mengajak beribadah, mengajak makan bersama, mengajak berolah raga, mengajak membersihkan

rumah dan hal lain yang dapat memupuk rasa persaudaraan dalam keluarga.

2) Lingkungan Masyarakat

Kegiatan-kegiatan di masyarakat, sebagai sarana mempererat tali silaturahmi di suatu lingkungan biasanya selalu ada. Misalnya kerja bakti, membersihkan jalan, membangun sarana umum. Orang yang mengikuti kegiatan tersebut telah menyadari pentingnya kepedulian di kehidupan masyarakat.

Situasi yang berbeda dapat dirasakan di lingkungan perkotaan kegiatan seperti kerja bakti ataupun mengikuti kegiatan yang bersifat sosial terkadang orang perkotaan jarang mengikuti kegiatan tersebut.

Menurut Buchari Alma, dkk beberapa hal yang menggambarkan lunturnya sikap peduli sosial diantaranya:

- a) Menjadi penonton saat terjadi bencana, bukannya membantu.
- b) Sikap acuh tak acuh pada tetangga.
- c) Tidak ikut serta dalam kegiatan di masyarakat

3) Lingkungan Sekolah

Memiliki sikap peduli sosial sangat penting bagi setiap orang, begitu juga pentingnya bagi peserta didik. Dengan jiwa sosial yang tinggi, mereka akan lebih mudah bersosialisasi serta akan lebih dihargai. Contoh peduli sosial dalam lingkungan keluarga yaitu: membuang sampah pada tempatnya, mengikuti

kegiatan-kegiatan yang bersifat sosial, melakukan aksi sosial, menyumbang untuk teman yang sakit atau membutuhkan.³⁹

Berdasarkan pendapat yang telah diungkapkan di atas, bentuk-bentuk sikap peduli sosial adalah sikap peduli sosial yang perlu ditanamkan pada peserta didik bukan hanya pada lingkungan sekolah tetapi juga di lingkungan keluarga dan masyarakat. Kepedulian itu dapat ditunjukkan melalui rasa solidaritas untuk membantu sesama manusia yang mendapat musibah. Dengan adanya peduli sosial maka peserta didik akan lebih peka terhadap sekitarnya serta dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam memberikan bantuan kepada orang lain.

Bentuk-bentuk sikap peduli sosial di lingkungan sekolah yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Menunjukkan sikap saling bekerjasama antar teman, menunjukkan sikap empati terhadap teman, melaksanakan aksi sosial, menunjukkan perilaku rukun terhadap warga sekolah, melaksanakan aksi sosial, dan menunjukkan perilaku rukun terhadap warga sekolah.

³⁹Buchari Alma, dkk., *Pembelajaran Studi Sosial* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 205-208.

c. Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Turunnya Sikap Peduli Sosial

Menurut Alma, dkk faktor penyebab turunnya sikap peduli sosial adalah sebagai berikut:

1) Internet

Internet merupakan dunia maya yang sangat transparan, sarana ini merupakan suatu pilihan untuk mencari suatu informasi. Tanpa disadari manusia yang menggunakan internet menyebabkan tidak menghiraukan lingkungan masyarakat sekitar. Sehingga rasa peduli sosial terhadap lingkungan kalah oleh sikap individualisme yang terbentuk dari kebiasaan tersebut.

2) Sarana Hiburan

Kemajuan dunia hiburan anak semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Anak yang terlalu lama bermain game, akan mempengaruhi kepeduliannya terhadap sesama.

3) Tayangan TV

Banyak acara-acara di televisi yang kurang bagus, seperti gosip yang belum tentu kebenarannya. Akibatnya secara tidak langsung penonton diajari berkata bohong, memfitnah orang lain, menghardik orangtua, dan lain-lain.

4) Masuknya Budaya Barat

Norma-norma dan tata nilai kepedulian ini semakin berkurang apabila masyarakat itu telah menerima pengaruh budaya barat yang bersifat immaterial dan cenderung

berseberangan dengan budaya timur. Masyarakat yang kehilangan rasa kepedulian horisontalnya, akan kehilangan sebagian kemampuannya untuk dapat bersyukur, dan ini berakibat pada penyempitan psikologi dan dapat berubah ke arah ketidakpekaan (insentifitas) manusianya yang akhirnya dapat menghasilkan sistem sosial yang apatis.⁴⁰

d. Kriteria Individu Yang Memiliki Sikap Peduli Sosial

Untuk mengetahui seberapa besar tingkat sikap peduli sosial siswa yaitu dapat diketahui melalui kriteria-kriteria sikap peduli sosial yang dapat terpenuhi dan ditunjukkan oleh peserta didik.

Menurut Samani dan Hariyanto kriteria sikap peduli sosial adalah:

- 1) Memperlakukan orang lain dengan sopan.
- 2) Bertindak santun
- 3) Toleran terhadap perbedaan
- 4) Tidak suka menyakiti orang lain
- 5) Tidak pamrih dengan orang lain
- 6) Mampu bekerjasama
- 7) Mau terlibat dalam kegiatan masyarakat
- 8) Menyayangi manusia dan makhluk lain
- 9) Cinta damai dalam menghadapi persoalan.⁴¹

Adapun penjelasan dari kutipan di atas adalah sebagai berikut:

- 1) Memperlakukan orang lain dengan sopan, yaitu menghormati orang lain dengan baik dan benar seperti kepada orang tua kita wajib berlaku sopan.
- 2) Bertindak santun, yaitu berkata lemah lembut serta bertingkah laku halus dan baik terhadap orang lain seperti contohnya

⁴⁰*Ibid.*, hlm. 209.

⁴¹Muchlas Samani dan Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm 51.

menyapa teman dengan ucapan “assalamu’alaikum” sambil tersenyum.

- 3) Toleran terhadap perbedaan, bersikap sabar atau berhati lapang terhadap orang, seperti contohnya bersikap sabar kepada orang yang memiliki pendapat berbeda.
- 4) Tidak suka menyakiti orang lain, berusaha untuk tidak melakukan tindakan yang menyakiti orang lain.
- 5) Tidak pamrih dengan orang lain, tidak mengambil keuntungan ataupun meminta imbalan saat menolong orang lain.
- 6) Mampu bekerjasama, saling gotong royong maupun kerja sama dalam kehidupan sehari-hari.
- 7) Mau terlibat dalam kegiatan masyarakat, membantu masyarakat atau ikut berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat.
- 8) Menyayangi manusia dan makhluk lain, yaitu memberikan kasih sayang kepada orangtua, saudara, teman, tetangga dan menyayangi seperti hewan yang ada di dunia ini.
- 9) Cinta damai dalam menghadapi persoalan, yaitu sikap, perkataan, dan tindakan pada saat menyelesaikan masalah seperti tidak menggunakan tindakan kekerasan.

Orang yang peduli terhadap orang lain menurut Samani dan Hariyanto adalah sebagai berikut:

- 1) Perlakukan orang lain dengan penuh kebaikan dan kedermawanan
- 2) Bantulah orang yang memerlukan bantuan
- 3) Pekalah terhadap perasaan orang lain
- 4) Jangan pernah menjadi kasar atau senang menyakiti hati

- 5) Pikirkanlah bagaimana tindakanmu akan dapat menyakiti atau melukai hati orang lain
- 6) Selalu ingatlah kita akan menjadi orang yang peduli dengan perbuatan yang dilandasi kepedulian.⁴²

Berdasarkan pendapat di atas kriteria sikap peduli sosial adalah suatu pengukuran terhadap suatu perbuatan yang menunjukkan tindakan sikap peduli sosial atau peduli terhadap orang lain. Kriteria sikap peduli sosial tersebut sebagai ukuran ataupun yang menjadi dasar penilaian tentang keadaan, apakah siswa memiliki sikap peduli sosial dengan orang lain yang dilakukan setiap harinya di sekolah maupun masyarakat.

4. Perspektif Sikap Peduli Sosial dalam Bimbingan dan Konseling Islam

Sikap peduli sosial dalam islam adalah suatu sikap atau menaruh perhatian kepada orang lain yang dilakukan dalam bidang akidah dan keimanan yang tertuang dalam syariat islam serta menjadi tolok ukur dalam akhlak seorang muslim.⁴³

Islam mengajarkan tentang hubungan manusia dengan Allah SWT dan juga hubungan manusia dengan manusia lainnya di tengah keragaman. Dalam menjalani kehidupan ini manusia saling membutuhkan bantuan kepada yang lainnya. Orang yang kuat membutuhkan yang lemah dan orang yang kaya membutuhkan orang yang miskin dan begitu pula sebaliknya, seperti firman Allah dalam Al Quran surat Al Maidah ayat 2 yang berbunyi :

⁴²*Ibid.*, hlm 56.

⁴³Zubaedi, *Pendidikan Berbasis Masyarakat*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), hlm 13.

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya : “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya.” (QS. Al Maidah: 2).⁴⁴

Dari ayat tersebut menjelaskan bahwa kita sebagai sesama manusia haruslah mengutamakan kepentingan orang lain, saling tolong menolong dalam kebaikan dan Allah melarang kita untuk saling tolong-menolong dalam kejahatan terhadap orang lain. Manusia tidak boleh bersikap egois dan janganlah saling tolong-menolong dalam kejahatan misalnya membuat kerusakan dan permusuhan.

Menjenguk orang sakit merupakan salah satu hak seorang muslim yang sepatasnya ia tunaikan atas muslim lainnya. Rasulullah *shallallahu ‘alaihi wa sallam* bersabda:

حَقُّ الْمُسْلِمِ عَلَى الْمُسْلِمِ سِتٌّ. قِيلَ: مَا هُنَّ يَا رَسُولَ اللَّهِ؟ قَالَ: إِذَا لَقَيْتَهُ فَسَلِّمْ عَلَيْهِ، وَإِذَا دَعَاكَ فَأَجِبْهُ، وَإِذَا اسْتَنْصَحَكَ فَأَنْصَحْ لَهُ، وَإِذَا عَطَسَ فَحَمِدِ اللَّهَ فَسَمِّتْهُ، وَإِذَا مَرَضَ فَعُدَّهُ، وَإِذَا مَاتَ فَاتَّبِعْهُ

Hak muslim terhadap muslim lainnya ada enam. Sahabat bertanya: Apa saja, wahai Rasulullah? Beliau menjawab: “Bila engkau bertemu dengannya maka ucapkanlah salam, bila ia mengundangmu maka hadirilah, bila ia meminta nasihat maka nasihatilah, bila ia bersin dan memuji Allah (mengucap: alhamdulillah) maka jawablah (dengan

⁴⁴ Departemen Agama RI, *Al Quran dan Terjemahnya*, (Semarang: PT Karya Toha Putra, 2002), hlm. 106

mengucapkan: yarhamukallah), **bila ia sakit maka jenguklah**, dan bila ia meninggal dunia maka antarkanlah (jenazahnya hingga makam).” (HR. Muslim).⁴⁵

Menyayangi makhluk yang ada di dalam alam semesta ini merupakan suatu kewajiban seorang muslim, seperti firman Allah dalam Al Quran pada surat Al Fatihah ayat pertama yang berbunyi:



“Artinya : Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang”. (Q.S. Al Fatihah: 1)⁴⁶

Dari ayat pertama tersebut bermakna jika menyayangi adalah gambaran tentang cinta Allah kepada seluruh yang ada di alam semesta ini. Sehingga sifat kasih sayang itu kemudian diberikan juga kepada manusia sebagai ciptaan-Nya.

Berdasarkan beberapa ayat Al-Qur’an dan Al-Hadist di atas dapat disimpulkan bahwa dalam hubungannya dengan masyarakat dan juga lingkungan yang ada di sekitarnya, pada dasarnya manusia telah diperintahkan Allah SWT untuk senantiasa memiliki sikap peduli sosial. Pada setiap individu harus mendahulukan kepentingan kelompok (umum) dibandingkan dengan kepentingannya sendiri. Dengan begitu individu tersebut memiliki sikap kepedulian sosial dan mampu bekerja sama dalam kegiatan masyarakat.

⁴⁵ HR. Muslim no: 2162

⁴⁶ Departemen Agama RI, *Al Quran dan Terjemahnya*, (Semarang: PT Karya Toha Putra, 2002), hlm. 1

G. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

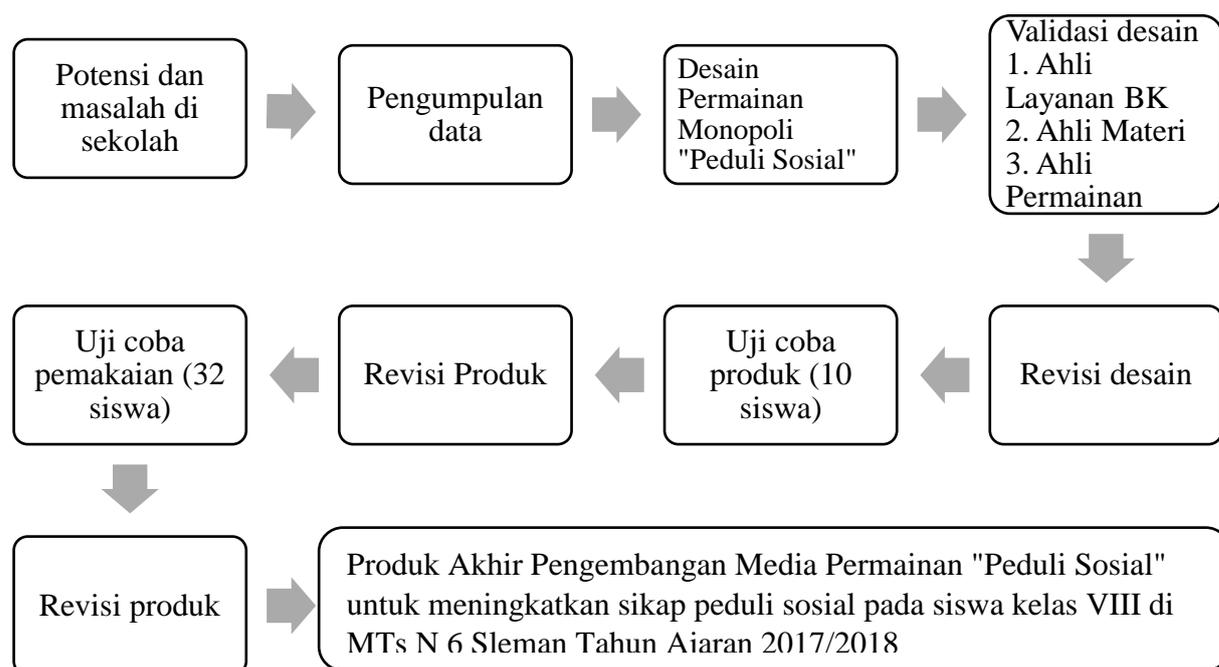
Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development (R&D)*, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁷ Adapun produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah permainan monopoli tentang sikap peduli sosial.

Penelitian ini memuat dua aspek, yaitu aspek pengembangan dan aspek riset. Aspek pengembangan diperoleh melalui pembuatan permainan monopoli, sementara aspek riset terdapat pada konten layanan bimbingan konseling untuk meningkatkan sikap peduli sosial siswa.

2. Prosedur Pengembangan

Penyajian dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif, yaitu dengan mengikuti langkah-langkah yang sudah ditentukan sampai menghasilkan produk. Adapun produk yang dimaksud pada model pengembangan prosedural dalam penelitian ini adalah permainan monopoli “Peduli Sosial” yang berisi materi-materi terkait dengan meningkatkan sikap peduli sosial. Untuk lebih jelasnya langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah

⁴⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 297.



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan.⁴⁸

Berdasarkan langkah-langkah di atas penggunaan metode *research and development* dalam pengembangan permainan monopoli “peduli sosial” di MTs N 6 Sleman, dapat dijelaskan sebagai berikut:

Langkah pertama pada penelitian ini adalah melakukan analisis potensi masalah. Potensi permasalahan di MTs N 6 Sleman, menurut peneliti terdapat siswa yang kurang peduli kepada teman sebayanya, adanya siswa yang masih sering ejek mengejek nama orangtua hingga pada akhirnya berkelahi terhadap temannya, adanya siswa yang diganggu oleh temannya, masih ada siswa yang merasa *dibully* serta siswa yang dimusuhi oleh sahabat karibnya, dan ada kelompok siswa yang terkadang

⁴⁸*Ibid.*, hlm.298. Skema Penggunaan Metode *Research and Development* yang mengacu pada pendapat Sugiyono, meliputi: Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Ujicoba Produk, Revisi Produk, Ujicoba Pemakaian, Revisi Produk, Produksi Masal.

mencibir temannya.⁴⁹ Beberapa siswa memilih-milih teman dalam bergaul di sekolah dan adanya sikap acuh terhadap teman.⁵⁰ Dari pengamatan dan pengalaman praktik pengalaman lapangan serta didukung berbagai hasil penelitian dan jurnal maka peneliti dapat menganalisis berbagai masalah yang dihadapi siswa terutama kaitannya dengan sikap peduli sosial. Dari hal tersebut peneliti telah merumuskan berbagai permasalahan yang dihadapi siswa.

Langkah kedua adalah pengumpulan data. Pada langkah ini peneliti menggunakan observasi selama di sekolah dan melakukan kegiatan studi literatur terhadap materi-materi yang digunakan terhadap produk yang dikembangkan.

Langkah ketiga adalah desain produk. Desain produk yang dikembangkan dibuat dengan menentukan materi yang dikembangkan yaitu menentukan media dan tata cara menggunakan media atau permainan tersebut. Merancang papan permainan dan materi agar terpadu. Setelah rancangan produk selesai dibuat, selanjutnya media atau permainan monopoli tersebut divalidasi oleh ahli.

Langkah keempat adalah validasi desain. Langkah ini dilakukan untuk menilai desain produk oleh para ahli. Penilaian dilakukan dengan uji validasi oleh ahli layanan bimbingan dan konseling, validasi materi oleh ahli materi terkait sikap peduli sosial, dan validasi permainan oleh ahli media permainan. Tujuan dari validasi adalah untuk mendapatkan

⁴⁹Dokumen anekdot dan konseling siswa BK MTs N 6 Sleman, 10 Januari 2017.

⁵⁰Dokumen data sosiometri siswa (hubungan pertemanan) BK MTs N 6 Sleman, 11 Januari 2017 .

tingkat kelayakan produk, masukan, dan saran dari produk yang dikembangkan yaitu permainan monopoli “Peduli Sosial” untuk meningkatkan sikap peduli sosial.

Langkah kelima adalah revisi desain produk yang dilakukan berdasarkan pertimbangan hasil uji coba produk pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, dilakukan penyempurnaan produk dengan mengurangi hal-hal yang tidak perlu dan menambahkan hal-hal yang perlu ditambahi berdasarkan hasil pengujian produk yang telah dilakukan sebelumnya.

Langkah keenam adalah melakukan uji coba pemakaian produk, pada tahap ini tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan selanjutnya subjek uji coba menguji cobakan permainan monopoli “Peduli Sosial” pada kelompok kecil, subjek uji coba sebanyak 10 siswa.

Langkah ke tujuh adalah melakukan revisi uji produk ketika dalam pemakaian terdapat kekurangan dan kelemahan pada hasil yang kurang memuaskan atau materi yang kurang tepat pada uji coba produk, maka produk direvisi kembali sesuai dengan kritik dan saran dari kelompok kecil.

Langkah ke delapan adalah Uji coba pemakaian, materi disampaikan kepada kelompok besar subyek uji coba 32 siswa (8 kelompok), hal ini dimaksudkan untuk evaluasi terhadap isi dari permainan tersebut.

Langkah ke sembilan adalah revisi produk, akhir dari hasil evaluasi dari uji pemakaian.

Langkah ke sepuluh yang terakhir adalah produksi massal, hal ini dilakukan apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi massal.

Adapun pada penelitian ini, peneliti tidak sampai pada langkah produksi massal, melainkan hanya pada langkah uji coba produk hal ini karena keterbatasan biaya dan waktu yang dimiliki peneliti.

3. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini berupa rancangan permainan monopoli peduli sosial yang didesain oleh peneliti memuat komponen sebagai berikut:

- a. Buku panduan permainan monopoli “peduli sosial” berukuran A5(14,8 cm X 21 cm) berisi aturan permainan dan berisi informasi-informasi permainan dengan tujuan agar dapat mudah dipahami pemeran moderator atau guru BK
- b. Kartu *quiz time* dan *get score* berukuran 9 cm X 7,3 cm dengan materi tentang sikap peduli sosial.
- c. Alat permainan berupa seperangkat permainan monopoli “Peduli Sosial”. Permainan ini dikemas dalam bentuk sebuah kertas yang memiliki ketebalan seperti kertas manila serta memiliki ukuran lebar kertas 48 cm X 48 cm dengan desain menarik yang telah dibuat menggunakan aplikasi *Corel Draw X6* kemudian dicetak, serta

terdapat gambar-gambar yang sesuai dengan konten sikap peduli sosial.

Desain tersebut merupakan contoh dari produk berupa permainan monopoli “Peduli Sosial” yang melalui beberapa tahap diantaranya uji validasi dan uji coba. Setelah direvisi kemudian dikembangkan lebih matang lagi atas pertimbangan dari hasil uji validasi materi dan layanan BK yang dilakukan oleh para ahli.

4. Subjek Uji Coba

Subyek penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a. Uji Coba Produk

Subyek uji coba produk yang dipakai adalah sebanyak 10 siswa kelas VIII di MTs N 6 Sleman. Pemilihan subyek dilakukan secara acak/random. Hal ini dilakukan secara acak karena hanya sebatas menguji coba produk saja tidak memerlukan kriteria dalam penentuan subjek uji coba.

b. Uji Coba Pemakaian

Subyek uji coba pemakaian ini adalah 32 siswa kelas VIII B MTs N 6 Sleman dengan 8 buah permainan monopoli “Peduli Sosial” dan kartu diskusi. Pemilihan subyek dilakukan berdasarkan hasil dokumen sosiometri (hubungan pertemanan) kelas VIII B dan saran guru BK yaitu kelas VIII B karena di kelas tersebut siswa sering membuat gaduh (ramai) di kelas, ada siswa yang memiliki sifat

individualis, kemudian siswa yang mudah emosi (marah-marah), dan siswa yang sering *membully* temannya. Subyek uji coba pemakaian pada 32 siswa ini karena pada uji coba pemakaian jumlah subyek harus lebih banyak daripada uji coba produk, selain itu karena asumsi layanan bimbingan klasikal yang kurang lebih berjumlah 32 siswa.

5. Uji Validasi Desain Produk

Pada setiap penelitian pengembangan diperlukan validasi oleh ahli, validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli untuk dapat mengetahui kelayakan suatu produk dengan menilai kelemahan dan kelebihan dari suatu produk.⁵¹ Uji validasi produk yang dilakukan yaitu:

a. Uji Validasi Layanan BK

Uji validasi layanan dilakukan oleh ahli layanan yang mempunyai kualifikasi dalam penilaian sebuah layanan, kualifikasi tersebut diantaranya yaitu lulusan S1 atau S2 bimbingan dan konseling yang sesuai dengan ahli bidangnya. Uji validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian tentang desain permainan yang diberikan kepada ahli.

b. Uji Validasi Materi

Uji validasi materi dilakukan oleh ahli materi. Ahli materi merupakan individu yang mempunyai kompetensi dan kemampuan

⁵¹*Ibid.*, hlm. 302.

untuk menilai dalam hal materi, terutama terkait sikap peduli sosial. Uji validasi materi dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian melalui lembar pengamatan terhadap materi terkait sikap peduli sosial yang diberikan kepada ahli materi.

c. Uji Validasi Media

Uji validasi media ini dilakukan oleh ahli media. Ahli media ini merupakan individu yang mempunyai kualifikasi di bidang pendidikan, teknologi/pembelajaran, dan pengalaman yang memadai di bidang media. Ahli media berperan untuk menilai kelayakan media yang dibuat oleh peneliti. Uji validasi permainan dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian melalui lembar pengamatan tentang desain permainan yang diberikan kepada ahli.

6. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode ini dilakukan sejak pra penelitian untuk mendapat informasi tentang pengembangan media permainan yang digunakan di sekolah dan sikap peduli sosial yang dapat diterapkan di MTs N 6 Sleman.

Metode pengumpulan data selanjutnya adalah dengan lembar validasi yang diberikan kepada validator dan guru BK untuk mengumpulkan data faktual yang berkaitan dengan sikap peduli sosial. Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan data menggunakan lembar

validasi berupa skala untuk mengetahui sikap peduli sosial siswa kelas VIII di MTs N 6 Sleman.

Sistem penskoran yang digunakan adalah skala likert dengan skor tertinggi adalah 5 dan yang terendah adalah 1.⁵² Adapun instrumen skala yang digunakan berbentuk *checklist*.

Dalam penelitian ini, skala yang disusun menggunakan lima alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Subjek memilih salah satu alternatif jawaban sesuai dengan keadaan subjek dengan membubuhkan tanda *checklist* (√) pada kolom yang disediakan. Untuk semua jawaban yang ada di dalam skala pengukuran tersebut adalah benar tidak ada jawaban yang salah serta jawaban sesuai keadaannya. *Item-item* yang ada terdiri dari *item favorable* dan *item unfavorable*. *Item favorable* yaitu *item* yang mendukung objek untuk diukur, sedangkan *item unfavorable* yaitu *item* yang tidak mendukung objek untuk diukur. Skor yang digunakan dalam penelitian ini disediakan lima alternatif jawaban untuk setiap *itemnya* mempunyai nilai dari rentang 5 sampai dengan 1. Skor dalam instrumen dapat dilihat dalam tabel 1.

⁵²Djemari Mardapi, *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non tes* (Yogyakarta: Mitra Cendikia, 2008), hal. 121.

Tabel 1
Skor Jawaban Responden terhadap Instrumen

NO.	ALTERNATIF JAWABAN	SKOR JAWABAN	
		<i>favorable</i>	<i>unfavorable</i>
1	Sangat setuju	5	1
2	Setuju	4	2
3	Ragu	3	3
4	Tidak setuju	2	4
5	Sangat Tidak setuju	1	5

7. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini data kelayakan permainan monopoli “Peduli Sosial” didapatkan menggunakan instrumen pengumpulan data. Menurut Sugiyono teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan.⁵³ Berdasarkan sumber data yang relatif cukup banyak diperoleh dan segala keterbatasan peneliti dalam berbagai hal baik waktu, tenaga, pikiran serta dana yang menunjang, maka peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa lembar pengamatan dan skala pengukuran.

a. Lembar Pengamatan

Suharsimi berpendapat bahwa :

Lembar pengamatan adalah instrumen yang digunakan oleh penilai atau peneliti untuk mengumpulkan data diam atau yang

⁵³ *Ibid.*, hlm. 224.

bergerak. Data yang diam dapat berupa benda ataupun manusia yang diamati manusianya, bukan gerakannya. Data gerak berupa apa saja yang dalam posisi bergerak, antara lain situasi, suasana, kegiatan, dan tampilan benda maupun manusia yang sedang beraksi atau berpose.⁵⁴

Pada penelitian ini permainan monopoli “peduli sosial” merupakan data yang akan diamati dan dinilai oleh para ahli, baik itu dinilai dari sisi kesesuaiannya sebagai materi yang terkandung dalam permainan itu sendiri, dan situasi atau kegiatan yang akan berlangsung dalam sebuah layanan jika menggunakan permainan monopoli peduli sosial. Suharsimi mengemukakan tentang dua model lembar pengamatan sesuai dengan alternatif jawabannya, yaitu :

- 1) Lembar pengamatan dengan dua alternatif, yaitu “Ya” dan “Tidak”.
- 2) Lembar pengamatan dengan empat alternatif gradasi, yaitu “Sangat Baik”, “Baik”, “Tidak Baik”, “Sangat Tidak Baik”.⁵⁵

Instrumen lembar pengamatan dalam penelitian ini menggunakan lembar pengamatan dengan alternatif bergradasi empat pilihan. Ada beberapa langkah dalam penyusunan skala penilaian lembar pengamatan. Menurut Gantina, dkk terdapat enam langkah dalam penyusunan skala penilaian yaitu :

- 1) Menetapkan tujuan.
- 2) Mengidentifikasi item atau kriteria yang akan digunakan.
- 3) Melakukan identifikasi deskriptor dari setiap kriteria yang telah ditetapkan.

⁵⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm 182.

⁵⁵*Ibid.*, hlm. 149.

- 4) Mengidentifikasi proses evaluasi (menetapkan klasifikasi penilaian yang digunakan, banyaknya interval skala, menetapkan evaluator, menyediakan kolom komentar, dsb).
- 5) Membuat skala penilaian.
- 6) Membuat pedoman pengisian yang jelas.⁵⁶

Keenam langkah tersebut dijadikan landasan dalam menyusun skala yang memuat hal-hal yang dibutuhkan untuk dapat menilai produk lebih detail. Berikut adalah kisi-kisi instrumen kelayakan permainan monopoli “peduli sosial”.

1) Penilaian oleh Ahli Materi

Untuk aspek peduli sosial yang digunakan peneliti dalam mengukur sikap siswa tentang peduli sosial peneliti mengacu pada teori Saifuddin Azwar bahwa sikap mengandung aspek kognitif (fikiran), afektif (perasaan), konatif (tindakan).⁵⁷

Adapun kisi-kisi instrumen penilaian kualitas media permainan oleh ahli materi dalam bentuk lembar pengamatan pada tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2.
Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Deskriptor	Butir Soal	Σ
Kognitif	Materi memuat pengetahuan tentang memperlakukan orang lain dengan sopan	1	9
	Materi memuat pengetahuan tentang bertindak santun	2	
	Materi memuat pengetahuan tentang toleran terhadap perbedaan	3	
	Materi memuat pengetahuan tentang tidak suka menyakiti orang lain	4	
	Materi memuat pengetahuan tentang tidak	5	

⁵⁶Gantina Komalasari, dkk, *Asesmen Teknik Nontes dalam Perspektif BK Komprehensif*, (Jakarta: PT. Indeks, 2011), hlm. 70.

⁵⁷Saifuddin Azwar, *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm. 108

	pamrih dengan orang lain		
	Materi memuat pengetahuan tentang mampu bekerjasama	6	
	Materi memuat pengetahuan tentang mau terlibat dalam kegiatan masyarakat	7	
	Materi memuat pengetahuan tentang menyayangi manusia dan makhluk lain	8	
	Materi memuat pengetahuan tentang cinta damai dalam menghadapi persoalan	9	
Afektif	Materi memuat perasaan tentang memperlakukan orang lain dengan sopan	10	9
	Materi memuat perasaan tentang bertindak santun	11	
	Materi memuat perasaan tentang toleran terhadap perbedaan	12	
	Materi memuat perasaan tentang tidak suka menyakiti orang lain	13	
	Materi memuat perasaan tentang tidak pamrih dengan orang lain	14	
	Materi memuat perasaan tentang mampu bekerjasama	15	
	Materi memuat perasaan tentang mau terlibat dalam kegiatan masyarakat	16	
	Materi memuat perasaan tentang menyayangi manusia dan makhluk lain	17	
	Materi memuat perasaan tentang cinta damai dalam menghadapi persoalan	18	
Konatif	Materi memuat tindakan tentang memperlakukan orang lain dengan sopan	19	9
	Materi memuat tindakan tentang bertindak santun	20	
	Materi memuat tindakan tentang toleran terhadap perbedaan	21	
	Materi memuat tindakan tentang tidak suka menyakiti orang lain	22	
	Materi memuat tindakan tentang tidak pamrih dengan orang lain	23	
	Materi memuat tindakan tentang mampu bekerjasama	24	
	Materi memuat tindakan tentang mau terlibat dalam kegiatan masyarakat	25	
	Materi memuat tindakan tentang menyayangi manusia dan makhluk lain	26	
	Materi memuat tindakan tentang cinta damai dalam menghadapi persoalan	27	
Jumlah			27
Saran			

Kisi-kisi instrumen penilaian kualitas media permainan monopoli “peduli sosial” oleh ahli materi tentang sikap peduli sosial dapat bermanfaat sebagai suatu acuan dalam penilaian kualitas suatu materi yang diteliti. Hal ini menjadikan materi yang ada di dalam permainan monopoli “peduli sosial” dapat lebih jelas terhadap materi tersebut sehingga tidak keluar dari materi yang diteliti pada penelitian pengembangan ini.

2) Penilaian oleh Ahli Media

Kisi-kisi instrumen penilaian kualitas media oleh ahli media dalam bentuk lembar pengamatan pada tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3.
Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Konstrak	Deskriptor	Butir Soal	Σ
Permainan mempunyai desain yang mudah dan sederhana	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	1	2
	Kesesuaian proporsi warna dan gambar pada <i>background</i>	2	
Permainan mampu memotivasi anak dan tidak memerlukan pengawasan yang intensif. Sehingga anak akan bebas mengekspresikan kekreatifannya	Memberikan pemahaman mengenai materi peduli sosial	3	2
	Pertanyaan didalam kartu permainan jelas keterbacaan	4	
Permainan berukuran cukup besar memudahkan siswa untuk memegangnya, memahaminya dan memainkannya	Permainan mampu menarik perhatian siswa	5	1

Konstrak	Deskriptor	Butir Soal	Σ
Permainan tahan lama dan fasilitator yang akan memberikan arahan	Fasilitator mudah memberikan arahan	6	2
	Permainan mudah dimainkan dan dipahami	7	
Mendorong anak bermain bersama	Permainan memberikan kesempatan untuk siswa berinteraksi	8	2
	Permainan memiliki nilai kreativitas	9	
Jumlah		9	
Saran			

Kisi-kisi instrumen penilaian kualitas media permainan monopoli “peduli sosial” oleh ahli media tentang media tersebut adalah sebagai suatu acuan dalam penilaian kualitas suatu media permainan yang diteliti. Hal ini menjadikan media permainan tersebut apakah layak atau tidak.

3) Penilaian oleh Ahli Layanan Bimbingan dan Konseling

Kisi-kisi instrumen penilaian kualitas media oleh ahli layanan bimbingan dan konseling dalam bentuk lembar pengamatan pada tabel 4 sebagai berikut :

Tabel 4.
Kisi-kisi Instrumen Ahli Layanan BK

Konstrak	Deskriptor	Butir Soal	Σ
Melatih dan mengajari untuk mengenal suatu konsep, model, atau pola yang baru	Permainan monopoli peduli sosial mampu mengenal konsep pemahaman peduli sosial	1	1
Melatih indera fisik, psikologis, intelektual, dan spiritual anak	Permainan monopoli peduli sosial tidak memerlukan pengawasan intensif	2	3

Konstrak	Deskriptor	Butir Soal	Σ
	Mampu melatih kemampuan motorik	3	
	Mampu melatih menghadapi lingkungan sosial secara efektif	4	
Mengajarinya untuk menyelesaikan suatu masalah dengan teknik dan metode tertentu yang telah disimulasi (dirancang) dalam suatu mainan	Permainan monopoli peduli sosial mampu memotivasi siswa	5	1
Melatih, mengasah, dan mendidik anak untuk mengembangkan nilai-nilai kemanusiaan yang lebih luas dan luhur	Materi permainan monopoli peduli sosial mengikuti perkembangan terkini dan mendorong siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tau	6	1
Tidak berbahaya dan aman untuk diberikan pada anak	Permainan monopoli peduli sosial tidak memiliki sisi berbahaya pada siswa	7	1
Menarik dan memberikan kepuasan psikologi bagi anak	Permainan monopoli peduli sosial memiliki aktivitas yang menyenangkan bagi anak	8	1
Jumlah		8	
Saran			

Kisi-kisi instrumen penilaian kualitas layanan BK terhadap permainan monopoli “peduli sosial” oleh ahli layanan BK adalah sebagai acuan dalam pengamatan guru BK terhadap permainan yang akan diberikan kepada siswa, kisi-kisi instrumen layanan BK ini digunakan guru BK dalam menilai permainan monopoli yang telah dibuat oleh peneliti apakah layak atau tidak jika diberikan kepada siswa dengan memberikan saran dan masukan untuk mendukung permainan tersebut yang akan digunakan sebagai layanan BK di sekolah.

b. Skala Pengukuran

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala pengukuran karena yang diteliti adalah sikap. Skala sikap yang disusun oleh peneliti akan dijadikan *pretest* dan *posttest* guna mengetahui peningkatan sikap peduli sosial. Skala dalam penelitian ini terdiri dari komponen atau variabel yang dijabarkan melalui sub komponen, indikator-indikator dan pernyataan. Butir-butir pernyataan ini merupakan gambaran tentang sikap peduli sosial siswa.

Skala sikap peduli sosial yang digunakan peneliti untuk mengetahui seberapa besar tingkat sikap peduli sosial pada siswa mengacu pada Samani dan Hariyanto kriteria sikap peduli sosial adalah: memperlakukan orang lain dengan sopan, bertindak santun, toleran terhadap perbedaan, tidak suka menyakiti orang lain, tidak pamrih dengan orang lain, mampu bekerjasama, mau terlibat dalam kegiatan masyarakat, menyayangi manusia dan makhluk lain, cinta damai dalam menghadapi persoalan.⁵⁸

Adapun kisi-kisi tes yang digunakan dalam penelitian disajikan pada tabel 5 sebagai berikut:

⁵⁸Muchlas Samani dan Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm 51.

Tabel 5.
Kisi-kisi Skala Sikap Peduli Sosial pada Siswa
Kelas VIII MTs N 6 Sleman

No	Konstrak	Indikator	Deskriptor	Butir		Jumlah Soal			
				<i>favorable</i>	<i>unfavorable</i>				
1	Memperlakukan orang lain dengan sopan.	1. Menghormati orang lain	a. Bersikap patuh terhadap orangtua di rumah	1		5			
			2. Memperlakukan orang lain dengan baik	a. Cuek atau tidak peduli ketika ada teman yang berkelahi di sekolah			30		
		3. Bersikap sopan dimanapun berada		b. Menjenguk teman ketika sedang sakit	16				
			3. Bersikap sopan dimanapun berada	a. Bersikap acuh ketika bertemu guru di luar sekolah			18		
		3. Bersikap sopan dimanapun berada		b. Menghormati guru ketika sedang mengajar di kelas	9				
			2	Bertindak santun	1. Berkata lemah lembut kepada orang lain		a. Tidak bisa berkata lembut kepada orangtua (berbicara kasar)		36
b. Berbicara santun kepada semua orang	3								
2. Bertingkah laku halus dan baik terhadap orang lain	a. Waktu jam istirahat, terkadang jaim kepada teman				10				
	b. Tersenyum ketika disapa orang lain	47							
3	Toleran terhadap perbedaan	1. Mampu memberi pengertian ketika terjadi perbedaan			a. Tidak disenangi oleh teman yang berbeda pemikiran		37	6	
					b. Mengalah ketika berdebat di kelas pada saat suasana ramai	2			
		2. Memahami bahwa setiap individu itu berbeda	a. Merasa risih dengan teman yang suka membuat gaduh di kelas		31				
			b. Teman di kelas memiliki sifat yang berbeda-beda	17					
		3. Mampu bersabar atau menghargai pendapat orang lain	a. Tidak mempertimbangkan pendapat orang lain		40				
			b. Sabar mendengarkan curhat teman ketika	29					

			memiliki masalah			
4	Tidak suka menyakiti orang lain	1. Berusaha tidak melakukan tindakan yang menyakiti orang lain.	a. Di sekolah sering mengejek teman		50	7
			b. Ketika di rumah membantu orangtua agar senang	38		
		2. Mampu menahan diri agar tidak mengganggu orang lain.	a. Senang mengganggu atau membully teman di sekolah		28	
			b. Mengajak mengobrol teman pada saat kegiatan belajar di kelas		46	
			c. Di kelas terkadang berteriak-teriak		25	
		3. Melakukan sikap yang baik terhadap orang lain	a. Mengajak sholat berjamaah di masjid sekolah ketika sholat dzuhur	19		
			b. Bersikap baik kepada semua orang tanpa melihat latarbelakangnya	32		
5	Tidak pamrih dengan orang lain	1. Menolong orang lain tanpa mengharapkan imbalan	a. Bersikap ikhlas ketika menolong orang lain	11		6
			b. Membantu orang tua sehingga mendapatkan imbalan		4	
		2. Membantu orang lain tanpa pilih memilih	a. Tidak pilih-pilih dalam membantu orang lain	20		
			b. Mengabaikan permasalahan orang lain karena bukan teman dekat di kelas.		39	
		3. Mampu tolong menolong	a. Menyadari ketika orang lain mendapat musibah sehingga menolongnya	27		
			b. Menolong teman pada saat ujian di sekolah		41	
6	Mampu bekerjasama	1. Mampu bekerja kelompok di sekolah maupun di masyarakat	a. Mengerjakan tugas sekolah dengan cara kerja kelompok hasilnya akan lebih cepat	33		6
			b. Mengerjakan tugas kelompok tanpa berdiskusi dengan teman		12	

		2. Mampu menyelesaikan kepentingan bersama dalam mencapai tujuan	a. Kerja bakti bersih desa dapat membuat kampung menjadi bersih dan nyaman	5		
			b. Memilih bermain dengan teman daripada menyelesaikan tugas kelompok dari sekolah		21	
		3. Memiliki kebersamaan dengan orang lain	a. Kebersamaan dapat tercipta dengan komunikasi yang baik antar orang lain	42		
			b. Berkumpul bersama teman-teman sekolah lebih asyik daripada berkumpul dengan teman di desa		26	
7	Mau terlibat dalam kegiatan masyarakat	1. Berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat	a. Membantu tetangga pada saat membutuhkan pertolongan	13		4
			b. Aktif di kegiatan sekolah lebih penting daripada aktif dalam kegiatan kampung		34	
		2. Menjalin hubungan silaturahmi dengan masyarakat	a. Berkumpul bersama tetangga dapat menumbuhkan silaturahmi yang baik	22		
			b. Selalu di rumah ketika ada kegiatan di masyarakat		6	
8	Menyayangi manusia dan makhluk lain	1. Mampu memberikan kasih sayang terhadap orang lain	a. Menunjukkan kasih sayang kepada orangtua di hari ulang tahunnya	43		8
			b. Menjenguk teman sakit menyebabkan waktu bermain kurang		48	
			c. Memahami pentingnya saling menyayangi sesama manusia	24		
		2. Memberikan perhatian kepada orang lain dan makhluk lain	a. Tidak peduli dengan teman ketika ada yang berkelahi di sekolah		14	
			b. Memberikan perhatian kepada teman ketika sedang mendapatkan	7		

			masalah			
			c. Acuh kepada teman saat bertemu di jalan serta tidak menyapanya		44	
		3. Memberikan kepercayaan terhadap orang lain	a. Senantiasa menjaga amanah dari orang lain	35		
			b. Berbohong dengan orang lain ketika sedang mendapatkan masalah		23	
9	Cinta damai dalam menghadapi persoalan	1. Menyelesaikan masalah tidak dengan kekerasan	a. Berdamai dengan teman jika ada persoalan atau masalah	45		4
			b. Menyelesaikan masalah teman dengan cara berkelahi		49	
		2. Memiliki perasaan hati yang damai terhadap orang lain	a. Mendoakan teman yang baik walaupun pernah bersalah kepada kita	8		
			b. Memiliki perasaan negatif terhadap orang yang telah menyakiti dirinya		15	
Jumlah Butir				25 Butir	25 Butir	50 Butir

Peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan terhadap 32 siswa kelas VIII A pada tanggal 15 Februari 2018. Hasil uji validitas menunjukkan dari 50 butir pernyataan soal skala sikap peduli sosial terdapat 18 butir pernyataan gugur karena mempunyai nilai $<0,3$ yaitu butir 4, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 25, 28, 29, 31, 34, 36, 47, 48 sehingga jumlah pernyataan soal yang valid sebanyak 32 butir pernyataan dan pernyataan soal yang tidak valid sebanyak 18 butir.

Hasil uji reliabilitas terhadap skala sikap peduli sosial menghasilkan nilai *cronbach alpha* sebesar $0,882 > 0,6$ hasil ini

menunjukkan bahwa instrumen penelitian tersebut reliable/handal. Berdasarkan penjelasan tentang validitas dan reliabilitas berarti instrumen yang telah dipersiapkan sudah layak untuk dipergunakan.

8. Teknis Analisis Data

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan permainan monopoli “peduli sosial” ini adalah lembar pengamatan. Untuk lembar pengamatan, analisis data dilakukan dengan mengacu pada analisis data instrumen bergradasi. Suharsimi menjelaskan tentang cara menganalisis data dari lembar pengamatan bergradasi 1 sampai 4, yaitu:

- a. “Sangat banyak”, “Sangat sering”, “Sangat setuju”, dan lain-lain menunjukkan gradasi paling tinggi. Untuk kondisi tersebut diberi nilai 4.
- b. “Banyak”. “Sering”, “Kurang setuju”, dan lain-lain menunjukkan peringkat lebih rendah dibandingkan yang ditambah kata “sangat”. Kondisi tersebut diberi nilai 3.
- c. “Sedikit”, “Jarang”, “Kurang setuju”, dan lain-lain, karena berada dibawah “setuju” dan sebagainya diberi nilai 2.
- d. “Sangat sedikit” dan “Sedikit sekali”, “Sangat jarang”, “Sangat kurang setuju”, yang bergradasi di paling bawah, diberi nilai 1.⁵⁹

Adapun dalam lembar pengamatan yang dibuat oleh peneliti, gradasi pilihan jawaban beserta kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 6.
Gradasi Pilihan Jawaban

Gradasi	Keterangan	Skor
4	Sangat baik	4
3	Baik	3
2	Cukup baik	2
1	Kurang baik	1

⁵⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm 284-285.

Selanjutnya adalah menentukan cara perhitungan skor untuk diketahui hasil akhir. Rumus perhitungan yang digunakan berdasarkan cara perhitungan Suharsimi.⁶⁰

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimum}} \times 100$$

Penentuan skor yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan kategori penilaian standar 100. Kategori penilaian tersebut kemudian dibagi menjadi 4 tingkat, dengan jarak nilai tiap tingkatnya adalah 25. Hal ini sebagaimana pendapat Suharsimi yaitu “Nilai SB = Sngat Baik, jika rentangnya 76 – 100, Nilai B = Baik, jika rentangnya 51 – 75, Nilai C = Cukup, jika rentangnya 26 – 50, Nilai K, jika rentangnya kurang dari 26”.⁶¹

Adapun penjelasan dari masing-masing kategori tersebut di atas adalah sebagai berikut:

1) Nilai 76 – 100 (Sangat Baik)

Hasil nilai ini menunjukkan bahwa keseluruhan komponen permainan monopoli “peduli sosial”, baik kualitas dari segi media dan kualitas dari segi materi adalah sangat baik.

2) Nilai 51 – 75 (Baik)

Hasil nilai ini menunjukkan bahwa keseluruhan komponen permainan monopoli “peduli sosial” berupa kualitas media dan komponen kualitas materi adalah baik.

⁶⁰ *Ibid.*, hlm. 249-250.

⁶¹ *Ibid.*, hlm. 192.

3) Nilai 26 – 50 (Cukup Baik)

Hasil nilai ini menunjukkan bahwa keseluruhan komponen permainan monopoli “peduli sosial”, berupa kulaitas media dan komponen kualitas materi adalah cukup baik.

4) Nilai kurang dari 26 (Kurang Baik)

Hasil dari ini menunjukkan bahwa keseluruhan komponen permainan monopoli “peduli sosial” berupa kualitas media dan komponen kualitas materi adalah kurang baik.

Analisis data hasil pengujian efektivitas permainan monopoli “peduli sosial” peneliti menggunakan teknik *one sampel t-test* dengan rumus *t-test*. Adapun Suharsimi menyatakan rumus *t-test* untuk *one-group pretest-posttest design* adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md : mean dari perbedaan/deviasi (d) antara *posttest* dan *pretest*

xd : deviasi dengan masing-masing subyek (d-Md)

$\sum X^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

N : banyaknya subyek

d.b : atau d.b ditentukan dengan N-1.⁶²

⁶²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2011) hlm. 349.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan permainan monopoli “peduli sosial” untuk meningkatkan sikap peduli sosial. Permainan monopoli “peduli sosial” dapat digunakan oleh guru BK sebagai proses pemberian layanan bimbingan dan konseling khususnya sikap peduli sosial, serta siswa mampu mengetahui informasi terkait sikap peduli sosial dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan permainan monopoli “peduli sosial” untuk meningkatkan sikap peduli sosial sebagai berikut:

1. Dalam menghasilkan Produk permainan monopoli “peduli sosial” untuk meningkatkan sikap peduli sosial pada siswa kelas VIII MTs N 6 Sleman cara yang dikembangkan dalam membuat permainan monopoli “peduli sosial” adalah dengan mengikuti langkah-langkah dari Sugiyono yaitu melihat potensi masalah yang ada di sekolah, mengumpulkan data, mendesain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan yang terakhir adalah produksi massal.
2. Penilaian dari segi Media, pengembangan permainan monopoli “peduli sosial” untuk meningkatkan sikap peduli sosial memperoleh nilai 94,4 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

3. Penilaian dari segi Materi, pengembangan permainan monopoli “peduli sosial” untuk meningkatkan sikap peduli sosial memperoleh nilai 88,8 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.
4. Penilaian dari segi Layanan BK, pengembangan permainan monopoli “peduli sosial” untuk meningkatkan sikap peduli sosial memperoleh nilai 96,8 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.
5. Uji Coba Terbatas (skala kecil), pengembangan permainan monopoli “peduli sosial” untuk meningkatkan sikap peduli sosial memperoleh nilai 83,0 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.
6. Uji Pemakaian (skala besar), pengembangan permainan monopoli “peduli sosial” untuk meningkatkan sikap peduli sosial memperoleh nilai 84,2 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.
7. Uji efektivitas produk menunjukkan bahwa harga $t = 19,07$ dan $d.b = 31$, maka dengan $t_{0,05}$ diperoleh harga t sebesar 2,04, sedangkan dengan $t_{0,01}$ diperoleh harga t sebesar 2,74. Dengan demikian, diperoleh perbandingan $t_{0,05} < t_{0,01} < t$ yaitu $2,04 < 2,74 < 19,07$. Dari perbandingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli “peduli sosial” **efektif** digunakan untuk meningkatkan sikap peduli sosial.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman pada siswa mengenai pentingnya sikap peduli sosial baik di sekolah maupun masyarakat. Permainan monopoli “peduli sosial” dapat dimainkan atau digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas secara berkelompok.

2. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Dapat menjadi alternatif bagi guru bimbingan dan konseling dalam menyampaikan materi layanan bimbingan tentang pemahaman sikap peduli sosial pada siswa.

3. Pihak Fakultas

Hendaknya pada buku pedoman penulisan skripsi diperbaharui. Agar penulisan yang dilakukan di fakultas tidak hanya sebatas kualitatif dan kuantitatif tetapi juga mampu membuat pengembangan-pengembangan baru untuk mengeksplorasi kemampuan dan *skill* yang dimiliki oleh mahasiswa, selain itu agar dihasilkan inovasi-inovasi baru dalam penulisan.

4. Pihak Prodi

Hendaknya memberikan motivasi dan dukungan kepada mahasiswa untuk melakukan penulisan yang bersifat pengembangan, agar Prodi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi mampu memberikan warna baru dalam penulisan dan tidak stagnan pada penulisan kualitatif dan kuantitatif.

5. Peneliti Selanjutnya

Penulisan ini masih banyak sekali kekurangannya, untuk itu bagi siapa saja yang hendak melakukan penulisan pengembangan media permainan untuk lebih mengeksplorasi penelitian yang lebih banyak sehingga dapat dikembangkan agar lebih berinovatif.

C. Kata Penutup

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir ini. Sholawat dan salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada baginda kita yakni Nabi Muhammad SAW, semoga *syafa'atnya* kelak sampai kepada kita semua. *Aaamin*

Penulis telah berusaha melakukan yang terbaik dalam penyusunan skripsi ini, namun penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata baik bahkan kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak yang tentu bersifat membangun dalam penyusunan skripsi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT penulis memohon petunjuk, taufiq dan hidayahNya. Semoga skripsi sederhana ini mendapatkan ridho Allah SWT dan memberikan manfaat bagi penulis khususnya maupun bagi siapapun yang membacanya. *Aamin Yaa Allah Yaa Rabbal'alamiin.*

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari, dkk., *Pembelajaran Studi Sosial*, Bandung: Alfabeta, 2010
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011
- Asnawir dan Bayiruddin, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002
- Azwar, Saifuddin *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998
- Departemen Agama RI, *Alquran Al-Karim dan Terjemahnya*, Semarang: PT Karya Toha Putra Semarang, 2002
- Desmita, *Psikologi Perkembangan: Masa Perkembangan Remaja*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015
- Elfarini, Rifani Suci, “Pengembangan Media Monopoli Asertif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Perilaku Asertif Pada Siswa Kelas VIII A”, *Jurnal Bimbingan Konseling*: vol. 1:1, 2013
- Eva Imania Eliasa, *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling* (Yogyakarta: Musyawarah Guru Bimbingan Dan Konseling Sma Se-Kabupaten Sleman, 2011)
- Frisnawati, Awaliya, “Hubungan Antara Intensitas Menonton Reality Show Dengan Kecenderungan Perilaku Prosocial Pada Remaja”, *Jurnal Psikologi, Empathy*, vol. I:1, 2012
- Hasan Basri, Said, “Fenomena Tawuran Antar Pelajar Dan Intervensinya”, *Jurnal Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, vol. 12:1, 2015
- Hasan Basri, Said “Peran Media Dalam Layanan Bimbingan Konseling Islam di Sekolah”, *Jurnal Dakwah*, vol. 12:1, 2010
- Heng, Serene Li Hui, “*Monopoly: A Game of Strategy...Or Luck?*”, MS&E220 Autumn 2008, <https://web.stanford.edu/class/msande220/monopoly2.pdf>, diakses tanggal 12 Desember 2017.

- Ismail, Andang, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media, 2006
- Komalasari, Gantina, dkk, *Asesmen Teknik Nontes dalam Perspektif BK Komprehensif*. Jakarta: PT. Indeks, 2011
- M, Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk kreativitas, ketangkasan, dan keakraban*, Yogyakarta: Andi Offset, 2009
- Mardapi, Djemari, *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non tes*, Yogyakarta: Mitra Cendikia, 2008
- Margono, Suyud, *Hukum Anti Monopoli* , Jakarta: Sinar Grafika, 2009
- Masrukkhan,Ahsan, Pelaksanaan Pendidikan Karakter Peduli Sosial di SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*: Edisi 29 Tahun ke-5 2016
- Mohamad Nursalim, Linda Septiani, “Pengembangan Media Monopoli “Wawasan BK” Dalam Layanan Informasi Pada Siswa Kelas X ManMojosari-Mojokerto”, *Jurnal Penelitian*, Surabaya: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, tt
- Moursund, Dave, *Introduction to Using Games in Education: A Guide for Teachers and Parents*, University of Oregon: College of Education, 2006
- Nofiq Giriyo, *Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri di Sekolah (Pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 2 Sidoharjo Wonogiri Tahun Ajaran 2014/2015)*, Skripsi, Solo: Prodi Bimbingan dan Konseling, Universitas Sebelas Maret, 2014.
- Novalita, Yolanda, dkk., *Monas (Monopoli Asli Indonesia) Sebagai Media Bermain Untuk Membentuk Karakter Anak Cinta Indonesia, Program Kreatifitas Mahasiswa (PKM)*, Surabaya: Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan, Universitas Airlangga, tt
- Rahmawati, Pudji, *Media Bimbingan dan Konseling, Buku Perkuliahan Program S-1 Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam*, Surabaya: Jurusan BKI Fakultas Dakwah, IAIN Sunan Ampel, tt
- Riksa, Yusi, *Konsep dan Aplikasi BK : Aktivitas Bermain Sebagai Strategi Pengembangan Belajar Bermakna*, Bandung: PPB UPI, 2008
- Rusmakno, Bambang, dkk., *Pendidikan Budi Pekerti SMP Kelas VIII; Membangun Karakter dan Kepribadian Siswa*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2008

- Sadiman, Arief S., dkk., *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan & dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajagrafindo, 2014
- Samani , Muchlas dan Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013
- Sari, Yuni Maya, “Pembinaan Toleransi Dan Peduli Sosial Dalam Upaya Memantapkan Watak Kewarganegaraan (Civic Disposition) Siswa”, *JPIS, Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, vol 23:1, 2014
- Syarbini, A. *Buku Pintar Pendidikan Karakter*. Jakarta: Asa prima pustaka. 2012
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2014
- Ungguh Muliawan, Jasa, *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif untuk Anak Anda*, Jogjakarta: DIVA Press, 2009
- Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi Dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013
- Zubaedi, *Pendidikan Berbasis Masyarakat*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006
- Zuchdi, Darmiyati, *Pendidikan Karakter dalam Perspektif teori dan Praktik*, Cet ke-1 Yogyakarta: UNY Press, 2011

LAMPIRAN-LAMPIRAN



SKALA SIKAP PEDULI SOSIAL

Oleh: Nur Yudianto



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

2018

Kata Pengantar

Skala ini adalah skala sikap peduli sosial yang digunakan untuk mengetahui kepekaan terhadap orang lain, menolong tanpa pamrih, toleransi, dan empati terhadap penderitaan orang lain. Mohon berkenan untuk merespon pernyataan yang telah tersedia sesuai dengan pikiran, pendapat, perasaan dan kondisi yang ada pada diri Anda. Secara rinci cara merespon tiap *item* ini dijelaskan di petunjuk pengisian.

Terima kasih atas kesediaan Anda dalam mengisi skala ini, semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikannya dengan lipat ganda.

Aaamiin

Yogyakarta, 25 Januari 2018

Penulis,

Nur Yunianto

Petunjuk Pengisian

Dibawah ini ada sejumlah pernyataan yang kemungkinan berhubungan dengan diri saudara. Saudara diminta menunjukkan kesesuaian diri saudara dengan masing-masing pernyataan tersebut dengan memberi tanda *ceklist* (✓) di kolom tersebut.

- SS : Sangat Setuju, jika pernyataan **sangat sepakat/sangat sesuai** dengan Anda
S : Setuju, jika pernyataan **sepakat** dengan Anda
R : Ragu-ragu, jika pernyataan masih **bimbang** atau dilema
TS : Tidak Setuju, jika pernyataan **tidak sesuai** dengan Anda
STS : Sangat Tidak Setuju, jika pernyataan **sangat tidak sesuai** dengan Anda

Semua jawaban adalah benar, oleh sebab itu jawablah dengan sejujur-jujurnya sesuai dengan keadaan diri saudara yang sebenarnya, bukan yang saudara anggap baik atau yang harus saudara lakukan. Jawaban saudara bersifat pribadi dan tidak akan disebarluaskan serta tidak mempengaruhi terhadap nilai pelajaran apapun.

Jawaban ditulis pada lembar yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya bersikap patuh terhadap orangtua di rumah					
2	Ketika berdebat di kelas saat suasana ramai saya mengalah					
3	Saya berbicara santun kepada semua orang					
4	Dengan kerja bakti bersih di desa maka kampung saya akan bersih dan nyaman					
5	Pada saat kegiatan masyarakat saya di rumah					
6	Memiliki perasaan negatif terhadap orang yang telah menyakiti hati saya					
7	Membantu tetangga pada saat membutuhkan pertolongan					
8	Saya suka menjenguk teman ketika sedang sakit					
9	Pada saat waktu sholat dzuhur saya mengajak teman untuk sholat berjamaah di masjid					
10	Saya tidak pilih-pilih dalam membantu orang lain					
11	Jika ada tugas kelompok dari sekolah saya memilih bermain dengan teman daripada menyelesaikannya					
12	Berkumpul bersama tetangga dapat menumbuhkan silaturahmi yang baik					
13	Apabila saya mendapatkan masalah dengan orang lain maka saya akan berbohong					
14	Pentingnya menyayangi sesama manusia					
15	Berkumpul bersama teman-teman sekolah lebih asyik daripada berkumpul dengan teman di desa					
16	Ketika orang lain mendapat musibah saya menolongnya					
17	Cuek atau tidak peduli ketika ada teman yang berkelahi di sekolah					
18	Harusnya kita bersikap baik kepada semua orang tanpa melihat latarbelakangnya					
19	Mengerjakan tugas sekolah dengan cara kerja kelompok akan lebih cepat selesai					
20	Pada saat mendapatkan amanah dari orang lain saya menjaganya					
21	Jika ada teman yang berbeda pemikiran dengan saya maka saya tidak disenangi					
22	Ketika di rumah saya membantu orangtua mencuci piring					
23	Ketika ada teman yang sedang mengalami masalah saya mengabaikan saja karena bukan teman dekat di kelas.					
24	Pada saat berpendapat di kelas, saya tidak mempertimbangkan pendapat orang lain					
25	Pada waktu ujian di sekolah saya membantu teman saya					
26	Apabila kita berkomunikasi yang baik dengan orang lain maka kita dapat menciptakan suatu kebersamaan					
27	Ketika orang tua saya ulang tahun saya memberikan kasing sayang dengan memberikan hadiah					
28	Acuh kepada teman saat bertemu di jalan serta tidak menyapanya					

29	Berdamai dengan teman jika ada persoalan atau masalah					
30	Ketika belajar di kelas saya mengajak mengobrol teman saya					
31	Ketika saya mendapatkan masalah dengan teman saya menyelesaikan dengan cara berkelahi					
32	Di sekolah saya suka mengejek teman					

Hasil Validitas dan Reliabilitas

RELIABILITY

```

/VARIABLES=P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10 P11 P12 P13 P14 P15 P16 P17
P18 P19 P20 P21 P22 P23 P24 P25 P26 P27 P28 P29 P30 P31 P32
P33 P34 P35 P36 P37 P38 P39 P40 P41 P42 P43 P44 P45 P46 P47 P48 P49 P50
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE
/SUMMARY=TOTAL.
    
```

Reliability

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.882	50

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	189.5938	208.765	.361	.880
P2	190.6250	200.500	.551	.876
P3	189.9375	203.802	.583	.877
P4	190.0938	217.572	-.162	.888
P5	189.6250	206.435	.466	.879
P6	190.5000	194.065	.584	.875
P7	190.0000	210.645	.183	.882
P8	191.1875	204.738	.337	.880
P9	190.0000	211.742	.188	.882
P10	190.6250	215.532	-.076	.887

P11	189.9375	210.319	.147	.883
P12	190.5000	214.903	-.053	.885
P13	189.9688	201.193	.647	.876
P14	190.2188	208.434	.277	.881
P15	190.0000	209.226	.263	.881
P16	190.1875	202.544	.560	.877
P17	189.8750	219.210	-.278	.887
P18	190.0312	212.031	.099	.883
P19	189.7812	207.209	.454	.879
P20	189.8438	202.910	.637	.876
P21	190.1875	205.706	.400	.879
P22	189.6875	206.286	.486	.878
P23	190.1250	203.145	.562	.877
P24	189.7812	205.273	.438	.879
P25	191.0625	206.383	.283	.881
P26	191.1875	201.835	.433	.878
P27	190.0625	208.319	.313	.880
P28	189.8750	211.016	.154	.882
P29	190.2500	208.839	.203	.882
P30	190.1875	201.512	.574	.876
P31	191.8750	209.403	.168	.883
P32	189.7500	203.935	.501	.878
P33	189.8438	194.459	.826	.872
P34	191.1562	210.910	.079	.885
P35	190.1250	205.855	.418	.879
P36	190.0938	206.088	.288	.881
P37	190.0938	204.926	.392	.879
P38	190.1562	199.878	.540	.876
P39	190.1875	200.222	.600	.876
P40	190.2500	204.516	.336	.880
P41	190.4062	204.894	.319	.880
P42	189.5625	208.899	.351	.880
P43	190.2500	204.968	.350	.880

P44	189.8125	200.931	.632	.876
P45	190.0625	202.641	.457	.878
P46	190.8750	201.339	.479	.877
P47	190.0312	209.064	.171	.883
P48	189.7500	213.871	.016	.883
P49	189.7188	205.176	.378	.879
P50	190.1250	204.306	.409	.879

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
1.9406E2	214.319	14.63962	50

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

**Lembar Pengamatan Ahli Materi untuk Menilai Kualitas
Permainan Monopoli “Peduli Sosial” Untuk Meningkatkan
Sikap Peduli Sosial**

A. Kata Pengantar

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah permainan monopoli “peduli sosial” dalam layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan sikap peduli sosial di MTs N 6 Sleman. Pengembangan permainan monopoli peduli sosial ini diharapkan dapat menjadikan teknik dalam layanan bimbingan dan konseling dalam meningkatkan sikap peduli sosial.

Pada kesempatan ini, mohon bapak/ibu memberikan penilaian terhadap materi permainan “monopoli peduli” sosial untuk meningkatkan sikap peduli sosial. Data yang diberikan oleh bapak/ibu nantinya akan digunakan untuk menjadi bahan revisi permainan monopoli “peduli sosial” agar pengembangan permainan monopoli “peduli sosial” ini dapat menjadi lebih efektif dan efisien.

Atas perhatian bapak/ibu meluangkan waktunya dalam memberikan penilaian ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 28 Februari 2018
Peneliti

Nur Yuniarto
NIM. 14220063

B. Deskripsi Produk

Permainan ini dinamakan “Monopoli Peduli Sosial” bertujuan meningkatkan keterampilan, keaktifan dan konsentrasi siswa dalam kegiatan pemberian layanan oleh guru BK guna meningkatkan sikap peduli sosial.

Permainan monopoli ini berisi materi mengenai sikap peduli sosial. Permainan monopoli sendiri dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari yang terdapat dalam kehidupan sebenarnya, memahami tujuan yang diharapkan, dan materi-materi yang disampaikan dalam bentuk permainan monopoli adalah mengenai pengertian sikap peduli sosial, bentuk-bentuk sikap peduli sosial, faktor-faktor turunnya sikap peduli sosial, indikator sikap peduli sosial. Permainan monopoli “Peduli Sosial” ini adalah sebagai bagian dari upaya dalam meningkatkan sikap peduli sosial.

Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling untuk teknik permainan monopoli “peduli sosial” dilaksanakan dalam sekali pertemuan kurang lebih berlangsung 20-30 menit. Dalam pertemuan, peneliti melakukan teknik permainan monopoli peduli sosial terkait tema peningkatan sikap peduli sosial. Berikut ini rancangan penelitian berupa permainan monopoli setiap pertemuan.

C. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan isi terlebih dahulu identitas bapak/ibu pada lembar pengamatan yang telah disediakan.
2. Sebelum mengisi lembar pengamatan, pastikan bapak/ibu sudah mengamati permainan monopoli “peduli sosial” yang akan dinilai.
3. Silahkan bapak/ibu untuk membaca dan memahami dengan baik setiap pernyataan yang tersedia.
4. Isilah kolom jawaban sesuai dengan pendapat bapak/ibu menggunakan tanda checklist (√) pada setiap kolom penilaian yang telah disediakan
keterangan :
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup Baik
1 = Kurang Baik
5. Tulislah saran dan komentar bapak/ibu pada kolom jawaban yang telah tersedia

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				Komentar dan Saran
		4	3	2	1	
1	Materi memuat pengetahuan tentang memperlakukan orang lain dengan sopan	✓				
2	Materi memuat pengetahuan tentang bertindak santun	✓				
3	Materi memuat pengetahuan tentang toleran terhadap perbedaan	✓				
4	Materi memuat pengetahuan tentang tidak suka menyakiti orang lain		✓			
5	Materi memuat pengetahuan tentang tidak pamrih dengan orang lain		✓			
6	Materi memuat pengetahuan tentang mampu bekerjasama		✓			
7	Materi memuat pengetahuan tentang mau terlibat dalam kegiatan masyarakat	✓				
8	Materi memuat pengetahuan tentang menyayangi manusia dan makhluk lain		✓			
9	Materi memuat pengetahuan tentang cinta damai dalam menghadapi persoalan		✓			
10	Materi memuat perasaan tentang memperlakukan orang lain dengan sopan	✓				
11	Materi memuat perasaan tentang bertindak santun		✓			
12	Materi memuat perasaan tentang toleran terhadap perbedaan	✓				
13	Materi memuat perasaan tentang tidak suka menyakiti orang lain	✓				
14	Materi memuat perasaan tentang tidak pamrih dengan orang lain	✓				
15	Materi memuat perasaan tentang mampu bekerjasama	✓				
16	Materi memuat perasaan tentang mau terlibat dalam kegiatan masyarakat		✓			
17	Materi memuat perasaan tentang menyayangi manusia dan makhluk lain	✓				
18	Materi memuat perasaan tentang cinta damai dalam menghadapi persoalan		✓			
19	Materi memuat tindakan tentang memperlakukan orang lain dengan sopan	✓				
20	Materi memuat tindakan tentang bertindak santun		✓			
21	Materi memuat tindakan tentang toleran terhadap perbedaan	✓				

22	Materi memuat tindakan tentang tidak suka menyakiti orang lain	✓			
23	Materi memuat tindakan tentang tidak pamrih dengan orang lain	✓			
24	Materi memuat tindakan tentang mampu bekerjasama	✓			
25	Materi memuat tindakan tentang mau terlibat dalam kegiatan masyarakat	✓			
26	Materi memuat tindakan tentang menyayangi manusia dan makhluk lain	✓			
27	Materi memuat tindakan tentang cinta damai dalam menghadapi persoalan	✓			

D. Komentar/Saran/Masukan

Bagus bisa digunakan untuk media peduli sosial

E. Pernyataan Uji Ahli

Setelah memeriksa permainan monopoli peduli sosial dari penelitian yang berjudul "Pengembangan media permainan monopoli untuk meningkatkan sikap peduli sosial siswa kelas VIII di MTs N 6 Sleman" yang disusun oleh:

Nama : Nur Yunianto
 NIM : 14220063
 Prodi/Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam
 Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Dengan ini saya:

Nama : Nailul Falah, S.Ag., M.Si
 NIP : 19721001 199803 1 003
 Jabatan/Instansi : Dosen/ UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa media permainan monopoli peduli sosial tersebut dinyatakan:

1. Layak untuk uji lapangan utama tanpa revisi
- ② 2. Layak untuk uji lapangan utama dengan revisi
3. Belum layak untuk uji lapangan utama

Yogyakarta, 8/02/2018



Nailul Falah, S.Ag., M.Si
 NIP. 19721001 199803 1 003

**Lembar Pengamatan Ahli Layanan untuk Menilai Kualitas
Permainan Monopoli “Peduli Sosial” Untuk Meningkatkan
Sikap Peduli Sosial**

A. Kata Pengantar

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah permainan monopoli “peduli sosial” dalam layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan sikap peduli sosial di MTs N 6 Sleman. Pengembangan permainan monopoli peduli sosial ini diharapkan dapat menjadikan teknik dalam layanan bimbingan dan konseling dalam meningkatkan sikap peduli sosial.

Pada kesempatan ini, mohon bapak/ibu memberikan penilaian terhadap materi permainan “monopoli peduli” sosial untuk meningkatkan sikap peduli sosial. Data yang diberikan oleh bapak/ibu nantinya akan digunakan untuk menjadi bahan revisi permainan monopoli “peduli sosial” agar pengembangan permainan monopoli “peduli sosial” ini dapat menjadi lebih efektif dan efisien.

Atas perhatian bapak/ibu dalam meluangkan waktunya memberikan penilaian ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 28 Februari 2018
Peneliti

Nur Yudianto
NIM. 14220063

B. Deskripsi Produk

Permainan ini dinamakan “Monopoli Peduli Sosial” bertujuan meningkatkan keterampilan, keaktifan dan konsentrasi siswa dalam kegiatan pemberian layanan oleh guru BK guna meningkatkan sikap peduli sosial.

Permainan monopoli ini berisi materi mengenai sikap peduli sosial. Permainan monopoli sendiri dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari yang terdapat dalam kehidupan sebenarnya, memahami tujuan yang diharapkan, dan materi-materi yang disampaikan dalam bentuk permainan monopoli adalah mengenai pengertian sikap peduli sosial, bentuk-bentuk sikap peduli sosial, faktor-faktor turunnya sikap peduli sosial, indikator sikap peduli sosial. Permainan monopoli “Peduli Sosial” ini adalah sebagai bagian dari upaya dalam meningkatkan sikap peduli sosial.

Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling untuk teknik permainan monopoli “peduli sosial” dilaksanakan dalam sekali pertemuan kurang lebih berlangsung 20-30 menit. Dalam pertemuan, peneliti melakukan teknik permainan monopoli peduli sosial terkait tema peningkatan sikap peduli sosial. Berikut ini rancangan penelitian berupa permainan monopoli setiap pertemuan.

C. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan isi terlebih dahulu identitas bapak/ibu pada lembar pengamatan yang telah disediakan.
2. Sebelum mengisi lembar pengamatan, pastikan bapak/ibu sudah mengamati permainan monopoli “peduli sosial” yang akan dinilai.
3. Silahkan bapak/ibu untuk membaca dan memahami dengan baik setiap pernyataan yang tersedia.
4. Isilah kolom jawaban sesuai dengan pendapat bapak/ibu menggunakan tanda checklist (√) pada setiap kolom penilaian yang telah disediakan
keterangan :
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup Baik
1 = Kurang Baik
5. Tulislah saran dan komentar bapak/ibu pada kolom jawaban yang telah tersedia

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				Komentar dan Saran
		4	3	2	1	
1	Permainan monopoli peduli sosial mampu mengenal konsep sikap peduli sosial	✓				
2	Permainan monopoli peduli sosial tidak memerlukan pengawasan intensif	✓				
3	Mampu melatih kemampuan motorik	✓				
4	Mampu melatih menghadapi lingkungan sosial secara efektif	✓				
5	Permainan monopoli peduli sosial mampu memotivasi siswa		✓			
6	Materi permainan monopoli peduli sosial mengikuti perkembangan terkini dan mendorong siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tau	✓				
7	Permainan monopoli peduli sosial tidak memiliki sisi berbahaya pada siswa	✓				
8	Permainan monopoli peduli sosial memiliki aktivitas yang menyenangkan bagi anak	✓				

D. Komentar/Saran/Masukan

.....

.....

.....

.....

Masukan

1. Kartu, Get store + Quiz time di buat menggunakan kertas dan gambar.
2. Nama Pos tertulis di papan monopoli.
3. dan foto aduan di tambahkan. Pemenangnya tidak harus mencapai syarat, jika waktu tdk memungkinkan jadi pemenangnya yg menang nilai tertinggi.
4. Pencatatan Point belum ada.
5. Dalam peraturan Permainannya di catumkan Reward & Punishment bagi Pk yg menang dan yg kalah. (ada dalam NO 8).
6. Perlu ada maksud & tujuan Pembuat media.
7. ~~Ada~~
7. Dalam media di tuliskan STOP. Langkah ? yg harus di lakukan oleh guru Bk dan menggunakan media monopoli dalam layaran Bk. (membantu belajar — Refleksi)
8. Font nya di besarkan.

A. Pernyataan Uji Ahli

Setelah memeriksa permainan monopoli peduli sosial dari penelitian yang berjudul "Pengembangan media permainan monopoli untuk meningkatkan sikap peduli sosial siswa kelas VIII di MTs N 6 Sleman" yang disusun oleh:

Nama : Nur Yunianto
NIM : 14220063
Prodi/Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Dengan ini saya:

Nama : Failasufah, M.Pd.I
NIP : 197307292007012022
Jabatan/Instansi : Guru BK MAN 3 SLEMAN Yogyakarta.

Dengan ini menyatakan bahwa media permainan monopoli peduli sosial tersebut dinyatakan:

1. Layak untuk uji lapangan utama tanpa revisi
- ② Layak untuk uji lapangan utama dengan revisi
3. Belum layak untuk uji lapangan utama

Yogyakarta,

2018



Failasufah, M.Pd.I
NIP.197307292007012022.

**Lembar Pengamatan Ahli Media untuk Menilai Kualitas
Permainan Monopoli “Peduli Sosial” Untuk Meningkatkan
Sikap Peduli Sosial**

A. Kata Pengantar

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah permainan monopoli “peduli sosial” dalam layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan sikap peduli sosial di MTs N 6 Sleman. Pengembangan permainan monopoli peduli sosial ini diharapkan dapat menjadikan teknik dalam layanan bimbingan dan konseling dalam meningkatkan sikap peduli sosial.

Pada kesempatan ini, mohon bapak/ibu memberikan penilaian terhadap materi permainan “monopoli peduli” sosial untuk meningkatkan sikap peduli sosial. Data yang diberikan oleh bapak/ibu nantinya akan digunakan untuk menjadi bahan revisi permainan monopoli “peduli sosial” agar pengembangan permainan monopoli “peduli sosial” ini dapat menjadi lebih efektif dan efisien.

Atas perhatian bapak/ibu dalam meluangkan waktunya dalam memberikan penilaian ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 28 Februari 2018
Peneliti

Nur Yuniarto
NIM. 14220063

B. Deskripsi Produk

Permainan ini dinamakan “Monopoli Peduli Sosial” bertujuan meningkatkan keterampilan, keaktifan dan konsentrasi siswa dalam kegiatan pemberian layanan oleh guru BK guna meningkatkan sikap peduli sosial.

Permainan monopoli ini berisi materi mengenai sikap peduli sosial. Permainan monopoli sendiri dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari yang terdapat dalam kehidupan sebenarnya, memahami tujuan yang diharapkan, dan materi-materi yang disampaikan dalam bentuk permainan monopoli adalah mengenai pengertian sikap peduli sosial, bentuk-bentuk sikap peduli sosial, faktor-faktor turunnya sikap peduli sosial, indikator sikap peduli sosial. Permainan monopoli “Peduli Sosial” ini adalah sebagai bagian dari upaya dalam meningkatkan sikap peduli sosial.

Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling untuk teknik permainan monopoli “peduli sosial” dilaksanakan dalam sekali pertemuan kurang lebih berlangsung 20-30 menit. Dalam pertemuan, peneliti melakukan teknik permainan monopoli peduli sosial terkait tema peningkatan sikap peduli sosial. Berikut ini rancangan penelitian berupa permainan monopoli setiap pertemuan.

C. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan isi terlebih dahulu identitas bapak/ibu pada lembar pengamatan yang telah disediakan.
2. Sebelum mengisi lembar pengamatan, pastikan bapak/ibu sudah mengamati permainan monopoli “peduli sosial” yang akan dinilai.
3. Silahkan bapak/ibu untuk membaca dan memahami dengan baik setiap pernyataan yang tersedia.
4. Isilah kolom jawaban sesuai dengan pendapat bapak/ibu menggunakan tanda checklist (√) pada setiap kolom penilaian yang telah disediakan
keterangan :
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup Baik
1 = Kurang Baik
5. Tulislah saran dan komentar bapak/ibu pada kolom jawaban yang telah tersedia

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				Komentar dan Saran
		4	3	2	1	
1	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf	✓				
2	Kesesuaian proporsi warna dan gambar pada <i>background</i>	✓				
3	Memberikan pemahaman mengenai materi peduli sosial		✓			
4	Pertanyaan didalam kartu permainan jelas keterbacaan		✓			
5	Permainan mampu menarik perhatian siswa	✓				
6	Fasilitator mudah memberikan arahan	✓				
7	Permainan mudah dimainkan dan dipahami	✓				
8	Permainan memberikan kesempatan untuk siswa berinteraksi	✓				
9	Permainan memiliki nilai kreativitas	✓				

D. Komentar/Saran/Masukan

1. gambar sebaiknya di beri key word (sama gambar)
2. Digabung dg teknik Behavioral (Reward & punishment setiap peserta mencapai kartu tertentu. Bisa (diperankan) dg Anonim (konsep / yg main).
3. Media Permainan Monopoli dibuat seperti papan catur sehingga dapat di lipat (praktis).

E. Pernyataan Uji Ahli

Setelah memeriksa permainan monopoli peduli sosial dari penelitian yang berjudul “Pengembangan media permainan monopoli untuk meningkatkan sikap peduli sosial siswa kelas VIII di MTs N 6 Sleman” yang disusun oleh:

Nama : Nur Yuniarto
NIM : 14220063
Prodi/Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

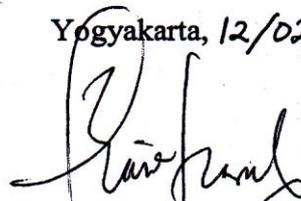
Dengan ini saya:

Nama : A. Said Hasan Basri, S.Psi., M.Si.
NIP : 19750427 200801 1 008
Jabatan/Instansi : Dosen/ UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa media permainan monopoli peduli sosial tersebut dinyatakan:

1. Layak untuk uji lapangan utama tanpa revisi
2. Layak untuk uji lapangan utama dengan revisi
3. Belum layak untuk uji lapangan utama

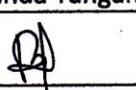
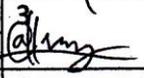
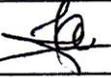
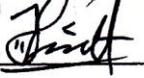
Yogyakarta, 12/02/ 2018



A. Said Hasan Basri, S.Psi., M.Si.
NIP. 19750427 200801 1 008

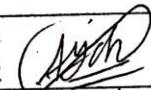
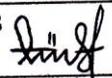
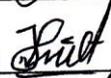
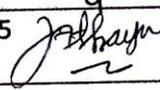
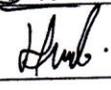
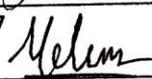
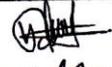
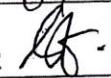
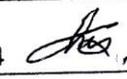
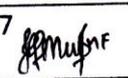
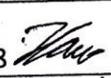
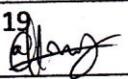
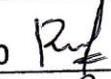
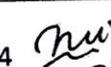
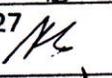
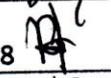
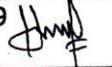
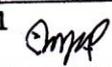
Daftar Hadir Uji Coba Terbatas

Tanggal: 19 Februari 2018

No	Nama	Tanda Tangan	
1	Ryan Syarifudin	1	
2	Pandu Jelang Ramadhan	2	
3	Muhammad Umar Khalil Zannah	3	
4	Muhammad Hamzah A	4	
5	Almad Gaida P.B	5	
6	Jawid HIDAYAT SOBRI CAHYONO	6	
7	Valentino Danendra Novalko PURNAMA	7	
8	Anas Aripin	8	
9	Arief Nur Hidayat	9	
10	Daffa Maulana Putra	10	

DAFTAR HADIR UJI PEMAKAIAN

Tanggal: 05 Maret 2018

No	Nama	Tanda Tangan
1	Almad Qaida P-B	1  2 
2	Aisyah Nur Khorrriyah	
3	Apas Arifin	3  4 
4	Arief Nur Hidayat	
5	Athaya Rayssa Insyira	5  6 
6	#Aulia Najwa L	
7	Daffa Maulana P	7  8 
8	Ditsya Rawnie M.N.	
9	Ervin Yunita Sari	9  10 
10	Fatahansa Aulia M	
11	Fauzi Hidayat S C	11  12 
12	Febryan Tri Muwardani	
13	Fiony Hijrotul Hajri K.	13  14 
14	Khairunisa Zahra	
15	Khairunnisa Kaisa Tabina	15  16 
16	Lenggo Alvi Laila S.	
17	Mufidaturrohman Nur Fauza	17  18 
18	Muhammad Hamzah A	
19	Muhammad Umar I.J	19  20 
20	Nafilah Maharani Bozali	
21	Namira Adrina N	21  22 
22	Nazwa Nur Azri Rumi	
23	Nisa Fadhilah Rahma	23  24 
24	Nugie Nurhadi	
25	Pandu Jelang Ramadhan	25  26 
26	Ramadhan Pribadi	
27	Reynold Gustaf Adh Masyah	27  28 
28	Ryan Syarifudin	
29	Tasya Lovonia M.	29  30 
30	Valentino Danendra Novelko Aurnama	
31	Yunita Olga Suma Prasandra	31  32 
32	Zahra Anj Nabila	

DAFTAR HADIR UJI EFEKTIVITAS PRODUK

Tanggal:

No	Nama	Tanda Tangan
1	Almat Qaida P.B	1
2	Aisyah Nur Khoirriyah	2
3	Anas Arifin	3
4	Arief Nur Hidayat	4
5	Athaya Rayssa Insyira	5
6	Auna Najwa L	6
7	Daffa Maulana Putra	7
8	Ditsya Raulmice Milya M	8
9	Ervinia Yunita Sari	9
10	Fatenanisa Anis M.	10
11	Fauzi Hidayat S.C	11
12	Febrian Tri M.	12
13	Fenny Hijrotul Hajiri Khodirah.	13
14	Khairunisa Zahra	14
15	Khairunnisa Kaia Tabina	15
16	Lenggo Alvi Laila S	16
17	Mufidaturrohman Nur Fauzia	17
18	Muhammad Hamzah Arrosyidi	18
19	Muhammad Umar L J	19
20	Nafilah Maharani Gozali	20
21	Namira Adlina H	21
22	Nazwa Nur Anis Putri	22
23	Nisa Fadilah Rahma	23
24	NUGI NURHADI	24
25	Pandu Jelang Ramadhan	25
26	Ramadhani Pribadi	26
27	Reynold Gustasa Adi Imfarsyah	27
28	Ryan Syarifudin	28
29	Tajja Luvonia M.	29
30	Valentino Donendra Nawalko Purnama	30
31	Yunita Olga Sukma Prasandra	31
32	Zahra Arif Nabila	32

Uji Pemakaian 32 Siswa

No	Nama	Jenis Kelami	Kelas	Tanggal	Nomor Item												Jumlah
					1	2	3	4	5	6	7	8	9				
1	AHMAD QOIDA PUTRA BUNGSU	L	VIII B	05-Mar-18	3	3	3	3	4	3	3	2	3	27			
2	AISYAH NUR KHOIRRIYAH	P	VIII B	05-Mar-18	3	4	4	4	3	4	3	3	3	31			
3	ANAS ARIFIN	L	VIII B	05-Mar-18	3	2	4	3	4	3	4	3	4	30			
4	ARIEF NUR HIDAYAT	L	VIII B	05-Mar-18	4	3	4	3	4	3	3	3	3	30			
5	ATHAYA RAYSSA INSYIRA	P	VIII B	05-Mar-18	4	3	3	3	4	3	3	4	3	30			
6	AULIA NAJWA LYESTYORINI	P	VIII B	05-Mar-18	3	3	3	3	3	4	4	4	3	30			
7	DAFFA MAULANA PUTRA	L	VIII B	05-Mar-18	4	4	3	4	3	4	3	3	4	32			
8	DIRSYA RAWNIE MILYA NABIHA	P	VIII B	05-Mar-18	3	4	4	4	3	2	3	4	3	30			
9	ERVINA YUNITA SARI	P	VIII B	05-Mar-18	3	4	3	3	4	4	4	2	3	30			
10	FATAHANISA AULIA MARDADUNG	P	VIII B	05-Mar-18	4	3	3	3	4	3	4	3	3	30			
11	FAUZI HIDAYAT SOBRI CAHYONO	L	VIII B	05-Mar-18	4	3	3	3	2	3	3	4	4	29			
12	FEBRIYAN TRI MUWARDANI	L	VIII B	05-Mar-18	3	4	2	4	3	3	4	3	3	29			
13	FIQNIY HIJROTUL HAJIRI KHODIJAH	P	VIII B	05-Mar-18	3	3	3	3	4	3	3	2	3	27			
14	KHAIRUNISA ZAHRA	P	VIII B	05-Mar-18	4	4	3	4	3	3	3	3	3	30			
15	KHAIRUNNISA KAIA TABINA	P	VIII B	05-Mar-18	3	3	4	4	3	2	3	4	4	30			
16	LENGGO ALVI LAILA SYAHRIYAH	P	VIII B	05-Mar-18	4	3	3	3	4	3	4	2	3	29			
17	MUFIDATURROHMAH NUR FAUZIA	P	VIII B	05-Mar-18	3	4	2	3	3	3	3	3	3	27			
18	MUHAMMAD HAMZAH ARROSSYIDI	L	VIII B	05-Mar-18	3	3	3	3	3	4	4	3	4	30			
19	MUHAMMAD UMAR ISMAIL JANNAH	L	VIII B	05-Mar-18	3	3	3	3	3	3	3	4	3	28			
20	NAFILAH MAHARANI GOZALI	P	VIII B	05-Mar-18	3	3	3	4	3	4	3	3	3	29			
21	NAMIRA ADJLINA NARESWARI	P	VIII B	05-Mar-18	3	3	2	3	3	4	4	3	2	27			
22	NAZWA NUR AZRI PUTRI	P	VIII B	05-Mar-18	4	2	3	3	3	3	3	4	3	28			
23	NISA FADHILAH RAHMA	P	VIII B	05-Mar-18	4	3	4	3	3	3	4	3	3	30			
24	NUGI NURHADI	L	VIII B	05-Mar-18	2	4	3	3	3	3	3	3	4	28			
25	PANDU JELANG RAMADHAN	L	VIII B	05-Mar-18	4	3	3	4	3	3	3	3	3	29			
26	RAMADHANI PRIBADI	L	VIII B	05-Mar-18	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28			
27	REYNOLD GUSTASA ADI IMRANSYAH	L	VIII B	05-Mar-18	3	3	4	3	3	4	3	3	3	29			
28	RYAN SYARIFUDIN	L	VIII B	05-Mar-18	3	3	3	3	2	3	3	2	3	25			
29	TASYA LOVENIA MARJUKI	P	VIII B	05-Mar-18	4	4	3	3	3	2	3	3	2	27			
30	VALENTINO DANENDRA NOVALKO PUJ	L	VIII B	05-Mar-18	4	3	3	3	2	3	3	3	4	28			
31	YUNITA OLGA SUKMA PRASANDRA	P	VIII B	05-Mar-18	3	3	3	4	3	4	3	3	3	29			
32	ZAHRA ARIJ NABILA	P	VIII B	05-Mar-18	3	4	3	3	4	3	3	3	3	29			
Jumlah					109	106	103	112	105	110	109	107	109	970			

PRE-TEST

No	Nama	L/P	Kelas	Tanggal	Nomor Item																												Jumlah					
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		29	30	31	32	
1	AHMAD QOIDA PUTRA B.	L	VIII B	26-Feb-18	5	3	4	4	2	4	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	3	4	5	129	
2	AISYAH NUR K.	P	VIII B	26-Feb-18	5	4	4	5	4	3	4	4	5	5	5	4	5	3	5	3	5	5	4	3	5	5	4	5	4	5	4	5	3	5	5	141		
3	ANAS ARIFIN	L	VIII B	26-Feb-18	4	3	4	5	4	3	4	4	4	5	5	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	5	3	5	4	126		
4	ARIEF NUR HIDAYAT	L	VIII B	26-Feb-18	5	3	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	133		
5	ATHAYA RAYSSA I.	P	VIII B	26-Feb-18	4	4	3	5	2	4	4	4	4	4	4	5	2	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	5	2	5	4	127	
6	AULIA NAJWA L.	P	VIII B	26-Feb-18	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	3	5	5	149		
7	DAFFA MAULANA P.	L	VIII B	26-Feb-18	4	3	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	128		
8	DIRSYA RAWNIE MILYA N.	P	VIII B	26-Feb-18	4	3	4	5	3	3	5	4	4	4	3	5	3	4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	127		
9	ERVINA YUNITA SARI	P	VIII B	26-Feb-18	4	3	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	125		
10	FATAHANISA AULIA M.	P	VIII B	26-Feb-18	4	4	3	5	2	2	4	3	4	4	4	5	4	2	3	3	5	4	4	4	3	4	3	2	5	4	5	4	5	3	5	4	122	
11	FAUZI HIDAYAT SOBRI C.	L	VIII B	26-Feb-18	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	2	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	2	141	
12	FEBRIYAN TRI MUWARDANI	L	VIII B	26-Feb-18	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	137	
13	FIQNIY HIJROTUL HAJRI K.	P	VIII B	26-Feb-18	5	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	132	
14	KHAIRUNISA ZAHRA	P	VIII B	26-Feb-18	2	5	2	5	3	2	3	4	3	2	2	5	3	5	3	4	5	5	4	5	5	5	5	3	5	2	5	4	5	3	5	5	120	
15	KHAIRUNNISA KAIA TABINA	P	VIII B	26-Feb-18	5	4	3	5	5	3	4	4	4	5	4	5	3	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	135	
16	LENGGO ALVILAILA S.	P	VIII B	26-Feb-18	4	4	3	5	2	2	5	2	3	5	4	5	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	5	3	4	3	4	4	5	120	
17	MUFIDATURROHMAH NUR F.	P	VIII B	26-Feb-18	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	113
18	MUHAMMAD HAMZAH A.	L	VIII B	26-Feb-18	5	4	3	4	2	5	4	4	4	4	3	5	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	129	
19	MUHAMMAD UMAR ISMAIL J.	L	VIII B	26-Feb-18	5	3	3	5	4	2	4	4	5	4	5	4	5	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	129
20	NAFILAH MAHARANI GOZALI	P	VIII B	26-Feb-18	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	132
21	NAMIRA ADJLINA N.	P	VIII B	26-Feb-18	5	3	5	5	4	3	5	4	4	4	4	5	4	5	3	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	136
22	NAZWA NUR AZRI PUTRI	P	VIII B	26-Feb-18	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	3	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	142
23	NISA FADHILAH RAHMA	P	VIII B	26-Feb-18	4	3	4	5	3	3	5	5	5	4	4	5	4	5	3	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	132
24	NUGI NURHADI	L	VIII B	26-Feb-18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	128
25	PANDU JELANG R.	L	VIII B	26-Feb-18	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	3	4	3	3	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	127
26	RAMADHANI PRIBADI	L	VIII B	26-Feb-18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	149	
27	REYNOLD GUSTASA ADI I.	L	VIII B	26-Feb-18	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	5	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	125
28	RYAN SYARIFUDIN	L	VIII B	26-Feb-18	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	137
29	TASYA LOVENIA MARJUKI	P	VIII B	26-Feb-18	5	5	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	146
30	VALENTINO DANENDRA N.	L	VIII B	26-Feb-18	5	4	5	4	5	3	1	4	5	5	4	5	4	2	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	135
31	YUNITA OLGA SUKMA P.	P	VIII B	26-Feb-18	3	4	4	5	2	2	4	3	3	5	2	5	5	1	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	3	5	5	3	5	5	5	1	124	
32	ZAHRA ARJU NABILA	P	VIII B	26-Feb-18	5	3	4	5	4	3	4	2	1	1	5	5	3	5	1	5	3	5	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	121
																																				Rata-Rata		131,16

POST TEST

No	Nama	Jenis Kela	Kelas	Tanggal	Nomor Item																																Jumlah
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
1	AHMAD QOIDA PUTRA B.	L	VIII B	12-Mar-18	5	4	5	3	4	4	5	4	4	3	4	5	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	136
2	AISYAH NUR K.	P	VIII B	12-Mar-18	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	149
3	ANAS ARIFIN	L	VIII B	12-Mar-18	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	134
4	ARIEF NUR HIDAYAT	L	VIII B	12-Mar-18	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	139
5	ATHAYA RAYSSA I.	P	VIII B	12-Mar-18	5	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	136
6	AULIA NAJWA L.	P	VIII B	12-Mar-18	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	153
7	DAFFA MAULANA P.	L	VIII B	12-Mar-18	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	135
8	DIRSYA RAWNIE MILYA N.	P	VIII B	12-Mar-18	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	3	5	4	5	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	3	4	5	135
9	ERVINA YUNITA SARI	P	VIII B	12-Mar-18	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	133
10	FATAHANISA AULIA M.	P	VIII B	12-Mar-18	5	4	4	5	4	3	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	131
11	FAUZI HIDAYAT SOBRI C.	L	VIII B	12-Mar-18	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	147
12	FEBRIYAN TRI MUWARDANI	L	VIII B	12-Mar-18	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	144
13	FIQNIY HIJROTUL HAJIRI K.	P	VIII B	12-Mar-18	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	139
14	KHAIRUNISA ZAHRA	P	VIII B	12-Mar-18	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	129
15	KHAIRUNISA KAIA TABINA	P	VIII B	12-Mar-18	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144
16	LENGGU ALVI LAILA S.	P	VIII B	12-Mar-18	4	5	3	5	4	3	5	2	4	5	3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	128
17	MUFIDATURROHMAT NUR F.	P	VIII B	12-Mar-18	5	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	3	118
18	MUHAMMAD HAMZAH A.	L	VIII B	12-Mar-18	5	4	3	4	3	5	4	4	4	4	3	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	131
19	MUHAMMAD UMAR ISMAIL J.	L	VIII B	12-Mar-18	5	4	3	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	137
20	NAFILAH MAHARANI GOZALI	P	VIII B	12-Mar-18	4	4	3	4	5	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	135
21	NAMIRA ADJLINA N.	P	VIII B	12-Mar-18	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	141
22	NAZWA NUR AZRI PUTRI	P	VIII B	12-Mar-18	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	146
23	NISA FADHILAH RAHMA	P	VIII B	12-Mar-18	5	5	4	5	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	137
24	NUGI NURHADI	L	VIII B	12-Mar-18	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	134
25	PANDU JELANG R.	L	VIII B	12-Mar-18	5	3	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	131
26	RAMADHANI PRIBADI	L	VIII B	12-Mar-18	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	154
27	REYNOLD GUSTASA ADI.	L	VIII B	12-Mar-18	5	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	133
28	RYAN SYARIFUDIN	L	VIII B	12-Mar-18	5	5	5	5	3	5	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	143
29	TASYA LOVENIA MARUKI	P	VIII B	12-Mar-18	5	5	4	5	3	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	151
30	VALENTINO DANENDRA N.	L	VIII B	12-Mar-18	5	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144
31	YUNITA OLGA SUKMA P.	P	VIII B	12-Mar-18	5	5	4	4	3	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	132
32	ZAHRA ARU NABILA	P	VIII B	12-Mar-18	5	4	3	4	4	3	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	130
																	Rata-Rata															137,78					

Perhitungan Pre Test-Post Test

NO SUBJEK	PRE-TEST	POST-TEST	N	d	Md($\sum d/N$)	xd (d-Md)	$\sum x^2d$ ($\sum d^2 - \sum d^2/N$)
1	129	136	32	7	6,6	0,4	0,16
2	141	149	32	8	6,6	1,4	1,96
3	126	134	32	8	6,6	1,4	1,96
4	133	139	32	6	6,6	-0,6	0,36
5	127	136	32	9	6,6	2,4	5,76
6	149	153	32	4	6,6	-2,6	6,76
7	128	135	32	7	6,6	0,4	0,16
8	127	135	32	8	6,6	1,4	1,96
9	125	133	32	8	6,6	1,4	1,96
10	122	131	32	9	6,6	2,4	5,76
11	141	147	32	6	6,6	-0,6	0,36
12	137	144	32	7	6,6	0,4	0,16
13	132	139	32	7	6,6	0,4	0,16
14	120	129	32	9	6,6	2,4	5,76
15	135	144	32	9	6,6	2,4	5,76
16	120	128	32	8	6,6	1,4	1,96
17	113	118	32	5	6,6	-1,6	2,56
18	129	131	32	2	6,6	-4,6	21,16
19	129	137	32	8	6,6	1,4	1,96
20	132	135	32	3	6,6	-3,6	12,96
21	136	141	32	5	6,6	-1,6	2,56
22	142	146	32	4	6,6	-2,6	6,76
23	132	137	32	5	6,6	-1,6	2,56
24	128	134	32	6	6,6	-0,6	0,36
25	127	131	32	4	6,6	-2,6	6,76
26	149	154	32	5	6,6	-1,6	2,56
27	125	133	32	8	6,6	1,4	1,96
28	137	143	32	6	6,6	-0,6	0,36
29	146	151	32	5	6,6	-1,6	2,56
30	135	144	32	9	6,6	2,4	5,76
31	124	132	32	8	6,6	1,4	1,96
32	121	130	32	9	6,6	2,4	5,76
Jumlah	3952	4147	N=32	$\sum d=212$			119,52

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{6,6}{\frac{\sqrt{119,2}}{32(32-1)}}$$

$$t = \frac{6,6}{\frac{\sqrt{119,52}}{32(31)}}$$

$$t = \frac{6,6}{\frac{\sqrt{119,52}}{992}}$$

$$t = \frac{6,6}{\sqrt{0,12}}$$

$$t = \frac{6,6}{0,346} = 19,075$$

Harga $t=19,075$ dan $d.b = 31$ diperoleh harga $t_{0.05}$ sebesar 2,039 sedangkan $t_{0,01}$ sebesar 2,744

$t_{0,05} < t < t_{0,01}$
 yaitu $2,04 < 2,76 < 19,075$

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan eksperimen mempunyai pengaruh positif (signifikan) baik taraf $t_{0,05}$ maupun $t_{0,01}$

PANDUAN PERMAINAN MONOPOLI “PEDULI SOSIAL”:

Permainan monopoli peduli sosial adalah suatu permainan yang di dalamnya berisi situasi-situasi dalam kehidupan sehari-hari yang terdapat dalam kehidupan sebenarnya tentang sikap peduli sosial baik di sekolah maupun masyarakat.

Maksud :

1. Untuk meningkatkan sikap peduli sosial anak yang masih dalam masa perkembangan anak.
2. Untuk menjadikan permainan yang berbasis edukatif.

Tujuan :

1. Membangun permainan interaktif yang mampu menjadikan anak saling berinteraksi satu sama lain.
2. Memberikan alternatif layanan BK materi sikap peduli sosial melalui permainan monopoli “peduli sosial”.

Peraturan Permainan:

1. Permainan monopoli peduli sosial dimainkan oleh 4 pemain
2. Setiap pemain wajib memutar seluruh petak yang disediakan
3. Untuk pemain yang mendapatkan mata dadu paling banyak maka mendapatkan kesempatan pertama untuk bermain monopoli peduli sosial tersebut
4. Pemain diberikan suatu nilai point pada setiap petak sesuai dengan point yang telah diberikan pada panduan permainan monopoli yang berada di samping deskripsi permainan
5. Siapkanlah selembar kertas kosong untuk menulis nilai point setiap pemain
6. Setiap nilai point yang telah didapatkan maka tulislah pada kertas kosong agar tidak lupa jumlah nilai point yang di dapatkan, kemudian nilai point tersebut dijumlahkan. Jika jumlah point sudah mencapai angka 100 atau lebih dari 100 maka itulah pemenangnya. Jika waktu tidak memungkinkan maka tidak harus sampai mencapai point 100, diambil jumlah nilai yang paling tinggi.
7. Jika pemain mendapatkan nilai negatif selama 2x maka akan masuk ke dalam kotak hukuman. Pada kotak hukuman tersebut cara untuk keluarnya adalah dengan melemparkan mata dadu hingga sama dengan diberikan 2

kali kesempatan, jika selama 2 kali kesempatan belum mendapat mata dadu yang sama maka dadu diberikan kepada pemain selanjutnya. Dan jika mendapatkan giliran kembali maka langkah yang dilakukan sama dengan yang sebelumnya.

8. Setiap pemain yang berhenti di petak *quiz time* maupun *get score* maka wajib untuk mengambil kartu *quiz time* dan *get score* dengan menyelesaikan perintah yang ada di dalam kartu tersebut.
9. Pemain yang menang mendapat hadiah sebuah alat tulis sehingga dapat dimanfaatkan oleh siswa. Pemain yang kalah dalam permainan ini akan mendapatkan hukuman seperti memberikan informasi terkini atau berupa informasi yang bermanfaat bagi teman-temannya. Hukuman yang diberikan tidak boleh hukuman fisik.
10. Penjelasan setiap petak berada pada halaman berikutnya
11. Selamat menikmati permainan.

Catatan:

Setelah menggunakan permainan monopoli “peduli sosial” maka guru BK wajib merefleksikan terkait materi sikap peduli sosial tersebut. Boleh bimbingan Individu maupun Kelompok.

No	JENIS POS	DESKRIPSI	POINT
	Pos 1 (Start)	Tempat memulai permainan	
1	Berkomunikasi yang baik antar sesama manusia	Pemain diharapkan dapat memberikan contoh komunikasi yang baik dan dapat membedakan pada saat berkomunikasi dengan orangtua maupun temannya	5
2	Memperlakukan orang lain dengan sopan.	Pemain dapat bersikap patuh terhadap orangtua di rumah dan berikanlah contoh yang tidak ada di dalam gambar	4
3	Toleran terhadap perbedaan	Peserta dapat memberikan pengertian kepada orang lain ketika terjadi perbedaan, entah perbedaan pendapat maupun yang lainnya. Berikanlah contoh toleransi terhadap orang lain.	5
4	Manusia diharapkan dapat bertindak santun (Berkata lemah lembut kepada orang lain)	Orang yang tidak bisa berkata lemah lembut kepada oranglain (berbicara kasar) maka akan mendapatkan hukuman .	-3
5	Manusia dapat menyayangi sesamanya seperti membantu ketika sedang mendapatkan masalah	Ketika teman sedang bersedih atau mendapatkan masalah maka kita harus membantunya	4
6	Individu dapat bekerjasama	Pemain dapat bekerja kelompok di sekolah maupun di masyarakat berikanlah contoh kerjasama di lingkungan sekolah	5
	Pos 2 (Menunggu 2 pemain agar lewat)	Pemain diharapkan dapat bersabar menunggu 2 pemain lainnya agar dapat lewat. Bersabar merupakan suatu contoh toleransi terhadap orang lain	
7	Memperlakukan orang lain dengan sopan.	Ketika guru di sekolah maka siswa harus menghormatinya. Serta tidak boleh berani terhadap gurunya	3
8	Tidak pamrih dengan orang lain	Ketika membantu orang lain kita harus ikhlas atau tidak pamrih. Berikanlah contoh perilaku tidak ikhlas selain dari gambar yang tersedia	4
9	Cinta damai dalam menghadapi persoalan	Pemain menyelesaikan masalah dengan cara berkelahi. Berkelahi merupakan bentuk contoh yang sangat tidak baik karena	-3

		merugikan orang lain. Orang yang berkelahi akan mendapatkan hukuman.	
10	Menyayangi sesama Manusia	Ketika teman sedang sakit maka kita dapat menjenguknya agar teman kita senang	3
11	Menyayangi makhluk lain	Hewan merupakan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa jadi kita tidak boleh menyakitinya, jika kita menyakitinya maka suatu saat akan dibalas oleh yang Maha Kuasa	3
12	Orang sedang bingung karena memiliki masalah	Ketika orang lain sedang bingung terhadap masalahnya apa yang kita harus lakukan??	4
	Pos 3 (Hukuman)	Hukuman diberikan kepada pemain yang telah mendapatkan nilai negatif selama 2x. Apabila sudah mendapat nilai negatif 2 kali maka langsung masuk ke petak hukuman. Untuk pemain yang berhenti di petak hukuman maka pemain tersebut sementara waktu untuk di hukum. Cara untuk keluar dari hukuman tersebut adalah dengan melemparkan mata dadu 2 kali kesempatan sampai mendapatkan mata dadu yang sama, jika kesempatan 2 kali yang telah diberikan tetapi tidak mendapat mata dadu yang sama maka dilanjutkan pemain berikutnya.	
13	Memiliki kebersamaan dengan orang lain	Kebersamaan dapat tercipta dengan cara bermain bersama	3
14	Berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat	Pemain dapat mengaplikasikan gotong royong di kehidupan sehari-hari agar dapat membaur dengan masyarakat. Berikan contoh berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat	4
15	Tidak menyakiti orang lain, seperti contohnya marah-marah dengan orang lain	Orang yang marah-marah maka dapat menyakiti orang lain, pemain dapat lebih sabar ketika sedang mendapatkan masalah terhadap temannya	-3
16	Bersikap sopan dengan guru di kelas	Menghormati guru ketika sedang mengajar di kelas. Apabila kita mengabaikannya maka kita akan rugi terhadap ilmu yang diberikan	3

		kepada kita	
17	Membantu orang lain tanpa pilih memilih	Berikanlah contoh membantu orang lain tanpa pilih-memilih	5
18	Lebih mementingkan individual daripada kegiatan kelompok	Memilih bermain game daripada menyelesaikan tugas kelompok dari sekolah	-3
	Pos 4 (Maju 3 petak)	Pemain memiliki kesempatan untuk melangkah kembali 3 petak. Dalam kehidupan nyata, siswa harus dapat melangkahakan tujuan utama di sekolahnya untuk meraih cita-cita yang diinginkan dengan peluang yang ada.	
19	Menyakiti orang lain	<i>Membully</i> merupakan tindakan yang merugikan orang lain. Kegiatan ini membuat orang lain menjadi tersakiti. Orang yang <i>membully</i> orang lain maka akan mendapatkan hukuman	-3
20	Membrikan kasih sayang orangtua ketika sedang sakit	Merawat sepenuh hati ketika sedang sakit. Berikanlah contoh memberikan kasih sayang kepada orangtua.	5
21	Menyalahkan orang lain ketika mendapatkan masalah	Sebaiknya sebagai manusia tidak menyalahkan orang lain ketika mendapatkan masalah, kita sebiknya dapat mencari jalan keluar bersama.	2
22	Menolong orang lain ketika sedang membutuhkan bantuan	Apabila pemaian pada saat di jalan menemukan orangtua yang sedang kesusahan maka kita wajib menolongnya. Berikan contoh menolong orang lain yang tidak sama dengan gambar.	5
23	Menyepelkan guru di kelas	Ketika guru memberikan materi di kelas, siswa menyepelakan atau tidak menghargai gurunya maka akan mendapatkan hukuman. Menyepelakan guru sama saja tidak mengormati orangtua kita	-3
24	Gotong royong merupakan aksi sosial di masyarakat	Apabila di rumah ada kegiatan gotong royong maka kita dapat mengikutinya, karena manusia itu adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendirian.	3

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Nur Yuniarto
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/ Tanggal Lahir : Sleman, 02 Juni 1995
Alamat Asal : Mindi RT 03/RW 013, Sukoharjo, Ngaglik,
Sleman, Yogyakarta
Alamat Tinggal : Mindi RT 03/RW 013, Sukoharjo, Ngaglik,
Sleman, Yogyakarta
Email : nuryuniarto2@gmail.com
No. HP : 085743646779
Nama Ayah : Haryanto
Nama Ibu : Parti
Nama Kakak : Artikasari

B. Latar Belakang Pendidikan Formal

Jenjang	Nama Sekolah	Tahun
TK	TK Sukorini	2000-2002
SD	SD N Sukosari	2001-2007
MTs	MTs N Ngemplak	2007-2010
SMA	SMA N 2 Ngaglik	2010-2013
S1	UIN Sunan Kalijaga	2014-2018

C. Riwayat Organisasi

1. Himpunan Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam
(HMPS BKI)
2. Badan Otonom Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Mitra
Ummah (BOM-F Mitra Ummah)