PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN SIKAP ALTRUISME DI TPQ KI AGENG GIRING SLEMAN

SKRIPSI

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

Disusun Oleh :
Haidar Muzayya Al Haritsi
NIM. 17102020061

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

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

PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2022

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-849/Un.02/DD/PP.00.9/06/2022

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN SIKAP ALTRUISME DI TPQ KI AGENG GIRING SLEMAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : HAIDAR MUZAYYA AL HARITSI
Nomor Induk Mahasiswa : 17102020061
Telah diujikan pada : Senin, 13 Juni 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

A. Said Hasan Basri, S.Pd., M.Si.
SIGNED

Valid ID: [illegible]

Penguji I

Nailul Falah, S.Ag, M.Si
SIGNED

Valid ID: [illegible]

Penguji II

Sudharto Dwi Yawono, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: [illegible]

Yogyakarta, 13 Juni 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: [illegible]

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

8/7 12/07/2022

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856, Fax. (0274) 552230
Email: fdk@uin-suka.ac.id, *Yogyakarta 55281*

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

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

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan memberikan persetujuan, serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Haidar Muzayya Al Haritsi
NIM : 17102020061
Jurusan : Bimbingan Konseling Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Sikap Altruisme di TPQ Ki Ageng Giring Sleman

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

Dengan ini saya mengharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan, atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 2 Juni 2022
Pembimbing Skripsi

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

Mengetahui:
Ketua Prodi BKI

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Haidar Muzayya Al Haritsi
NIM : 17102020061
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Sikap Altruisme di TPQ Ki Ageng Giring Sleman** adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tatacara yang diberikan secara ilmiah.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penyusun siap mempertanggungjawabkan sesuai dengan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 2 Juni 2022
Yang Menyatakan,

METERAI TEMPEL

Haidar Muzayya Al Haritsi
NIM. 17102020061

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, skripsi ini peneliti persembahkan untuk yang sangat berarti dalam hidup peneliti:

- *Ayahanda Almarhum M. Misbah Abu Harits yang telah mendidik putra dan putrinya sejak kecil. Semoga putra dan putrimu bisa menjadi amal jariyah untukmu.*
- *Ibunda Siti Hamnah yang telah mencurahkan kasih sayangnya dan berjuang untuk memberikan pendidikan kepada putra-putrinya hingaa saat ini.*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

وَتَعَاوَنُوْا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوٰىۖ وَلَا تَعَاوَنُوْا عَلَى الْاِثْمِ وَالْعُدْوَانِ

Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa,

dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan

(Q.S. Al-Maidah/ 5: 2)[1]

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[1] Departemen Agaman RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya,* (Semarang: Karya Toha Putra), hlm. 106.

KATA PENGANTAR

بِسۡمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحۡمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

Alhamdulillahi rabbil 'alamiin Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Sikap Altruisme di TPQ Ki Ageng Giring Sleman". Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Selama penyusunan skripsi ini tentu banyak pihak yang telah membantu dan berkontribusi baik dalam bentuk dukungan, informasi, kritik maupun saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik walaupun masih banyak kekurangan. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Dengan tulus, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil Al Makin, MA., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Marhumah, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Slamet, S.Ag., M.Si, selaku Kepala Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak A. Said Hasan Basri, S.Psi., M.Si, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu dengan mengingatkan untuk terus berjuang

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

menyelesaikan skripsi, membantu, mengarahkan serta memberikan bimbingan dalam penelitian skripsi ini dengan penuh keikhlasan, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

5. Bapak Muhsin Kalida, S.Ag., M.A, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan arahan.
6. Bapak Sudarno Dwi Yuwono, M.Pd, dan Ibu Nur Fitriyani Hardi, M.Psi., Psikolog, yang telah menjadi validator ahli dalam penelitian ini.
7. Seluruh Dosen Program Studi Bimbingan Konseling Islam yang selama ini telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada peneliti.
8. Ibu Sri Sulami dan Bapak Aries Hadi Setyanto, S. Kom yang telah membantu saya dengan kerendahan hati mengurusi kebutuhan saya dalam hal penelitian.
9. Kakak tercinta Arifa Eviana yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Keluarga besar peneliti yang telah memberikan dukungan untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
11. Shakilla Putri Ramadhani sebagai *mood supply* untuk mengerjakan skripsi ini.
12. Seluruh teman dekat peneliti yang luar biasa, Titut, Tape, Dyah dan Ijah yang selalu menemani dari awal sampai akhir masa perkuliahan serta selalu mendengarkan keluh kesah peneliti.
13. Seluruh warga BKI Angkatan 2017 yang telah membersamai baik suka maupun duka.
14. Seluruh teman-teman santri Pondok Pesantren Ki Ageng Giring yang sangat luar biasa.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

15. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini.

Dengan kerendahan hati, peneliti mengharapkan kepada pembaca untuk memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun dimana nantinya akan dapat peneliti pergunakan sebagai penyempurnaan dalam penyusunan tulisan berikutnya. Akhirnya, peneliti berharap semoga dengan adanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Yogyakarta, 10 Mei 2022
Peneliti

Haidar Muzayya Al Haritsi
NIM. 17102020061

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

HAIDAR MUZAYYA AL HARITSI. (NIM. 17102020061), *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Sikap Altruisme di TPQ Ki Ageng Giring Sleman.* Program Studi Bimbingan Konseling Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sikap altruisme yang masih belum muncul dalam diri anak-anak di TPQ serta pembelajaran yang masih monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan permainan ular tangga untuk meningkatkan sikap altruisme di TPQ Ki Ageng Giring Sleman dan untuk mengetahui kualitas permainan ular tangga altruisme untuk meningkatkan sikap altruime di TPQ Ki Ageng Giring Sleman. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (RnD)* dengan prosedur pengembangan Sugiyono. Dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap Revisi Desain. Adapaun tahapan dari Sugiyono tersebut adalah tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain dan tahap revisi desain. Dalam pengembangan media bimbingan konseling ini menghasilkan sebuah produk berupa permainan ular tangga "altruisme" yang dibuat dengan bantuan *software CorelDraw X7*. Adapun hasil dari pengembangan ini adalah permainan ular tangga altruisme. Produk yang dihasilkan berupa permainan ular tangga altruisme dinyatakan memiliki kualitas produk yang layak digunakan setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dengan presentase 96,6%, oleh ahli media dengan presentase 87%, oleh guru TPQ dengan presentase 94,2% dan 85,7%. Dapat disimpulkan secara keseluruhan, kualitas permainan ular tangga altruisme adalah sebesar 90,87% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci : Sikap Altruisme, Pengembangan Permainan Ular Tangga

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN ..... **ii**
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI ..... **iii**
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iv**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
ABSTRAK ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Batasan Masalah 9
C. Rumusan Masalah 9
D. Tujuan Penelitian 10
E. Manfaat Penelitian 10
F. Kajian Pustaka 11
BAB II KERANGKA TEORI **17**
A. Tinjauan Tentang Media Permainan 17
B. Tinjauan Tentang Permainan Ular Tangga 24
C. Tinjauan Tentang Sikap Altruisme 27
BAB III METODE PENELITIAN **35**
A. Jenis Penelitian 35
B. Prosedur Pengembangan 35
C. Spesifikasi Produk 38
D. Subjek Penelitian 39
E. Objek Penelitian 41
F. Jenis Data 41

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

G. Teknik Pengumpulan Data 41
H. Teknik Analisis Data 45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 48
A. Prosedur Mengembangkan Permainan Ular Tangga Altruisme..... 48
B. Analisis dan Pembahasan Kualitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Altruisme 59
BAB V PENUTUP..... 83
A. Kesimpulan 83
B. Saran..... 84
C. Kata Penutup 85
DAFTAR PUSTAKA..... 86
LAMPIRAN-LAMPIRAN 90

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Pemilihan Subjek 40
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan pada Kualitas Menurut Walker dan Hess 42
Tabel 3.3 Kisi-kisi Kuesioner Validator Ahli 43
Tabel 3.4 Kisi-kisi Kuesioner Penilaian Praktisi 44
Tabel 3.5 Aturan Pemberian Skor untuk Validator dan Praktisi 46
Tabel 3.6 Skala Presentase Kualitas Produk 46
Tabel 4.1 Desain Kartu Altruisme 50
Tabel 4.2 Desain Papan Permainan 51
Tabel 4.3 *Panduan* Altruism Card 53
Tabel 4.4 Data Penilaian Ahli Materi 60
Tabel 4.5 Data Penilaian Ahli Media 63
Tabel 4.6 Data Penilaian Praktisi I 66
Tabel 4.7 Data Penilaian Praktisi II 67
Tabel 4.8 Hasil Revisi 70
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Kualitas Permainan Ular Tangga Secara Keseluruhan 80
Tabel 4.10 Produk Akhir Permainan Ular Tangga Altruisme 81

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Sugiyono 36
Gambar 4.1 Tampilan Papan Permainan Ular Tangga Altruisme..... 52
Gambar 4.2 Tampilan Desain Kartu Altruisme 52
Gambar 4.3 Tampilan Desain Petunjuk Permainan 53

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Kuesioner Penilaian Ahli Materi 91
Lampiran 2: Kuesioner Penilaian Ahli Media 94
Lampiran 3: Kuesioner Penilaian Praktisi I 98
Lampiran 4: Kuesioner Penilaian Praktisi II 101
Lampiran 5: Verbatim 104
Lampiran 6: Kisi-kisi Konten Kartu Altruisme 108
Lampiran 7: Konten Pertanyaan Kartu Altruisme 109
Lampiran 8: Dokumentasi Penelitian 111
Lampiran 9: *Curriculum Vitae* 112

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Seiring perkembangan yang terjadi, gaya hidup yang dimiliki masing-masing individu juga mengalami perubahan yakni dari gaya hidup tradisional bergeser menjadi gaya hidup modern dan hal itu tidak bisa dihentikan. Perubahan yang terjadi tentu membawa dampak pada kehidupan sosial dan budaya masyarakat yang pada akhirnya melahirkan sikap individualisme yang merupakan tingkatan di mana individu lebih suka bertindak sebagai individu daripada anggota suatu kelompok dan menjunjung tinggi hak-hak individual.[2] Orang cenderung bersikap egois dan berbuat untuk mendapatkan imbalan materi. Sikap ini menyebabkan rasa kepedulian individu terhadap sesamanya menurun dan perbuatannya selalu berorientasi pada keuntungan pribadi serta dapat menimbulkan sikap materialistik.

Sebagai makhluk sosial yang membutuhkan keberadaan individu lain, maka menjalin hubungan dengan orang lain dengan baik merupakan suatu hal penting. Salah satu upaya membangun hubungan dengan baik yakni dengan memberikan bantuan atau pertolongan kepada individu yang membutuhkan dengan sukarela. Sikap tolong menolong ini perlu ditanamkan sejak usia dini agar ketika anak-anak berada di masyarakat dapat bersosialisasi dengan baik.

[2] Stephen P. Robbins, Timothy A. Judge, *Perilaku Organisasi 1 edisi.12*, Terj. Diana Angelica, dkk., (Jakarta: Salemba Empat, 2008), hlm. 56.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Hurlock yang mengatakan bahwa anak-anak akan berusaha mengendalikan lingkungan dan mulai belajar menyesuaikan diri secara sosial.[3]

Hurlock menjelaskan bahwa masa kanak-kanak awal dimulai dari usia 2 tahun sampai 6 tahun. Masa kanak-kanak awal disebut juga sebagai masa usia pra sekolah. Perkembangan sosial pada anak akan tampak jelas sejak anak berusia 4 tahun. Hal ini dikarenakan pada usia tersebut mulai menjalin hubungan dengan teman sebayanya.[4] Berdasarkan pernyataan di atas, orang tua atau pendidik harus bisa memberikan bimbingan untuk anak-anak agar dapat memberikan suatu upaya *preventif* (pencegahan) agar anak-anak tidak salah dalam bergaul, karena perkembangan pada anak usia dini akan mempengaruhi perkembangan pada fase berikutnya.

Syamsu Yusuf mengemukakan bahwa perkembangan sosial anak usia dini ditandai dengan mulai mengetahui peraturan dalam lingkungan keluarga dan lingkungan bermain, serta anak akan memulai bersosialisasi dengan teman sebayanya. Tugas perkembangan yang dimiliki anak usia dini yakni mengerti tentang baik dan buruk karena sebagai makhluk sosial manusia tidak hanya mementingkan dirinya sendiri melainkan harus memperhatikan kepentingan orang lain.[5]

Sikap tidak mementingkan diri sendiri dan memiliki kesadaran membantu orang lain menjadi sikap yang harus dimiliki dalam proses

---

[3] Hurlock, Elizabeth B., *Perkembangan Anak Jilid 2*, (Jakarta: Erlangga, 1978), hlm. 38.
[4] Ibid, 38.
[5] Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 68 & 171.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

sosialisasi. Salah satu perkembangan sosial yang dimiliki anak lima tahun sendiri yakni, bersedia berbagi mainan, bergiliran untuk memainkan sesuatu dan bersedia menolong.[6] Oleh karena itu, orang tua atau pendidik harus mampu mengajarkan dan memberikan contoh agar anak dapat mengaplikasikan perilaku-perilaku tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Sikap altruisme menurut David O. Sears dalam buku Nashori adalah sebuah tindakan yang dilakukan seseorang atau kelompok untuk menolong orang lain tanpa mengharapkan imbalan apapun, kecuali telah memberikan suatu kebaikan.[7] Sikap altruisme sudah seharusnya dimiliki oleh setiap individu, dan harus melekat sejak dini. Pada usia tersebut, orang tua harus mengenalkan pada anak agar senantiasa saling tolong menolong, karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain dan tidak akan pernah bisa hidup sendiri.

Adapun peneliti berpendapat bahwa penerapan pengembangan altruisme pada anak usia dini dapat membentuk kepribadian anak sehingga terbiasa dalam bersikap tolong menolong. Hal ini didukung dengan pendapat Utami dalam Dewi yang menyatakan bahwa untuk menanamkan jiwa sosial anak agar selalu senang dalam berperilaku tolong menolong maka harus ditanamkan sejak dini.[8]

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

---

[6] Allen, K. Eileen & Marotz, Lynn R., *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran hingga Usia 12 tahun.* (Alih Bahasa: Valentino). Jakarta: PT Indeks, 2010), hlm. 152.

[7] Fuad Nashori, *Psikologi Sosial Islami,* (Jakarta: Refika Aditama, 2008), hlm. 34.

[8] Ratu Nuke Kurmala Dewi, *Perilaku Altruisme Anak Usia Dini Ditinjau Dari Penerapan Media Wayang Cepot Di Tk Aisyiyah 3 Maniskidul, Kecamatan Jalaksana, Kabupaten Kuningan,* (Semarang, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2019), hlm. 4.

Anak berusia pra sekolah mengalami perkembangan kesadaran sosial seperti simpati, murah hati serta altruistik yakni rasa peduli terhadap kesejahteraan orang lain. Hal ini didukung oleh pengamatan yang dilakukan Ambron dengan hasil menunjukkan bahwa anak menyadari orang lain memiliki perasaan dan mencoba untuk memahami perasaan-perasaan orang lain. Adapun contohnya ada seorang anak yang berusia 2,5 tahun memberikan boneka terhadap anak lain yang sedang menangis.[9]

Anak yang belum memunculkan sikap altruisme cenderung acuh dengan keadaan sekitar. Hal ini juga sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TPQ Ki Ageng Giring Sleman yang menunjukkan bahwa anak-anak yang belum memunculkan sikap altruisme cenderung tidak mau berbagi alat tulis hingga terjadi keributan di kelas, tidak memiliki inisiatif untuk menolong temannya, dan mengolok-olok temannya pelit. Anak-anak juga masih suka mengganggu temannya sampai terjadi perkelahian namun setelahnya enggan meminta maaf.[10]

Anak usia dini memiliki sikap egosentris yakni melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Sikap tersebut merupakan bagian dari tahap perkembangan, sehingga sikap tersebut dapat dikendalikan. Menurut Ipul dalam Dewi jika anak tidak diajarkan serta dilatih agar berperilaku tolong menolong maka tidak mustahil jika anak akan tumbuh dengan kepribadian

[9] Syamsu Yusuf, Op., Cit., hlm. 176.
[10] Observasi Tingkah Laku, Yogyakarta, 24 Februari 2021.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

egois, sulit membantu serta yang paling puncaknya yakni akan dijauhi lingkungan.[11]

Dampak lainnya juga bisa terjadi seperti anak dikucilkan oleh teman-temannya, muncul rasa rendah diri dan tidak dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan sosialnya. Hal ini didukung dengan pendapat Erna Wulan Syaodih yang menyatakan bahwa anak-anak yang mengalami kesulitan untuk mengembangkan perilaku altruisme tidak hanya berdampak pada perkembangan sosialnya tetapi juga perkembangan kognisi, moral serta emosinya.[12]

Berdasarkan pemaparan di atas, maka bimbingan yang diberikan kepada anak harus berlandaskan apa yang dibutuhkan oleh anak. Dengan melihat kebutuhan anak, orang tua atau pendidik dapat berinovasi agar dalam pemberian bimbingan menjadi lebih menarik, sehingga anak tidak merasa bosan dan tertarik untuk mengikutinya. Inovasi yang diberikan dapat menggunakan media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan, sehingga dapat mempermudah anak untuk memahaminya. Selain itu dengan adanya media, anak-anak diharapkan mampu berinteraksi dengan orang tua, pendidik maupun teman sebayanya.

Menurut Arsyad dalam bukunya, media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat. Sehingga, ide, gagasan atau pendapat yang

[11] Ratu Nuke Kurmala Dewi, Op. Cit., hlm. 3.

[12] Erna Wulan Syaodih, *Bimbingan di Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti, 2005), hlm. 45.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

dikemukakan dapat sampai pada penerima yang dituju.[13] Penggunaan media secara kreatif dapat meningkatkan performa anak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.[14] Dengan demikian, media sangat dibutuhkan untuk membantu anak dalam menunjang pembelajarannya.

Buchari Alma, dkk mengungkapkan bahwa pengembangan media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri anak dan konten yang disajikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media dapat menjadi penyedia berbagai informasi bagi anak, termasuk membangun kesadaran sikap altruisme baik di lingkungan keluarga maupun lingkungan pendidikan.

Metode permainan sangatlah efektif digunakan dalam pembelajaran anak di Taman Pendidikan Al-Qur'an, karena anak-anak masih memiliki hasrat bermain yang tinggi. Belajar sambil bermain dapat membuat anak menjadi senang dan merasa terhibur, karena kegiatan tersebut dapat menjadi kegiatan yang serius tapi menyenangkan. Hal ini selaras dengan pendapat Conny R. Semiawan dikutip oleh Sabil Risaldy mengatakan bahwa bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Anak secara bebas dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal baru yang belum diketahui.

[13] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi 1*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 4.

[14] Asnawir dan Bayiruddin, *Media Pembelajaran*, (Jakarta; Ciputat Pers, 2002), hlm. 11.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Maka dari itu, peneliti menggunakan permainan sebagai salah satu media bimbingan agar membuat anak menjadi lebih tertarik.[15]

Maria J. Wantah mengungkapkan bahwa dalam pembentukan perilaku moral pada anak usia dini terdapat tiga strategi, yaitu strategi latihan dan pembiasaan, strategi aktivitas dan bermain, serta strategi bermain.[16] Dengan adanya hal tersebut, maka dalam penelitian ini menggunakan strategi bermain melalui permainan ular tangga. Permainan ular tangga sebagai produk pengembangan dipilih karena permainan tersebut sudah populer di kalangan anak-anak. Selain itu, cara memainkan yang telah dimengerti oleh anak-anak menjadikan permainan ini mudah untuk dimainkan serta cukup efektif dalam meningkatkan perilaku altruisme pada anak karena pada usia 5 sampai 6 tahun anak masih berada pada tahap pra operasional yang merupakan sebuah tahap di mana anak belajar melalui benda konkret.[17] Hal ini dibuktikan dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Eka Setiawati, yang berjudul Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. Dalam penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa pada tindakan siklus I dan II terdapat peningkatan nilai kemampuan moral pada anak melalui permainan ular tangga.[18] Sejalan dengan penelitian tersebut yang menunjukkan keefektifan penggunaan ular tangga dalam meningkatkan nilai moral, maka dapat ditarik

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

---

[15] Risaldy, Sabil, *Manajemen Pengelolaan Sekolah Usia Dini,* (Jakarta; Luxima, 2004), hlm. 29.

[16] Maria J Wantah. *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral Pada. Usia Dini.* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005) hlm. 109.

[17] Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini,* (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hlm. 4.

[18] Eka Setiawati, ”Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Moral Anak”, *Jurnal PETIK,* vol 5, Nomor 1, (Maret 2019), hlm. 90.

kesimpulan bahwa pemakaian permainan ular tangga sebagai media untuk meningkatkan sikap altruisme juga dapat dilakukan pada penelitian ini karena altruisme merupakan bagian dari nilai moral.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Ki Ageng Giring Sleman, masih terdapat anak-anak yang belum menunjukkan indikator altruisme. Fenomena yang terjadi di TPQ tersebut adalah adanya anak yang tidak mau berbagi alat tulis hingga terjadi keributan di kelas dan mengolok-olok temannya pelit. Anak-anak juga juga masih suka mengganggu temannya sampai terjadi perkelahian namun setelahnya enggan meminta maaf. Tidak hanya itu, anak-anak juga masih sulit untuk mengulurkan tangannya guna membantu teman-temannya yang sedang kesulitan.[19]

Hasil wawancara dengan pendidik yang dilakukan di TPQ Ki Ageng Giring Sleman pada bulan Maret, mengungkapkan bahwa anak-anak telah diajarkan nilai moral dengan membiasakan buang sampah pada tempatnya, menyapu, serta menata meja guru. Tetapi pendidik juga mengungkapkan bahwa terdapat anak yang pelit seperti tidak mau meminjamkan alat tulis. Anak-anak cenderung memilih-milih dalam berteman dan hanya mau berbagi dengan teman yang dipilihnya. Selain itu pendidik juga mengungkapkan bahwa pernah terjadi perkelahian sampai saling menghantam satu sama lain.[20] Dengan adanya hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk menjadikan TPQ tersebut sebagai tempat penelitian.

[19] Observasi Tingkah Laku, Yogyakarta, 24 Februari 2021.

[20] Wawancara dengan Hisamuddin, Pengajar TPQ Ki Ageng Giring Sleman, 30 Maret 2021.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Alasan ketertarikan peneliti untuk mengangkat judul ini karena berdasarkan penggalian informasi dari situs resmi, peneliti belum menemukan pengembangan ular tangga yang berfokus pada peningkatan sikap altruisme, kebanyak yang peneliti temukan yaitu pengembangan ular tangga berfokus pada peningkatan motivasi belajar. Hal tersebut selain menjadi pembeda, juga menjadi nilai keunikan tersendiri dalam penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti mengangkat judul tentang Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Sikap Altruisme di TPQ Ki Ageng Giring Sleman. Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu membantu pendidik ataupun orangtua dalam memberikan bimbingan yang menarik.

B. Batasan Masalah

Masalah yang akan dikaji pada penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut.

1. Media permainan yang dikembangkan berupa permainan ular tangga.
2. Materi dalam media permainan yang dikembangkan hanya mencakup aspek-aspek altruisme.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana prosedur mengembangkan permainan ular tangga untuk meningkatkan sikap altruisme di TPQ Ki Ageng Giring Sleman?

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2. Bagaimana kualitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan sikap altruisme di TPQ Ki Ageng Giring Sleman?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan permainan ular tangga dalam meningkatkan sikap altruisme di TPQ Ki Ageng Giring Sleman.
2. Untuk mengetahui kualitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan sikap altruisme di TPQ Ki Ageng Giring Sleman.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebagaimana tujuan di atas dan diharapkan dapat bermanfaat lebih baik dari segi teoritis dan praktis. Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Teoritis

Secara umum, penelitian tentang pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan sikap altruisme di TPQ Ki Ageng Giring Sleman dapat menambah wawasan pengembangan keilmuan BKI khususnya dalam hal pengembangan media pembelajaran melalui permainan.

2. Praktis

a. Bagi Pendidik

Mendorong pendidik untuk lebih inovatif dalam menciptakan dan mengembangkan media bimbingan dan konseling.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

b. Bagi Anak

Diharapkan dapat meningkatkan pemahaman bagi anak tentang pentingnya sikap altruisme sehingga dapat diaplikasikan di lingkungannya dengan tepat.

c. Bagi peneliti

Menjadi sumber referensi untuk penelitian *Research and Development (R&D)* dalam dunia Bimbingan dan Konseling, serta menjadi motivasi untuk menciptakan ide-ide baru dalam pengembangan media Bimbingan dan Konseling.

F. Kajian Pustaka

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah ditinjau terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media permainan ular tangga baik dalam skripsi maupun jurnal penelitian. Berikut beberapa penelitian yang berhasil ditinjau.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Sigit Karya Utama dengan judul "Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Kediri Dalam Mengikuti Layanan Bimbingan dan Konseling". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan dilaksanakan dengan cara pre-eksperimen *pretest-posttest one group*. Hasil yang dimiliki berdasarkan uji Wilcoxon menyatakan bahwa tidak ada siswa yang mengalami penurunan nilai tes, minat siswa semakin naik setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan layanan permainan. Hasil statistik *2-talled* dengan signifikasi hitung sebesar 0.005 lebih kecil dari signifikansi

batas 0.05 maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan ular tangga terhadap minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling.[21]

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu media yang digunakan ialah permainan ular tangga. Perbedaan yang mendasar ialah pada fokus penelitian, penelitian tersebut berfokus pada pengaruh media permainan sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pengembangan media permainan dan menghasilkan sebuah produk, perbedaan yang lain juga terletak pada pendekatan. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dan dilaksanakan dengan cara pre-eksperimen *pretest-posttest one group*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan *(Research and Development).*

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Citra Enggar Pratiwi dengan judul "Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier Dalam Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas XI Ips Di SMA Negeri 17 Surabaya". Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan menurut *Arif Sadiman* sebagai acuan. Analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil validasi dari ahli materi, ahli media dan calon pengguna adalah prosentase. Hasil pengembangan media tersebut memenuhi kriteria valid yakni angket penilaian

[21] Sigit Karya Utama, *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Siswa Kelas VII Smp Negeri 5 Kediri Dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Dan Konseling*, (Kediri: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI, 2016).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ahli materi (82,31%), angket penilaian ahli media (85,89%) dan angket penilaian calon pengguna yakni konselor (80,12%) dan dua orang siswa (85,83%). Faktor penting dalam pengembangan media adalah kesesuaian dengan materi, sehingga hasil belajar dapat tercapai secara optimal. Pengembangan media ular tangga perencanaan karier adalah sebagai alternatif sumber belajar yang dapat membantu konselor mempermudah penyampaian materi.[22]

Terdapat perbedaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan yakni penelitian oleh Citra Enggar Pratiwi berfokus pada pengembangan media permainan ular tangga dalam bimbingan kelompok sedangkan peneliti berfokus pada pengembangan media permainannya saja. Selain itu, terdapat variabel yang berbeda. Adapun persamaan dari penelitian ini ialah menggunakan media yang sama yaitu ular tangga.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Sofyan Darmawan dengan judul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas XI Multimeida SMK Negeri 1 Driyorejo" untuk mengetahui akseptabilitas penelitian ini berdasarkan pada aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslijaknov (Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional). Hasil validasi ahli media pada permainan

[22] Citra Enggar Pratiwi. "Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier Dalam Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas XI Ips Di SMA Negeri 17 Surabaya", *Jurnal BK Unesa*, vol. 4:3 (2014), hlm. 594.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ular tangga interaksi sosial sebesar 88,46. Hasil validasi ahli bimbingan dan konseling pada aspek kegunaan media permainan ular tangga interaksi sosial sebesar 84,38%, aspek kelayakan sebesar 90,63%, aspek ketepatan sebesar 90%, dan aspek kepatutan sebesar 85,38%. Sedangkan hasil validasi pengguna Guru BK di SMK Negeri 1 Driyorejo pada aspek kegunaan media permainan ular tangga interaksi sosial sebesar 93,75%, aspek kelayakan sebesar 100%, aspek ketepatan sebesar 100%, dan aspek kepatutan sebesar 100%. Sedangkan hasil validasi ahli media pada buku panduan pelaksanaan permainan yang dinilai berdasarkan sitematikanya sebesar 87,16%. Hasil validasi ahli bimbingan dan konseling pada buku panduan pelaksanaan permainan yang dinilai berdasarkan sistematikanya sebesar 86,37%. Hasil validasi pengguna Guru BK di SMK Negeri 1 Driyorejo pada buku panduan pelaksanaan permainan yang dinilai berdasarkan sistematikanya sebesar 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga interaksi sosial memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.[23]

Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini ialah subjek dan objek penelitian. Penelitian yang dilakukan Muhamad Sofyan Darmawan menjadikan siswa kelas XI multimeida SMK Negeri 1 driyorejo sebagai subjek penelitian sedangkan penelitian ini menggunakan validator ahli dan praktisi yakni Guru TPQ. Untuk objek penelitian Muhamad Sofyan Darmawan

[23] Muhamad Sofyan Darmawan. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas XI Multimeida SMK Negeri 1 Driyorejo, *Jurnal BK Unesa*, vol. 6:2 (2016), hlm. 1.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

menggunakan interaksi sosial sedangkan peneliti menggunakan sikap altruisme. Adapun persamaan yang dimiliki dua penelitian ini ialah media yang digunakan yakni permainan ular tangga.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Dwi Atika Anastiani dengan judul "Peningkatan Perilaku Altruistik Melalui Bercerita Pada Anak Kelompok B di TK Dharma Bakti I Sleman". Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas, menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilakukan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 tindakan. Subyek penelitian adalah 23 anak Kelompok B TK Dharma Bakti I Sleman. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi *checklList* dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan tindakan yaitu mencapai 75% pada setiap aspek. Hasil penelitian menunjukkan bercerita sebagai teknik bimbingan di TK dapat meningkatkan perilaku altruistik. Pada setiap siklus terjadi peningkatan di setiap aspek, yaitu empati, berbagi, dan membantu. Hasil wawancara dengan pendidik menunjukkan bahwa anak lebih mau berempati, berbagi, dan membantu.[24]

Terdapat perbedaan yang dimiliki penelitian ini yakni pada media yang digunakan. Penelitian oleh Dwi Atika Anastiani menggunakan media bercerita sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan media permainan ular tangga. Perbedaan lain yang sangat mendassar ialah pada pendekatan penelitian yakni *kualitatif dan kuantitatif*, sedangkan penelitian

[24] Dwi Atika Anastiani, *Peningkatan Perilaku Altruistik Melalui Bercerita Pada Anak Kelompok B di TK Dharma Bakti I Sleman*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

yang akan dilakukan oleh peneliti ialah *Research and Development* yang hasil akhirnya menghasilkan sebuah produk. Persamaan pada penelitian ini ialah objek penelitian yaitu meningkatkan sikap atau perilaku altruisme (altruistik).

Berdasarkan kajian pustaka yang peneliti lakukan, belum ditemukan penelitian yang serupa dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Penelitian-penelitian yang telah dikaji di atas, menunjukkan kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara penelitian sebelumnya yakni media permainan ular tangga yang digunakan dan sikap altruisme sebagai objek penelitian. Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini ialah layanan media yang digunakan dan materi yang akan dikaji kepada siswa serta panduan yang terdapat pada permainan. Dengan adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu maka penelitian ini dapat mendukung penelitian-penelitian sebelumnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media permainan ular tangga altruisme menggunakan metode pengembangan Borg and Gall hanya dilakukan sampai tahap revisi desain produk. Pada tahap potensi dan masalah dilakukan analisis kebutuhan melalui pra penelitian yang dilakukan di TPQ Ki Ageng Giring Sleman. Kemudian pada tahap pengumpulan data peneliti melakukan analisis kebutuhan anak, kesesuaian media, dan pemilihan materi. Selanjutnya pada tahap desain produk, dilakukan pembuatan papan permainan ular tangga, kartu altruisme dan panduan permainan dengan menggunakan *software CorelDraw X7*. Kemudian pada tahap validasi desain, peneliti melakukan validasi dengan berbagai ahli seperti ahli materi, ahli media dan praktisi. Validasi praktisi dilakukan oleh guru TPQ Ki Ageng Giring sejumlah dua orang. Lalu pada tahap revisi desain, peneliti melakukan perbaikan terhadap desain yang telah dibuat berdasarkan saran dan komentar dari para ahli.
2. Media permainan ular tangga altruisme dinyatakan memiliki kualitas produk yang layak digunakan setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dengan persentase 96,6%, oleh ahli media dengan presentase 87%, oleh ahli praktisi dengan presentase 94,2% dan 85,7%. Berdasarkan hasil tersebut,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

dapat disimpulkan secara keseluruhan kualitas media permainan ular tangga altruisme adalah sebesar 90,87% dengan kategori sangat baik.

B. Saran

1. Bagi Anak

   Penelitian ini dapat memberikan pemahaman kepada anak mengenai sikap altruisme yang dapat dilakukan di dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, media yang dihasilkan dapat digunakan dimanapun sehingga tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

2. Bagi Guru Bimbingan Konseling

   Dapat menjadi media alternatif bagi guru bimbingan konseling dalam menyampaikan materi layanan bimbingan tentang pemahaman sikap altruisme pada anak.

3. Bagi Pihak Program Studi

   Hendaknya memberikan motivasi dan dukungan kepada mahasiswa untuk melakukan penulisan yang bersifat pengembangan sehingga akan memunculkan warna baru dalam penulisan dan tidak hanya dalam penulisan kualitatif dan kuantitatif saja.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Penulisan ini masih banyak sekali kekurangannya, untuk itu bagi siapa pun yang ingin melakukan penulisan pengembangan hendaknya lebih mengeksplorasi penelitian lebih banyak sehingga pengembangan yang dihasilkan lebih berinovasi lagi.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

C. Kata Penutup

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Sikap Altruisme pada Anak di TPQ Ki Ageng Giring Sleman". Sholawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW, semoga kelak mendaptkan *syafa'atnya. Aamiin.*

Peneliti telah mengupayakan yang terbaik dalam penyusunan skripsi ini, namun peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sehingga penulisan skripsi ini dapat menjadi lebih baik. Atas kritik dan saran yang diberikan, peneliti ucapkan terima kasih.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan keilmuan bimbingan konseling islam selanjutnya. Akhirnya hanya kepada Allah SWT, peneliti memohon petunjuk, taufiq dan hidayah. Semoga skripsi ini mendapat ridha dari Allah SWT dan memberikan manfaat bagi peneliti khususnya dan bagi siapapun yang membacanya. *Aamiin*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

Allen, K. Eileen & Marotz, Lynn R. *Profil Perkembangan Anak: Prakelahiran hingga Usia 12 tahun.* (Alih Bahasa: Valentino). Jakarta: PT Indeks. 2010.

Anastiani D.A. *Peningkatan Perilaku Altruistik Melalui Bercerita Pada Anak Kelompok B di TK Dharma Bakti I Sleman,* Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. 2016.

Arikunto S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* Jakarta: RinekaCipta. 2010.

Arsyad A. *Media Pembelajaran Edisi 1,* Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2002.

Arsyad A. *Media Pembelajaran,* Jakarta: Rajawali Pers. 2016.

Asnawir dan Bayiruddin. *Media Pembelajaran,* Jakarta; Ciputat Pers. 2002.

Basri. A.S.H. Peran Media dalam Layanan Bimbingan Konseling Islam di Sekolah, *Jurnal Dakwah,* vol. 11: 1. 2010.

Bertens K. *Pengantar Etika Bisnis,* Yogyakarta: Kanisius. 2009.

Bungin B. *Metode Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya,* Jakarta: Kencana. 2008.

Catono R. *Gerbang Kreativitas Permainan Jagat Permainan Interaktif,* Jakarta: Bumi Aksara. 2013.

Darmawan M.S. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas XI Multimeida SMK Negeri 1 Driyorejo, *Jurnal BK Unesa,* vol. 6:2. 2016.

Departemen Agaman RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya,* Semarang: Karya Toha Putra.

Dewi R.N.K. *Perilaku Altruisme Anak Usia Dini Ditinjau Dari Penerapan Media Wayang Cepot Di Tk Aisyiyah 3 Maniskidul, Kecamatan Jalaksana, Kabupaten Kuningan.* Semarang, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. 2019.

Eliasa E.I. *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling.* Yogyakarta: Musyawarah Guru Bimbingan dan Konseling SMA Se-Kabupaten Sleman. 2011.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Haryono. *Pembelajaran IPA yang menarik dan menyenangkan,* Yogyakarta: Kepel Press. 2013.

Herdiansyah H. *Metode Penelitian Kualitatif,* Jakarta: Salemba Humanika. 2011.

Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak Jilid 2,* Jakarta: Erlangga. 1978.

Jalmur N, Ambiyar. *Media dan Sumber Pembelajaran,* Jakarta: Kencana. 2016.

Koentjoroningrat. Metode Penelitian Masyarakat, Jakarta: Gramedia. 1983.

Kurniati E. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak,* Jakarta: Prenadamedia Group. 2005.

Margono S. *Metodologi Penelitian Pendidikan,* Jakarta: Rineka Cipta. 2010.

Nashori F. *Psikologi Sosial Islami,* Jakarta: Refika Aditama. 2008.

Pamungkas I.M, Muslikah. Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dan Empati Dengan Altruisme Pada Siswa Kelas XI MIPA SMA N 3 Demak, *Jurnal Edukasi,* vol. 5:2. 2019.

Pratiwi C.E. "Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier Dalam Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas XI Ips Di SMA Negeri 17 Surabaya", *Jurnal BK Unesa,* vol. 4:3. 2014.

Rahmawati P. *Media Bimbingan & Konseling,* Surabaya: Digilib UIN Sunan Ampel. 2014.

Ratnaningsih N.N. *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoporo. Skripsi.* Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta. 2014.

Risaldy, Sabil. *Manajemen Pengelolaan Sekolah Usia Dini,* Jakarta; Luxima. 2004.

Robbins S.P, Timothy A. Judge, *Perilaku Organisasi 1 edisi.12,* Terj. Diana Angelica, dkk., Jakarta: Salemba Empat. 2008.

Sadiman A.S, dkk. *Media Pendidikan;Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* Jakarta: Rajagrafindo. 2016.

Sadiman A.S, dkk. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan & dan Pemanfaatannya,* Jakarta: Rajagrafindo. 2014.

Said A, Budimanjaya A. *95 Strategi Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa,* Jakarta: Prenadamedia Group. 2015.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Satrianawati. *Media dan Sumber Belajar,* Yogyakarta: Deepublish. 2018.

Setiawati E. ”Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Moral Anak”, *Jurnal PETIK,* vol 5, Nomor 1. 2019.

Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan,* Bandung: Alfabeta. 2019.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,* Bandung: PT. Alfabet, 2016.

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

Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D, Bandung: Alfabeta. 2011.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan,* Bandung: Alfabeta. 2014.

Suminar D.R. *Psikologi Bermain: Bermain dan Permainan Bagi Perkembangan Anak,* Surabaya: Erlangga University Press. 2019.

Susanto A. *Bimbingan & Konseling di Taman Kanak-kanak,* Jakarta: Prenadamedia Group. 2015.

Suyanto S. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini,* Yogyakarta: Hikayat Publishing. 2005.

Syamsu Yusuf. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja,* Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2010.

Syaodih E. *Bimbingan di Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti. 2005.

Takdir M. *Psikologi Syukur: Perspektif Psikologi Qurani dan Psikologi Positif,* Jakarta: ElexMedia Komputindo. 2018.

Taufik. *Empati Pendekatan Psikologi Sosial,* Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2012.

Usman H. *Metode Penelitian Sosial,* Jakarta: Bumi Aksara. 1996.

Utama S.K. *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Siswa Kelas VII Smp Negeri 5 Kediri Dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Dan Konseling,* Kediri: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI. 2016.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Wantah M.J. *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral Pada. Usia Dini.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2005.

Wasis N.S. *Pedoman Riset Praktis Untuk Profesi Perawat,* Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC. 2008.

Widoyoko S.E.P. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian,* Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011.

Widyarini N. *Psikologi Populer: Relasi Ortu & Anak,* Yogyakarta: Elex Media Komputindo. 2009.

Zaman S, dkk. *Games Kreatif Pilihan Untuk Meningkatkan Potensi Diri dan Kelompok,* Jakarta: Gagasmedia. 2010.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA