

## Prototype Permainan Bitingan Sebagai Upaya Penguatan Sikap Kemandirian Siswa di SMP Negeri 8 Tarakan

Rilma Abigael Julianti Fernanda<sup>1</sup>, Nisa Ariantini<sup>2</sup>, Emmy Ardiwinata<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universita Borneo Tarakan

<sup>123</sup> rilmaibak163@gmail.com

### ABSTRACT

Media of Guidance and Counseling is the whole thing that can be used to pursue the guidance and counseling messages that can stimulate students' thoughts, feelings, attention and willingness to understand, direct themselves, make decisions and solve problems faced. The objectives in this study were to determine the Validity of Bitingan Game Prototype as an effort to strengthen the attitude of Student Independence. The focus of this research was on the development of traditional. The method used in this study was the development product in this study was based on the flow of the modified research and development from Borg and Gall in Sugiyono. Based on the results of research on the product design validation stage conducted by media experts, it reached a score of 48 which was at 80%, while the score of material experts reached 56 which was at 93.3%. Based on the validation results in the Bitingan game, the average assessment result was obtained at 86.6%. traditional game on the product development was stated "Very Worthy"

**Keywords:** *Prototype, Traditional Game, Student Profile of Pancasila Kemandirian.*

### ABSTRAK

Media Bimbingan dan Konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk memahami, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi. Tujuan dalam penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui Validitas Prototype Permainan Bitingan Sebagai Upaya penguatan sikap Kemandirian Siswa. Fokus penelitian pada pengembangan produk permainan tradisional bitingan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengembangan, dimodifikasi dari Borg and Gall dalam sugiyono. Berdasarkan hasil penelitian pada tahap validasi desain produk yang dilakukan oleh ahli media mencapai skor 48 yang berada pada 80%, sedangkan skor ahli materi mencapai 56 yang berada pada 93,3%. Berdasarkan hasil validasi permainan bitingan oleh ahli materi dan media diperoleh sebesar 86,6%. Dari hasil validasi maka permainan tradisional bitingan pada pengembangan produk dinyatakan " Sangat Layak ".

**Kata Kunci:** *Prototype, Permainan Tradisional, Profil Pelajar Pancasila Kemandirian.*

### PENDAHULUAN

Shoimin Aris (2014), Inovasi merupakan bentuk kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran yang semula monoton, membosankan dan menjenuhkan menuju pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan bermakna. Guru BK/ Konselor dapat menggunakan media dalam proses pemberian layanan. Pada penelitian ini peneliti ingin mengembangkan permainan tradisional bitingan yang berasal dari Jawa Tengah. Kuswara

(2023). Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa, pendidikan karakter dapat dibentuk melalui permainan tradisional Andriani (2012). Saputra (2017) Permainan tradisional dapat membantu mengembangkan kecerdasan, mampu membentuk motorik anak. Selain itu, permainan juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya, karena kebanyakan permainan tradisional membutuhkan lebih dari satu orang pemain dan menuntut untuk saling bekerja sama. Masih banyak lagi manfaat-manfaat lain dari permainan tradisional salah satunya adalah permainan bitingan.

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu sebagai sarana media yang dapat digunakan oleh guru BK dalam pemberiasn layanan bimbingan kelompok, serta sebagai penguatan sikap kemandirian siswa disekolah. Peneliti terdahulu mengungkapkan bahwa metode yang kreatif dan inovatif dinilai perlu untuk digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling yang didalamnya menggunakan berbagai media salah satunya yaitu media permainan. Dengan adanya metode permainan menjadikan layanan bimbingan dan konseling lebih aktif karena guru/konselor dapat lebih komunikatif terhadap para siswa. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti memodifikasi permainan bitingan pada umumnya menjadi permainan yang lebih menarik. Cegielski, Princes dan Rainer (2013), Prototype atau yang biasa disebut sebagai purwarupa ataupun permodelan produk yang dibuat untuk keperluan awal pengembangan baik produk fisik maupun digital. Prototype dapat membantu para pengembang untuk mengetahui lebih awal kesalahan dan kekurangan fitur produk sebelum resmi dirilis dan disebarluaskan.

Peneliti memodifikasi permainan bitingan yang didalamnya terdapat materi kemandirian, alat permainan, kartu pertanyaan, serta buku panduan permainan. Kemandirian dalam media permainan diangkat dari dimensi profil pelajar Pancasila. Profil Pelajar pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Profil pelajar pancasila memiliki enam kompetensi yang dirumuskan sebagai dimensi kunci, Keenam dimensi adalah: Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif (Juliani, 2021).

(Kemendikbud, 2021) Pelajar Indonesia merupakan pelajar mandiri, pelajar yang bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya. Kemandirian adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan sesuatu (Armanto, 2014). Kemandirian menggambarkan kemampuan anak bukan hanya dapat mengenali benar atau salah, melainkan mampu membedakan yang baik dan yang buruk serta mampu menerapkannya pada hal-hal yang dilarang dan memahami konsekuensi jika melanggar aturan.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengembangan. Menurut Sugiyono (2016), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini produk yang akan dihasilkan dan diuji validitasnya adalah model permainan Bitingan sebagai upaya penguatan sikap kemandirian siswa. Pengembangan produk yang akan dilakukan dalam penelitian ini didasarkan pada alur model prosedural penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi dari *Borg and Gall* dalam sugiyono (2016).

Berdasarkan model pengembangan dari *Borg and Gall* dalam sugiyono (2016) terdapat sepuluh langkah model prosedural penelitian dan pengembangan yang dimodifikasikan yaitu: potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi masal. Dalam hal ini peneliti melaksanakan hingga langkah ke lima. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar angket validasi, lembar validasi yang digunakan bertujuan untuk melihat kelayakan produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan akan divalidasi oleh ahli materi dan media sebelum dilakukan uji coba produk.

Angket validasi produk ahli materi menilai kesesuaian kompetensi dasar dan penyajian materi, sedangkan angket validasi desain secara umum menilai kejelasan informasi dan desain produk media permainan bitingan. Analisis Validasi, uji coba validitas dapat dilihat berdasarkan data yang telah diperoleh dari para ahli desain dan materi kemudian dianalisis menggunakan rumus yang dikemukakan oleh purwanto (2013), kemudian dicocokkan dengan kriteria yang dimodifikasi oleh purwanto. Media permainan bitingan dikatakan layak apabila rata-rata kelayakan minimal berada pada kategori layak (76%-85%). Jika hasilnya layak untuk digunakan maka produk siap diuji cobakan, tetapi jika tidak layak maka akan dilakukan revisi sampai mencapai kategori layak. Rumus yang dikemukakan oleh purwanto (2013) yaitu sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal

100 = Bilangan tetap

**Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan Media**

Interval Kriteria	Kriteria
86% - 100%	Sangat Layak
76% - 85%	Layak
60% - 75%	Cukup Layak
55% - 59%	Kurang Layak
<54%	Tidak Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media permainan bitingan sebagai media layanan bimbingan kelompok telah dilakukan melalui beberapa tahap, yakni dimulai dari tahap potensi dan masalah, pengumpulan data dan studi literatur, desain produk, validasi desain serta revisi desain.

1. Potensi dan Masalah, pada tahap ini penggalian potensi dan masalah dilaksanakan berdasarkan pengamatan fenomena yang terjadi dilapangan serta percakapan singkat dengan salah satu guru bk dilokasi tersebut pada bulan November 2022. Dapat disimpulkan bahwa guru BK pada sekolah tersebut memiliki keterbatasan pemberian layanan kepada siswa mulai dari keterbatasan waktu untuk mengajar dikelas, kemudian pemberian layanan bimbingan dan konseling kepada siswa yang masih monoton menggunakan metode klasikal berupa cerama, Tanya jawab dan pemaparan materi, guru bk masih jarang menggunakan metode bimbingan kelompok berupa media permainan.
2. Pengumpulan Data dan Studi Literatur, peneliti mengumpulkan sumber data melalui hasil pengamatan dan percakapan singkat dengan guru bk dilokasi tersebut. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan masih terdapat beberapa siswa yang kemandiriannya kurang diantaranya siswa keluar kelas pada saat jam pembelajaran berlangsung dan mencontek pada saat ujian, kemudian dari hasil

percakapan singkat yang dilakukan dengan guru bk dilokasi yaitu pemberian dan penggunaan media layanan. Terkait studi literatur peneliti juga melakukan pencarian terhadap berbagai sumber tertulis salah satunya yaitu jurnal yang relevan dengan permasalahan yang dikaji. Peneliti juga menggunakan aplikasi canva untuk mempermudah dalam pembuatan media permainan bitingan dengan materi berdasarkan jurnal dan artikel tentang kemandirian yang tepat bagi siswa SMP.

3. Desain Produk, media permainan bitingan ini berisikan informasi profil pelajar pancasila terkait dimensi keempat yaitu kemandirian. Dengan tujuan sebagai penguatan sikap kemandirian siswa. Media ini dibuat dengan bantuan aplikasi canva, pada aplikasi canva peneliti memudahkan dengan adanya berbagai template, background serta animasi yang dapat digunakan secara mudah. Pemberian animasi pada media diharapkan mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti layanan. Kemudian pada lidi diberi warna menggunakan perwarna makanan.
4. Validasi Desain, validasi desain dilakukan oleh peneliti yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media permainan bitingan yang peneliti kembangkan. Media ini divaliasi oleh ahli materi dan ahli media.

**Tabel 2. Nama Ahli**

No	Nama	Pekerjaan	Ahli
1.	Kusumawati , M.Pd	Dosen BK FKIP UBT	Materi
2.	Ni Made Diah Padmi, M.Pd	Dosen BK FKIP UBT	Media

Adapun validasi Ahli Media sebagai berikut: Berdasarkan hasil penelitian pada tahap validasi desain produk yang dilakukan oleh satu orang dosen jurusan bimbingan konseling di Universitas Borneo Tarakan bernama Ni Made Diah Padmi, M.Pd. Hasil penilaian ahli media berupa data kuantitatif dan data kualitatif yang keduanya dijadikan bahan untuk melakukan revisi produk. hasil penilaian ahli media diperoleh dari lembar validasi. Skor hasil angket dari penilaian ahli media dianalisis dan ditabulasi untuk mengetahui skor secara keseluruhan. Hasil validasi menunjukkan bahwa desain produk berada pada kategori baik atau layak yang ditunjukan dari perolehan skor pada lembar validasi yaitu 48 yang berada pada 80% dengan tambahan saran untuk melakukan perbaikan media pada lembar validasi desain.



**Tabel 3. Hasil Validasi Data Kuantitatif Ahli Media**

NO	Pernyataan	4	3	2	1
<b>Aspek Desain</b>					
1.	Kesesuaian warna background dengan warna teks		√		
2.	Kesesuaian penempatan ilustrasi (gambar).		√		
3.	Kejelasan gambar dan tulisan media.		√		
4.	Kesesuaian ukuran pada biting/ lidi.		√		
5.	Kesesuaian jenis kertas yang digunakan.	√			
6.	Kesesuaian ukuran dan jenis font.	√			
7.	Tampilan pada media menarik		√		
8.	Ketepatan pemilihan warna pada background dan teks.		√		
9.	Ketepatan pemilihan warna pada biting/lidi.	√			
10.	Desain keseluruhan menarik.		√		
<b>Usability (Kegunaan)</b>					
11.	Media yang dikembangkan interaktif dapat membantu proses pemberian layanan.		√		
12.	Media mudah dipahami dan dimainkan.		√		
13.	Kejelasan petunjuk penggunaan media.		√		
14.	Kemampuan memotivasi peserta didik.		√		
15.	Buku panduan permainan bitingan mudah untuk dipahami.		√		
Jumlah		48			
Presentase ahli desain					
Nilai persen yang dicari = $\frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{48}{60} \times 100\% = 80\%$					

**Tabel 4. Hasil validasi data kualitatif ahli media**

Bagian yang salah	Jenis kelasahan	Saran Perbaikan
Kerapian daftar isi pada buku panduan.	Daftar isi tidak terurut dengan baik.	Bab 1 dipindahkan ke bab 2 agar lebih beratur, kemudian RPL dimasukkan kelampiran.
Lokasi penelitian pada buku panduan.	Nama kolasi penelitian.	Menghapus lokasi penelitian pada buku panduan.
Margin	Margin tidak teratur	Merapikan margin pada masing-masing lembar buku panduan permainan.
Warna latar dan penggunaan <i>layout</i> .	warna latar dan background yang bervariasi.	Konsistensi penggunaan <i>layout</i> pada buku panduan.

- 1 Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal
- 2 Best Practice Penanganan Bullying
- 3 Best Practice Penanganan Intolerance
- 4 Best Practice Penanganan Sexual Harrassment
- 5 Best Practice Students Wellbeing
- 6 Kompetensi Konselor Multibudaya
- 7 Assessment, Inovasi, Dan Manajemen BK



Background alas media	Pemilihan warna dan animasi.	Sebaiknya memilih warna soft pada tampilan alas media.
-----------------------	------------------------------	--

Sedangkan hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh satu orang dosen jurusan bimbingan konseling di Universitas Borneo Tarakan bernama Kusumawati M.Pd. Hasil penilaian ahli materi diperoleh dari lembar validasi. Skor hasil angket dari penilaian ahli materi dianalisis dan ditabulasi untuk mengetahui skor secara keseluruhan. Hasil validasi menunjukkan bahwa materi produk berada pada kategori sangat baik atau sangat layak yang ditunjukkan dari perolehan skor pada lembar validasi yaitu 56 yang berada pada 93,3% dengan tambahan saran untuk melakukan perbaikan media pada lembar validasi desain.

**Tabel 5. Hasil Validasi Data Kuantitatif Ahli Materi**

NO	Pernyataan	4	3	2	1
<b>Aspek Sahih atau Valid</b>					
1.	Keakuratan ketepatan materi.		√		
2.	Aktualisasi kebenaran materi.	√			
3.	Cakupan (Keluasan/kedalaman) isi materi.		√		
4.	Materi mudah untuk dipahami		√		
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa menengah pertama/ SMP.		√		
<b>Aspek Learnability/Kelayakan</b>					
6.	Materi yang disajikan penting bagi penguatan kemandirian siswa.	√			
7.	Informasi pada media dibutuhkan oleh siswa.	√			
8.	Informasi pada media bermanfaat bagi siswa.	√			
9.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami.	√			
10.	Media dapat membantu guru BK dalam pemberian layanan.	√			
11.	Pertanyaan yang terdapat pada media berkaitan dengan isi materi.	√			
12.	Kesesuaian penyajian urutan materi.	√			
<b>Menarik Minat/Memotivasi</b>					
13.	Kemenarikan isi materi dalam memotivasi siswa.	√			
14.	Materi dan media dapat membantu siswa memunculkan dorongan untuk belajar meningkatkan kemandirian.	√			
15.	Informasi pada media dapat menambah wawasan siswa mengenai kemandirian.	√			
Jumlah		56			
Presentase ahli materi					
Nilai persen yang dicari = $\frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{56}{60} \times 100\% = 93,3\%$					

Tabel 6. Hasil Validasi data kualitatif ahli marteri

Bagian yang salah	Jenis kelasahan	Saran Perbaikan
pengutipan poin materi	Tidak terdapat pengutipan poin pada buku panduan.	Memberikan poin pada materi agar terlihat lebih rapi.
Urutan materi dan daftar isi	Materi dan daftar isi tidak sesuai.	Merapikan kembali serta menyesuaikan isi materi dengan daftar isi.
font  Daftar pustaka	font tidak teratur  Penulisan daftar pustaka masih terdapat kesalahan.	Konsistensi penggunaan font pada masing-masing lembar buku panduan permainan. Susunan daftar pustaka disesuaikan dengan proposal.

5. Revisi Desain, dalam penelitian ini didasarkan dari validasi ahli desain dan materi terhadap produk yang ingin dikembangkan. Ahli media memberikan catatan mengenai kerapian penulisan daftar isi pada buku panduan, menghapus lokasi penelitian pada buku panduan, tahun referensi yang digunakan, menyesuaikan warna latar, margin pada buku panduan serta konsistensi penggunaan *layout* pada setiap lembar buku. Sedangkan catatan dari ahli materi yaitu memberikan pengutipan poin pada materi, memperjelas urutan pada materi dan daftar isi, konsistensi penggunaan font, serta kerapian daftar pustaka.

## Pembahasan

Media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa/ konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi. Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa/konseli tertarik pada layanan bimbingan dan konseling. (Nursalim, 2015)

Peneliti terdahulu mengungkapkan bahwa metode yang kreatif dan inovatif dinilai perlu untuk digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling yang didalamnya menggunakan berbagai media salah satunya yaitu media permainan. Dengan adanya metode permainan menjadikan layanan bimbingan dan konseling lebih aktif karena guru/konselor dapat lebih komunikatif terhadap para siswa. Salah satu media yang dapat digunakan

dalam pemberian layanan adalah permainan tradisional. (Ekawati 2017), permainan tradisional dapat membantu mengembangkan kecerdasan, maupun membentuk motoric anak. selain itu, permainan juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya, karena kebanyakan permainan tradisional membutuhkan lebih dari satu orang pemain dan menuntut untuk saling bekerjasama. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah produk permainan tradisional yang biasa disebut sebagai permainan bitingan.

Kuswara (2023) Pada dasarnya permainan bitingan ini merupakan simbol kehidupan bermasyarakat di desa. Terdapat seorang pemimpin dan banyak rakyat yang disimbolkan dengan lidi yang dipotong-potong sekitar 10 cm dalam jumlah yang banyak. Lidi yang sama tadi dapat diartikan sebagai symbol masyarakat. Sementara, satu lidi lainnya dibuat agak panjang, sekitar 15 cm. Ini sebagai syimbol lurah. Seorang kepala desa (lurah) biasanya memiliki kekuasaan yang besar, dengan fasilitas yang lebih memadai. Maka dalam permainan ini, lurah (lidi yang panjang) bisa digunakan pemain untuk menolong lidi-lidi lain.

Permainan bitingan adalah Permainan yang dimainkan secara berkelompok berjumlah 3-4 pemain bisa lebih dari jumlah pemain yang telah ditentukan, layanan yang dapat diberikan dalam permainan ini adalah layanan bimbingan kelompok. Dalam permainan bitingan ini mengangkat materi yang berkaitan dengan permasalahan yang terjadi di lokasi penelitian yaitu materi profil pelajar pancasila yang berfokus pada kemandirian siswa. Dalam Kemendikbud, 2021 Pelajar Indonesia merupakan pelajar mandiri, pelajar yang bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya. Elemen kunci dari mandiri terdiri dari kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi serta regulasi diri.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan layanan bimbingan kelompok untuk siswa SMP/Sederajat. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kelayakan pada media permainan tradisional bitingan. Pengembangan media permainan bitingan ini menggunakan model penelitian pengembangan modifikasi Borg and Gall dalam sugiyono 2015. Penelitian ini hanya sampai pada tahapan ke lima dengan tujuan peneliti ingin sampai pembuatan produk fisik yang kemudian nantinya dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya.

Revisi desain dalam penelitian ini didasarkan dari validasi ahli desain dan materi terhadap produk yang ingin dikembangkan. Ahli media memberikan catatan mengenai kerapian penulisan daftar isi pada buku panduan, menghapus lokasi penelitian pada buku panduan, tahun referensi yang digunakan, menyesuaikan warna latar, margin pada buku panduan serta konsistensi penggunaan layout pada setiap lembar buku. Sedangkan catatan dari ahli materi yaitu memberikan pengutipan poin pada materi, memperjelas urutan pada materi dan daftar isi, konsistensi penggunaan font, serta kerapian pada daftar pustaka. setelah dilakuka revisi selanjutnya peneliti melengkapi kekurangan dari media yang akan dikembangkan tersebut.

Secara umum manfaat dari pengembangan produk ini adalah sebagai alternatif bagi guru bk dalam memberikan layanan kepada siswa. Terdapat kelebihan pada produk ini yaitu dapat menjadi media dalam pemberian layanan bimbingan kelompok, dengan adanya media bitingan ini dapat membantu guru bk dalam memberikan layanan sehingga siswa/konseli dalam meningkatkan kemandirian sikap dan belajarnya. Kekurangan dari produk ini yaitu materi pokok yang ditampilkan dalam pengembangan permainan ini hanya berupa ulasan secara umum mengenai kemandirian, kemudian media ini hanya sampai pada tahap lima atau revisi desain, untuk tahap uji coba bisa dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya.

Penelitian ini tidak luput dari hambatan yang terjadi selama peneliti melakukan penelitian pengembangan produk. Hambatan yang dialami peneliti yaitu peneliti kesulitan menemukan tempat mencetak buku panduan, kartu dan box pada media, namun hal ini dapat teratasi dengan baik melalui usaha menghubungi tempat- tempat percetakan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang diambil dari model penelitian *Borg and Gall* dalam Sugiyono, 2015. sebanyak 10 tahapan. Namun karena keterbatasan peneliti maka penelitian ini hanya sampai pada tahap 5 yaitu: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain. Berdasarkan hasil validasi ahli pada permainan bitingan oleh ahli materi mencapai skor 93,3%, sedangkan untuk ahli media mencapai skor 80%. Terdapat rata-rata penilaian oleh para ahli diperoleh sebesar 86,6%. Hasil validasi para ahli permainan tradisional bitingan pada pengembangan produk dinyatakan " Sangat Layak " .

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan keterbatasan penelitian, maka peneliti menyarankan agar peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa dapat melanjutkan penelitian ini hingga tahap ke-6 yaitu tahap uji coba agar produk yang dihasilkan semakin baik berdasarkan tipe *Borg and Gall* dan juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan referensi. Bagi guru bk, media permainan bitingan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pemberian layanan bimbingan kelompok. Bagi siswa, melalui pemberian layanan diharapkan dapat memotivasi menarik minat siswa untuk mengikuti layanan bimbingan, serta diharapkan melalui media permainan bitingan siswa mampu meningkatkan kemandirian belajar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andriani. T, 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*. Vol.9 No 1
- Armanto, T., & Sumaryati, 2014. Perwujudan Karakter Kemandirian Remaja dalam Pelaksanaan Kewajiban sebagai Anak di Desa Kradenan Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang. *Jurnal Citizenship*. Vol.4 No.1
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen pendidikan, 2022. Dimensi, Elemen dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Keputusan kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022. (online) [https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/Dimensi\\_PPP.pdf](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/Dimensi_PPP.pdf)
- Nursalim, Mochamad, 2015. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Indeks.
- Juliani, A. J., & Bastian, A. (2021). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Wujudkan Pelajar Pancasila dalam Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang <https://jurnal.univpgri>
- Kuswara, E., 2023. Permainan Lurah-Lurahan dan Simbol Kehidupan Bermasyarakat Di Desa. <https://koropak.co.id/18908/permainan-lurahan-lurahan-dan-simbol-kehidupan-bermasyarakat-di-desa>
- Shoimin Aris, 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Purwanto Dwi, 2017. Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*. Vol.2 No.2
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. 2017. Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children ' S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, Vol. 2 No.2, 48–53