



## Pengembangan Panduan Permainan Simulasi Ular Tangga untuk Mencegah Prokrastinasi Akademik Siswa SMK

(Development of a Snakes and Ladders Simulation Game Guide to Prevent  
Academic Procrastination for Vocational High School Students)

**Elia Flurentin\*, Sausanuz Zakiyyah Hamibawani**

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: elia.flurentin.fip@um.ac.id

Paper received: 17-1-2023; revised: 25-2-2023; accepted: 4-3-2023

### Abstract

Time discipline is one of the habits that vocational high school students must own. Currently, many vocational high school students have academic procrastination and choose to spend their time doing less valuable activities. This study aims to develop a snakes and ladders simulation game guide to reduce academic procrastination for vocational high school students. This study used the Research and Development model from Borg and Gall, which was adapted into seven steps, namely: data collection, planning, product development, testing, revision based on the results of expert testing, testing of prospective product users, and final product revision. The results of expert tests and tests of prospective product users were analyzed using the average formula. Based on the results of the validity index of the guidance and counseling expert test, learning media, and potential users of the product, it shows very high criteria. It meets very appropriate, useful, easy, and interesting acceptability so that the product is declared very feasible. It can be used to implement group guidance services to prevent academic procrastination.

**Keywords:** simulation games; snakes and ladders; academic procrastination

### Abstrak

Disiplin waktu merupakan salah satu kebiasaan yang harus dimiliki oleh siswa sekolah menengah kejuruan. Sayangnya, saat ini banyak siswa sekolah menengah kejuruan yang memiliki prokrastinasi akademik atau tidak memanfaatkan waktu belajar dengan baik dan memilih untuk menghabiskan waktu dengan melakukan kegiatan kurang berguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan panduan permainan simulasi ular tangga untuk mengurangi prokrastinasi akademik siswa sekolah menengah kejuruan. Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* dari Borg dan Gall yang diadaptasi menjadi tujuh langkah yaitu: pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, uji coba, revisi berdasarkan hasil uji ahli, uji calon pengguna produk, revisi akhir produk. Hasil uji ahli dan uji calon pengguna produk dianalisis menggunakan rumus rata-rata. Hasil indeks validitas uji ahli bimbingan dan konseling, media pembelajaran serta calon pengguna produk, menunjukkan kriteria sangat tinggi dan memenuhi akseptabilitas sangat tepat, sangat berguna, sangat mudah, dan sangat menarik sehingga produk dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok untuk mencegah prokrastinasi akademik.

**Kata kunci:** permainan simulasi; ular tangga; prokrastinasi akademik

**How to cite:** Flurentin, E., & Hamibawani, S. Z. (2023). Pengembangan Panduan Permainan Simulasi Ular Tangga untuk Mencegah Prokrastinasi Akademik Siswa SMK. *Buletin Konseling Inovatif*, 3(1). 81-90. doi: 10.17977/um059v3i12023p81-90

## 1. Pendahuluan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan formal berbasis kejuruan yang diselenggarakan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs atau bentuk lain yang sederajat (Rohmah, 2021). Siswa pada jenjang pendidikan SMK merupakan siswa yang berada dalam golongan remaja, yaitu saat bagi siswa untuk mencari identitas dan eksistensi diri (Jumantini, 2018). Pada usia remaja, siswa dapat melakukan kebiasaan-kebiasaan yang didorong oleh keinginan dalam mencari jalan pintas untuk menyelesaikan suatu kegiatan tanpa berpikir secara cermat mengenai akibat yang ditimbulkan (Astuti, 2020). Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan siswa dituntut untuk melakukan hal-hal positif, seperti belajar dan terampil dalam menerapkan keahliannya dalam pekerjaan yang lebih nyata (Lusiana, Armiami, & Yerizon, 2022). Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang kompleks, karena pada dasarnya setiap manusia pasti melakukan dan mengalami proses belajar sejak ia lahir hingga akhir hayatnya (Lusiana et al., 2022). Aktivitas belajar dapat terwujud apabila siswa terlibat belajar secara aktif. Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang meliputi aktivitas bersifat fisik dan mental yang selalu berkaitan (Komariah & Sundayana, 2017). Kegiatan belajar merupakan proses pendidikan di sekolah, ini berarti berhasil tidaknya sebuah pencapaian tujuan pendidikan akan bergantung pada bagaimana proses belajar yang siswa alami (Rahman, 2021).

Belajar sebagai bagian yang penting dalam pendidikan ternyata bukanlah penghalang bagi banyaknya siswa yang gagal dalam mendukung tercapainya tujuan akademik. Hal ini bisa dilihat dari prestasi siswa yang merosot dikarenakan terlalu banyak siswa yang membuang-buang waktunya untuk membolos dan sepulang sekolah lebih memilih untuk menghabiskan waktunya untuk bermain game, menonton film, lalu nongkrong di tempat-tempat hiburan seperti mall dan kafe daripada mengerjakan tugas-tugas sekolah (Hidayati & Aulia, 2019). Fenomena membuang-buang waktu untuk melakukan kegiatan yang tidak bermanfaat dan berakhir dengan menunda-nunda dalam menyelesaikan pekerjaan atau tugas dapat disebut sebagai prokrastinasi (Widyastari, Atrizka, Ramadhani, & Damanik, 2020).

Prokrastinasi merujuk pada suatu perilaku yang tidak disiplin selama penggunaan waktu (Rusmiati, Lubis, & Suhesty, 2022). Knaus mendefinisikan prokrastinasi sebagai kebiasaan dalam menunda suatu hal atau kegiatan yang penting dan kebiasaan ini berjangka waktu sampai waktu yang seharusnya digunakan untuk melakukan hal tersebut telah habis (Kurniawan, 2017). Prokrastinasi dalam bidang pendidikan atau kebiasaan menunda-nunda pekerjaan disebut sebagai prokrastinasi akademik. Ferrari mengemukakan prokrastinasi akademik sebagai suatu kebiasaan untuk menunda-nunda mengerjakan ataupun menyelesaikan tugas-tugas akademik (Muyana, 2018).

Solomon dan Rothblum (1984) menyatakan bahwa penundaan menjadi masalah serius di kalangan mahasiswa. Studi yang dia lakukan pada 342 mahasiswa menunjukkan hasil bahwa 46% mahasiswa terkadang sampai selalu melakukan prokrastinasi ketika mengerjakan tugas, 27,6% prokrastinasi dalam belajar untuk ujian, dan 30,1% prokrastinasi terjadi pada mahasiswa dalam hal membaca tugas mingguan (Solomon & Rothblum, 1984). Penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa 17,2 % pelajar SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta memiliki prokrastinasi akademik tinggi, 77,1% sedang, dan 5,7% rendah (Munawaroh, Alhadi, & Saputra, 2017). Sedangkan pada jenjang SMK, penelitian lain yang dilakukan pada subjek siswa SMK yang tinggal di kos memiliki tingkat prokrastinasi akademik sedang yakni sebesar 45%, dan siswa yang tinggal di rumah juga pada kategori sedang dengan tingkat prokrastinasi yakni 37% (Nurlina, Umari, & Yakub, 2022).

Melihat dari beberapa penelitian diatas yang menunjukkan bahwa ada siswa-siswa di jaman sekarang yang melakukan kebiasaan prokrastinasi akademik. Fenomena ini membuat peneliti untuk melakukan wawancara tidak terstruktur terhadap guru BK di SMK Negeri 1 Tulungagung. Guru BK menjabarkan bahwa siswa di SMK Negeri 1 Tulungagung memiliki kebiasaan-kebiasaan negatif yang salah satunya merupakan prokrastinasi akademik. Adanya kebiasaan prokrastinasi akademik ini membuat siswa sering dihukum karena tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru. Setelah melakukan wawancara, peneliti melakukan analisis kebutuhan prokrastinasi akademik untuk mengukur tingkat prokrastinasi akademik siswa di SMK Negeri 1 Tulungagung. Analisis kebutuhan dilakukan dengan instrumen yang sudah diuji validitas dan reliabilitas. Hasil dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 20% siswa SMK Negeri 1 Tulungagung memiliki prokrastinasi akademik tinggi, 75% sedang, dan 4% rendah.

Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa terdapat siswa di SMK Negeri 1 Tulungagung yang mengalami masalah prokrastinasi akademik. Kebiasaan prokrastinasi akademik ini bila tidak dicegah dapat berdampak buruk pada prestasi belajar siswa (Margareta & Wahyudin, 2019) dan menjadi salah satu keresahan untuk guru BK dan guru mata pelajaran terkait bidang belajar siswa. Disisi lain, guru BK belum pernah memberikan layanan bimbingan dan konseling yang dapat mencegah kebiasaan prokrastinasi akademik siswa di sekolah.

Layanan bimbingan dan konseling mempunyai tujuan untuk membantu siswa dalam berbagai permasalahan terutama masalah belajar. Layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan yang diberikan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri siswa. Menurut Prayitno (1995) layanan bimbingan kelompok adalah suatu layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada siswa secara berkelompok dengan tujuan agar setiap anggota kelompok tersebut menjadi mandiri (Hanan, 2017). Bimbingan kelompok dapat berupa kegiatan yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau aktivitas kelompok yang membahas masalah-masalah pribadi, sosial, belajar, dan karir (Hanan, 2017). Metode layanan yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok ialah diskusi kelompok, permainan simulasi, sosiodrama, *role play* dan lain sebagainya.

Salah satu metode dalam bimbingan kelompok yang interaktif adalah permainan simulasi. Adams (Irawan, Mamahit, & Sambul, 2019) mendefinisikan permainan simulasi sebagai permainan yang dilakukan untuk merefleksi situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan sebenarnya. Permainan simulasi dibuat untuk tujuan-tujuan tertentu, seperti membantu siswa dalam mempelajari pengalaman-pengalaman di lingkungan sekitar yang berkaitan dengan aturan-aturan sosial. Situasi dalam permainan simulasi lebih sering dimodifikasi, seperti membuat sistem yang lebih sederhana, diambil sebagian dari konteksnya, atau dikeluarkan dari konteksnya (Ayu et al., 2017). Hal yang perlu diperhatikan ketika menggunakan metode ini ialah, bahwa setiap situasi yang disimulasikan lebih baik tidak terlalu kompleks dan tidak terlalu sederhana.

Permainan ular tangga adalah salah satu media permainan yang menarik, dapat dimainkan kapan saja, memiliki peraturan yang sederhana, dan dapat dimodifikasi dalam permainan simulasi (Ariessanti, Purwaningtyas, Soeparno, & Alam, 2020). Ular tangga adalah permainan yang menggunakan gaco sebagai penentu langkah yang harus dijalani oleh bidak atau tanda pemain (Wati, 2021). Permainan ular tangga termasuk dalam kategori "board game" atau permainan papan yang serupa dengan permainan monopoli, ludo, catur, dan sebagainya (Hidayah & Ain, 2021). Papan dalam permainan ular tangga berbentuk gambar kotak-kotak

yang didalamnya memuat gambar ular dan tangga (Audina, Setyaningsih, & Fitri, 2022). Permainan ular tangga merupakan jenis permainan yang menarik, sederhana, mendidik, menghibur, dan interaktif jika dimainkan secara berkelompok.

Penelitian terdahulu mengenai media permainan simulasi ular tangga guna meningkatkan tanggung jawab belajar siswa menunjukkan hasil bahwa penggunaan media permainan simulasi ular tangga dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok dapat membuat kelas lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa (Putri & Ramli, 2016). Penelitian lain mengenai keefektifan dari permainan simulasi guna meningkatkan motivasi belajar siswa SMKN 2 Tegal Siwalan Probolinggo menunjukkan hasil bahwa teknik yang digunakan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Ayu et al., 2017). Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan simulasi bisa digunakan dalam membantu siswa SMK untuk mengurangi perilaku prokrastinasi akademik. Karena melalui permainan simulasi ular tangga siswa akan berlatih untuk memecahkan masalah, membangun kerjasama siswa dalam situasi kelompok, menumbuhkan daya kreatif, dan melatih siswa untuk memahami dan menghargai pendapat serta peranan orang lain.

Berdasarkan uraian diatas dan karena adanya kebutuhan Guru BK akan sebuah produk yang bisa digunakan dalam mencegah prokrastinasi akademik siswa, maka penelitian ini bertujuan dalam mengembangkan sebuah panduan bimbingan kelompok permainan simulasi ular tangga yang lengkap dengan media permainannya guna mencegah prokrastinasi akademik siswa SMK.

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Adapun langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall terdiri dari sepuluh langkah. Peneliti mengadaptasi 7 langkah penelitian dan pengembangan yaitu: (1) Tahap I yaitu pengumpulan data, (2) Tahap II perencanaan yaitu menentukan rumusan tujuan penelitian, tahap-tahap pelaksanaan penelitian, dan sasaran penelitian, (3) Tahap III pengembangan produk yaitu menyusun produk dengan melakukan penyusunan isi panduan, menentukan desain produk, menyusun instrumen prokrastinasi akademik, dan menyusun instrumen penilaian untuk ahli BK, ahli media pembelajaran, dan calon pengguna produk, (4) Tahap IV melakukan uji coba produk oleh ahli BK dan ahli media pembelajaran yang dilakukan oleh dua dosen BK dan satu dosen TEP, (5) Tahap V melakukan perbaikan produk sesuai dengan hasil penilaian dari ahli BK dan ahli media pembelajaran, (6) Tahap VI uji calon pengguna produk yang dilakukan oleh dua guru BK SMK Negeri 1 Tulungagung, (7) Tahap VII melakukan perbaikan produk akhir sesuai dengan hasil penilaian dari calon pengguna produk.

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data mengenai produk yang dikembangkan. Jenis data dalam penelitian ini berupa data yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari dari penilaian para ahli dan calon pengguna produk berupa analisis angket terkait empat aspek yaitu ketepatan, kegunaan, kemudahan, dan kemenarikan. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari penilaian ahli berupa saran, kritik, dan pesan verbal. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa angket dan skala penilaian (*rating scale*) 1-4 dengan penjelasan angka 1 menunjukkan produk tidak layak dan angka 4 menunjukkan produk sangat layak.

Data kualitatif dianalisis menggunakan rumus rata-rata (*mean*). Total rentangan yang tinggi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan baik dan layak. Hasil nilai rentangan

digunakan untuk interpretasi data yang diperoleh dari ahli BK, ahli media, dan calon pengguna produk sesuai masing-masing aspek. Skala yang digunakan untuk menginterpretasikan rata-rata keseluruhan uji ahli dan calon pengguna produk disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Interpretasi Hasil Analisis Uji Ahli dan Calon Pengguna Produk**

Skor	Interpretasi
1,00 – 1,74	Tidak Layak
1,75 – 2,49	Kurang Layak
2,50 – 3,24	Layak
3,25 – 4,00	Sangat Layak

### 3. Hasil dan Pembahasan

Panduan permainan simulasi ular tangga untuk mengurangi prokrastinasi akademik siswa SMK terdiri dari sampul depan, sampul dalam, ucapan terimakasih, daftar isi, daftar tabel, empat bagian isi, serta daftar rujukan, lampiran, profil pengembang, dan sampul belakang. Bagian pertama yaitu pendahuluan yang memaparkan 5 hal yaitu rasional, tujuan, sasaran, jadwal pemberian layanan, dan prosedur penggunaan buku panduan. Bagian kedua yaitu materi tentang permainan simulasi ular tangga dan prokrastinasi akademik. Bagian ketiga yaitu petunjuk umum dari panduan permainan simulasi ular tangga untuk mengurangi prokrastinasi akademik siswa SMK. Pada bagian ketiga memaparkan mengenai peran guru BK, peran siswa, peraturan untuk siswa dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok, komponen permainan simulasi ular tangga, deskripsi peran dalam permainan simulasi ular tangga, dan petunjuk permainan simulasi ular tangga. Bagian keempat adalah pelaksanaan kegiatan yang berbentuk RPL bimbingan kelompok. Pada bagian keempat terdiri dari enam RPLBK yang disusun secara sistematis yang berguna untuk guru BK dalam memberikan arahan selama pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.

Selain buku panduan produk yang dihasilkan adalah media permainan simulasi ular tangga yang memiliki enam komponen yaitu (1) bebaran permainan ular tangga yang berukuran 100 cm x 400 cm dengan judul "*Procrastinate Snake and Ladder*" dan dicetak dalam bentuk *banner*, (2) bidak atau tanda pemain yang berguna untuk menjalankan permainan bagi masing-masing kelompok yang diletakkan pada bebaran permainan dan memiliki warna yang berbeda untuk setiap pemain, (3) gaco merupakan alat penentu langkah dengan bentuk kubus dan memiliki simbol angka 1 sampai 6 disetiap sisinya, (4) kartu pesan merupakan bagian dari kartu permainan yang berisi peristiwa yang akan dimainkan peran oleh regu peraga dari setiap kelompok, (5) kartu selingan merupakan kartu yang berisi perintah dan pertanyaan yang akan dijawab oleh regu penjawab dari setiap kelompok, dan (6) kartu penghargaan merupakan kartu dengan pertanyaan kesimpulan yang akan diberikan kepada kelompok yang sampai di kotak finish terlebih dahulu.

Setelah tahap satu sampai tiga dari prosedur penelitian dan pengembangan selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah melakukan uji ahli materi oleh dua dosen BK bidang bimbingan dengan kualifikasi S3 dan periode mengajar kurang lebih lima tahun dan ahli media pembelajaran yakni satu dosen TEP. Hasil dari tahap IV secara rinci tercantum pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Penilaian Pengembangan Panduan oleh Ahli Materi dan Ahli Media**

No	Aspek	Penilaian Ahli BK 1	Penilaian Ahli BK 2	Penilaian Ahli Media
1	Aspek Ketepatan	Skor rata-rata 3,6	Skor rata-rata 3,5	Skor rata-rata 3,9
2	Aspek Kegunaan	Skor rata-rata 4	Skor rata-rata 4	Skor rata-rata 4
3	Aspek Kemudahan	Skor rata-rata 3,4	Skor rata-rata 3,6	Skor rata-rata 3,8
4	Aspek Kemenarikan	Skor rata-rata 3	Skor rata-rata 4	Skor rata-rata 4

Berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli materi BK 1 yaitu tujuan pada halaman 2 adalah tujuan dari dikembangkannya panduan ini yakni tujuan untuk guru BK, terdiri dari tujuan umum dan khusus, jadwal pada halaman tiga sebaiknya disajikan dalam bentuk tabel. Tujuan khusus pada setiap RPL diperbaiki lagi agar selaras dengan tujuan umum dan dirumuskan dengan kalimat yang operasional, dalam menyusun item pernyataan angket prokrastinasi akademik hindari penggunaan kata “sering” dan “selalu” dan kata-kata yang negatif, dipedoman halaman penskoran juga belum tampak penjelasan berapa tabel skor maksimumnya, dan tambahkan profil pengembang dibagian belakang atau akhir panduan. Sedangkan saran yang diberikan ahli materi BK 2 yaitu analisis kebutuhan pada bagian rasional perlu untuk ditambahkan supaya guru BK memahami latar belakang dibuatnya buku panduan, pada halaman 31 perbaiki lagi katerangan penilaian skala prokrastinasi akademik, perbaiki lagi isi dari kartu selingan dengan memasukkan hal-hal mengenai prokrastinasi akademik, dan perhatikan lagi mengenai salah ketik didalam buku panduan.

Selanjutnya saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran yaitu secara umum sudah bagus namun perlu adanya perbaikan pada beberapa bagian antara lain desain layout untuk isi panduan perlu dibenahi atau dibuat lebih simple dengan menghilangkan ornamen pada bagian bawah, gambar pada kartu permainan juga perlu dirubah sesuai dengan variabel yakni prokrastinasi akademik, dan tambahkan data pengembang produk pada bagian belakang buku panduan. Hasil pada tahap IV dijadikan pedoman dalam melakukan perbaikan guna bisa ke tahap selanjutnya yakni uji calon pengguna produk oleh Guru BK dari SMKN 1 Tulungagung. Adapun hasil dari tahap VI dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Penilaian Pengembangan Panduan oleh Calon Pengguna Produk**

No	Aspek	Penilaian Pengguna Produk 1	Penilaian Pengguna Produk 2
1	Aspek Ketepatan	Skor rata-rata 3.6	Skor rata-rata 3.75
2	Aspek Kegunaan	Skor rata-rata 3.4	Skor rata-rata 3.6
3	Aspek Kemudahan	Skor rata-rata 3.6	Skor rata-rata 3.7
4	Aspek Kemenarikan	Skor rata-rata 3.5	Skor rata-rata 3.6

Berdasarkan saran yang diberikan oleh pengguna produk 1 yaitu kartu pesan, kartu selingan, dan kartu penghargaan sebaiknya warnanya berbeda, tiap kata pada isi buku perlu diteliti kembali karena masih ditemukan beberapa yang hurufnya tidak lengkap, buku panduan ini menarik dan perlu untuk diproduksi sebagai pegangan guru BK. Pengguna produk 2 memberikan saran yaitu penulisan judul pada sampul depan dibuat lebih bagus agar menarik untuk dibaca dan masih ditemukan penulisan yang kurang lengkap dan salah ketik. Selanjutnya dilakukan tahap VII yakni revisi akhir dari produk yang sudah dikembangkan berdasarkan dari saran dan masukan yang sudah diberikan oleh Guru BK SMKN 1 Tulungagung.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk akhir berupa buku panduan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi ular tangga untuk mengurangi prokrastinasi akademik siswa SMK yang disusun secara sistematis dan telah melalui 7 prosedur dari model penelitian dan pengembangan Borg & Gall sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru BK di SMK Negeri 1 Tulungagung.

Berdasarkan penilaian dari ahli BK, ahli media pembelajaran, dan calon pengguna produk, memberikan hasil yang baik terhadap produk penelitian dan pengembangan ini sesuai dengan aspek keberterimaan yaitu ketepatan, kegunaan, kemudahan, dan kemenarikan. Ahli materi BK yang dilakukan memperoleh hasil rata-rata 3.5 dari ahli BK 1 dan 3.7 dari ahli BK 2. Hasil penilaian dari ahli media pembelajaran diperoleh nilai rata-rata sebesar 3.9 dan hasil dari calon pengguna produk 1 sebesar 3.5 dan calon pengguna produk 2 sebesar 3.6. Revisi produk dilakukan dua kali sesuai dengan saran, kritik, dan pesan verbal yang diberikan oleh ahli BK, ahli media pembelajaran, dan calon pengguna produk. Hasil akhir dari nilai rata-rata seluruh ahli dan calon pengguna produk diperoleh nilai sebesar 3.6 yang menunjukkan bahwa produk panduan permainan simulasi ular tangga sangat berguna dan sangat layak untuk membantu guru BK melaksanakan layanan bimbingan kelompok dalam menangani kondisi prokrastinasi akademik siswa SMK karena produk telah teruji secara teoritis maupun praktis.

Pemilihan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dalam panduan ini berdasarkan hasil *need assessment* dan kondisi di sekolah. Bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan kepada individu dalam situasi kelompok yang bertujuan untuk mencegah timbulnya masalah dan mengembangkan potensi siswa (Risal & Alam, 2021). Sedangkan permainan simulasi menurut adalah kegiatan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan sebenarnya (Luthfiyanti, Supardi, & Setiawan, 2020).

Produk panduan permainan simulasi ular tangga ini sangat layak digunakan guru BK sebagai bahan ajar untuk siswa, hal ini sesuai dengan manfaat permainan simulasi yaitu siswa dilatih untuk aktif dalam diskusi, meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah (Luthfiyanti et al., 2020), siswa memperoleh pemahaman tentang suatu konsep dan prinsip (Ikhwan, 2017), keaktifan dan motivasi belajar siswa akan lebih meningkat karena terlibat langsung pada kegiatan mempelajari situasi yang serupa dengan kejadian sebenarnya (Mumtahanah, Yulianti, & Warif, 2022), siswa akan terlatih untuk bekerja sama dalam kelompok, dan siswa terlatih untuk mengembangkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain (Mumtahanah et al., 2022). Berdasarkan hal ini, produk panduan permainan simulasi ular tangga untuk mencegah prokrastinasi akademik ini dibuat, dilengkapi dengan isi materi dan desain yang menarik, dan dilakukan uji ahli dan calon pengguna produk untuk mengetahui keberterimaan produk.

Penelitian dan pengembangan panduan beserta media ini merupakan bentuk dalam mendukung kinerja Guru BK di sekolah yang memang memiliki kondisi siswa dengan prokrastinasi akademik yang perlu untuk dicegah. Panduan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi yang disusun dengan memperhatikan kebutuhan Guru BK ini, bisa menjadi salah satu alternatif alat bantu saat melaksanakan proses bimbingan dan konseling, sebab didalam panduan terdapat materi, petunjuk pelaksanaan, RPL, skala prokrastinasi akademik, instrumen evaluasi, dan lain sebagainya yang susah teruji dengan hasil memuaskan. Selain itu, media pembelajaran pada penelitian ini yakni *board game* ular tangga yang familiar di kalangan pelajar (Chabib, Djatmika, & Kuswandi, 2017), selain menarik saat digunakan juga memberikan keber-

manfaat dalam proses bimbingan dan konseling yaitu sebagai alat demonstrasi, memperjelas materi yang disampaikan Guru BK, dan mengajak siswa untuk aktif selama proses bimbingan kelompok (Zaini, Dianto, & Mulyani, 2020).

Pengembangan panduan dan media permainan simulasi ular tangga ini berimplikasi terhadap pelaksanaan layanan BK yang efektif. Beberapa penelitian telah membuktikan hal tersebut diantaranya mengenai pengaruh permainan simulasi dalam konteks bimbingan kelompok dalam meningkatkan *selfcontrol* siswa yang menunjukkan hasil efektif (Qurrota'ayun, 2020). Kemudian penelitian yang menguji permainan simulasi dalam meningkatkan *time management* siswa dengan hasil akhir efektif (Andani, Handayani, & Setiawan, 2019) bisa dijadikan acuan sebab manajemen waktu memiliki hubungan yang sangat erat dengan prokrastinasi akademik dimana semakin tinggi manajemen waktu siswa maka semakin rendah prokrastinasi akademiknya (Nisa, Mukhlis, Wahyudi, & Putri, 2019).

#### 4. Simpulan

Produk panduan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi yang didalamnya sudah termasuk media permainan ular tangga guna mencegah prokrastinasi akademik siswa SMK yang telah dikembangkan dan dilakukan uji ahli dan calon pengguna memenuhi kriteria akseptabilitas yang terdiri dari aspek ketepatan, kegunaan, kemudahan, dan kemenarikan yang menunjukkan bahwa produk bisa digunakan dalam pelaksanaan layanan BK. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan diantaranya adalah pengujian panduan masih terbatas pada uji materi, media pembelajaran, dan calon pengguna produk dan belum dilaksanakan uji keefektifan dengan melibatkan siswa SMK. Saran kebermanfaatan dan pengembangan selanjutnya mencakup (1) Panduan permainan simulasi ini dapat menjadi alternatif dalam pemberian layanan bimbingan kelompok untuk mencegah prokrastinasi akademik siswa SMK, dan Guru BK dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok disarankan untuk meminta bantuan *co-leader* guna membantu proses pelaksanaan layanan, (2) peneliti selanjutnya dapat mengembangkan produk dalam bentuk yang ramah IT sehingga dapat diakses melalui ponsel dan internet, (3) dan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan produk ini dengan topik atau fokus penelitian yang berbeda.

#### Daftar Rujukan

- Andani, E. W., Handayani, A., & Setiawan, A. (2019). Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Manajemen Waktu Siswa Kelas X SMA Kartika Iii-1 Banyubiru. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 14(2), 8–19.
- Ariessanti, H. D., Purwaningtyas, D. A., Soeparno, H., & Alam, T. (2020). Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 9(2), 174–187.
- Astuti, D. T. (2020). Hubungan Antara Self Control Dengan Problem Focus Coping pada Remaja yang Tinggal di Panti Asuhan Dharmo Yuwono Purwokerto. *PSIMPHONI*, 1(1), 25–30.
- Audina, R., Setyaningsih, K., & Fitri, I. (2022). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 295–304.
- Ayu, N., Cahyani, P., Bariyyah, K., Latifah, L., Ilmu, F., Universitas, P., & Malang, K. (2017). Efektivitas Teknik Permainan Simulasi dengan Menggunakan Media Dart Board untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Tegal Siwalan Probolinggo. *Jurnal Konseling Indonesia*, 3(1), 22–27.
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 910–918.



- Hanan, H. A. (2017). Meningkatkan Motivasi Belajar Bimbingan konseling Siswa Kelas VIII.C Melalui Bimbingan Kelompok Semester Satu Tahun Pelajaran 2015/2016. *JIME: Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(1), 62–72.
- Hidayah, U., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Media Board Game Ular Tangga pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas Iv SDN 169 Pekanbaru. *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 557–575. doi: 10.37680/qalamuna.v13i2.1020
- Hidayati, N., & Aulia, L. A.-A. (2019). Flow Akademik dan Prokrastinasi Akademik. *Jurnal Psikologi*, 6(September), 128–144.
- Ikhwan, A. (2017). Metode Simulasi Pembelajaran dalam Perspektif Islam Oleh: *ISTIWA: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 1–34.
- Irawan, C. D., Mamahit, D. J., & Sambul, A. M. (2019). Pembuatan Game Simulasi Kewirausahaan untuk Profesi Petani. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 53–62.
- Jumantini, E. (2018). Pengaruh Modernitas Individu dan Lingkungan Sosial terhadap Gaya Hidup pada Siswa SMK Bisnis dan Manajemen Terakreditasi A di Kota Bandung. *Jurnal Equilibrium*, 15, 57–63.
- Komarlah, I., & Sundayana, R. (2017). Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Media Domat. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 323–332.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 97–103.
- Lusiana, Armia, & Yerizon. (2022). Kemandirian Belajar dan Persepsi Siswa Mengenai Guru Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMK Mosharafa : *Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 155–166.
- Luthfiyanti, U., Supardi, & Setiawan, A. (2020). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Simulation Games untuk Meningkatkan Manajemen Waktu Belajar Siswa Kelas Xii SMA Negeri 9 Semarang. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 15(2), 27–35.
- Margareta, R. S., & Wahyudin, A. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar, Perfeksionisme dan Keaktifan Berorganisasi Terhadap Prokrastinasi Akademik dengan Regulasi Diri Sebagai Variabel Moderating. *EEA: Economic Education Analysis Journal*, 8(1), 79–94.
- Mumtahanah, Yulianti, & Warif, M. (2022). Peranan Metode Simulasi dalam Memotivasi Belajar Siswa Bidang Studi Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Al-Wasi Bontoa Kabupaten Maros. *IQRA: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 19–40.
- Munawaroh, M., Alhadi, S., & Saputra, W. (2017). Tingkat Prokrastinasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 9 Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 26–31. doi: 10.17977/um001v2i12017p026
- Muyana, S. (2018). Prokrastinasi akademik dikalangan mahasiswa program studi bimbingan dan konseling. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(1), 45–52. doi: 10.25273/counsellia.v8i1.1868
- Nisa, N. K., Mukhlis, H., Wahyudi, D. A., & Putri, R. H. (2019). Manajemen Waktu dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Keperawatan. *Journal of Psychological Perspective*, 1(1), 29–34.
- Nurlina, Umari, T., & Yakub, E. (2022). Perbedaan Tingkat Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas XI yang Tinggal di Kos dengan yang Tinggal di Rumah Pada SMK Abdurrab Pekanbaru. *JPKD: Research & Learning in Primary Education*, 4(2), 365–371.
- Putri, S. A. P., & Ramli, M. (2016). Pengembangan media permainan simulasi ular tangga untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa SMP. *JKBK: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 40–46.
- Qurrota'ayun, B. I. (2020). Peningkatan Kontrol Diri Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Pada Siswa Kelas VIII. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 6(1), 14–23.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR "Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0,"* 289–302.
- Risal, H. G., & Alam, F. A. (2021). Upaya Meningkatkan Hubungan Sosial Antar Teman Sebaya Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di Sekolah. *JUBIKOPS: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 1(1), 1–10.
- Rohmah, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Bina. *JPPP*, 2(2), 165–168.

- Rusmiati, E., Lubis, H., & Suhesty, A. (2022). Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Efikasi Diri Terhadap Prokrastinasi Pengerjaan Skripsi. *Psikoborneo: Jurnal Imiah Psikologi*, 10(1), 101–113. doi: 10.30872/psikoborneo
- Solomon, L. J., & Rothblum, E. D. (1984). Academic Procrastination: Frequency and Cognitive-Behavioral Correlates. *Journal of Counseling Psychology*, 31(4), 503–509.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *MAHAGURU: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.
- Widyastari, D., Atrizka, D., Ramadhani, B., & Damanik, D. S. (2020). Prokrastinasi Akademik Ditinjau Dari Kontrol Diri Pada Siswa-Siswi SMA Swasta Ar-Rahman Medan Academic Procrastination Viewed From Self Control On Students At SMA Swasta Ar-Rahman MEDAN sumber daya manusia yang bermutu sehingga dapat hidup mandiri , produ. *J-P3K: Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan*, 1(2), 82–91.
- Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R. R. (2020). Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Informasi. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Malang "Arah Kurikulum Program Studi Bimbingan Dan Konseling Indonesia Di Era Merdeka Belajar,"* 126–131.