THE DEVELOPMENT TRADITIONAL GAME MODULE TO IMPROVE SOCIAL SKILLS OF STUDENTS AT MTs DARUL HIKMAH PEKANBARU

ErinAstasia¹, Zulfan Saam², Tri Umari³

Email: : eaerin12@gmail.com, zulfan_saam@gmail.com, triumari2@gmail.com

Phone Number: 082288439097

*Department Of Guidance and Counseling
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *This objective of this research to develop a traditional game module to improve social skills. The type of research used is Research and Development Research and Development (R&D) with six steps. To compile a perfect module, this study conducted validation tests on 2 fields of expertise, namely material validators, cultural & arts practitioners. The data collection technique in this study used a questionnaire technique in the form of a validation sheet. The data analysis technique used analysis qualitative and quantitative. The results of this study, have compiled a learning module with traditional game material which is divided into 5 materials. The overall result of the module feasibility test based on the material, culture & arts aspects shows that the assessment obtained an average value of 86.35%, which is stated to be very suitable for use as a service medium for the guidance and counseling study program.*

Key Words: *Module Traditional Games, Social Skills*

PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA MTs DARUL HIKMAH PEKANBARU

ErinAstasia¹, Zulfan Saam², Tri Umari³
Email: eaerin12@gmail.com, zulfan_saam@gmail.com, triumari2@gmail.com
No. Telp: 082288439097

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan enam langkah. Untuk menyusun modul yang sempurna penelitian ini melakukan uji validasi kepada 2 bidang keahlian yaitu validator materi, praktisi budaya & kesenian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik angket berupa lembar validasi. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini, telah tersusunnya modul pembelajaran dengan materi permainan tradisional yang terbagi kedalam 5 materi. Hasil uji kelayakan modul secara keseluruhan berdasarkan aspek materi, budaya & kesenian menunjukkan bahwa penilaian memperoleh nilai rata rata 86.35%, dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media layanan bagi program studi bimbingan dan konseling.

Kata Kunci : Modul Permainan Tradisional, Keterampilan Sosial

PENDAHULUAN

Budaya dan kesenian yang terdapat di Indonesia sangatlah melimpah, salah satunya adalah permainan tradisional. Namun permainan tradisional kini mulai ditinggalkan khususnya di perkotaan dan untuk anak-anak sekarang ini banyak yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada. Menurut Euis Kurniati (2016) permainan tradisional merupakan aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat akan dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat. Anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, mampu membina hubungan dengan sesama teman, dan tetap melestarikan budaya bangsa. Permainan tradisional mulai disisihkan karena banyaknya muncul permainan modern yang mengandalakan teknologi canggih. Sehingga anak-anak sekarang mulai beralih untuk memainkan permainan melalui smartphone dikarenakan lebih efisien, tidak seperti permainan tradisional yang harus bertemu dengan orang lain sehingga membuat permainan tradisional mulai ditinggalkan. Didukung penelitian yang dinyatakan oleh Hazriyanti (2019) permainan elektronik dapat memberi dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak, karena anak lebih memilih bermain sendiri dibanding dengan temannya dan hal ini tidaklah baik untuk perkembangan sosial anak.

Menurut penelitian Surya Hendra (2020) permainan tradisional membutuhkan lebih dari satu pemain, hal ini sangat berbeda dengan pola permainan modern. Keterampilan sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern ini, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya mainan modern berbentuk permainan individual di mana anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya. Keterampilan sosial menurut Huriah (2018) merupakan suatu kemampuan mengatur pikiran, emosi dan perilaku untuk memulai dan memelihara hubungan atau interaksi dengan lingkungan sosial secara efektif dengan mempertimbangkan norma dan kepentingan sosial serta tujuan pribadi. Keterampilan sosial sangat dibutuhkan di kehidupan yang akan datang dalam menjalani hubungan sosial di masyarakat.

Survei yang dilakukan oleh *National Institute Mental Health* di Amerika mengenai kesehatan mental remaja melaporkan bahwa 8% remaja usia 13-18 tahun mengalami *Social Anxiety*. Di Indonesia, penelitian yang dilakukan oleh Vriends menunjukkan hasil presentasi yang cukup tinggi yaitu 15,8% dari 311 remaja Indonesia mengalami gangguan dalam kemampuan bersosialisasi. Keterampilan sosial anak akan berkembang dengan baik apabila lingkungan anak ramah terhadapnya, dan sebaliknya perkembangannya akan terhambat apabila lingkungan anak kurang bersahabat. Menurut penelitian Woro Priatini (2008) lingkungan keluarga sangat penting bagi perkembangan sosial remaja. Perlakuan orangtua dalam bentuk pengasuhan sejak dini sampai remaja berdampak pada pembentukan kepribadian anak yang akan terus dibawa dalam kehidupannya dikemudian hari. Lingkungan sekolah memberikan kontribusi terhadap perkembangan sosial remaja.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di MTs Darul Hikmah Pekanbaru selama menjalankan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di sekolah tersebut terdapat siswa yang masih rendah dalam keterampilan sosial terhadap orang lain khususnya kepada teman sebaya yang mengakibatkan kurang interaksi siswa dengan teman kelasnya, tidak ada rasa percaya diri untuk bergaul dengan teman, dan sulit berkerjasama. Dan pada saat PLP melakukan konseling menemukan salah satu siswa kelas VII yang menyatakan dirinya tidak memiliki teman, dan sering dikucilkan oleh temannya. Lalu berdasarkan hasil menyeleksi keterampilan sosial siswa dengan

menggunakan instrumen angket, terdapat siswa yang keterampilan sosial masih dikategorikan rendah. Lalu ketiga berdasarkan hasil pengamatan di sekolah MTs Darul Hikmah Pekanbaru belum ada tersedia bahan bacaan berupa bahan ajar atau modul yang membahas tentang keterampilan sosial baik di perpustakaan dan di ruang BK.

Dengan bermain permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial seseorang. Dan memberi banyak manfaat yang lainnya. Seperti penelitian dari Putri Admi (2014) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional” data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan metode wawancara, dan observasi. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B (usia 5 hingga 6 tahun). Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa keterampilan sosial anak dikelas B3 TK Nurul ‘Ain mengalami peningkatan setelah distimulus dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional (Galasin, Kriim, dan Lompat Karung). Hal ini dilihat dari hasil pra-intervensi dimana keterampilan sosial yang dimiliki siswa B3 secara keseluruhan sebesar 851 dengan rerata 42,5. Tindakan siklus I terjadi peningkatan sebesar 939,5 dengan rerata 47 dan siklus II sebesar 1039,5 dengan rerata 52. Data post-intervensi diperoleh adalah 1082,5 dengan rerata 54,1.

Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru dalam membantu peserta didik melatih sosialnya adalah menggunakan bahan ajar. Bahan ajar bisa meliputi modul, buku teks, lembar kerja siswa, dan lain sebagainya. Modul menurut Daryanto (2013) merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya membuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Modul minimal memuat tujuan pembelajaran, materi atau substansi belajar, dan evaluasi. Modul berfungsi sebagai sarana belajar yang bersifat mandiri, sendiri, sehingga pembaca dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan masing-masing.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, makanya peneliti tertarik untuk menulis modul yang berjudul “**Pengembangan Modul Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa MTs Darul Hikmah Pekanbaru**”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Mengetahui prosedur pengembangan modul permainan tradisional (galah panjang, ular naga, pindah bintang, lompat tali) untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. 2) Menguji kelayakan pengembangan modul permainan tradisional (galah panjang, ular naga, pindah bintang, lompat tali) untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan modul ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk yang dibuat berupa bahan ajar untuk menurunkan tingkat stres. Atau dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2019).

Pada model penelitian *Research and Development* (R&D) ini menggunakan 6 langkah yakni: 1) Potensi dan masalah; 2) Pengumpulan data; 3) Desain produk; 4) Validasi desain; 5) Revisi desain; 6) Pembuatan produk. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya.

Dalam penyusunan materi modul mengambil beberapa sumber yaitu dari buku dan jurnal. Melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing 1 dan 2 dalam penyusunan modul, meminta saran serta masukan mengenai isi modul permainan tradisional. Pada penelitian ini untuk mengetahui layaknya modul permainan tradisional ini maka modul divalidasi oleh pakar yang ahli yaitu empat orang ahli materi yang terdiri dari dua orang dosen Bimbingan Konseling dan dua orang guru Bimbingan Konseling serta dua orang praktisi seni dan budaya.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan terhadap data yang diperoleh dari angket validasi materi dan seni budaya. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan berikut langkah-langkah menganalisis data :

1. Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan validator yang dipaparkan apa adanya sebagai bahan pertimbangan untuk direvisi dan penyempurnaan modul. Analisis data kualitatif dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki produk pengembangan modul permainan tradisional.

2. Analisis Data Kuantitatif

Pengolahan data dengan deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan dari produk pengembangan modul permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa yang dikembangkan. Data deskriptif kuantitatif diperoleh dari:

a. Angket Lembar Validasi

Angket lembar validasi diberikan kepada para ahli atau validator. Jawaban angket para ahli menggunakan skala likert, variable yang diukur dijabarkan menjadi indikator variable. Skala likert yang digunakan terdiri dari 1-4 skor. Setelah angket terisi oleh validator, kemudian angket tersebut dianalisis dan dipersentasekan. Menurut Sugiyono (2019 : 168) adapun kategori skor dalam kategori skor dalam skala likert dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Penilaian Pada Angket Lembar Validasi

No	Kategori	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup Baik	2
4.	Kurang Baik	1

Perolehan data hasil penilaian validator dianalisis dengan rumus dibawah ini (Sugiyono, 2019):

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Penilaian Maksimal}} \times 100\%$$

Persentase skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Interpretasi Skor Angket Uji Kelayakan Modul

No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Kurang Layak
4	21% - 40%	Tidak Layak
5	< 20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Suharsini Arikunto, 2013)

Jika hasil validasi menunjukkan presentase kurang dari 60% maka produk tersebut dinyatakan kurang layak, tidak layak, dan sangat tidak layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Sebaliknya, jika hasil validasi produk menunjukkan persentase lebih dari 61% maka produk tersebut mendapat tanggapan positif dari validator serta dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai pendukung pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan modul permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa mengacu pada pengembangan *Research and Development* (R&D). Adapun langkah-langkah dari penelitian yang telah dilakukan, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) pembuatan produk.

Potensi dalam penelitian ini adalah modul permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Masalah yang ada saat ini yaitu modul permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial sangatlah minim. Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai studi literatur, dengan menelusuri sumber-sumber, seperti buku, jurnal, teks berupa tulisan ilmiah, tulisan surat kabar online, dan yang sejenisnya agar dapat mendukung dalam proses penyusunan modul.

Setelah modul permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa didesain kemudian modul divalidasi melalui penilaian oleh validator materi dan praktisi seni dan budaya selanjutnya yaitu peneliti melakukan revisi terhadap modul yang dikembangkan berdasarkan masukan yang diberikan oleh para ahli materi dan ahli tafsir yang berguna untuk menyempurnakan modul ini.

1) Revisi Berdasarkan Saran Dari Validator Materi

Revisi modul dilakukan berdasarkan hasil saran dan masukan oleh validator materi. Adapun hal hal yang direvisi pada modul ini sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Revisi Validator Materi

No	Uji Coba	Bagian Yang Direvisi	Bagian Yang Telah Direvisi
1	Validator Materi	Tidak mencantumkan alat-alat dan langkah dalam mempersiapkan media permainan	Alat-alat dan langkah dalam mempersiapkan media permainan telah ditambahkan
		Penyajian dalam pelaksanaan lebih rinci	Pelaksanaan telah ditambahkan dengan rinci
2		Font yang digunakan pasaran	Font modul telah diubah
		Pada halaman “tentang penulis” diletakkan dibagian belakang	Halaman “tentang penulis” telah diubah di belakang
3		Waktu yang ditetapkan terlalu singkat	Waktu pelaksanaan modul telah diubah
4		Menambah lagi pendapat para ahli	Pendapat para ahli dan berbagai teori telah ditambahkan

2) Revisi Berdasarkan Saran Dari Praktisi Budaya Dan Kesenian.

Revisi modul di lakukan berdasarkan hasil saran dan masukan oleh praktisi budaya dan kesenian. Adapun hal hal yang direvisi pada modul ini sebagai berikut:

Tabel 4. Tabel Revisi Praktisi Budaya Dan Kesenian

No	Uji Coba	Bagian Yang Direvisi	Bagian Yang Telah Direvisi
1	Praktisi Budaya Dan Kesenian	Modul semakin banyak gambar, maka semakin menarik	Gambar pada modul telah ditambahkan

Hasil Uji Kelayakan Modul Oleh Para Validator

Berikut adalah para ahli atau validator yang menilai modul ini diantaranya adalah:

- a. Empat orang validator materi (dosen BK/ Guru BK)
- b. Dua orang praktisi budaya dan kesenian (Guru Seni Budaya)

Hasil validasi yang sudah dinilai oleh para pakar validator materi, praktisi budaya dan kesenian digunakan untuk merevisi modul yang akan dibuat. Revisi dilakukan untuk memperbaiki modul sehingga layak digunakan berdasarkan masukan yang telah di peroleh dari angket atau lembar validasi.

1) Kelayakan materi

Data hasil kelayakan ahli materi dapat diperoleh dari hasil penilaian lembar validasi angket kepada validator materi yang dilakukan oleh empat orang validator. Instrumen untuk melakukan kelayakan materi ini terdiri dari 22 pernyataan dengan rentang skor 4-1 skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dipersentasekan. Hasil persentase skor kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif. Data hasil kelayakan materi disajikan pada table di bawah ini :

Tabel 5. Data Hasil Uji Kelayakan Oleh Validator Materi

Aspek penilaian	Skor Validasi				Rata-rata	Kategori
	1	2	3	4		
Fisik/Tampilan	81.25	81.25	93.75	81.25	84.37%	Sangat Layak
Pendahuluan	75.00	91.66	83.33	75.00	81.24%	Sangat Layak
Isi	81.25	81.25	81.25	75.00	79.68%	Layak
Rangkuman	87.50	100.00	100.00	75.00	90.62%	Sangat Layak
Evaluasi	75.00	91.66	75.00	75.00	79.16%	Layak
Pemanfaatan	85.33	87.50	95.83	75.00	85.91%	Sangat Layak
Total					83.49%	Sangat Layak

Penilaian modul oleh 4 validator materi terbagi menjadi enam aspek. Hasil penilaian masing-masing aspek mendapatkan rata-rata persentase yang berbeda. Pada aspek fisik/tampilan memperoleh nilai rata-rata 84.37%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Aspek pendahuluan memperoleh nilai rata-rata 81.24%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Aspek isi memperoleh nilai rata-rata 79.68%, yang termasuk dalam kategori layak. Aspek rangkuman memperoleh nilai rata-rata 90.62%, yang termasuk dalam sangat layak. Aspek evaluasi memperoleh nilai rata-rata 79.16%, yang termasuk dalam kategori layak, dan yang terakhir aspek pemanfaat memperoleh nilai rata-rata 85.91% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Hasil penilaian oleh 4 validator materi secara keseluruhan memperoleh persentase total sebesar 83.49%. Berdasarkan tabel interpretasi skor angket validasi, maka materi modul permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dinyatakan sangat layak diujicobakan sebagai pendukung layanan.

2) Kelayakan Budaya Dan Kesenian

Kelayakan budaya dan kesenian dilakukan oleh dua orang praktisi budaya dan kesenian yaitu dua guru seni dan budaya. Instrumen untuk melakukan kelayakan budaya dan bahasa ini terdiri dari 11 pernyataan dengan rentang skor 4-1. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dipersentasekan. Hasil Persentase skor yang

diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif. Data hasil kelayakan budaya dan kesenian disajikan pada table di bawah ini :

Tabel 6. Data Hasil Uji Kelayakan Oleh Praktisi Budaya Dan Kesenian

Aspek penilaian	Validator		Rata-rata total	Kategori
	1	2		
Menarik	75.00	75.00	75.00%	Layak
Sederhana	100.00	93.75	96.87%	Sangat Layak
Kesesuaian Isi	85.00	85.00	85.00%	Sangat Layak
Terstruktur	100.00	100.00	100.00%	Sangat Layak
Total			89.21%	Sangat Layak

Penilaian kelayakan oleh 2 praktisi budaya dan kesenian terbagi menjadi 4 aspek. Hasil penilaian setiap aspek mendapatkan rata rata persentase yang berbeda. Untuk aspek menarik memperoleh nilai rata-rata 75.00% yang termasuk dalam kategori layak. Pada aspek sederhana memperoleh nilai rata-rata 96.87%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Pada aspek kesesuaian isi memperoleh nilai rata-rata 87.50% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Untuk aspek terstruktur memperoleh nilai rata-rata 100%, yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Hasil kelayakan oleh 2 praktisi budaya dan kesenian secara keseluruhan memperoleh nilai persentase total sebesar 89.21%. Berdasarkan tabel interpretasi skor angket validasi maka modul dari segi budaya dan kesenian dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan sebagai pendukung layanan.

3) Hasil Uji Kelayakan Pengembangan Modul Permainan Tradisional Secara Keseluruhan

Berikut ini adalah kesimpulan hasil dari kelayakan modul permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa yang digunakan sebagai dasar dan acuan dalam melakukan revisi produk.

Tabel 7. Data Hasil Uji Kelayakan Secara Keseluruhan

Uji Coba	Rata-rata	Kategori
Validator materi	83.49%	Sangat Layak
Praktisi budaya dan kesenian	89.21%	Sangat Layak
Rerata skor total	86.35%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya pengembangan modul permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa memperoleh nilai yang berbeda-beda. Validator materi memperoleh hasil nilai persentase 83.49% dan dari praktisi budaya dan kesenian memperoleh nilai persentase 89.21%. Maka secara keseluruhan memperoleh nilai persentase total 86.35%. Hal ini menunjukkan bahwa modul permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan

sosial siswa berdasarkan tabel diatas skor angket validasi, maka dinyatakan layak dan bisa untuk diujicobakan sebagai bahan layanan.

Hasil uji kelayakan pengembangan modul permainan tradisional setelah melalui beberapa tahap kajian dan analisis serta revisi, hasil validasi kelayakan dari pengembangan modul permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa menunjukkan bahwa, secara keseluruhan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar. Karena didukung oleh hasil evaluasi oleh validator materi dan praktisi seni dan budaya guna membuktikan apakah modul yang telah disusun sesuai dengan tujuan pembuatan maka diperlukan serangkaian uji validasi kelayakan, diperoleh hasil penilaian yang dapat dijabarkan dalam pembahasan sebagai berikut :

a. Validator Materi

Penilaian modul untuk uji kelayakan materi terbagi menjadi enam aspek. Hasil dari penilaian masing-masing aspek mendapatkan rata-rata persentase yang berbeda. Penilaian dari keenam aspek tersebut diantaranya aspek fisik/tampilan, aspek pendahuluan, aspek isi, aspek rangkuman, aspek evaluasi, dan aspek pemanfaatan. Berdasarkan dari hasil penilaian oleh para validator materi secara keseluruhan memperoleh total nilai persentase sebesar 83.49%. Maka dengan ini dapat diartikan bahwa materi pada modul permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dinyatakan **“Sangat layak”** untuk diujicobakan sebagai bahan ajar.

b. Praktisi Budaya Dan Kesenian

Penilaian modul untuk uji kelayakan budaya dan kesenian terbagi menjadi empat aspek. Hasil dari penilaian masing-masing aspek mendapatkan rata-rata persentase yang berbeda. Penilaian dari keenam aspek tersebut diantaranya aspek menarik, aspek sederhana, aspek kesesuaian isi, dan aspek terstruktur. Berdasarkan hasil penilaian oleh praktisi ahli budaya dan kesenian secara keseluruhan memperoleh total nilai persentase sebesar 89.21%. Maka dengan ini dapat diartikan bahwa materi budaya dan kesenian pada modul permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dinyatakan **“Sangat layak”** untuk diujicobakan sebagai bahan ajar.

Berdasarkan Arikunto (2013) yang telah dijabarkan pada tabel 2 didapatkan rata-rata secara keseluruhan dari hasil kelayakan oleh para validator materi dan praktisi budaya dan kesenian diperoleh total nilai persentase sebesar 86.35%. Hal ini menunjukkan bahwa modul permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dinyatakan **“Sangat layak”** untuk diujicobakan sebagai bahan ajar pada media layanan.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap modul yang dikembangkan, maka diperoleh simpulan bahwa:

1. Telah terlaksananya prosedur pengembangan modul permainan tradisional melalui enam tahap, yakni: 1) Potensi dan masalah; 2) Pengumpulan data; 3) Desain produk; 4) Validasi desain; 5) Revisi desain; 6) Pembuatan produk. Dari enam tahap tersebut menghasilkan sebuah modul permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.
2. Hasil uji kelayakan dari modul permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dinyatakan “Sangat Layak” diujicobakan untuk media layanan. Kelayakan tersebut didukung oleh hasil evaluasi oleh validator materi, praktisi budaya dan kesenian.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan, dan kesimpulan penelitian ini, maka dapat dikemukakan rekomendasi sebagai berikut:

1. Kepada Guru Bimbingan dan Konseling hendaknya dapat memanfaatkan modul yang telah dikembangkan dalam bantuan pemberian layanan konseling dengan harapan dapat mengatasi keterampilan sosial siswa yang rendah.
2. Kepada peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan pengembangan modul, yaitu uji coba produk dan memproduksi modul dari pada modul tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Gava Media. Yogyakarta.
- Euis Kurniati. 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hazriyanti, Nasriah. 2019. *Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Perwanis Medan T.A 2018/2019*. Jurnal Usia Dini. Volume 5 No.2.
- Huriah Rachmah. 2018. *Teori Dan Praktik Berpikir Sosial Dan Keterampilan Sosial*. Bandung. Alfabeta.
- National Institute Mental Health. 2018. “Survei Kesehatan Mental”. <https://www.nimh.nih.gov/research/research-conducted-at-nimh/join-a-study/trials/adult-studies/brain-changes-in-fear-and-anxiety.shtml> diakses pada 11 Juli 2020 pukul 20:00 wib

- Putri Admi Perdani. 2013. *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak Tk B*. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Volume 7 Edisi 2.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsini Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta: Jakarta.
- Surya Hendra Saputra, Tri Wardoyo. 2020. *Menggali Potensi Permainan Anak Tradisional Untuk Meningkatkan Ekonomi Masyarakat Lokal Berbasis Desa Wisata*. Jurnal Abadimas Adi Buana. Volume 04 No.1.
- Vriends, N. et al. 2013. *Taijin Kyofusho and Social Anxiety and their Clinical relevance in Indonesia and Switzerland*. *Frontiers in Psychology* 4: 1-9.
- Woro Priatini, Melly Latifah, dan Suprihatin Guhardja. 2008. *Pengaruh Tipe Pengasuhan, Lingkungan Sekolah, Dan Peran Teman Sebaya Terhadap Kecerdasan Emosional Remaja*. Volume I No. 1.