

DEVELOPMENT OF CONGKLAK TRADITIONAL GAME THERAPY MODULE, ULA SONDA AND HORSE TYPES TO IMPROVE STUDENTS 'SOCIAL SKILLS

Raden Poppy Shafira Angelia¹, Zulfan Saam², Rosmawati³

E-mail: radenpoppy315@gmail.com, zulfan_saam@gmail.com, rosandi5658@gmail.com

Phone Number: +62 812-6188-1404

*Guidance and Counseling Departement
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *This study aims to develop a traditional game therapy module of congklak, ula, sonda and horse type to improve students' social skills. The type of research used is Research and Development (R&D) which is limited by several stages. In order to develop a better module in this study, validation tests were carried out by the validator. The data collection technique in this study used a validation questionnaire. The results of this study are that the traditional game therapy modules of congklak, ula, sonda, and horse type have been compiled to improve students' social skills which are divided into 5 guidance activities with a total reading duration \pm 40 minutes. The result of the module validation test as a whole based on the validator aspect shows that the assessment obtained an average value of 69.92% declared "Good" tested as a guidance medium.*

Key Words: *Module, Traditional Game Therapy, Improve Social Skills*

PENGEMBANGAN MODUL TERAPI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK, ULA SONDA DAN KETIK KUDA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA

Raden Poppy Shafira Angelia¹, Zulfan Saam², Rosmawati³

E-mail: radenpoppy315@gmail.com, zulfan_saam@gmail.com, rosandi5658@gmail.com

Nomor HP: +62 812-6188-1404

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

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul terapi permainan tradisional congklak, ula, sonda dan ketik kuda untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) yang dibatasi oleh beberapa tahap. Untuk menyusun modul yang lebih baik pada penelitian ini melakukan uji validasi oleh validator. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi. Hasil dari penelitian ini yaitu telah tersusun modul terapi permainan tradisional congklak, ula, sonda, dan ketik kuda untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa yang terbagi kedalam 5 kegiatan bimbingan dengan total durasi baca selama \pm 40 menit. Hasil dari uji validasi modul secara keseluruhan berdasarkan aspek validator menunjukkan bahwa penilaian memperoleh nilai rata-rata 69,92% dinyatakan “Baik” diuji coba sebagai media bimbingan.

Kata Kunci: Modul, Terapi Permainan Tradisional, Meningkatkan Keterampilan sosial

PENDAHULUAN

Beberapa teori tentang perkembangan manusia telah mengungkapkan bahwa manusia tumbuh dan berkembang dari masa bayi ke masa dewasa melalui beberapa langkah dan jenjang. Kehidupan anak dalam menelusuri perkembangannya itu pada dasarnya merupakan kemampuan mereka berinteraksi dengan lingkungan. Pada proses integrasi dan interaksi ini faktor intelektual dan emosional mengambil peranan penting. Proses tersebut merupakan proses sosialisasi yang mendudukan anak-anak sebagai insan yang secara aktif melakukan proses sosialisasi. Manusia tumbuh dan berkembang di dalam lingkungan. Lingkungan ini dapat dibedakan atas lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan sosial memberikan banyak pengaruh terhadap pembentukan berbagai aspek kehidupan, terutama kehidupan sosio-psiokologis. Manusia sebagai makhluk sosial, senantiasa berhubungan dengan sesama manusia. Bersosialisasi pada dasarnya merupakan proses penyesuaian diri terhadap lingkungan kehidupan sosial, bagaimana seharusnya seseorang hidup dalam kelompoknya, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok masyarakat luas. Interaksi seseorang dengan manusia lain diawali sejak bayi lahir, dengan cara yang amat sederhana.

Hubungan sosial dimulai dari tingkat yang sederhana. Semakin dewasa dan bertambah umur, kebutuhan manusia menjadi kompleks dan dengan demikian, tingkat hubungan sosial juga berkembang menjadi amat kompleks. Pada jenjang perkembangan remaja, seseorang remaja bukan saja memerlukan orang lain demi untuk memenuhi kebutuhan pribadinya tetapi mengandung maksud untuk disimpulkan bahwa pengertian perkembangan sosial adalah berkembangnya tingkat hubungan antarmanusia sehubungan dengan meningkatnya kebutuhan hidup manusia. Pengalaman sosial yang dini memainkan peranan yang penting dalam menentukan hubungan sosial di masa depan dan pola perilaku terhadap orang lain. terdapat sedikit bukti yang menyatakan bahwa sikap sosial atau antisosial merupakan sikap bawaan.

Adapun keterampilan sosial merupakan kebutuhan primer yang perlu dimiliki anak-anak sebagai bekal bagi kemandirian pada jenjang kehidupan selanjutnya, hal ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari baik dilingkungan keluarga maupun lingkungan sekitarnya. Berbagai perwujudan dari keterampilan sosial yang dimiliki oleh anak, diantaranya anak mampu menjalin hubungan dan berinteraksi dengan lingkungannya. Hubungan antarteman sebaya (*peer relationships*), sebagai satu aspek penting dari perwujudan keterampilan sosial, sangat besar kontribusinya terhadap perkembangan sosial maupun kognitif anak. Melalui serangkaian interaksi sosial, anak maupun mengembangkan berbagai keterampilan sosial, diantaranya manjalain pertemanan, persahabatan, mengembangkan pengetahuan, serta menyelesaikan konflik antar-individu. Keterampilan sosial akan membuat anak mampu menangani emosinya dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain, bagaimana berinteraksi dengan teman-temannya tanpa ditolak sehingga dengan kemampuan keterampilan-keterampilan dasar yang diajarkan akan dapat membuat memiliki keterampilan sosial yang lebih baik dan akan membantunya ketika dia berinteraksi dengan orang lain.

Permainan tradisional sebagai satu di antara unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar di berbagai penjuru Nusantara, namun dewasa ini keberdayaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan. Terutama bagi mereka yang saat ini tinggal diperkotaan, bahkan beberapa di antaranya sudah tak dapat dikenali lagi oleh masyarakat di mana permainan tersebut ada. Beberapa jenis permainan tradisional ada pula yang masih dapat bertahan, itu pun disebabkan karena para pelaku permainan

tradisional tersebut berada jauh dari jangkauan permainan modern yang lebih menggunakan alat-alat canggih. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak.

Permainan tradisional congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang dan biasanya yang memainkan permainan ini adalah perempuan, permainan ini lebih mengutamakan strategi dan kerjasama kelompok dengan aturan yang harus ditaati. Sehingga dengan itu permainan ini bisa membuat siswa berinteraksi dengan temannya dan menumbuhkan keterampilan sosialnya.

Permainan ula merupakan permainan yang mirip dengan permainan bekel yang menggunakan bola, permainan ula tidak menggunakan bola hanya menggunakan biji karet dan permainan ini bisa dimainkan perempuan maupun laki-laki yang berusia 7-12 tahun, dengan adanya permainan ini siswa/siswi dapat menumbuhkan keterampilan sosial yang dimiliki dengan bermain dengan teman sebayanya.

Permainan sonda merupakan permainan yang biasanya dimainkan oleh anak perempuan. Permainan ini menggunakan gambar sebagai medianya dan juga menggunakan alat seperti genting untuk dilemparkan ke dalam kotak yang sudah digambar, permainan ini bisa untuk menumbuhkan keterampilan sosial siswa karena anak dapat bersosialisasi dengan lingkungannya.

Permainan ketik kuda adalah permainan yang menggunakan selendang atau sarung yang diikat dipinggang pemain yang “jadi” sehingga siapa saja yang menyentuhnya akan menjadi pemain “jadi”.

Setelah melakukan wawancara dengan Guru BK SMPN 5 Pekanbaru, dapat diketahui bahwa belum tersedianya modul terapi Permainan Tradisional. Maka dari itu diperlukan modul terapi Permainan Tradisional yang mana tujuannya untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa yang berada di sekolah. Di SMPN 5 Pekanbaru banyak dari siswa-siswi tersebut kurang paham akan permainan tradisional yang ada diberbagai daerah dikarenakan kurangnya pengetahuan siswa-siswi tentang permainan tradisional itu sendiri dan juga pembelajaran Seni Budaya yang diberikan oleh guru di sekolah masih sangat minim permainan yang dapat dimainkan karena alat-alat yang dibutuhkan juga sangat terbatas untuk memainkan permainan tradisional dari berbagai daerah.

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Modul Terapi Permainan Tradisional Congklak, Ula, Sonda, dan Ketik Kuda Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa”**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui prosedur pengembangan dari modul terapi Permainan tradisional congklak, ula, sonda, dan ketik kuda untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dan (2) Untuk mengetahui uji validitas modul terapi Permainan tradisional congklak, ula, sonda, dan ketik kuda 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) yang dibatasi oleh beberapa tahap saja. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang dibuat berupa bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa (Sugiyono, 2019).

Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan meneliti terdiri dari : 1) Potensi dan masalah 2) Pengumpulan informasi 3) Desain produk 4) Validasi desain 5) Revisi desain 6) Pembuatan produk.

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 terapi permainan tradisional. Pada penelitian ini untuk mengetahui baiknya modul terapi permainan tradisional ini maka modul divalidasi oleh validator yang terdiri dari dua orang dosen Bimbingan Konseling dan dua orang guru Bimbingan Konseling.

Teknik Analisis Data

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

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan validator yang dipaparkan apa adanya sebagai bahan pertimbangan untuk revisi dan penyempurnaan modul.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Pengolahan data dengan deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan dari produk terapi Permainan tradisional Congklak, ula, sonda, dan ketik kuda untuk meningkatkan keterampilan siswa yang dikembangkan. Data deskriptif kuantitatif diperoleh dari :

Angket Validasi

Angket validasi diberikan kepada para validator. Jawaban angket untuk validator menggunakan skala likert yang digunakan terdiri dari skor 1-4. Setelah angket tervalidasi oleh validator, kemudian angket tersebut dianalisis dan persentasi. Menurut Sugiyono, 2015 adapun kualifikasi skor dalam skala likert dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Kualifikasi Penilaian Pada Skala likert

No	Kualifikasi	Skor
1	Sangat Baik	4
2	Baik	3
3	Cukup Baik	2
4	Kurang Baik	1

(Sumber: Sugiyono 2015)

Perolehan data hasil penilaian validator dianalisis dengan rumus di bawah ini (Sugiyono, 2015):

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

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

Tabel 2. Interpretasi Skor Angket Validasi

Presentase	Kategori
0-20%	Sangat kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

Sumber: Riduwan, 2015 (dalam Eko Bagus Prasetyo, 2017)

Jika hasil validasi secara keseluruhan menunjukkan presentase kurang dari 60% maka produk tersebut dinyatakan kurang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Sebaiknya, jika hasil validasi produk menunjukkan presentase lebih dai 60% maka produk tersebut mendapatkan tanggapan positif dari validator serta dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah modul terapi permainan tradisional divalidasi melalui penilaian oleh validator selanjutnya yaitu peneliti melakukan revisi terhadap modul yang dikembangkan berdasarkan masukan yang diberikan oleh para validator yang berguna untuk menyempurnakan modul ini.

1. Revisi Berdasarkan saran dari validator

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

Tabel 3. Tabel Revisi Validator

No	Uji coba	Bagian yang direvisi	Bagian yang telah direvisi
1	Ahli Materi	Belum sesuai sistematika penulisan modul	Sistematika standar penulisan modul sudah disesuaikan
		Pelaksanaan waktu yang harus diperbaiki	Pelaksanaan waktu sudah diperbaiki

		Sumber permainan belum jelas	Sumber permainan sudah diperjelas dengan rujukan dari buku
		Modul belum jelas diberikan kepada siapa	Modul sudah diperjelas akan diberikan kepada siapa
2		Tata letak yang kurang rapi	Tata letak sudah diperbaiki
3		Warna latar yang terlalu mencolok	Warna latar sudah diganti dengan yang lebih bagus
4		Waktu yang kurang efektif	Waktu sudah diperbaiki

Hasil Uji Validitas Modul Oleh Validator

Berikut ini validator yang berkompeten dibidangnya, yang akan menilai modul terapi permainan tradisional diantaranya:

- a. Empat orang ahli materi (Dosen BK dan Guru BK)

Hasil validasi yang sudah ditelaah oleh para validator digunakan untuk merevisi modul Permainan tradisional. Revisi dilakukan untuk memperbaiki yang telah diperoleh dari angket validasi.

1) Validasi Materi

Data hasil validasi ahli materi dapat diperoleh dari hasil angket validasi kepada validator yang dilakukan dari 4 orang validator. Angket validasi untuk melakukan validasi ini terdiri dari 19 pertanyaan dengan rentang skor 1-4 skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket validasi, kemudian dipresentasikan. Hasil presentase skor kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif. Data hasil validasi materi disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Data Hasil Uji Validasi Oleh Validator

Aspek Penilaian	Skor Validator				Rata-rata	Kategori
	1	2	3	4		
Fisik/ Tampilan	87.50	50.00	81.25	75.00	73,30%	Baik
Pendahuluan	62.50	50.00	75.00	75.00	65,62%	Baik
Isi	68.75	50.00	81.25	62.50	65.60%	Baik
Rangkuman	75.00	50.00	75.00	100	75.00%	Baik
Evaluasi	75.00	50.00	75.00	75,00	68.75%	Baik
Pemanfaatan	75.00	50.00	80.00	80.00	71.25%	Baik
	<i>Skor total</i>				69.92%	Baik

Penilaian modul oleh 4 validator materi terbagi menjadi enam aspek. Hasil penilaian masing-masing aspek mendapatkan rata-rata persentase yang berbesa. Pada aspek fisik/tampilan modul memperoleh nilai rata-rata 73.30%, yang termasuk kategori baik. Aspek pendahuluan memperoleh nilai rata-rata 65,62%, yang termasuk kategori baik. Aspek isi materi modul memperoleh nilai rata-rata 65.60%, yang termasuk kategori baik. Aspek rangkuman modul memperoleh hasil rata-rata 75.00%, yang termasuk dalam kategori baik. Aspek evaluasi modul memperoleh nilai rata-rata 68.75%, yang termasuk kategori baik. Aspek pemanfaatan modul memperoleh nilai rata-rata 71.25%, yang termasuk dalam kategori baik.

Hasil penilaian oleh 4 validator secara keseluruhan memperoleh presentase total sebesar 69,92%. Berdasarkan tabel interpretasi skor angket validasi, maka modul terapi permainan tradisional congklak, ula, sonda, dan ketik kuda untuk meningkatkan keterampilan sosial dinyatakan baik digunakan sebagai materi media pembelajaran penunjang dalam pembelajaran bimbingan konseling.

2) Hasil Uji Validitas Terapi Permainan Tradisional Secara Keseluruhan

Berikut ini adalah kesimpulan dari hasil validasi modul terapi Permainan tradisional congklak, ula, sonda, dan ketik kuda untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa yang digunakan sebagai dasar dan acuan dalam melakukan revisi produk.

Tabel 5. Data Hasil Uji Kelayakan Secara Keseluruhan

Penilaian	Rata-rata	Kategori
Ahli Materi	69.92%	Baik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya modul terapi permainan tradisional congklak, ula, sonda, dan ketik kuda untuk meningkatkan keterampilan sosial hasil dengan presentase 69.92%. Hal ini menunjukkan bahwa modul terapi permainan tradisional congklak, ula sonda, dan ketik kuda untuk meningkatkan keterampilan sosial berdasarkan tabel interpretasi skor angket validasi, maka dinyatakan baik digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil dari uji validitas modul terapi Permainan tradisional setelah melalui beberapa tahap kajian dan analisis serta revisi hasil validasi kelayakan dari modul terapi Permainan tradisional congklak, ula, sonda, dan ketik kuda untuk meningkatkan keterampilan sosial menunjukkan bahwa, secara keseluruhan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar siswa, karena didukung oleh hasil evaluasi validator 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:

Ahli materi

Penilaian modul untuk validator terbagi menjadi enam aspek. Hasil dari penilaian masing-masing aspek mendapatkan rata-rata persentase yang berbeda. Penilaian dari enam aspek tersebut diantaranya aspek fisik/tampilan, aspek pendahuluan, aspek isi, aspek rangkuman, aspek evaluasi, dan aspek pemanfaatan. Berdasarkan dari hasil penilaian oleh validator secara keseluruhan memperoleh total nilai persentase sebesar 69.92%. Maka dengan ini dapat diartikan bahwa materi pada modul terapi Permainan tradisional congklak, ula, sonda, dan ketik kuda untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dinyatakan **“Baik”** untuk digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran bimbingan konseling.

Berdasarkan analisis data yang telah dijabarkan diatas, dapat dirata-ratakan secara keseluruhan dari hasil validasi kelayakan oleh validator diperoleh total nilai sebesar 69.92%. Hal ini menunjukkan bahwa modul terapi Permainan tradisional congklak, ula, sonda, dan ketik kuda untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dinyatakan **“Baik”** untuk digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran bimbingan dan konseling.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan terhadap modul terapi permainan tradisional yang dikembangkan, maka diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Sudah terlaksana prosedur pengembangan modul terapi permainan tradisional congklak, ula, sonda, dan ketik kuda untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui 6 tahapan yaitu : a. Potensi dan masalah; b. Pengumpulan data atau informasi; c. Desain produk; d. Validasi desain; e. Desain teruji; f. Pembuatan Produk. Dari keenam tersebut telah menghasilkan sebuah modul terapi permainan tradisional congklak, ula, sonda, dan ketik kuda untuk meningkatkan keterampilan sosial.
2. Setelah melalui tahap kajian dan analisis serta revisi, hasil dari uji validitas modul terapi permainan tradisional congklak, ula, sonda, dan ketik kuda untuk meningkatkan keterampilan sosial mendapat nilai 69.92%. Secara keseluruhan dinyatakan **“baik”** digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan tersebut didukung oleh hasil evaluasi oleh ahli materi.

Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Guru BK/ Konselor
Kepada guru BK diharapkan dapat menggunakan modul terapi Permainan tradisional ini dengan sebaik-baiknya dengan harapan dapat membantu siswa/siswi dalam meningkatkan keterampilan sosial didalam dirinya.
2. Bagi peneliti
Untuk penelitian selanjutnya yang akan melaksanakan tugas akhir diharapkan agar dapat melanjutkan penelitian pengembangan pada level berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

BAGUS PRASETYO, E. D. O. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Savi Menggunakan Media Maket Pada Mata Pelajaran Menggambar Konstruksi Atapdi Kelas Xii-Tgb 2 Smk Negeri Kudu. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 2(2/JKPTB/17).

Dian Ovieta. Tim PlayPlus Indonesia(2016). Permainan Tradisional Anak Indonesia. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Dr.Euis Kurniati, M.Pd. (2016). Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Prenada Media Group.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta