

Pengembangan Permainan Domikado sebagai Teknik Konseling KIPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar

Suci Nora Julina Putri¹, Andi Mappiare AT¹, Carolina Ligya Radjah¹

¹Bimbingan dan Konseling-Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 29-07-2021

Disetujui: 25-08-2021

Kata kunci:

domicado game;
KIPAS counseling techniques;
social skills;
elementary school students;
permainan domikado;
teknik konseling KIPAS;
keterampilan sosial;
siswa sekolah dasar

ABSTRAK

Abstract: The social skills of elementary school students are currently experiencing problems. Information is obtained based on a need assessment, showing that students have difficulties in social relations in their relationships. Students who experience difficulties in their social life certainly need activities to improve them, one of which is playing. Because playing is an activity that can create social action between individuals, social skills that elementary school students must possess can be categorized into 3, namely interaction, cooperation, and adapting in the association. In this study, the game of *domicado* was developed as a technique of KIPAS counseling to improve students' social skills in elementary schools. KIPAS counseling is cultural-based counseling that also maps traditional games as a technique that can help overcome student problems. The results of the assessments of learning media experts, guidance counselors, and prospective users show that this game has high validity with a validator index of 1 or excellent acceptance.

Abstrak: Keterampilan sosial siswa sekolah dasar pada saat ini mengalami permasalahan. Informasi diperoleh berdasarkan *need assessment* yang menunjukkan bahwa siswa memiliki kesulitan dalam hubungan sosial dalam pergaulannya. Siswa yang mengalami kesulitan dalam hidup sosialnya tentunya membutuhkan adanya kegiatan sebagai penunjang dalam meningkatkannya, salah satunya yaitu dengan bermain. Karena bermain merupakan kegiatan yang mampu menciptakan tindakan sosial antar individu. Keterampilan sosial yang harus dimiliki siswa sekolah dasar dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu interaksi, bekerjasama, dan menyesuaikan diri dalam pergaulan. Pada penelitian ini, dikembangkan permainan *domicado* sebagai teknik dari konseling KIPAS untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa di sekolah dasar. Konseling KIPAS merupakan suatu konseling yang berbasis budaya yang didalamnya juga memetakan permainan-permainan tradisional sebagai teknik yang dapat membantu dalam mengatasi permasalahan siswa. Hasil dari penilaian dari ahli media pembelajaran, ahli BK dan calon pengguna menunjukkan bahwa permainan ini memiliki validitas tinggi dengan *indeks* validator pertama atau keberterimaan sangat baik.

Alamat Korespondensi:

Suci Nora Julina Putri
Bimbingan dan Konseling
Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: norajulinasuci@gmail.com

Sekolah menjadi tempat kedua bagi peserta didik dalam menghabiskan waktu setelah dirumah. Sekolah diharapkan mampu memberikan bantuan yang optimal dalam mengatasi permasalahan siswa terutama dalam kehidupan sosial. Murniyetti (2016) sekolah merupakan salah satu sarana yang cukup efektif dalam melaksanakan dan mengembangkan pendidikan. Masa sekolah dasar juga merupakan waktu yang baik bagi siswa untuk mengembangkan dan menguasai sikap yang tepat terhadap diri sendiri, teman sebaya, kelompok sosial, dan keluarga (Kemendikbud, 2016). Siswa sebagai makhluk sosial tentu akan selalu hidup bersama dengan individu lainnya sehingga penanaman sosial pada diri individu menjadi salah satu komponen penting dari sekolah.

Berdasarkan fenomena di lapangan, siswa sekolah dasar pada saat ini membutuhkan solusi dalam peningkatan keterampilan sosial mereka terutama pada interaksi, kerjasama dan menyesuaikan diri. Kondisi keterampilan sosial siswa di sekolah dasar masih berada pada taraf rendah dapat dilihat dari beberapa perilaku menyimpang yang menjadi indikasi ketidaksiapan siswa sekolah dasar dalam menghadapi kondisi lingkungannya. Padahal, siswa sekolah dasar sangat perlu memiliki keterampilan sosial di kehidupannya. Pada anak sekolah dasar, mereka membutuhkan kehidupan sosial salah satunya

pada interaksi sosial dengan orang lain dan melakukan kegiatan secara bersama-sama (Halawa, 2017). (Lynch and Simpson 2010) menjelaskan bahwa keterampilan sosial merupakan suatu perilaku yang meningkatkan interaksi yang baik dengan orang lain di lingkungannya. Siswa sekolah dasar yang mengalami permasalahan pada keterampilan sosialnya membutuhkan adanya kegiatan sebagai penunjang dalam meningkatkannya. Solusi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar yaitu salah satunya dengan bermain bersama teman-temannya.

Mengingat permainan merupakan kebutuhan siswa, maka dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar perlu adanya permainan. Permainan memberikan banyak manfaat di kehidupan manusia terkhususnya kehidupan anak-anak usia dini seperti menghadirkan kegembiraan, keceriaan, keseruan dan lain-lain. Martorell (2015) bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan sehingga memudahkan anak dalam menyerap berbagai informasi baru yang ia tanggapi dengan sikap yang positif dan tanpa paksaan. Dengan melakukan permainan, memaksimalkan siswa untuk memperoleh suatu keterampilan pada dirinya. Karena permainan memiliki peran penting bagi siswa sekolah dasar terutama dalam berinteraksi, bekerjasama, dan menyesuaikan diri dengan teman sebayanya. Menurut Rogers & Sawyer (dalam Iswinarti, 2010) terdapat empat fungsi bermain, salah satunya yaitu mengembangkan keterampilan sosial mereka. Christiani (2007) mengungkapkan bahwa anak-anak (dalam hal ini siswa sekolah dasar) lebih suka bermain dan bergembira. Karena pada masa anak-anak bermain dianggap sebagai kebutuhan dalam mengeksplorasi dunia di sekelilingnya. Selain itu Prasetya (2014) menyampaikan bahwa bermain juga sebenarnya merupakan sesuatu yang harus diusahakan untuk dilaksanakan secara baik dan terkendali. Sehingga sangat dibutuhkan permainan yang mampu menjadi solusi dalam meningkatkan keterampilan sosial dalam masa perkembangannya.

Permainan domikado dipilih sebagai solusi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Alasannya adalah pada pelaksanaan permainan domikado memberikan dorongan pada siswa untuk menciptakan realitas mereka sendiri, mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, melibatkan siswa menyesuaikan diri dengan lingkungan, mendorong siswa untuk melakukan kerjasama dalam kelompok, serta menunjukkan kepada siswa bahwa keterampilan sosial sangat perlu dimiliki oleh setiap individu. Anggara (2015) menuliskan bahwa bermain domikado dapat melatih anak dalam berkonsentrasi, berinteraksi dengan temannya, dan menciptakan kebersamaan anak dalam pergaulannya. Permainan domikado memberikan dorongan pada siswa untuk menciptakan realitas mereka sendiri, mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, melibatkan siswa menyesuaikan diri dengan lingkungan, mendorong siswa untuk melakukan kerjasama dalam kelompok, serta menunjukkan kepada siswa bahwa keterampilan sosial sangat perlu dimiliki oleh setiap individu. Ketika siswa bergembira dalam bermain domikado dengan temannya, maka sudah tercipta suatu interaksi yang baik.

Pelaksanaan permainan domikado juga menunjukkan bahwa siswa secara alami menyapa teman dan mengajak temannya untuk saling bercakap-cakap sehingga terciptalah suatu keterampilan sosial pada siswa. Senada dengan hal ini, Apriyanti (2019) bahwa siswa sekolah dasar memiliki karakteristik yang senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Penelitian terdahulu oleh Andriani (2012) menyatakan bahwa dengan permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan dalam kehidupan sosial anak usia dini. Begitu juga dengan hasil dari penelitian dilakukan oleh Astuti (2009) yang menyatakan bahwa terdapat berbagai macam permainan yang dapat membentuk sosial siswa, salah satunya adalah permainan tradisional domikado. Ferdiani (2012) menyatakan bahwa permainan domikado ini sangat menarik dan menyenangkan serta dapat membantu anak/siswa meningkatkan keterampilan. Sehingga ini juga menjadi alasan bahwa permainan domikado sangat penting untuk diterapkan. Permainan domikado memberikan banyak manfaat pada hidup sosial siswa sekolah dasar seperti interaksi, kerjasama, penyesuaian diri dan masih banyak lagi manfaat positif lainnya. Sejatinya permainan seperti ini akan menghadirkan kegembiraan dan keseruan bagi pemainnya. Karena permainan merupakan bagian yang terpenting dalam kehidupan siswa terkhususnya siswa sekolah dasar. Dunia siswa sekolah dasar merupakan dunia anak yang masih belajar melalui bermain. Bermain merupakan kesempatan untuk siswa sekolah dasar dalam mempelajari berbagai hal secara konkrit sehingga kreativitas, daya cipta dan imajinasi siswa SD dapat berkembang (Yulisinta 2007).

Nama permainan ini dapat dijadikan akronim dan mengandung nilai pada setiap huruf dari kata DOMIKADO, yaitu D (*Dynamic*) yaitu mengajak siswa untuk menyesuaikan diri dan cepat bergerak. O (*Optimistic*) yaitu memiliki pandangan positif pada sesuatu hal atau kejadian. M (*Magic*) yaitu memiliki kelayakan dan menajukubkan dalam pelaksanaannya. I (*Interaction*) yaitu menciptakan hubungan keakraban antar individu dalam kelompok bermain. K (*Knowledge*) yaitu suatu pengetahuan yang patut dimiliki oleh setiap individu dalam kehidupan sosial. A (*Affection*) yaitu kasih sayang dan kepedulian terhadap sesama individu. D (*Direction*) yaitu petunjuk/arah dalam melakukan sesuatu. Terakhir yaitu O (*Objectivity*) yang memberikan makna bahwa seseorang memiliki hak untuk bertindak lebih objektif serta bersikap jujur terhadap diri sendiri dan individu lainnya. Melalui makna permainan domikado ini, maka keterampilan sosial siswa sekolah dasar dapat ditingkatkan dengan permainan domikado.

Permainan domikado sebagai teknik Konseling KIPAS yakni terdapat pada konsep KIPAS yang bersifat *happy electicism* dalam pelaksanaannya di sekolah Mappiare, 2017). Pelaksanaan permainan domikado senada dengan tujuan dari KIPAS yaitu memberikan rasa kegembiraan, aman, dan nyaman pada konseli. Teknik yang berisikan permainan merupakan hal yang sangat menarik yang harus diterapkan untuk siswa terutama siswa sekolah dasar. Mappiare et al. (2019) telah memetakan permainan-permainan tradisional sebagai teknik yang dapat membantu dalam mengatasi permasalahan siswa. Kebutuhan Permainan domikado sebagai teknik konseling KIPAS dapat menjadi alternatif solusi salah satunya pada keterampilan sosial

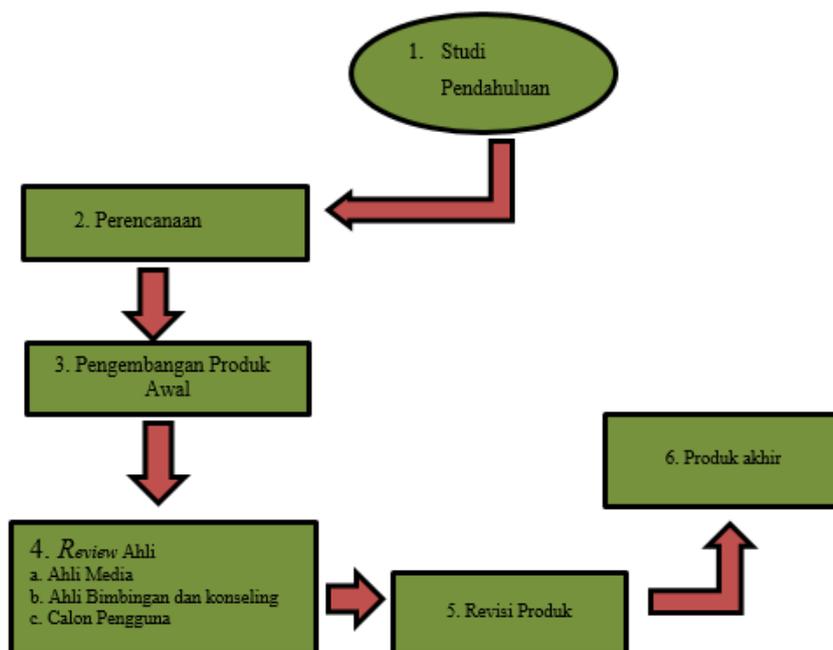
siswa. Permainan domikado di implikasikan melalui makna yang terkandung dalam KIPAS yakni pemeliharaan hubungan antar manusia, interaksional, khususnya pengembangan definisi diri positif yang diharapkan atau *favorable*. Konseling KIPAS memiliki lima langkah, yaitu (a) menyampaikan kabar gembira, guru menyampaikan kabar/data mengenai potensi dan kekuatan-kekuatan atau kelebihan para siswa; (b) integrasi dan internalisasi data, dimana dalam konsep ini mengenal lebih dalam mengenai karakter siswa; (c) perencanaan tindakan, pada tahapan ini yakni pembentukan kelompok dan kesepakatan termasuk dalam *contact and encounter* (adanya kontak dan *feedback* dari siswa); (d) aktualisasi rencana (pembentukan), pada tahapan ini melaksanakan permainan domikado (siswa dapat menunjukkan kemampuan dalam menjaga dan memperjuangkan dirinya, sehingga diharapkan pemahaman keterampilan sosial tercapai); (e) selebrasi/sertifikat, tahapan ini konselor memberikan *reward* pada siswa melalui kartu pesan domikado yang telah disiapkan.

Melalui bahasan diatas, diharapkan penelitian ini menghasilkan buku yang berisikan pelaksanaan permainan domikado sebagai teknik konseling KIPAS untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar agar kesesuaian dengan nilai masyarakat dapat diinternalisasikan oleh siswa. Selanjutnya peneliti menentukan judul “Permainan Domikado sebagai teknik konseling KIPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang berupa buku yang berisikan pelaksanaan permainan domikado sebagai teknik konseling KIPAS untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar (SD). Setyosari (2010) penelitian dan pengembangan merupakan proses yang digunakan dalam mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1983).

Pada penelitian ini, peneliti melakukan adaptasi dari tahapan model penelitian Borg & Gall dengan menyederhanakan tahapan penelitian hingga sampai kepada tahap uji ahli dan calon pengguna. Adapun prosedur penelitian dan pengembangan permainan domikado sebagai teknik konseling KIPAS untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar yaitu:



Gambar 1. Prosedur pengembangan permainan *domikado* (modifikasi langkah – langkah dari Borg and Gall 1983)

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu melakukan *need assesment* berupa observasi dan wawancara dilapangan tentang keterampilan sosial siswa dan strategi peningkatannya. Disamping itu, dilakukan kajian literatur yang bertujuan untuk menemukan landasan teoritis yang relevan dengan penelitian sebagai acuan dalam mengidentifikasi masalah yang dapat menghasilkan gambaran dari yang dibutuhkan siswa (*need Assessment*). Kajian literatur ini dilakukan dengan mengidentifikasi berbagai hasil penelitian terdahulu yang berkaitan atau memiliki kesamaan konsep serta saran yang diberikan oleh peneliti tersebut.

Analisis Data

Analisis data penilaian oleh ahli media, ahli bimbingan dan konseling, dan calon pengguna dibedakan menjadi dua adalah analisis data angka dan verbal. Data angka dianalisis berdasarkan hasil *rating scale* yang diperoleh dari penilaian ahli dan calon pengguna terkait dengan panduan yang dikembangkan. Analisis data angka yang diperoleh melalui hasil penilaian oleh ahli BK dan calon pengguna pada setiap item dianalisis dengan menghitung persentase kesepakatan antar subjek dalam mengungkapkan reliabilitas kesepakatan untuk setiap butir penilaian terhadap tingkat keberterimaan produk dengan menggunakan rumus inter rater *agreement model* dari Gregory (2004).

		Pendapat Ahli 1	
		Relevansi Rendah (Skor 1-2)	Relevansi Tinggi (Skor 3-4)
Pendapat Ahli 2	Relevansi Rendah (Skor 1-2)	A	B
	Relevansi Tinggi (Skor 3-4)	C	D

Gambar 2. Perhitungan Kesepakatan Uji Ahli dan Calon Pengguna

Keterangan:

A= relevansi rendah dari ahli kecil 1 dan 2

B= relevansi tinggi dari ahli 1 dan rendah dari ahli 2

C= relevansi rendah dari ahli 1 dan tinggi dari ahli 2

D= relevansi tinggi dari ahli kecil 1 dan 2

Kategori indeks uji validitas permainan domikado sebagai teknik konseling KIPAS untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar mengacu pada pengklasifikasian validitas yang dikemukakan oleh Guilford (1956), yaitu (1) jika indeks kesepakatan tersebut kurang dari 0,4 maka dikatakan validitasnya rendah, (2) jika indeks kesepakatan tersebut diantara 0,4—0,8 dikatakan validitasnya sedang (*mediocre*), (3) jika indeks kesepakatan tersebut lebih dari 0,8 dikatakan validitas tinggi.

Selanjutnya, analisis data verbal dilakukan untuk mendapatkan komentar, kritik dan saran dari permainan domikado yang dilakukan oleh ahli permainan untuk dijadikan bahan perbaikan peneliti dalam melakukan pengembangan permainan domikado sebagai teknik KIPAS yang kemudian dideskripsikan dan interpretatif. Keseluruhan dari analisis data angka dan data verbal dari ahli memberikan keberterimaan pada produk berupa buku panduan permainan domikado sebagai teknik konseling KIPAS untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

HASIL

Hasil analisis data angka pada penilaian dari ahli media, ahli bimbingan dan konseling, dan dari calon pengguna. *Pertama*, hasil penilaian konten oleh ahli media Indeks validator ahli memiliki nilai 1/lebih dari 0,8. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil dari penilaian ahli media pembelajaran terhadap format dikatakan validitas tinggi atau memiliki keberterimaan yang sangat baik. *Kedua*, hasil penilaian konten oleh ahli BK dengan indeks validator ahli memiliki nilai 1 yang dikatakan validitas tinggi karena memiliki penilaian lebih dari 0,8. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil dari penilaian ahli bimbingan dan konseling terhadap format memiliki validitas tinggi/keberterimaan sangat baik. *Ketiga*, hasil penilaian format dan konten oleh calon pengguna dengan indeks validator memiliki nilai 1 yang berarti indeks lebih dari 0,8 maka dikatakan validitas tinggi. Dengan kata lain pada unsur konten panduan dinilai oleh calon pengguna memiliki nilai lebih dari 0,8. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil dari penilaian calon pengguna terhadap format dan konten memiliki validitas tinggi/keberterimaan sangat baik.

Hasil analisis data verbal oleh ahli terhadap produk berupa buku yang berisikan panduan pelaksanaan permainan domikado sebagai teknik konseling KIPAS untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar, memberikan beberapa hal sebagai bahan untuk perbaikan dan penyempurnaan dari produk. Adapun saran dan masukan dari ahli media, yaitu (1) tampilan buku dan *background*, sebaiknya ditambahkan animasi siswa dan guru dan jabaran umum dari tiap bagian (2) materi buku diperiksa kembali *typo* atau kesalahan dalam penulisan. melalui ahli BK, yaitu (1) huruf *cover & lembar kedua* setelah *cover* utama, (2) memperbaiki kosakata di bagian pendahuluan, tautan dapat disertakan dalam bentuk link pada buku panduan atau berupa *qr code* permainan domikado agar lebih menarik, (3) prosedur permainan domikado hendaknya diberi keterangan dan contoh pernyataan yang disampaikan oleh konselor pada siswa, sehingga konselor bisa mengajukan pertanyaan seperti yang dirancang pengembang, dan (4) pelaksanaan permainan domikado hendaknya dicantumkan *link youtube* atau video di *drive*.

dengan demikian pengguna bisa menirukan lagu yang sudah disiapkan pengembang. Selanjutnya, sesuaikan catatan pada pertemuan I, selalu ada tahap pembukaan, inti, dan penutup. Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media pembelajaran dan ahli BK, peneliti telah melakukan revisi terhadap produk sehingga produk dapat digunakan oleh praktisi/pengguna di lapangan dalam hal ini sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Pengembangan permainan domikado sebagai teknik konseling KIPAS ini memperoleh penilaian dari ahli media pembelajaran, ahli BK, dan calon pengguna terhadap format dan konten dengan validitas tinggi atau memiliki tingkat keberterimaan dalam kategori tinggi. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa produk pengembangan panduan ini diterima secara teoritis dan praktis digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Secara substansi format dan konten tersebut juga memiliki kejelasan dan ditulis berdasarkan panduan penulisan karya ilmiah (PPKI) Universitas Negeri Malang.

Format panduan permainan domikado sebagai teknik KIPAS mencakup unsur (1) saluran pelaksanaan panduan (2) bentuk panduan, (3) performansi panduan, dan (5) langkah-langkah pelaksanaan panduan. Sedangkan konten panduan permainan domikado sebagai teknik KIPAS mencakup unsur (1) pesan dan nilai domikado (2) kecakapan sosial yang akan dibentuk, dan (3) analisa pelaksanaan panduan. Pengembangan permainan domikado sebagai teknik konseling KIPAS ini juga memiliki media bantu berupa sertifikat peserta permainan domikado yang berukuran kertas A4, dan papan motif bunga dengan tempelan amplop berisi kartu pesan warna-warni yang dinamakan "Kartu Pesan Domikado", setiap kartu pesan memberikan simbol dengan huruf D-O-M-I-K-A-D-O yang merupakan akronim dari: D (*Dynamic*), O (*Optimistic*), M (*Magic*), I (*Interaction*), K (*Knowledge*), A (*Affection*), D (*Direction*), dan O (*Objectivity*).

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Lacksana (2017) tentang permainan congklak, dan Putri (2018) tentang permainan ular naga yang mana permainan-permainan ini merupakan permainan tradisional yang dikenal familiar oleh siswa. Permainan ini dikenal dengan tingkat kemudahan oleh siswa dan dapat dijadikan sebagai bantuan dalam memasukkan nilai edukasi yang diinginkan. Bukan sekedar bermain, namun siswa mendapatkan pengalaman dan refleksi dari permainan sehingga aspek psikologis tertentu akan menjadi lebih baik. Melalui proses permainan domikado sebagai teknik konseling KIPAS, tentunya membutuhkan pengawasan dari guru/konselor di sekolah dasar.

Dalam buku panduan pelaksanaan permainan domikado sebagai teknik konseling KIPAS untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar ini terdapat prosedur dari permainan. Prosedur permainan tersebut berisi tentang tujuan yang ingin dicapai pada setiap pertemuan, peneliti memilih untuk melaksanakannya selama empat kali pertemuan. Pelaksanaannya terbagi atas tema Interaksi, Penyesuaian Diri, dan Kerjasama. Masing-masing dari tema tersebut adalah: (1) pertemuan 1 membahas mengenai interaksi, (2) pertemuan kedua mengenai penyesuaian diri, (3) pertemuan ketiga mengenai kerjasama, dan (4) pertemuan keempat evaluasi dan selebrasi/pemberian sertifikat.

Permainan domikado sebagai teknik konseling KIPAS ini selain menjadi inovasi layanan klasikal dan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan sosial, juga bertujuan untuk mengajarkan siswa tentang pentingnya orang disekitar dalam mencapai proses yang dijalani dan juga melibatkan dalam mencapai kemenangan tujuan. Meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar menjadi langkah *preventif* dan *developmental* sehingga sesuai dengan fungsi bimbingan dan konseling.

SIMPULAN

Penegasan akhir dan kesesuaian dengan tujuan penelitian ini diperoleh beberapa kesimpulan bahwa (1) produk panduan yang dikembangkan telah memenuhi syarat dari keberterimaan format panduan oleh ahli media pembelajaran yakni keberterimaan pada unsur saluran pelaksanaan panduan, unsur bentuk panduan, unsur performansi panduan, unsur sistematika panduan dan unsur langkah-langkah pelaksanaan panduan dapat digunakan oleh calon pengguna (konselor/guru SD) sebagai media pembelajaran; (2) produk panduan yang dikembangkan telah memenuhi syarat dari keberterimaan konten panduan oleh ahli bimbingan dan konseling yakni keberterimaan pada unsur-unsur pesan dan nilai domikado, unsur kecakapan sosial yang akan dibentuk dan unsur analisa pelaksanaan panduan, dapat digunakan oleh calon pengguna (konselor/guru SD) sebagai media pembelajaran; (3) produk panduan yang dikembangkan telah memenuhi syarat keberterimaan format dan konten untuk di lapangan oleh calon pengguna (konselor/guru SD). Sebelum dinilai oleh pengguna, produk berupa panduan ini telah direvisi melalui hasil penilaian ahli media pembelajaran dan ahli bimbingan dan konseling. Sehingga mempermudah calon pengguna dalam *me-review* dan memberi penilaian. Setelah mendapatkan penilaian ahli media, ahli BK dan calon pengguna, maka penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa panduan permainan domikado sebagai teknik konseling KIPAS untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Konselor/guru sebagai pengguna produk, disarankan untuk mempelajari dengan baik sajian materi dalam panduan ini. Pengguna disarankan untuk berdiskusi dengan kolega terkait pemahaman materi dan implementasi dari permainan domikado sebagai teknik konseling KIPAS untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Selain itu pengguna juga disarankan untuk memiliki pemahaman lebih lanjut dengan menambah referensi atau rujukan melalui artikel atau video pelaksanaan permainan di link yang telah disediakan pada panduan permainan domikado.

Pengembangan panduan ini hanya sampai pada uji coba calon pengguna pada konselor/guru sekolah dasar. Beberapa siswa yang keterampilan sosialnya rendah tentunya memiliki kondisi bervariasi/berbeda, sehingga dimungkinkan memiliki perbedaan keefektifan dari pelaksanaan permainan domikado sebagai teknik konseling KIPAS untuk meningkatkan

keterampilan sosial siswa SD sehingga saran yang diberikan adalah dilakukannya penelitian lebih lanjut terkait keefektifan produk terhadap siswa di sekolah yang lain. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut terkait permainan domikado sebagai teknik konseling KIPAS untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Hal ini merupakan temuan data lapangan yang dapat dijadikan gagasan untuk penelitian selanjutnya. Pada gilirannya, pemanfaatan permainan domikado sebagai teknik konseling KIPAS dapat digunakan pada konteks permasalahan yang lebih beragam.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, T. (2012). *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Anggara, C. (2015). *Permainan Masa Kecil Yang Kini Mulai Pudar Ditelan Zaman*. Retrieved July 28, 2021 (<https://www.jatik.com/Permainan-Masa-Kecil-Yang-Kini-Mulai-Pudar-Ditelan-Zaman/>).
- Apriyanti, L., Gunawan, A., & Noperman, F. (2019). Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN 51 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(1), 8-15.
- Astuti, F. (2009). *Efektivitas Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kreativitas Verbal pada Masa Anak Sekolah*. Tesis tidak diterbitkan. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Borg, W.R. & Gall, M. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman Inc.
- Gregory, R. J. (2004). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications*. Boston: Pearson.
- Halawa, A. (2017). Pengaruh Cooperative Play Terhadap Interaksi Sosial Anak Kelas V. *Jurnal Keperawatan*, 6(2), 84–91.
- Iswinarti. (2010). Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional. *Jurnal Humanity*, 6(1), 41-44
- Lacksana, I. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik melalui Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah. *Satya Widya*, 33(2), 109–116.
- Lynch, S. A., & Cynthia G. Simpson. (2010). Social Skills: Laying the Foundation for Success. *Dimensions of Early Childhood*, 38(2), 3–12.
- Mappiare-AT. (2017). *Meramu Model Konseling Berbasis Budaya Nusantara: KIPAS (Konseling Intensif Progresif Adaptif Struktur)*. Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar Dalam Bidang Ilmu Budaya Konseling Pada Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Malang.
- Murniyetti, E., & Anwar, F. (2016). Pola Pelaksanaan Pendidikan Karakter terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 156–166.
- Punaji, S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Putri, P., Mappiare, A-AT., & Irtadji, M. (2018). Panduan Permainan Ular Naga Bermuatan Nilai Budaya Bengkulu untuk Meningkatkan Self Advocacy Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(11), 1417–1422.