

## Pengembangan panduan permainan tradisional bugis-makassar dalam meningkatkan keterampilan sosial Siswa

**Sinta Nurul Oktaviana Kasim**

Bimbingan dan Konseling, STKIP Muhammadiyah Barru

Email: [sinta.nuruloktaviana@gmail.com](mailto:sinta.nuruloktaviana@gmail.com)

(Diterima: 10-April-2017; di revisi: 05-Mei-2017; dipublikasikan: 28-Juni-2017)

**Abstract.** The purposes of this study are (1) to develop the guidance of Bugis-Makassar Traditional Games as acceptable counseling guidance media based on the usefulness, accuracy, and relevancy in increasing social skill of students. (2) to know the implementation of Bugis-Makassar traditional games guidance as counseling guidance media. This study used development model developed by Borg and Gall which examines the development of this Bugis-Makassar traditional games media. Participants of this study in this small trial consist of 12 students. Data collection technique was observation, interview and questionnaire. The results showed that (1) Bugis-Makassar traditional games guidance can be accepted based on the usefulness, accuracy, and relevancy in increasing social skill of students. (2) the guidance of Bugis-Makassar traditional games as counseling guidance media can be implemented properly in SMPN 8 Makassar.

**Keywords:** *Bugis-Makassar Traditional Games; Guidance and Counseling Media; Social Skills.*

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mengembangkan panduan permainan tradisional Bugis-Makassar sebagai media bimbingan konseling yang *acceptable*, berdasarkan kegunaan, ketepatan, kelayakan dan relevansi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa (2) untuk mengetahui keterlaksanaan panduan permainan tradisional Bugis-Makassar sebagai media bimbingan konseling dalam meningkatkan keterampilan siswa. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan model Borg and Gall yang menelaah pengembangan panduan permainan tradisional Bugis-Makassar sebagai media bimbingan konseling dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Terhadap 12 siswa sebagai subjek uji coba kelompok kecil. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan: (1) mengembangkan panduan permainan tradisional Bugis-Makassar sebagai media bimbingan konseling dapat diterima berdasarkan kegunaan, ketepatan, kelayakan dan relevansi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. (2) panduan permainan tradisional Bugis-Makassar sebagai media bimbingan konseling terlaksana dengan baik di SMP Negeri 8 Makassar.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional Bugis-Makassar; Media Bimbingan Konseling; Keterampilan Sosial

Copyright © 2017 Universitas Negeri Makassar.. This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

## PENDAHULUAN

Siswa adalah individu yang memiliki potensi baik yang harus dikembangkan. Salah satu tugas perkembangan yang harus dikuasai oleh siswa yang berada dalam fase perkembangan masa remaja adalah memiliki keterampilan sosial (*social skill*) untuk dapat menyesuaikan diri dengan kehidupannya sehari-hari. Lynch dan Simpson (2010: 3), mengemukakan pengertian keterampilan sosial adalah “*social skills are behaviors that promote positive interaction with others and the environment. Some of these skills include showing empathy, participation in group activities, generosity, helpfulness, communicating with others, negotiating, and problem solving*”.

Matson dan Ollendick (Silondae, 2013) mengungkapkan bahwa keterampilan sosial sebagai kemampuan seseorang dalam beradaptasi secara baik dengan lingkungannya dan menghindari konflik saat berkomunikasi baik secara fisik maupun verbal. Keterampilan sosial pada siswa dapat dilihat dalam cara siswa melakukan interaksi, baik dalam hal bertingkah laku maupun dalam hal berkomunikasi dengan orang lain, sehingga nantinya dapat bermanfaat bagi kehidupannya baik di lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat. Riggio dan Reichard (2008) juga mengungkapkan bahwa keterampilan sosial mencakup kemampuan untuk mengekspresikan diri dalam interaksi sosial, kemampuan untuk memahami berbagai situasi sosial yang berbeda, wawasan mengenai peran-peran sosial dan norma-norma yang ada dalam suatu masyarakat, kemampuan untuk memecahkan masalah terkait dengan hubungan interpersonal, serta kemampuan untuk melakukan *role-playing* dalam lingkungan sosial.

Berdasarkan hasil wawancara dari guru BK SMP Negeri 8 Makassar, bahwa siswa dalam berinteraksi, menghargai orang lain, berkomunikasi dengan orang lain serta mengontrol dirinya masih kurang. Siswa yang memiliki keterampilan sosial yang rendah cenderung tidak mampu untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan baik dengan teman sebayanya, tidak mampu mengontrol dirinya, serta tidak mampu menghargai orang lain.

Seiring dengan berkembangnya kecanggihan teknologi serta dinamika

komunikasi yang semakin modern menjadi salah satu penyebab berbagai nilai sosial di suatu masyarakat menjadi terkikis. Seiring dengan perkembangan teknologi dan komunikasi yang canggih ini, individu secara tidak langsung dibuat menjadi lebih individualistik.

Kemajuan jaman memang bukan untuk dihindari, namun setidaknya bisa disaring untuk dijadikan hal yang positif dan berguna bagi kehidupan, bukan malah menjauhkan kita dari kehidupan sosial kita. Kecanggihan teknologi sebaiknya digunakan sebijak mungkin. Memanfaatkan teknologi bukan berarti kita melupakan budaya lokal. Menerapkan budaya lokal dalam keseharian terkadang dianggap kuno atau ketinggalan jaman, tanpa kita sadari sebenarnya banyak budaya lokal yang dapat diterapkan dalam keseharian kita yang dapat memberikan dampak positif salah satunya adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah permainan yang lebih mudah untuk didapatkan, tanpa biaya mahal, tanpa melupakan lingkungan sekitar, membuat kita lebih terlibat interaksi dengan teman sebaya, serta membuat anak-anak atau remaja sekarang tidak melupakan nilai-nilai budaya lokalnya yang lazimnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, sehingga didalam proses bermain, anak dituntut untuk melakukan interaksi dengan lawan mainnya, selain itu didalam permainan tradisional juga terdapat aturan-aturan yang harus ditaati oleh setiap anak sehingga masing-masing anak bertanggung jawab terhadap aturan permainan.

Berkaitan dengan potensi siswa dibidang sosial, layanan bimbingan konseling merupakan upaya yang dapat ditempuh dalam mengembangkan sikap-sikap positif seperti empati, kerja sama, tanggung jawab, dan kedisiplinan. Dalam memberikan layanan bimbingan konseling, guru BK di SMP Negeri 8 Makassar masih kekurangan media, dibutuhkan media yang dapat memberikan suasana yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan suatu produk yang akan memudahkan konselor dan konseli dalam layanan bimbingan dan konseling yaitu *panduan permainan tradisional Bugis Makassar* yang berisi proses pelaksanaan beberapa permainan tradisional, seperti *Gallagarang, A'kasing, Benteng-bentengan* dan *Makkurung Manu/Songko-Sokkokang Jangang*. Permainan ini dipilih karena permainan tersebut dilakukan dalam bentuk kelompok sehingga dapat menekankan aspek kerja sama,

kekompakan, saling menghargai, mengendalikan diri atau emosi saat bermain, berempati, serta belajar bertanggung jawab dan disiplin pada peraturan permainan sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Tilaar (Silondae, 2013) mengungkapkan bahwa dalam upaya memperkuat jati diri bangsa dapat dilakukan melalui internalisasi nilai-nilai budaya lokal penting dalam memberi peluang pada siswa untuk mengapresiasi masalah-masalah dan kemungkinan-kemungkinan pemecahannya menurut landasan nilai-nilai yang dianutnya.

Berdasarkan pada kondisi objektif di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan panduan permainan tradisional Bugis-Makassar sebagai media bimbingan konseling dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa”

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan panduan permainan tradisional Bugis-Makassar sebagai media bimbingan konseling yang yang *acceptable* (keberterimaan), berdasarkan kegunaan (*utility*), ketepatan (*accuracy*), kelayakan (*feasibility*) dan relevansi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa dan untuk mengetahui keterlaksanaan panduan permainan tradisional Bugis-Makassar sebagai media bimbingan konseling dalam meningkatkan keterampilan siswa di SMP Negeri 8 Makassar.

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan “Penelitian Pengembangan” (*Research and Development*). Menurut Borg and Gall (2003: 569) strategi *research and development* (R&D) ini merupakan siklus pengembangan yang terdiri dari 8 langkah pengembangan yaitu: (1) analisis kebutuhan; (2) penelitian awal & pengumpulan informasi; (3) perencanaan pengembangan; (4) pengembangan produk awal; (5) uji lapangan awal (validasi ahli); (6) revisi I; (7) uji kelompok kecil; dan (8) revisi II

Penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa SMP Negeri 8 Makassar.

Pada tahap uji ahli atau validasi ahli ini peneliti mengujikan produk panduan permainan tradisional Bugis-Makassar kepada dua ahli; ahli bimbingan dan konseling dan ahli media pendidikan.

Teknik pemilihan sampel dilakukan dengan cara *purposive sampling* atau sampel bertujuan.

Jenis data yang diperoleh dalam pengembangan panduan permainan tradisional Bugis-Makassar ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif.

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara yang digunakan ketika pengumpulan data awal, kemudian angket penilaian akseptabilitas yang diberikan kepada 2 orang ahli, dan angket respon dari siswa dan guru yang telah diberikan buku panduan permainan tradisional Bugis-Makassar

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil studi pendahuluan melalui observasi di SMP Negeri 8 Makassar diperoleh informasi bahwa belum ada media yang tepat untuk membantu guru BK dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Guru BK memiliki keterbatasan dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling karena keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah. Pemberian layanan yang bersifat ceramah dan diskusi cenderung membuat siswa merasa kurang tertarik dan menjadi jenuh. Selama ini media yang digunakan dalam layanan BK hanya papan bimbingan, mading atau brosur.

Guru BK mengungkapkan bahwa media dalam bentuk video dan buku panduan dianggap sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam memberikan layanan bimbingan konseling yang menarik, interaktif, efektif serta menyenangkan bagi siswa.

Adapun hasil wawancara dengan guru BK yaitu (a) terdapat siswa yang masih sulit beradaptasi saat berada dalam lingkungan baru dan mengalami kesulitan berinteraksi dengan temannya karena merasa kurang percaya diri atau malu-malu; (b) proses pelaksanaan BK di kelas terkendala dengan sarana dan prasarana yang terbatas; (c) belum ada jam pertemuan khusus BK di Sekolah sehingga menyulitkan guru BK untuk memberikan layanan klasikal; (d) media yang digunakan dalam BK masih sebatas papan bimbingan, kartu konsultasi, surat pernyataan, brosur, dan mading; (e) panduan permainan tradisional Bugis-Makassar sebagai media dalam memberikan layanan bimbingan konseling dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa sangat dibutuhkan di sekolah; (f) melalui panduan permainan tradisional Bugis-

Makassar sebagai media bimbingan konseling di sekolah akan memudahkan guru BK dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa dan memberikan layanan dan pengalaman yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Perencanaan pengembangan yang dimaksud merupakan hal-hal yang dipersiapkan untuk membuat panduan permainan tradisional Bugis-Makassar sebagai media bimbingan dan konseling adalah sebagai berikut:

- 1) Jenis kegiatan pada tahap perencanaan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah pemberian materi-materi yang berada pada kegiatan pelatihan, mengingat siswa SMPN 8 Makassar memerlukan metode pemberian layanan BK yang menarik dan menyenangkan maka diterapkan permainan tradisional Bugis-Makassar dalam kegiatan BK.
- 2) Permainan tradisional Bugis-Makassar dan materi yang diprogramkan terdiri dari 4 materi dan 4 permainan tradisional Bugis-Makassar, dimana masing-masing materi tersebut merupakan jenis keterampilan sosial dan permainan tradisional Bugis-Makassar yang diberikan sebagai bagian

penguatan dan menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

- 3) Setiap kegiatan diawali pembukaan, materi, pembentukan kelompok, dan latihan permainan tradisional Bugis-Makassar.

Mengacu pada hasil analisis kebutuhan, maka didesain sebuah model panduan teoritik yang diberi nama “Panduan Permainan Tradisional Bugis-Makassar dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial”. Model ini diaplikasikan dalam bentuk kegiatan kelompok dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan dalam penyesuaian diri, berkomunikasi, bekerjasama, dan berempati. Panduan ini terdiri atas dua bagian yaitu buku panduan dan video permainan tradisional Bugis-Makassar sebagai media BK.

Validasi ahli dilakukan melalui penilaian ahli dalam bidang bimbingan dan konseling sebagai ahli 1 dan media pendidikan sebagai ahli 2 yang dilakukan melalui uji akseptabilitas yang mencakup; kegunaan, kelayakan, ketepatan serta relevansi buku panduan dan video permainan tradisional Bugis-Makassar sebagai media BK. Berikut hasil akseptabilitas yang diberikan oleh masing-masing ahli:

**Tabel 1.** Hasil Penilaian Uji Kegunaan (*Utility*) Panduan Video Permainan Tradisional Bugis-Makassar oleh ahli 1 dan 2

Pernyataan	Tingkat Kegunaan		Jumlah	%
	Ahli 1	Ahli 2		
1	3	4	7	87,5
2	3	4	7	87,5
3	3	4	7	87,5
4	3	4	7	87,5
5	3	4	7	87,5
6	4	4	8	100
7	3	4	7	87,5
<b>Jumlah</b>	22	28	50	
<b>%</b>	78,57	100%		89,28

Tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa dari hasil uji kegunaan (*utility*) terdapat 7 (tujuh) pernyataan akseptabilitas untuk menilai kegunaan video dan buku panduan permainan tradisional Bugis-Makassar sebagai media bimbingan konseling. Penilaian yang dilakukan oleh ahli pertama yaitu nilai total 22 (78,57%), kemudian ahli kedua memberi nilai total 28 (100%). Untuk setiap pernyataan diperoleh data

sebagai berikut, pernyataan pertama dan kedua memperoleh nilai sebesar 50 (89,28%). Rata-rata nilai dari hasil uji kegunaan diperoleh nilai sebesar 89,28% sehingga dari data tersebut menggambarkan tingkat kegunaan dari panduan dan video permainan tradisional Bugis-Makassar yang besar. Khususnya kegunaan dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.

**Tabel 2.** Hasil Penilaian Uji Kelayakan (*Feasibility*) Panduan Video Permainan Tradisional Bugis-Makassar oleh ahli 1 dan 2

Pernyataan	Tingkat Kegunaan		Jumlah	%
	Ahli 1	Ahli 2		
1	3	2	5	62,5
2	3	3	6	75
3	3	3	6	75
4	2	4	6	75
5	3	3	6	75
6	4	4	8	100
7	3	3	6	75
<b>Jumlah</b>	21	22	43	
<b>%</b>	75	78,57		76,78

Tabel tersebut, menunjukkan bahwa dari hasil uji kelayakan (*feasibility*) yang dinilai oleh kedua ahli terdapat 6 item pernyataan akseptabilitas untuk menilai kelayakan video dan buku panduan permainan tradisional Bugis-Makassar. Penilaian yang dilakukan oleh ahli pertama yakni nilai total 21 (75%), kemudian

ahli kedua memberi nilai total 22 (78,57%). Rata-rata nilai dari hasil uji kelayakan diperoleh nilai sebesar 43 (76,78%) sehingga dari data ini diketahui bahwa video dan buku panduan permainan tradisional Bugis-Makassar memiliki tingkat kelayakan (*feasibility*) yang besar bagi pembimbing maupun siswa di sekolah.

**Tabel.3.** Hasil Penilaian Uji Ketepatan (*Accurasy*) Panduan Video Permainan Tradisional Bugis-Makassar oleh ahli 1 dan 2

Pernyataan	Tingkat Kegunaan		Jumlah	%
	Ahli 1	Ahli 2		
1	3	3	6	75
2	3	3	6	75
3	3	3	6	75
4	3	3	6	75
5	3	4	7	87,5
6	3	4	7	87,5
<b>Jumlah</b>	18	20	38	
<b>%</b>	75	83,33		79,16

Tabel tersebut menunjukkan bahwa dari hasil uji ketepatan (*accuracy*) yang dinilai oleh kedua ahli terdapat 6 item pernyataan akseptabilitas untuk menilai ketepatan video dan buku panduan permainan tradisional Bugis-Makassar. Penilaian yang dilakukan oleh ahli

pertama yakni nilai total 18 (75%), kemudian ahli kedua memberi nilai total 20 (83,33%). Rata-rata nilai dari hasil uji ketepatan diperoleh nilai sebesar 38 (79,16%), sehingga dari data ini diketahui bahwa video dan buku panduan permainan tradisional Bugis-Makassar memiliki tingkat ketepatan (*accuracy*) yang besar bagi guru pembimbing maupun siswa di sekolah.

**Tabel 4.** Hasil Penilaian Uji Relevansi Panduan Video Permainan Tradisional Bugis-Makassar oleh ahli 1 dan 2

Pernyataan	Tingkat Kegunaan		Jumlah	%
	Ahli 1	Ahli 2		
1	3	3	6	75
2	3	3	6	75
3	3	3	6	75
<b>Jumlah</b>	9	9	18	
<b>%</b>	75	75		75

Tabel tersebut menunjukkan bahwa dari hasil uji ketepatan (*accuracy*) yang dinilai oleh kedua ahli terdapat 3 item pernyataan akseptabilitas untuk menilai relevansi video dan buku panduan permainan tradisional Bugis-Makassar. Penilaian yang dilakukan oleh ahli pertama yakni nilai total 9 (75%), kemudian ahli kedua memberi nilai total 9 (75%). Rata-rata nilai dari hasil uji relevansi diperoleh nilai sebesar 18 (75%), sehingga dari data ini diketahui bahwa video dan buku panduan permainan tradisional Bugis-Makassar memiliki tingkat relevansi yang besar bagi guru pembimbing maupun siswa di sekolah.

Berdasarkan hasil penilaian akseptabilitas mengenai kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan relevansi video dan buku panduan permainan tradisional Bugis-Makassar yang diberikan oleh dua ahli menyimpulkan bahwa panduan ini telah layak untuk dilakukan di sekolah.

Revisi I dilaksanakan berdasarkan hasil data dari uji ahli, secara keseluruhan dari masukan validator mengatakan bahwa buku panduan dan video permainan tradisional Bugis-Makassar sebagai media BK dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa sudah baik dan dapat diterapkan di sekolah. Setelah proses tahap uji ahli dilakukan, maka peneliti melangkah ke tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil.

Uji kelompok kecil adalah uji kelompok yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan, keberterimaan, dan keterpakaian panduan yang dikembangkan dan dalam hal apa saja yang perlu direvisi sebelum menentukan produk akhir dari penelitian. Dalam uji kelompok kecil ini melibatkan 12 orang siswa yang terdiri dari kelas VII.1 dan VII.2 dan 2 orang guru BK di SMP Negeri 8 Makassar. Pada tahap ini, siswa dan guru di berikan angket

tanggapan mengenai panduan permainan tradisional Bugis-Makassar sebagai media bimbingan konseling dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Dari angket tanggapan oleh 12 siswa yang berisi 10 item pernyataan diperoleh total nilai sebesar 86,25%, sehingga dari data ini diketahui bahwa panduan permainan tradisional Bugis-Makassar memiliki tingkat kelayakan dan keberterimaan yang besar bagi siswa di SMP Negeri 8 Makassar. Sementara berdasarkan angket tanggapan oleh 2 guru BK diperoleh total nilai sebesar 67 atau 83,75% sehingga dari data ini diketahui bahwa panduan permainan tradisional Bugis-Makassar memiliki tingkat kelayakan dan keberterimaan yang besar bagi guru BK di SMP Negeri 8 Makassar.

Revisi kedua dilakukan berdasarkan data hasil uji kelompok kecil yang dilakukan sebanyak lima tahap kegiatan pelaksanaan Panduan Permainan Tradisional Bugis-Makassar. Kelima tahap kegiatan dari panduan Permainan Tradisional Bugis-Makassar yang dilakukan oleh peneliti, adapun proses pelaksanaan kegiatan secara umum yang dilakukan meliputi persiapan, penyampaian, pelatihan dan penilaian atau evaluasi. Hasil data yang masuk dijadikan sebagai bahan analisa dalam melakukan revisi kedua panduan Permainan Tradisional Bugis-Makassar.

Bimbingan dan konseling di sekolah merupakan salah satu upaya yang dapat diandalkan dalam menangani masalah siswa. Kesuksesan pemberian layanan bimbingan dan konseling di sekolah salah satunya dapat dipengaruhi oleh metode yang diberikan oleh guru BK, penggunaan media yang tepat dapat membantu guru BK dalam memberikan layanan yang menarik dan menyenangkan serta efektif.

Mengacu pada Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling

Sekolah Menengah Pertama tahun 2016 dijelaskan bahwa pada aspek perkembangan kesadaran tanggung jawab sosial yang harus dicapai oleh konseli adalah berinteraksi dengan orang lain atas dasar nilai-nilai persahabatan dan keharmonisan hidup, namun kondisi siswa di sekolah menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan teman-temannya, komunikasi yang kurang baik antara satu siswa dengan siswa yang lain, kurangnya empati dan rasa saling menghargai satu dengan yang lain, siswa cenderung asik dengan dirinya sendiri terutama saat bermain *game online*, siswa yang cenderung lebih asik berinteraksi di dunia maya daripada berinteraksi langsung dengan teman-teman dilingkungannya, kurangnya interaksi dan dinamika kelompok yang baik saat siswa berada dalam satu kelompok belajar, kurangnya kedisiplinan maupun kepercayaan diri siswa yang berdampak pada interaksi sosialnya. Melihat keadaan tersebut diperlukan adanya metode layanan bimbingan dan konseling yang efektif dan menyenangkan untuk siswa, yang melibatkan siswa dalam interaksi dan dinamika kelompok yang bertujuan dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa di sekolah.

Permainan tradisional yang lazimnya dimainkan oleh lebih dari satu orang anak sehingga didalam proses bermainnya anak dituntut untuk melakukan interaksi dengan lawan mainnya, selain itu didalam permainan tradisional juga terdapat aturan-aturan main yang harus ditaati oleh setiap pemain, sehingga mereka terlatih untuk disiplin. Apabila ada pemain yang tidak mematuhi aturan main, dia akan mendapatkan sanksi sosial dari temannya. Eliasa (2011) juga mengungkapkan bahwa bermain juga dapat mengajari anak mengurangi sifat egoisnya karena berusaha bersaing dengan jujur, sportif, tahu akan haknya dan peduli terhadap hak orang lain, serta sebagai sarana belajar komunikasi dan berorganisasi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniati (2006) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kemampuan kerja sama, membantu anak dalam menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengontrol dirinya, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain

Berdasarkan hasil informasi dan analisis kebutuhan yang diperoleh dari guru

pembimbing, hasil kajian teoritis dan empirik sangatlah diperlukan hadirnya panduan permainan tradisional Bugis-Makassar sebagai upaya dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan sosialnya. Sejalan dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan melalui pengumpulan informasi sebelum pengembangan model baik mengenai assesmen kebutuhan, studi literatur mengenai video permainan tradisional Bugis-Makassar dan keterampilan sosial yang kemudian dirumuskan dalam perumusan masalah. Kajian literatur dan assesmen kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan konselor di sekolah mengenai posisi area implementasi model.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta tahap pengembangan panduan dapat ditarik kesimpulan bahwa: (1) Mengembangkan panduan permainan tradisional Bugis-Makassar sebagai media bimbingan dan konseling yang dapat diterima berdasarkan kegunaan (*utility*), ketepatan (*accuracy*), kelayakan (*feasibility*) dan relevansi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. (2) Panduan permainan tradisional Bugis-Makassar sebagai media bimbingan konseling terlaksana dengan baik di SMP Negeri 8 Makassar.

Sehubungan kesimpulan penelitian di atas, maka diajukan saran-saran sebagai berikut: (1) perlu dilakukan penelitian yang lebih lanjut mengenai tingkat efektivitas panduan permainan tradisional Bugis-Makassar sebagai media bimbingan konseling dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, (2) perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai kebutuhan-kebutuhan siswa di sekolah lain mengenai keterampilan sosial siswa, sehingga materi yang dikembangkan di dalam produk dapat digunakan dan sesuai dengan kebutuhan di sekolah-sekolah lainnya.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Borg and Gall. (2003). *Educational Research and Introduction*. USA.
- Eliasa, I. E. (2011). Permainan (*Games*) dalam Bimbingan dan Konseling. Musyawarah Guru Bimbingan dan Konseling SMA Se-Kabupaten Sleman. Makalah disajikan dalam Musyawarah Guru

- Bimbingan dan Konseling SMA Se Kabupaten, Februari 16, Kalasan.
- Prayitno dan Amti, E. (2013). *Dasar-Dasar Bimbingan & Konseling*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Riggio, R. E. dan Reichard, R. J. (2008). The Emotional and Social Intelligences of Effective Leadership: An Emotional and Social Skill Approach. *Journal of Managerial Psychology*. 23 (2), 169-185.
- Kurniati, S. 2006. Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. (Online) ([http://file.upi.edu/direktori/FIP/JUR\\_PGTK/197706112001122-Euis\\_Kurniati/pedagogia.pdf](http://file.upi.edu/direktori/FIP/JUR_PGTK/197706112001122-Euis_Kurniati/pedagogia.pdf)).
- Lynch, S dan Simpson, C. (2010). *Social Skills: Laying the Foundation for Success*. Dimensions of Early Childhood, 38 (2), 3-12.
- Silondae, P. D. 2013. Model Bimbingan Kelompok Berbasis Nilai Budaya Suku Tolaki untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(2).