

Pengembangan Panduan Permainan Tradisional Benteng untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SDN Lawangan Daya Pamekasan

Moh. Ziyadul Haq Annajih¹, Ishlakhatus Sa'idah²

¹STAI Miftahul Ulum Pamekasan—Jl. Raya Palengaan Km. 11 Pamekasan

²IAIN Madura—Jl. Raya Panglegur Km. 04 Pamekasan

E-mail:najih@gmail.com. 087850245888

Abstract: This study aims to develop a guide to the traditional fort game as a medium for increasing students' emotional intelligence. The development of the traditional fort game guide as a medium to enhance students' emotional intelligence, researchers used the Borg & Gall research and development R&D (research and development) procedure. The effectiveness of the fort game guide product is based on the suitability of the product to the characteristics of the user, namely grade VI elementary school students and also the suitability of the product with indicators of emotional intelligence development of students. This can be seen from the observations before and after using the traditional fort game guide. The result of the effectiveness test of the traditional fort game guide product is the value of $t_{\text{arithmetik}} > t_{\text{table}}$ ($4,827 > 2,160$) so that the use of the traditional fort game guide product is effective in increasing emotional intelligence.

Keywords: guide development; traditional game benteng; emotional quotient

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan panduan permainan tradisional benteng sebagai media dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Pengembangan panduan permainan tradisional benteng sebagai media untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa, peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan R&D (*research and development*) Borg & Gall. Efektifitas produk panduan permainan benteng berdasarkan kesesuaian produk terhadap karakteristik pengguna, yaitu siswa kelas VI SD dan juga kesesuaian produk dengan indikator perkembangan kecerdasan emosional siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan sebelum dan sesudah menggunakan panduan permainan tradisional benteng. Hasil uji keefektifan produk panduan permainan tradisional benteng adalah nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($4,827 > 2,160$) sehingga penggunaan produk panduan permainan tradisional benteng efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional.

Kata kunci: Pengembangan panduan; permainan tradisional benteng; kecerdasan emosi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan perilaku manusia secara intelektual untuk menguasai ilmu pengetahuan, secara emosional untuk menguasai diri, dan secara moral sebagai pendalaman dan penghayatan nilai-nilai budaya yang tumbuh dan berkembang di masyarakat (Fuad, 2008). Sekolah sebagai lembaga formal yang merupakan sarana dalam rangka mencapai tujuan pendidikan tersebut. Melalui sekolah, siswa belajar berbagai macam hal. Dalam pendidikan formal, belajar menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhir akan didapat keterampilan dan kecakapan.

Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan dasar yang menyelenggarakan pendidikan enam tahun. Sebagaimana dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan sekolah dasar berlandaskan dan menunjang tercapainya fungsi pendidikan nasional bagi pengembangan kemampuan dan pembentukan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam BSNP (2006) dijelaskan bahwa tujuan pendidikan SD mengacu pada pendidikan dasar bagi peletakan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Dengan demikian pendidikan SD pada dasarnya mengembangkan keseluruhan aspek kepribadian siswa. Menurut Ramli (2007), salah satu aspek pokok kepribadian siswa yang perlu dikembangkan adalah aspek emosional. Aspek tersebut penting bagi peningkatan keberhasilan siswa baik

dalam bidang kehidupan akademik maupun dalam bidang kehidupan lainnya. Namun pengembangan kecerdasan emosional saat ini kurang mendapat perhatian dibandingkan dengan pengembangan kecerdasan rasional atau intelektual.

Sejumlah ahli menyatakan bahwa keberhasilan siswa dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kecerdasan intelektual, namun justru kecerdasan emosi yang lebih berperan. Bahkan sering ditemukan siswa yang tidak dapat meraih prestasi belajar yang setara dengan kemampuan intelegensinya. Terdapat siswa yang mempunyai kemampuan intelegensi tinggi namun memperoleh prestasi belajar yang relatif rendah, tetapi ada siswa yang walaupun kemampuannya relatif rendah, dapat meraih prestasi belajar yang relatif tinggi. Oleh karena itu taraf intelegensi bukan merupakan satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan seseorang, karena ada faktor lain yang mempengaruhi. Menurut Goleman(2009) kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbangkan 20% bagi kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor lain, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau *emotional quotient* (EQ).

Penelitian Ramli (2007) menunjukkan fenomena yang terjadi di sekolah yaitu banyaknya siswa yang tidak dapat mengontrol emosinya atau bersifat agresif, seperti kasar kepada orang lain, sering bertengkar, keras kepala, sering mengolok-olok dan bertempramen tinggi. Selain itu dalam hal pergaulan sosial banyak siswa yang menarik diri dari pergaulan, seperti lebih suka menyendiri, bersikap sembunyi-sembunyi, dan kurang bersemangat, dan terlalu bergantung kepada sesuatu. Permasalahan lain dalam hal perhatian dan berfikir yaitu banyak diantara anak yang tidak mampu memusatkan perhatian dengan baik, bertindak tanpa berpikir, bersikap terlalu tegang sehingga tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar.

Kasus kekerasan siswa-siswi SD di Bukit Tinggi yang marak diperbincangkan akhir-akhir ini merupakan salah satu bentuk perilaku agresivitas anak. Sebagaimana hasil data yang peneliti peroleh melalui News.detik.com terjadinya kekerasan pada anak di SD Bukit Tinggi dipicu oleh beberapa faktor, salah satunya adalah lemahnya kecerdasan emosi siswa. Lemahnya kecerdasan emosi disebabkan oleh pembelajaran di kelas siswa hanya dipaksa menelan praktek pengajaran dan menguasai pelajaran secara kognitif saja tanpa memperhatikan aspek-aspek lainnya, salah satunya aspek emosional.

Berdasarkan fenomena tersebut yang kurangnya pembinaan moral terutama pembinaan emosi untuk membentuk sikap dan perilaku positif. Oleh karenanya dibutuhkan metode atau media yang mampu membina anak untuk dapat mengelola emosinya dengan lebih baik. Hal itu selaras dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 Ayat 2 yang menuntut guru untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, inovatif, dinamis, dan dialogis. Seorang guru dituntut untuk mampu membentuk sikap emosional anak, sehingga akan membentuk anak yang memiliki kecerdasan emosional yang lebih baik.

Siswa yang memiliki kemampuan kecerdasan emosional yang lebih baik, dapat menjadi lebih terampil dalam mengelola emosinya, lebih terampil dalam memusatkan perhatian, lebih baik dalam berhubungan dengan orang lain, dan lebih cakap dalam memahami orang lain. Sebaliknya, jika anak memiliki masalah dalam kecerdasan emosinya maka siswa akan mengalami kesulitan belajar, bergaul dan tidak bisa mengontrol emosinya. Akibatnya, siswa menjadi pemarah, tidak bergaul, dan egois. Oleh karenanya kecerdasan emosi memegang peranan penting dalam mencapai keberhasilan di segala bidang.

Menurut Mashar (2011), salah satu yang menarik untuk menambah minat siswa untuk belajar adalah menggunakan permainan. Aktivitas bermain merupakan suatu proses pendidikan dan pengajaran karena permainan mencerminkan sarana yang efektif dan sukses untuk mengaktualisasikan diri. Melalui permainan siswa akan lebih mudah menerima kehadiran orang lain dan berinteraksi dengan orang lain. Semakin banyak siswa disosialisasikan dengan orang lain, maka akan semakin mudah berinteraksi dan menerima kehadiran orang lain, mereka akan mampu menjadikan nilai-nilai emosional positif menjadi kepribadian dan perilaku baik.

Salovey (dalam Goleman, 2007) menyatakan bahwa sosialisasi yang terjalin dengan baik akan melahirkan toleransi, empati, pengelolaan emosi secara tepat, mampu memotivasi diri, memahami diri, dimana hal-hal tersebut merupakan domain kecerdasan emosional. Emosi yang cerdas akan mendorong keberhasilan seseorang, tidak mudah terkena stress, mampu mengolah emosi dengan baik, dan lain-lain. Sebenarnya sikap sosialis dalam budaya bangsa ini mulai diperkenalkan sejak seseorang masih kanak-kanak melalui permainan tradisional, misalnya gobag sodor, dakon, dan benteng.

Permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana namun memiliki nilai-nilai dan manfaat yang luar biasa jika ditelusuri makna dari permainan tradisional secara mendalam. Namun keberadaannya saat ini mulai tergeser oleh permainan-permainan modern, seperti *game online* dan *video game* terlebih sekarang muncul *smartphone* yang sanggup memberikan berbagai permainan menarik secara gratis. Sehingga siswa didorong untuk merasakan kegembiraan yang sifatnya instan sehingga kurang memiliki nuansa kehidupan sosial. Akibatnya adalah berkurangnya rasa kebersamaan, sikap toleransi kepada orang lain, yang menghambat anak dalam menjalin kerja sama dengan

orang lain, anak menjadi mudah stress karena kurang terlatih mengelola emosi.

Salah satu permainan tradisional yang dapat merangsang kecerdasan emosional siswa adalah permainan benteng. Permainan benteng dikenal dengan nama berbeda di berbagai daerah. Blasworo menyebutkan (2012) bahwa terdapat perbedaan nama dari permainan ini di beberapa daerah di Indonesia, diantaranya Provinsi Lampung dikenal dengan nama *main benteng*, *gamit tikam*, dan *kecubung minta api*. Provinsi Jambi dikenal dengan nama *merebut benteng*. Provinsi Nusa Tenggara Timur dikenal dengan nama *hakdiuk lise*. Provinsi Bengkulu dikenal dengan nama *sekejar*. Daerah Khusus Ibukota Jakarta dikenal dengan nama *bentengan*. Meskipun setiap daerah memiliki nama yang berbeda namun secara garis besar permainan yang dimainkan sama, yaitu saling mempertahankan *benteng* miliknya dan berusaha menyerang benteng lawannya.

Nama benteng sendiri merupakan nama yang dikenal di beberapa daerah di Madura, khususnya Kabupaten Pamekasan. benteng adalah permainan yang menuntut ketangkasan fisik dan *softskill* masing-masing pemain untuk berstrategi, berinteraksi, serta bekerjasama (*team work*) dengan anggota lainnya. Hal tersebut dibutuhkan ketika seseorang bersosialisasi dengan orang lain. Goleman (1997) menyatakan bahwa kemampuan untuk berkehidupan sosial disebut dengan kecerdasan emosi.

Berdasarkan wawancara singkat dengan Kepala Sekolah SDN Lawangan Daya Pamekasan, peneliti menjumpai siswa kelas VI yang memiliki kecerdasan emosi rendah diantaranya siswa belum dapat merespon berbagai macam kondisi emosi secara wajar dan positif, sebagian besar masih kebingungan dan bersifat *impulsif* (kekanak-kanakan) seperti egois, keras kepala, melakukan sesuatu tanpa pertimbangan norma agama dan budaya, dan cenderung sering bermasalah dengan orang lain karena kurang menghargai perasaan orang lain.

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah alternatif yang tepat dalam mengatasi persoalan diatas, sehingga mampu membantu siswa dalam upaya meningkatkan kecerdasan emosinya. Berdasarkan dari kajian tersebut, maka peneliti akan mengembangkan panduan permainan tradisional benteng untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa SDN Lawangan Daya Pamekasan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2010), model penelitian pengembangan produk memiliki empat langkah pelaksanaan penelitian, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan data; (2) perencanaan; (3) pengembangan draft produk; (4) uji coba produk; dan (5) merevisi hasil ujicoba. Penelitian pengembangan ini terbatas pada uji coba kelompok kecil.

Pertama, penelitian dan pengumpulan data, pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data melalui *need assesment* berupa angket dan wawancara terbuka dengan Kepala Sekolah, guru kelas, dan peserta didik. Selanjutnya hasil tersebut diidentifikasi, dianalisis dan ditetapkan berdasarkan prioritas kebutuhan. Kedua, perencanaan, kegiatan yang dilaksanakan adalah menentukan tujuan, subyek pengguna dan deskripsi komponen produk. Pada penelitian ini tujuan pengembangan, yaitu menghasilkan panduan permainan tradisional benteng yang berterima secara teoretik dan praktik yang dapat dilihat dari segi kegunaan, ketepatan, kemenarikan, dan kemudahan. Sedangkan subyek pengguna, yaitu peserta didik kelas VI Lawangan Daya Pamekasan.

Ketiga, pengembangan draft produk, kegiatan yang dilakukan yaitu menyusun media dan melaksanakanevaluasi atau uji di atas meja yang dilakukan oleh ahli materi dan media. Evaluasi atau uji diatas mejadilaksanakan dengan cara mengisi angket penilaian dan lembar saran. Keempat, uji coba lapangan, setelah dilakukan uji di atas meja dan telah direvisi selanjutnya peneliti melakukan uji coba lapangan di SDN Lawangan Daya Pamekasan. Uji coba perludilakukan di lapangan untuk mengetahui keberterimaan produk seseuai dengan kondisi nyatadi lapangan. Selanjutnya subyek uji coba lapangan ini, yaitu guru kelasdan peserta didikkelas VI sebanyak 14 orang yang telah dipilih secara acak oleh peneliti. Kelima, penyempurnaan akhir produk. Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan produk sesuai dengan hasil uji di atas meja dan uji lapangan yang telah dilakukan. Hal tersebut perlu dilakukan agar produk yang dikembangkan memiliki keberterimaan yang sesuai dengan teoretik dan praktik serta layak diimplementasikan di sekolah, khususnya di tingkat SD.

Data yang diperoleh pada penelitian dan pengembangan ini, yaitu berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skala penilaian yang diberikan pada ahli media, ahli materi, dan calon pengguna. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran balikan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media calon pengguna produk, dan kelompok kecil. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif, yaitu teknik analisis yang memaparkan data secara nyata berdasarkan hasil yang diperoleh.

HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan oleh peneliti adalah panduan permainan tradisional benteng untuk meningkatkan kecerdasan emosional

siswa, khususnya untuk siswa SDN Lawangan Daya, Pamekasan. Setelah melalui tahap uji coba pemakaian produk dan berdasarkan hasil penilaian oleh para ahli, produk ini layak dan efektif digunakan sebagai salah satu media yang berperan dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa SDN Lawangan Daya, Pamekasan.

Produk panduan ini merupakan termasuk dalam ketegoti media visual dalam bentuk buku atau panduan. Panduan ini berisi tentang permainan tradisional benteng yang didalamnya terkandung makna emosional sesuai dengan indikator tingkat sekolah dasar. Dalam membuat produk ini, peneliti mengaplikasikan ilmu kepenulisan dan psikologi yang ditunjang dengan ilmu desain dan grafis dimana peneliti harus peka dalam proses penyusunan kalimat dan pemilihan gambar (*layout*) sehingga diperoleh gambar yang benar-benar memiliki makna emosional yang tentunya disesuaikan dengan tingkat perkembangan atau indikator perkembangan emosional siswa sekolah dasar. Di samping penggunaan teknik kepenulisan, peneliti juga menggunakan bantuan aplikasi *Corel DrawX7* untuk melakukan *layouting* dalam penyusunan produk tersebut ke dalam bentuk panduan.

Panduan permainan tradisional benteng ini dibuat secara khusus bagi guru dan siswa. Hal ini bertujuan supaya memudahkan penggunaan panduan tersebut, baik bagi guru maupun siswa. Adapun spesifikasi produk panduan guru yaitu: kata pengantar, tentang buku panduan guru, petunjuk penggunaan buku panduan, standar kompetensi, daftar isi, pendahuluan, pemeranan benteng, aturan bermain benteng, teknik bermain benteng, refleksi, dan daftar rujukan. Sedangkan spesifikasi panduan siswa yaitu kata pengantar, tentang buku panduan siswa, daftar isi, pendahuluan, pemeranan benteng, aturan bermain benteng, teknik bermain benteng, refleksi, dan daftar rujukan.

Maksud penyusunan komponen panduan di atas adalah sebagai rangsangan kepada siswa untuk menjadi lebih aktif dan mampu mengolah otak secara mandiri serta secara otomatis merangsang kecerdasan emosional siswa. Karena pada setiap rangkaian sub-bahasan dan kronologi terdiri dari peristiwa-peristiwa yang nantinya akan menggiring siswa untuk lebih terangsang kecerdasan emosionalnya.

Penilaian dalam penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung sebelum dan sesudah menggunakan panduan permainan tradisional benteng. Keefektifan panduan tersebut dapat dinilai dari adanya perbedaan tingkat keefektifan serta adanya perubahan sikap dan tingkah laku pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan panduan tersebut. Selain itu, peneliti juga memperkuat hasil penilaian tersebut dengan melakukan wawancara dengan pihak yang bersangkutan yaitu guru dan siswa.

Uji keefektifan pemakaian produk ini dilakukan dengan observasi terhadap proses belajar dengan menggunakan panduan permainan tradisional benteng. Uji keefektifan berdasarkan pemakaian ini dilakukan guna mengetahui sejauh mana panduan permainan tradisional benteng efektif digunakan sebagai media alternatif dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Pengamatan ini dilakukan oleh peneliti baik sebelum, selama, dan sesudah proses pembelajaran. Dalam pengamatan ini peneliti ikut terlibat dalam proses pembelajaran sekaligus mengamati proses belajar siswa dengan menggunakan panduan permainan tradisional benteng tersebut.

Pada tahap pengamatan sebelum proses pembelajaran, peneliti mengamati tingkat emosionalitas siswa pada masing-masing siswa yang tentunya ditetapkan sebagai responden dalam penelitian ini. Kemudian pada tahap pengamatan selama proses pembelajaran, peneliti mengamati antusiasme siswa dalam belajar

menggunakan panduan permainan tradisional benteng. Hal ini dapat dilihat dari keefektifan siswa dalam merespon media tersebut. Dan pada tahap pengamatan setelah dilakukannya proses pembelajaran peneliti mengamati ada tidaknya perubahan sikap pada pribadi siswa sebelum dilakukannya pembelajaran menggunakan panduan permainan tradisional benteng dengan sesudah dilakukannya pembelajarannya menggunakan panduan tersebut.

Pada hasil pengamatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas dan kegiatan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan panduan permainan tradisional benteng terdapat perubahan perilaku. Sebelum menggunakan panduan permainan tradisional benteng siswa masih terlihat kurang bisa mengontrol emosi, masih tidak bisa merespon kondisi emosi secara wajar dan positif, bersifat impulsif, kurang menghargai orang lain, bersikap menarik diri dari pergaulan, dan kepedulian terhadap sesamanya masih terbilang kurang. Namun setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan panduan permainan tradisional benteng, selain siswa memahami permainan tradisional benteng, siswa juga terlihat lebih tenang dalam mengikuti pembelajaran, lebih senang, lebih tertib, dan peduli dengan sesama.

Uji coba produk diuji secara statistik dengan t-test berkorelasi (related). Analisis data hasil penggunaan panduan permainan tradisional benteng dengan uji t-test. Analisis data hasil pengamatan selama proses penelitian berlangsung diolah dengan bantuan aplikasi SPSS, yaitu aplikasi yang digunakan untuk pengolahan data. Adapun hasil dari analisis data akan diuraikan sebagai berikut:

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum (Before)	78.2143	14	4.69334	1.25435
	Setelah (After)	88.3571	14	6.44034	1.72125

Berdasarkan tabel output paired samples statistics dapat dilihat bahwa dalam tabel tersebut nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil eksperimen tahap pertama yaitu 78.21 dengan standar deviasi yang diperoleh sebesar 4.693 dan standar error mean 1.254. Sedangkan pada hasil eksperimen tahap kedua diperoleh rata-rata 88.35 dengan standar deviasi sebesar 6.440 dan standar error mean 1.721. Nilai-nilai tersebut diperoleh dari 14 data responden yang diinputkan.

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum (before) & Sesudah (after)	14	.028	.925

Berdasarkan tabel output paired samples correlations diperoleh nilai korelasi sebesar 0.732 dengan signifikansi 0.925. Hal ini berarti pada eksperimen tahap II yaitu setelah dilakukan pembelajaran menggunakan panduan permainan tradisional benteng telah memberikan kontribusi sebesar 0.732 terhadap eksperimen tahap I, dimana pembelajaran belum menggunakan panduan permainan tradisional benteng.

Adapun inti dari analisis data untuk pengujian hipotesis pada

penelitian ini tersaji dalam tabel di bawah ini :

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	VA R00001 - VA R00002	-1.01429E1	7.86284	2.10143	-14.68272	5.60299	-4.827	13	.000

Paired Samples T Test digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan efektifitas antara sebelum dan sesudah menggunakan panduan permainan tradisional benteng. Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$, tingkat signifikansi dalam hal ini berarti mengambil resiko salah dalam mengambil keputusan untuk menolak hipotesis yang benar sebanyak-banyaknya 5% (signifikansi 5% atau 0.05 adalah ukuran standar yang sering digunakan dalam penelitian. Dari tabel di atas diperoleh nilai t hitung adalah 4.827 dan signifikansi 0.000 (di bawah 0.005).

Untuk mengetahui nilai t tabel dapat dilihat pada tabel statistic pada signifikansi $0.05:2=0.025$ (uji dua sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-1$ atau $14-1=13$. Hasil yang diperoleh t tabel sebesar 2.160. Berdasarkan tabel paired samples tabel di atas diketahui bahwa nilai t hitung lebih besar daripada t tabel ($4.827 > 2.160$) dan signifikansi < 0.05 ($0.000 < 0.05$), maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan efektifitas pada pembelajaran serta perubahan sikap antara sebelum dan sesudah menggunakan panduan permainan tradisional benteng dalam

pembelajaran kecerdasan emosional siswa. Hal ini dapat diartikan bahwa dengan pemanfaatan panduan permainan tradisional benteng sebagai media alternatif dalam pembelajaran kecerdasan emosional siswa memberikan pengaruh efektifitas pembelajaran serta peningkatan kecerdasan emosional siswa tersebut dimana dapat dilihat dari adanya perubahan sikap dan tingkah laku siswa tersebut.

PEMBAHASAN

Panduan permainan tradisional benteng merupakan produk panduan yang telah dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa. Dalam hal ini berkaitan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan indikator kecerdasan emosional siswa. Pengembangan panduan permainan tradisional benteng disusun berdasarkan standar kompetensi siswa sekolah dasar sebagai indikator dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

Panduan ini dikembangkan dengan model penelitian R&D (*research and development*) yang mengacu pada kriteria akseptabilitas, yaitu aspek kegunaan, ketepatan, dan kelayakan. Penelitian ini dilakukan dalam empat tahapan yang dilakukan secara sistematis. Tahap pertama, yaitu melakukan penelitian awal di SDN Lawangan Daya, Pamekasan. Dalam penelitian awal ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara guna mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan di SDN Lawangan Daya, Pamekasan.

Setelah melakukan tahap penelitian awal dan menemukan beberapa masalah, selanjutnya pada tahap kedua peneliti mulai mengembangkan produk yang sesuai dengan masalah yang dihadapi dengan pertimbangan analisis masalah dan analisis kebutuhan. Berdasarkan analisis tersebut peneliti mengembangkan produk panduan permainan tradisional benteng sebagai media alternatif dalam pembelajaran

kecerdasan emosional siswa di SDN Lawangan Daya, Pamekasan.

Setelah peneliti menyusun desain produk dan membuat produk awal, kemudian dilakukan penilaian validasi oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian validasi terhadap produk awal media tersebut dilakukan guna mengetahui kekurangan dan kelemahan dari media yang dihasilkan untuk kemudian direvisi dan lebih disempurnakan. Penilaian mengenai isi atau materi yang diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 80% dari keseluruhan aspek yang terkandung di dalamnya. Hal itu berarti isi atau materi yang di-media-kan dapat dikatakan telah mencakup luas materi dan sesuai dengan indikator kecerdasan emosional siswa yang harus dicapai. Sedangkan penilaian validasi dari ahli media diperoleh nilai 68% dari keseluruhan aspek yang terkandung di dalamnya. Dengan adanya kekurangan-kekurangan dan saran yang diberikan baik oleh ahli media maupun ahli materi maka hal tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur dan pertimbangan oleh peneliti untuk merevisi dan memperbaiki produk awal sehingga akan lebih sesuai dan sempurna untuk kemudian dikembangkan menjadi produk uji coba.

Berdasarkan hasil penilaian validasi dari para ahli khususnya dari ahli media dapat disimpulkan bahwa panduan permainan tradisional benteng dapat dikatakan efektif karena telah memenuhi beberapa persyaratan dan ketentuan dalam pengembangan suatu media. Hal tersebut mengacu pada tujuan pengembangan meliputi aspek kegunaan mengacu pada seberapa manfaat panduan permainan tradisional benteng yang dikembangkan bagi guru dan siswa, aspek ketepatan mengacu pada seberapa besar panduan permainan tradisional benteng dapat menyampaikan materi pembelajaran secara teknis, dan aspek ketepatan mengacu pada seberapa besar kepraktisan panduan permainan

tradisional benteng bagi guru dan siswa. Artinya, ketiga aspek di atas mengacu pada kelayakan produk yang dikembangkan.

Tahap ketiga adalah tahap uji coba produk panduan permainan tradisional benteng yang telah dikembangkan. Uji coba produk panduan permainan tradisional benteng ini dilakukan baik kepada guru dan siswa SDN Lawangan Daya, Pamekasan. Produk panduan ini diperkenalkan kepada guru di SD tersebut. Kemudian panduan ini diujikan kepada 14 siswa kelas VI A SDN Lawangan Daya, Pamekasan yang terpilih secara acak sebagai responden pada tahap uji coba produk. Jika diperoleh adanya kekurangan pada produk panduan tersebut, maka peneliti melakukan perbaikan lagi pada bagian yang dianggap menjadi kekurangan panduan tersebut sebelum nantinya diproduksi menjadi produk panduan yang akan digunakan pada tahap uji keefektifan terhadap pemakaian produk panduan permainan tradisional benteng.

Tahap keempat adalah uji keefektifan produk panduan permainan tradisional benteng terhadap proses pembelajaran di SDN Lawangan Daya, Pamekasan. Pada tahap ini terlebih dahulu diberikan *treatment* berupa pembelajaran dengan menggunakan panduan yang telah dilakukan tahap revisi. Hal ini dilakukan guna mengetahui tingkat validitas panduan dalam mengaplikasikannya selama proses pembelajaran mengenai kecerdasan emosional siswa sekolah dasar.

Pada hasil penilaian keefektifan terhadap produk yang dihasilkan bahwa nilai-nilai pada distribusi t , bila $dk = 13$, diperoleh dari $dk = n-1 = 14 - 1 = 13$, untuk uji satu pihak dengan taraf kesalahan 5%, maka t tabel = 2.160. Bila t hitung jatuh pada penerimaan H_a , maka H_a yang menyatakan terdapat perbedaan terhadap efektivitas pembelajaran menggunakan panduan permainan tradisional benteng dapat diterima. Berdasarkan perhitungan maka diperoleh t hitung 4.827 yang

jatuh pada penerimaan H_a yang berarti penolakan H_o . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada efektivitas pembelajaran menggunakan panduan permainan tradisional benteng dengan pembelajaran tanpa menggunakan panduan permainan tradisional benteng sebelumnya.

Penilaian dalam penelitian ini dilakukan dengan menilai sikap yaitu dengan melakukan pengamatan pada perubahan sikap dan tingkah laku siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan panduan permainan tradisional benteng. Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian berlangsung terlihat adanya perubahan sikap dan tingkah laku siswa khususnya terkait dengan aspek kecerdasan emosional siswa. Siswa terlihat lebih bisa mengontrol emosinya. Dengan demikian hubungan dan komunikasi terhadap sesama dapat terjalin dengan kondusif dan baik.

Secara keseluruhan dari proses penelitian pengembangan tersebut memperoleh hasil data akhir layak dipakai. Kajian produk pengembangan tersaji dalam pembahasan berikut. Pertama, bentuk fisik panduan permainan tradisional benteng berupa bahan cetak. Ukuran fisik buku panduan untuk siswa yang dapat digunakan yaitu dengan ukuran A4, A5, atau B5 (Muslich, 2010). Sedangkan buku panduan permainan tradisional benteng yang dikembangkan menggunakan ukuran B5. Pertimbangan pemilihan ukuran B5 berdasarkan kemudahan dalam penggunaannya sehingga buku nampak lebih simple dan praktis.

Kedua, standar kompetensi atau indikator pencapaian merupakan bagian terpenting dalam penyusunan buku panduan yang akan dikembangkan. Penyusunan standar kompetensi bertujuan untuk mengarahkan siswa pada kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu komponen sistem terpenting dalam menyusun buku panduan adalah adanya

standar kompetensi (SK) dan kompetensi inti (Suharjono, 2001).

Ketiga, Urutan materi pada buku panduan ini disesuaikan dengan standar kompetensi. Hal tersebut dimaksudkan agar cakupan materi yang disajikan tersusun secara sistematis dan konseptual. Urutan materi pada buku panduan ini disusun secara sistematis, tersaji dari pengenalan atau pengertian sampai pada pembahasan (ulasan) inti daripada buku panduan permainan tradisional benteng. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menggunakan buku panduan ini. Urutan materi tersaji dari materi secara umum ke khusus. Sebagaimana dalam teknik penyusunan materi harus disajikan dari umum ke khusus (Jasmadi, 2008).

Keempat, penggunaan gambar pada buku panduan permainan tradisional benteng ini dimaksudkan untuk memberi gambaran konkrit dari uraian materi yang disajikan. Pemilihan gambar disesuaikan dengan uraian materi yang dibahas. Penggunaan gambar pada panduan ini bertujuan untuk anatara lain; (1) untuk menggambarkan materi yang disampaikan; (2) untuk memperjelas materi yang disampaikan; dan (3) untuk memberikan variasi dan manarik (Jasmadi, 2008).

Kelima, refleksi pada buku panduan ini bertujuan untuk membantu pembaca mamahami sekaligus mempertegas maksud dan tujuan daripada isi yang disampaikan dalam buku panduan. Refleksi berisi uraian singkat yang letaknya di akhir pembahasan materi. Pencantuman refleksi pada bagian akhir panduan sebagai penguat sekaligus menjelaskan inti dari materi buku panduan yang disampaikan (Depdiknas, 2006).

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini, yaitu panduan permainan tradisional benteng untuk siswa SD dan konselor. Produk berupa panduan yang

dihasilkan dalam penelitian ini ada dua jenis (1) buku panduan untuk siswa SD dan (2) buku panduan untuk guru SD. Keduanya berisikan tentang panduan permainan tradisional benteng untuk meningkatkan kecerdasan emosional.

Buku panduan permainan tradisional benteng untuk meningkatkan kecerdasan emosional untuk siswa berisi; (1) kata pengantar, (2) tentang buku panduan siswa, (3) daftar isi, (4) bagian 1; pendahuluan (5) bagian 2; pemeranan benteng, (6) bagian 3; aturan bermain benteng, (7) teknik bermain benteng, (8) refleksi, dan (9) daftar pustaka. Sedangkan untuk guru berisi; (1) kata pengantar, (2) tentang buku panduan guru, (3) petunjuk penggunaan buku panduan, (4) standart kompetensi, (5) daftar isi, (6) bagian 1; pendahuluan (7) bagian 2; pemeranan benteng, (8) bagian 3; aturan bermain benteng, (9) teknik bermain benteng, (10) refleksi, dan (11) daftar pustaka.

Adapun kelebihan produk panduan yang dikembangkan ini adalah antara lain: (1) Produk pengembangan ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa sekolah dasar; (2) Panduan ini dapat digunakan secara mandiri baik bagi guru maupun siswa; (3) Panduan ini dilengkapi dengan standar kompetensi dan kompetensi inti guna memudahkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan kelemahan produk panduan ini adalah minimnya rujukan tentang permainan-permainan tradisional, khususnya permainan benteng.

Berdasarkan simpulan di atas, maka saran yang diajukan yaitu panduan permainan tradisional benteng untuk meningkatkan kecerdasan emosional untuk siswa SD dapat dikembangkan lebih lanjut kembali sesuai dengan tingkat perkembangan siswa karena kecerdasan emosional sangatlah luas. Pengembangan panduan ini juga dapat dikembangkan dalam bentuk lain, misalnya audio visual (video) atau game dengan memanfaatkan teknologi khususnya

bagi sekolah yang telah memiliki fasilitas memadai

Pengembangannya. Jakarta: Kencana Prenada Grup.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta.
- Djulaekah, Endang. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Emosional Melalui Permainan Ular Naga Anak Kelompok B di TK Hidayataus Shibyan*. Jurnal PG Paud. II. Universitas Surabaya.
- Fatih, Andhika. 2011. *Dolanan Anak Khas Jawa Timur*. Jakarta: CV. Citraunggul Laksana
- Goleman, Daniel. 2007. *Kecerdasan Emosional (Mengapa EQ Lebih Penting daripada IQ)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Gunarsa, Singgih. 2011. *Dasar & Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Hajar, Pamadhi. 2001. *Bermain 'benteng'-benteng'an*. Yogyakarta: AdiCita Karya Nusa
- Ihsan, Fuad. 2008. *Dasar Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Jarahnitra, team. 1992. *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jasmadi, dkk. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi*
- Masret. 2009. *Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Melalui Permainan Puzzle di TK*. Jurnal PG Paud. III, (3), 10-34.
- Mini, Rose. 2009. *Seri Pengembangan Kecerdasan Majemuk Anak: Permainan Rakyat 'benteng'-benteng'an dan Petak Umpet*. Jakarta: Tim Indocamp.
- Muslich, M. 2010. *Text Book Writing, Dasar-dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Prasetyo, Bambang. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT. Raja Grasindo Persada.
- Ramli, M. 2010. *Model Konseling Melalui Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Bimbingan Konseling. XIII, (1), 88-115.
- Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Sokolova, Irna V. 2008. *Kepribadian Anak*. Yogyakarta: Katahati.
- Styosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Ed.Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*,

Kualitatif, dan R&D.
Bandung: Alfabeta.

Suharjono, 2001. *Teknik Penyusunan Bahan Ajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks

Tedjasaputra, M.S. 2003. *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.

Tim Penyusun. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.

Uno, Hamzah. 2010. *Pengembangan Instrumen Untuk Penelitian*. Jakarta: Delima Press

Widiyanti, Sri. 2008. *Mengoptimalkan 9 Zona Kecerdasan Majemuk Anak*. Yogyakarta: Luna Publisher.

Zulkifli, L. 1992. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.