

“Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang:
Promosi Layanan Konseling Berbasis Kabar Gembira dalam Era Pluralisme”

**Permainan Domikado untuk Pengenalan AKADS
(Afeksi belajar, Kognisi/pemikiran, Aksi dan Akuisi,
Daya tarik tujuan, dan Strategi belajar) dalam
Konseling KIPAS
pada Siswa SD
Suci Nora Julina Putri¹**

Universitas Negeri Malang, Malang
Suci.nora.2101119@students.um.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menemukan keefektifan pelaksanaan permainan domikado pada kajian penelitian yang telah dilakukan. Permainan domikado memiliki banyak fungsi dan tujuan diantaranya dalam bidang sosial, pribadi dan juga belajar (akademik). Pada situasi saat ini, sekolah belum menerapkan suasana belajar yang mengembangkan kemampuan terutama permasalahan akademik (belajar) siswa melalui permainan domikado. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi literatur melalui berbagai penelitian yang telah dilakukan. AKADS merupakan salah satu bagian dari konsep “kepribadian” yang dicantumkan sebagai tema dalam model konseling KIPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan domikado dalam Konseling KIPAS efektif diterapkan pada siswa, sehingga dapat menjadi alternatif solusi untuk pengenalan AKADS (Afeksi belajar, Kognisi/pemikiran, Aksi dan Akuisi, Daya tarik tujuan, dan Strategi belajar) pada siswa SD di era *postmodern*.

Kata Kunci: *Permainan domikado*, Pengenalan AKADS, Konseling KIPAS.

1. Pendahuluan

Membahas permainan tradisional tentunya akan berkaitan dengan budaya. Konseling merupakan suatu metode dalam memberikan layanan dan bantuan kepada setiap individu. Pandangan dalam konseling sebagai suatu teknologi, konseling multibudaya atau konseling berbasis budaya yang memiliki bagian dari system yang mengandung budaya, diantaranya yaitu: *Driver and Road System*, *Content System*, and *Delivery System*. Seperti yang disampaikan (Mappiare, 2017) bahwa budaya pada *delivery system* dalam hal ini budaya objektif khususnya dalam bentuk permainan-permainan rakyat berbasis kearifan lokal dalam berbagai jenisnya dimodifikasi, dikembangkan menjadi media konseling dan diterapkan sebagai teknik konseling.

“Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang: Promosi Layanan Konseling Berbasis Kabar Gembira dalam Era Pluralisme”

Permainan tradisional merupakan salah satu bagian dari budaya dalam suatu tempat yang perlu dijaga dan dilestarikan. Akan tetapi pada zaman postmodern, permainan tradisional tidak lagi menjadi permainan yang diterapkan oleh siswa dalam kehidupan. Hal ini dikarenakan telah munculnya permainan baru dengan berbagai kecanggihan dengan aplikasi di ponsel. Sehingga permainan tradisional yang memiliki banyak nilai kebaikan untuk siswa mulai tertinggalkan. Solusi yang harus diterapkan oleh konselor dalam menyelesaikan problema ini yaitu dengan meng *upgrade* diri. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengharuskan seorang konselor untuk melakukan *upgrade* diri untuk mengikutinya. Jika konselor merasa tidak membutuhkan atau tidak meng *upgrade* diri maka konselor akan tertinggal jauh bahkan bisa ketinggalan dari pada siswanya. Menyikapi problema ini tentu perlu adanya teknik yang tepat secara budaya dapat direkonstruksi dari strategi warisan budaya berbagai etnis di Indonesia (Putri, 2021). Ketika permainan tradisional dan praktik lokal direkonstruksi menjadi teknik konseling, konseling melakukan fungsinya dengan sempurna sebagai "forum pertemuan budaya" (Mappiare:2019).

Permainan domikado merupakan salah satu dari puluhan permainan tradisional yang masih belum muncul ke permukaan. Hal ini dikarenakan pergeseran waktu dan siswa saat ini sudah bermain menggunakan gadget atau ponsel cerdas yang telah terisi oleh permainan berbasis aplikasi. Sehingga permainan tradisional benar-benar berangsur ditinggalkan bahkan jika dibiarkan maka akan menjadi suatu permainan yang tak dikenal oleh kalangan siswa di erapostmodern ini. Padahal, permainan tradisional memiliki banyak nilai-nilai yang baik untuk perkembangan siswa terutama pada nilai pribadi, sosial dan belajar siswa. Salah satu permainan yang memiliki nilai seperti itu yaitu permainan tradisional domikado (Putri, 2021). Permainan domikado merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia yang memiliki ciri khas yaitu permainan yang dilakukan dengan nyanyian. Permainan domikado ini sendiri memiliki nilai-nilai yang penting dalam perkembangan siswa terkhususnya dalam sosial dan belajar. Melalui permainan siswa dapat mengembangkan dirinya pada bidang belajar yaitu dengan memahami dan mengetahui apa saja yang menjadi permasalahan dan solusi dalam belajar siswa itu sendiri. Selanjutnya (Putri, 2021) juga menjelaskan bahwa Domikado juga merupakan salah satu permainan tradisional yang memiliki makna terkait sosial dan budaya, sehingga memiliki kaitan dengan pelaksanaan strategi KIPAS. Model konseling KIPAS merupakan suatu model dari konseling yang berbasis budaya yang diramu.

Mengingat arti pentingnya pendidikan dalam rangka pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional, maka sudah sepatutnya permainan tradisional

“Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang: Promosi Layanan Konseling Berbasis Kabar Gembira dalam Era Pluralisme”

anak yang masih relevan dengan perkembangan masyarakat dihidupkan kembali. Budaya melalui permainan anak meliputi ruang lingkup geografis dan lingkup permasalahannya. Dimana jika ruang lingkup geografis itu diartikan sebagai kawasan atau daerah suatu tempat yang melaksanakan permainan tradisional, hal ini dikategorikan demikian karena setiap daerah di Indonesia memiliki permainan yang sama namun ada beberapa permainan yang namanya berbeda dan adapula yang sedikit berbeda dari irama, Bahasa atau pelaksanaannya (Putri, 2021). Untuk ruang lingkup permasalahannya yang dimaksud yakni tujuan dilaksanakannya permainan, peralatan, peserta, nama permainan, peran dan fungsi permainan, serta tanggapan masyarakat terhadap permainan tersebut. Sehingga melalui ini, nilai budaya pun akan berbeda karena setiap daerah memiliki budaya yang berbeda.

Penemuan lapangan yang dilakukan oleh (Putri, 2021) dengan wawancara dengan guru sekolah dasar (SD) mengenai permainan domikado, ditemukan bahwa:

“Siswa-siswa melakukan aktivitas bermain dengan menggunakan gadget dibandingkan bermain tradisional dengan teman sebayanya. Padahal permainan zaman dahulu memiliki berbagai makna dan tujuan yang baik dalam hidup sosial siswa. Jadi, harus ada cara untuk melestarikan permainan tradisional ini. Ada banyak hal yang menjadi faktor semakin menghilangnya domikado itu saat ini, sehingga tidak seheboh dan seramai waktu dulu, karena berkurangnya kemauan untuk memainkan permainan tradisional itu (AF/23/2019)”.

Melalui wawancara diatas mengenai permainan tradisional yang salahsatunya adalah Domikado, guru sekolah dasar (SD) juga mengatakan bahwa pada saat ini permainan domikado dan permainan tradisional lainnya mulai tidak dikenal oleh kalangan siswa-siswa terutama siswa sekolah dasar. 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 dan permainan. Bermain merupakan kesempatan untuk siswa sekolah dasar dalam mempelajari berbagai hal secara konkrit sehingga kreativitas, daya cipta dan imajinasi siswa SD dapat berkembang (Megawangi, 2005).

Pada dasarnya sekolah tidak akan pernah terpisahkan dengan sistem pembelajaran/akademik. Akademik adalah hal hal yang berhubungan dengan sistem belajar. Sistem akademik juga merupakan bagian terpenting dalam pendidikan disekolah. (Mappiare, 2017) akademik dijadikan tema yang dibahas dalam konseling

“Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang: Promosi Layanan Konseling Berbasis Kabar Gembira dalam Era Pluralisme”

meliputi banyak dimensi belajar, terutama tujuan dan strategi belajar, potensi dan realisasi, pendukung dan penghambat, dan banyak lagi faktor lain yang terkait belajar.

Sebagai pendukung akademik siswa, perlu adanya pengenalan Afeksi belajar, Kognisi/pemikiran, Aksi dan Akuisi, Daya tarik tujuan, dan Strategi belajar yang diberi akronim menjadi AKADS. Melalui keperluan deskripsi pembahasan pembahasan tema akademik dalam konseling, diperlukan pengelompokan paparan yang mudah diingat (Mappiare, 2017). Adapun unsur-unsur pokok urusan akademik siswa dalam konseling dapat dikelompokkan menjadi lima subtema AKADS yaitu:

- 1). Afeksi belajar meliputi sikap dan sifat yang sangat khusus atau mendalam dan yang sangat umum atau permukaan;
- 2). Kognisi/pemikiran yaitu makna-makna pribadi siswa meliputi pemahaman, akomodasi;
- 3). Aksi dan akuisisi (*acquisition*) belajar meliputi tindakan belajar, produk atau hasil belajar. dan penggunaan hasil belajar sebagai balikan (*feedback*);
- 4). Daya tarik tujuan menyangkut intensionalitas yaitu kesadaran diskursif atas tujuan; dan
- 5) Strategi belajar meliputi metode, keterampilan, dan kebiasaan belajar.

Melalui bahasan diatas, permainan domikado ini diharapkan membawa dampak positif dalam memperkenalkan akademik atau yang dikenal dengan AKADS. Sehingga pada penelitian ini berjudul Permainan Domikado untuk Pengenalan AKADS (Afeksi belajar, Kognisi/pemikiran, Aksi dan Akuisi, Daya tarik tujuan, dan Strategi belajar) dalam Konseling KIPAS terhadap Siswa SD.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian literatur studi. Sumber data berupa artikel penelitian dan buku-buku yang relevan dengan tujuan penelitian. Teknik analisis data menggunakan analisis isi dengan menelaah sumber data untuk menghasilkan data informasi yang memiliki kontribusi terhadap variabel penelitian penelitian. Selanjutnya hasil analisis data penelitian digunakan sebagai kesimpulan untuk menjawab tujuan penelitian.

3. Hasil

Melalui hasil literature studi yang telah dilakukan, penelitian yang dilakukan Putri(2021) menemukan bahwa pelaksanaan permainan domikado untuk siswa Sekolah Dasar efektif dalam memberikan dorongan pada siswa untuk menciptakan realitas mereka sendiri, mengembangkan kemampuan siswa, penelitian ini telah

“Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang: Promosi Layanan Konseling Berbasis Kabar Gembira dalam Era Pluralisme”

direviu oleh ahli BK, ahli media, dan calon pengguna panduan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Anggara(2015)dengan hasil 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.

Hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai konseling KIPAS menunjukkan bahwa konseling KIPAS efektif sebagai alternatif solusi dalam mengembangkan aspek pribadi, sosial, akademik/belajar, dan jika karir siswa. Hal ini ditunjukkan dari penelitian yang dilakukan (Ariantini, 2019; Fitri, 2020; Sudirman, 2021; Putri,2021) bahwa pendekatan konseling KIPAS menjadi alternatif solusi dalam mengatasi problematic akademik dan sosial siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Habsy, 2019) juga menunjukkan bahwa model konseling berbasis: KIPAS adalah upaya merintis tujuan nusantaramodel konseling berbasis budaya yang telah dirancang agar dapat disesuaikan dengan sekolahmanajemen dan struktur makro nasional.Selanjutnya (Mappiare, 2019) telah memetakan nama-nama permainan rakyat dan praktik lokal dengan peruntukan masing-masing untuk modifikasi topik KIPAS- Karakter, Identitas, Pekerjaan, akademikdan Sosial. Melalui beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan domikado layak dan cocok sebagai teknik yang dapat dikembangkan dari Konseling Model KIPAS. Konseling KIPAS dikenal mendatangkan kegembiraan bagi konseli/siswa.

Selain memiliki karakteristik yang mampu dan layak dalam pengenalan AKADS pada siswa, permainan domikado juga mengandung nilai-nilai kegembiraan yang sama halnya dengan makna konseling KIPAS sehingga permainan domikado pada penelitian ini berbasiskan konseling KIPAS. (Simatupang, 2005) menjelaskan bahwa melalui perkembangan dan kemajuan zaman dimana aktivitas bermain yang dilakukan siswa sudah mulai beralih dengan menggunakan alat-alat elektronik, maka pengaruh aspek sosial dari kegiatan bermain sudah mulai berkurang bahkan menghilang. Hal ini disebabkan oleh siswa yang saat sekarang ini lebih memilih untuk bermain hanya dilakukan secara individu, sehingga akan sulit terjadi interaksi dengan siswa lain di sekolah. Jika sejak dini siswa-siswa sudah terbiasa dengan interaksi secara tidak langsung, maka kedepannya akan sangat berpengaruh besar dalam kehidupannya (Putri, 2021). Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan

“Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang: Promosi Layanan Konseling Berbasis Kabar Gembira dalam Era Pluralisme”

domikado dalam konseling KIPAS menjadi alternatif solusi untuk pengenalan AKADS pada siswa sekolah dasar di era postmodern saat ini.

4. Pembahasan

Thoha (2012) mengungkapkan bahwa permainan merupakan sesuatu hal yang berkaitan erat dengan siswa, hal ini dikarenakan permainan memberikan aktivitas untuk dilakukan siswa secara spontan, tanpa adanya tuntutan, memberikan rasa riang dan gembira terhadap pemainnya. Permainan domikado adalah salah satu jenis permainan berupa nyanyian, yang pada saat ini sudah jarang dilaksanakan dikalangan anak-anak atau siswa. Padahal permainan domikado merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki banyak nilai positif dalam kehidupan, contohnya seperti interaksi, emosi positif, memberikan keceriaan dan keseruan, dan menciptakan sikap sosial (Putri, 2021). Seperti yang disampaikan Dewi (2017) bahwa permainan domikado memiliki keunggulan dalam melatih anak untuk belajar pengelolaan emosional mereka. Selain itu permainan domikado juga memberikan nilai positif seperti kerjasama, disiplin, jujur, serta musyawarah. Hal ini bisa tercapai karena dalam permainan itu sendiri memiliki aturan yang harus diketahui dan dipelajari oleh peserta permainannya (Misbach, 2006).

Martorell (2015) bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan sehingga memudahkan anak dalam menyerap berbagai informasi baru yang ia tanggap 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 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.

Melalui studi literatur dari penelitian ini, maka Sebagai Alternatif Permainan Domikado untuk Pengenalan AKADS (Afeksi belajar, Kognisi/pemikiran, Aksi dan Akuisi, Daya tarik tujuan, dan Strategi belajar) dalam Konseling KIPAS terhadap Siswa. Pelaksanaan permainan domikado yang dilakukan Putri (2021) dalam

“Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang: Promosi Layanan Konseling Berbasis Kabar Gembira dalam Era Pluralisme”

penelitiannya menuliskan bahwa permainan ini memiliki nilai tiap huruf dari kata DOMIKADO yaitu: *Dynamic, Dynamic, Magic, Interaction, Knowledge, Affection, Direction, Objectivity*. Adapun penjelasan kepribadian DOMIKADO yaitu: **D (Dynamic)** yaitu membangun rasa semangat dan melakukan tindakan. Dinamis menjadi modalitas yang epistemic karena pada prinsipnya dapat memahami gagasan kepercayaan tentang apa yang mungkin atau harus terjadi (Willer, 2013). Pandangan positif dan dinamis tentang manusiasebagai makhluk spiritual, bermoral, sosial, individual, dan berpotensi, artinya adalah konseli dituntut untuk mengaplikasikan pandangan positif dan dinamis tentang hakikat seahbagai manusia.

O (Optimistic) yaitu memiliki keyakinan dan berpandangan positif terhadap sesuatu hal atau kejadian. Optimisme telah dikaitkan dengan serangkaian hasil kesehatan yang positif di tingkat individu (Eric, 2014; Newby-Clark et al., 2000). Optimism berkaitan dengan serangkaian hasil dari kesehatan yang positif di tingkatan individu. Optimis adalah sifat individu yang memiliki harapan positif dalam menghadapi segala hal atau persoalan. Sehingga ketika konseli memiliki kendala pada dirinya, diharapkan dengan bersikap optimis akan membuatnya tetap berpandangan positif.

M (Magic) yaitu memiliki keajaiban yang menakjubkan yang terbangun dalam diri individu untuk menyesuaikan diri dan bekerja. Melalui beberapa teori tentang *magic*, dijelaskan bahwa *magic* merupakan suatu sihir yang dapat merubah sesuatu sesuai dengan apa yang diharapkan (Kieckhefer, 2021; Taussig, 2013). Sehingga melalui magic ini diharapkan semua kendala yang dialami konselor dapat tersihir dengan hal-hal positif pada dirinya.

I (Interaction) yaitu menciptakan hubungan baik antar sesama. Sebagai manusia, kita dapat berinteraksi dengan lingkungan kita melalui rasa, sentuhan yang membantu kita membangun pemahaman tentang objek dan peristiwa. (Lynch & Simpson, 2010)menjelaskan bahwa individu perlu meningkatkan interaksi yang baik dengan orang lain di lingkungannya. Fakta sederhana bahwa dalam persepsi sehari-hari, sentuhan dan penglihatan bekerja bersama harus mendorong individu untuk mempertimbangkan interaksi antar sesama. Implikasi sentuhan untuk kognisi diakui oleh banyak pendidik yang menganjurkan penggunaan instruksi "langsung"(Jones, 2006).

K (Knowledge) yaitu suatu pengetahuan yang patut dimiliki oleh setiap individu, melalui pengetahuan. Pengetahuan adalah keadaan yang sangat dihargai di mana individu berada dalam kontak kognitif dengan realitas. Sementara keterusterangan adalah masalah derajat, akan lebih mudah untuk memikirkan

“Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang: Promosi Layanan Konseling Berbasis Kabar Gembira dalam Era Pluralisme”

pengetahuan tentang hal-hal sebagai bentuk pengetahuan langsung dibandingkan dengan pengetahuan tentang hal-hal yang tidak langsung.

A (*Affection*) yaitu kasih sayang dan kepedulian terhadap sesama individu. Dengan memiliki rasa cinta dan belas kasih maka individu selalu menghargai perbedaan, mampu menerima dan menyesuaikan diri dalam kehidupan sosialnya (Kunreuther, 2000). Kasih sayang atau dikenal juga sebagai afeksi istilah psikologinya, kalau dalam bahasa Inggris *affection*.

D (*Direction*) yaitu petunjuk/arah dalam melakukan sesuatu. Individu menjadi terarah dalam bertindak (Putri, 2021). Selain itu, *direction* juga mengarahkan ke pribadi yang terkonsep, dimana individu yang memiliki konsep diri akan menjadi hal yang mudah dalam mencapai kesuksesan (Solihatun, 2020). Oleh sebab itu, konseli perlu memiliki kepribadian yang *Direction* (arah diri) agar mampu menjalankan tugas perkembangannya.

O (*Objectivity*) yaitu memberikan makna bahwa individu memiliki hak dan untuk bertindak lebih objektif serta bersikap jujur terhadap sesuatu. Ulfa (2016) *objectivity* dilihat dari kebiasaan individu secara ilmiah dan terlihat pada kebiasaan menyampaikan sesuatu dengan apa adanya tanpa mengikuti perasaan pribadi.

Permainan *domikado* dalam konteks ini adalah suatu permainan tradisional yang kuno namun dinamis dalam memberikan kegembiraan dalam pelaksanaannya sangat menakutkan, mengagumkan, menarik, sehingga permainan ini mampu menciptakan suatu interaksi, mengajak siswa dalam bekerjasama dan menyesuaikan dirinya dan juga permainan ini penting dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa terkhususnya siswa sekolah dasar (Putri, 2021). Usaha menemukan makna dan konsep pokok yang rasional, logis, dan ilmiah terlebih dahulu. Sumber – sumber dan hasil penelitian memperkuat landasan keilmiah suatu makna untuk dijadikan sebagai konsep atau konstruk (Mappiare, 2017).

Mappiare (dalam Habsy, 2019) menjelaskan bahwa Nama KIPAS merupakan akronim dari Konseling Intensif (dan) Progresif (yang) Adaptif. (terhadap) Struktur, yang dimaksud disini: (1) Konseling adalah konseling pendidikan, khususnya pendidikan dalam sistem persekolahan, meskipun tidak menutup kemungkinan menerapkan model pendidikan di luar sistem persekolahan, (2) Intensif dimaksud proses pelaksanaan yang singkat dengan memberikan upaya yang maksimal untuk mencapai hasil yang optimal, (3) Progresif adalah proses kerja terus menerus menuju kemajuan, cara yang lebih baik dari sebelumnya, (4) Adaptif adalah sifat dan kondisi yang utuh dengan kemampuan untuk melayani struktur atau sistem

“Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang: Promosi Layanan Konseling Berbasis Kabar Gembira dalam Era Pluralisme”

(lingkungan) yang menuntut, meliputi kepekaan, tanggung jawab terhadap tuntutan lingkungan, siberetika dan keseimbangan diri, dapat mengubah sistem kepribadian untuk memenuhi tuntutan lingkungan, (5) Struktur adalah mengacu pada sistem yang memiliki elemen statis dan dinamis. Elemen statis memiliki tiga bidang pekerjaan yang pasti, yaitu administrasi dan manajerial, kurikulum dan pengajaran, dan kesejahteraan siswa (BK). Struktur statis ini didukung oleh peran yang ketat dan peraturan. Struktur dinamis sekolah terdiri dari otoritas sekolah, yaitu kepala sekolah, wakil kepala sekolah, pengurus komite sekolah, wali kelas, koordinator, dll. Juga pengurus OSIS.

Beberapa strategi modifikasi KIPAS yang tersedia diantaranya: kelola-diri dan arah diri, induksi pemikiran dan stimulasi kognitif, pemberdayaan (*empowering*), analisis-diri dan situasi, dan sensitisasi sosial (Mappiare, 2017). Dari beberapa strategi yang sekaligus menjadi teknik dalam penelitian ini difokuskan pada pemberdayaan (*empowering*) yakni menggunakan permainan-permainan lokal yang telah dimodifikasi dan internalisasi nilai-nilai yang tersirat dalam permainan domikado pada bidang sosial siswa.

Permainan domikado 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. Mappiare et al. (2019) telah memetakan permainan-permainan tradisional sebagai teknik yang dapat membantu dalam mengatasi permasalahan siswa. Kebutuhan Permainan domikado dapat menjadi alternatif solusi salah satunya pada keterampilan sosial siswa. Permainan domikado diimplikasikan melalui makna yang terkandung dalam KIPAS yakni pemeliharaan hubungan antar manusia, interaksional, khususnya pengembangan definisi diri positif yang diharapkan atau *favorable*. Konseling KIPAS memiliki 5 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 siswamelalui kartu pesan domikado yang telah disiapkan (Putri, 2021).

“Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang:
Promosi Layanan Konseling Berbasis Kabar Gembira dalam Era Pluralisme”

AKADS merupakan bagian dari tema KIPAS yaitu pembahasan akademik (belajar) yang meliputi dimensi belajar(studi) konseli, terutama tujuandan strategi belajar,potensi dan realisasi, pendukung dan penghambat, dan masih banyak lagi faktor lain terkait belajar. Untuk penjelasan dari unsur pengelompokan akademik menjadi subtema AKADS yaitu:

- 1). **Afeksi belajar** meliputi sikap dan sifat yang sangat khusus atau mendalam dan yang sangat umum atau permukaan;

Afeksi (afektif) merupakan kemampuan yang diwujudkan dalam bentuk sikap dan perilaku peserta didik ketika menerima, memproses, dan menerapkan materi pelajaran. Dalam pedoman pengembangan instrumen dan penilaian kemampuan afeksi siswa dari (DEPDIKNAS, 2008), disebutkan ada lima tipe karakteristik ranah afektif yang bisa dinilai di sekolah, yaitu sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral. Sikap merupakan suatu kecenderungan untuk bertindak secara suka atau tidak suka terhadap suatu objek. Sikap dapat dibentuk melalui caramengamati dan meniru sesuatu yang positif, kemudian melalui penguatan serta menerima informasi verbal.Adapun minat merupakan keingintahuan individu tentang keadaan suatu objek, yakni materi pelajaran.

Adapun ranah afeksi menurut Bloom (dalam Ghufron, 2013) terdiri atas lima tingkatan yaitu receiving (menerima), responding (pemberian respon), valuing (penilaian), organization (pengorganisasian) dan characterization (pengkarakterisasian). Masing-masing unsur saling tumpang tindih, yang membedakan hanyalah intensitas dan keraguan motivasi dalam diri serta tingkatan perasaan siswa yang melakukan respon.

- 2). **Kognisi**/pemikiran yaitu makna-makna pribadi siswa meliputi pemahaman, akomodasi;

Kognisi ialah suatu kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan(termasuk kesadaran,perasaan, dan sebagainya) atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri (KBBI V, 2016). Kognisi juga didefenisikan sebagai kepercayaan individu terhadap sesuatu yang diperoleh melalui proses berfikir tentang individu atau sesuatu hal. Kepercayaan/pengetahuan individu tentang sesuatu dapat memberikan pengaruh pada sikap dan perilaku serta tindakan mereka terhadap sesuatu.

Perkembangan kognitif dimulai dari proses-proses berpikir secara konkrit sampai dengan yang lebih tinggi yaitu konsep-konsep abstrak dan logis. Sebagai seorang pakar yang banyak melakukan penelitian tentang tingkat perkembangan kemampuan kognitif manusia, Piaget mengemukakan dalam teorinya bahwa kemampuan kognitif manusia terdiri atas empat tahapan dimulai dari lahir hingga

“Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang: Promosi Layanan Konseling Berbasis Kabar Gembira dalam Era Pluralisme”

dewasa. Tahap dan urutan berlaku untuk semua usia tetapi usia pada saat individu mulai memasuki tahap tertentu tidak sama untuk setiap orang (Ibda, 2015).

- 3). **Aksi dan akuisisi** (*acquisition*) belajar meliputi tindakan belajar, produk atau hasil belajar, dan penggunaan hasil belajar sebagai balikan (*feedback*). Sebagai **tindakan**, maka **belajar** hanya dialami oleh **siswa** sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar (Suyati, E. S., & Rozikin, 2021).
- 4). **Daya tarik** tujuan menyangkut intensionalitas yaitu kesadaran diskursif atas tujuan. Bahwa segala tindakan yang dilakukan individu secara sadar memiliki kualitas. Misalnya seperti kesadaran atas tujuan belajar, tujuan kesekolah, dll.
- 5) **Strategi belajar** meliputi metode, keterampilan, dan kebiasaan belajar. Strategi belajar adalah cara yang dilakukan oleh individu untuk mencapai tujuan belajar. Ciri-ciri dari strategi belajar yaitu sebagai *purposeful*, bahwa secara sadar strategi belajar yang digunakan peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan (Alsa et al., 2021). Pengguna strategi belajar membawa konsekuensi pada proses belajar, yang dapat memberikan kemudahan siswa dalam belajar serta meningkatkan performansi belajar.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan permainan domikado untuk pengenalan AKADS, merupakan adaptasi dari penjabaran langkah-langkah permainan domikado yang dimodifikasi dengan langkah-langkah Konseling KIPAS (Putri, 2021), yaitu:

- 1) Konselor/Guru sebagai pemimpin kelompok mengarahkan siswa untuk membentuk lingkaran/dinamika kelompok
- 2) Konselor/Guru sebagai pemimpin kelompok mengajak siswa untuk membentangkan tangan kanan dan kiri mereka, tangan kanan diatas tangan kiri teman yang disamping kanan.
- 3) Konselor/Guru sebagai pemimpin kelompok menjelaskan tata cara/petunjuk pelaksanaan permainan dari awal hingga akhir, serta kesepakatan hukuman untuk siswa yang kalah dalam permainan domikado ini. Hukumannya yaitu menyampaikan kesimpulan dari pembahasan mengenai topik yang dibahas mengenai keterampilan sosial.
- 4) Agar adil, yang menjadi orang pertama yang memberi tepukan kesamping kanan dipilih melalui hompimpah.
- 5) Konselor/Guru sebagai pemimpin kelompok menghitung aba-aba 1-3 untuk memulai permainan, pada hitungan ketiga permainan dimulai dan anggota kelompok menyanyikan lagu permainan domikado “ do mikado , mikado,

“Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang:
Promosi Layanan Konseling Berbasis Kabar Gembira dalam Era Pluralisme”

eska eskado.. eskado, eskado beya-beyo, beya-beyo, cis, cis
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 (hingga ditemukan 1 anggotayang mendapatkan tepukan
terakhir pada 1 ronde nyanyian, dan seterusnya).

- 6) Setelah menemukan 1 orang yang terkena tepukan di hitungan 10, makapeserta tersebut keluar dari permainan dan permainan dimulai kembali dari teman selanjutnya.
- 7) Ketika telah ditemukan 1 peserta yang bertahan pada permainan ini, maka perserta tersebut berhak memilih, membuka dan membacakan kartu pesan yang telah disediakan.
- 8) Ketika kartu pesan dibacakan, peserta yang bertahan memberikan respon lalu peserta lain diminta untuk menanggapi.

5. Kesimpulan

Dengan adanya pengenalan AKADS (Afeksi belajar, Kognisi/pemikiran, Aksi dan Akuisi, Daya tarik tujuan, dan Strategi belajarmelalui permainan domikado, diharapkan siswa telah mampu mengenali AKADS dan menerapkannya. Siswa sekolah dasar memiliki pengalaman diri dan situasi dalam kehidupan sehari-harinya. Sehingga peranan dan keberadaan konselor di sekolah dasar dianggap sangat penting. Dalam permainan domikado, terkandung aspek psikis yakni pada unsur berpikir dan menghitung yang terdapat pada nyanyian domikado.

6. Referensi

- Alsa, A., Hidayatullah, A. P., & Hardianti, A. (2021). Strategi Belajar Kognitif Sebagai Mediator Peran Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 7(1), 99. <https://doi.org/10.22146/gamajop.62623>
- Andi 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.
- Andi Mappiare A. T., A., Mappiare A. T., A., Hidayah, N., Muslihati, M., & Fauzan, L. (2019). *Adoption of People's Game as a Modification Technique in KIPAS Model Counseling*. 382(Icet), 555–558. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.139>
- Anggara, C. (2015). *Permainan Masa Kecil Yang Kini Mulai Pudar Ditelan Zaman*. Www.Jatik.Com. <https://www.jatik.com/Permainan-Masa-Kecil-Yang-Kini->

“Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang: Promosi Layanan Konseling Berbasis Kabar Gembira dalam Era Pluralisme”

Mulai-Pudar-Ditelan-Zaman/)

Christianti, O. M. (2007). *Anak dan Bermain*.

DEPDIKNAS. (2008). *Perangkat Penilaian KTSP SMA*. Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah,.

eRIC s. Kim, William J. Chopik, J. S. (2014). Are people healthier if their partners are more optimistic? The dyadic effect of optimism on health among older adults. *Are People Healthier If Their Partners Are More Optimistic? The Dyadic Effect of Optimism on Health among Older Adults*, 76(6).

Fitri, M., Mappiare-AT, A., & Triyono, T. (2020). DISKUSI NILAI ETIKA DARI HADIH MAJA DALAM KONSELING MODEL KIPAS DENGAN TEMA KECAKAPAN SOSIAL. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(8), 1098–1099.

Habsy, B. A. (2019). Scientific Foundation Of Nusantara Culture Based Counseling Model : Kipas (Konseling Intensif Progressif Adaptif Struktur). *European Journal of Education Studies*, 5(9), 213–230. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2548956>

Hsee, C. K., & Kunreuther, H. C. (2000). The Affection Effect in Insurance Decisions. *Journal of Risk and Uncertainty*, 20(2), 141–159. <https://doi.org/10.1023/A:1007876907268>

Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.

Iswinarti. (2010). Nilai-nilai terapiutik permainan tradisional. *Psikologi, Fakultas Malang, Universitas Muhammadiyah*, 6(3), 1–16.

KBBI V. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.

Lynch, S. A., & Simpson, C. G. (2010). Social Skills: Laying the Foundation for Success. *Dimensions of Early Childhood*, 38(2), 3–12. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ945679&site=ehost-live%5Cnhttp://www.southernearlychildhood.org/publications.php>

Mashar Hilmi, & M. Nur Ghufron. (2013). Pengaruh Gaya Belajar Model David Kolb Terhadap Kemampuan Afeksi Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadits. *Journal Of Empirical Research In Islamic Education*, 1, 39–53.

“Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang: Promosi Layanan Konseling Berbasis Kabar Gembira dalam Era Pluralisme”

Michael Taussig. (2013). *The Magic of the State* (Social Sciences (ed.)).

Minogue, J., & Jones, M. G. (2006). Haptics in education: Exploring an untapped sensory modality. *Review of Educational Research*, 76(3), 317–348. <https://doi.org/10.3102/00346543076003317>

Newby-Clark, I. R., Ross, M., Koehler, D. J., Buehler, R., & Griffin, D. (2000). People focus on optimistic scenarios and disregard pessimistic scenarios while predicting task completion times. *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 6(3), 171–182. <https://doi.org/10.1037/1076-898X.6.3.171>

Nisa Ariantini, Muhammad Nikman Naser, A. H. (2019). *Konstruksi Teknik Konseling Berbasis Budaya Model KIPAS untuk Meningkatkan Kecakapan Sosial dan Kematangan Karier Siswa*. 6(1).

Papalia, D. E., Feldman Duskin, R., & Martorell, G. (2015). *Perkembangan Manusia*. 1–486.

Prasetya, A. B. (2014). Journal of Physical Education , Sport , Health and Recreations. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(2), 102–108. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>

Richard Kieckhefer. (2021). *Magic in the middle ages*. Cambridge University Press.

Simatupang, N. (2005). Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 03(1), 1–31.

Solihatun, S., Lestari, M., Folastris, S., & Ratnasari, D. (2020). Kontribusi Konsep Diri terhadap Perencanaan Arah Karir Siswa. *Indonesia Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 9(1), 52–56.

Suci Nora Julina Putri, Andi Mappiare-AT, C. L. R. (2021). Pengembangan Permainan Domikado sebagai Teknik Konseling KIPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(8).

Putri, S. N. J. (2021). *Pengembangan panduan permainan domikado sebagai teknik konseling kipas untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar*. Thesis. Universitas Negeri Malang. Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP). Bimbingan dan Konseling.

Sudirman, M. Y., Mappiare-AT, A., & Hambali, I. (2021). Adopsi Nilai Etika

“Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang: Promosi Layanan Konseling Berbasis Kabar Gembira dalam Era Pluralisme”

Pappaseng Bugis sebagai Konten Bibliokonseling dalam Langkah Konseling KIPAS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 8(6), 1226–1231.

Suyati, E. S., & Rozikin, A. Z. (. (2021). *Belajar dan pembelajaran*.

Ulfa, S. W. (2016). Pembelajaran Berbasis Praktikum : Upaya Mengembangkan. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Teknologi Pendidikan*, VI(1), 65–75.

Willer, M. (2013). Dynamics of epistemic modality. *Philosophical Review*, 122(1), 45–92. <https://doi.org/10.1215/00318108-1728714>