

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA SISWA KELAS XI IPS DI
SMA NEGERI 4 BAUBAU

HASIL PENELITIAN



*Diajukan Kepada Program Studi Bimbingan Dan Konseling Fakultas
Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Buton
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

NURUL DJANNA. S

011901011

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BUTON

BAUBAU

2023



HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul proposal : Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja sama Siswa XI IPS DI SMA Negeri 4 Baubau.

Nama : NURUL DJANNA. S

NPM : 011901011

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing untuk diajukan dan dipertahankan dihadapan penguji Skripsi.

Baubau, Mei 2023

Disahkan

Pembimbing I

Pembimbing II

Ria Safaria Sadif,M.Psi., Psikolog
NIDN. 0902108701

Edison, S.Pd.,M.Pd
NIDN.0913098805

Mengetahui,

KetuaProgram Studi
Bimbingan Konseling

Unhaluddin T. Kurniawan., S. Pd., M. Pd., Kons
NIDN. 0918028804



PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul : Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 4 Baubau

Yang disusun oleh :

Nama : Nurul Djanna. S

NPM : 011901011

Telah diajukan pada :

Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi dan diterima oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Buton. Pada hari Selasa, 22 Agustus 2023

Baubau, 11 November 2023

PANITIA PELAKSANA

KETUA : Ria Safaria Sadif, S. Psi, Psikolog ()
NIDN. 092108701

SEKRETARIS : Edison, S. Pd., M. Pd ()
NIDN. 0913098805

TIM SIDANG

Penguji I : Rosmawati T. S. Sos., M. Pd ()
NIDN. 0925038401

Penguji II : Unhaluddin T. Kurniawan, M. Pd, Kons ()
NIDN. 0918028804

Penguji III : Samsaifil, S. Pd., M. Pd ()
NIDN. 0902048706

Mengetahui,
Dekan FKIP

Maryam Nurlaila, S. S., M. Pd
NIDN. 0914027201
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurul Djanna. S

NPM : 011901011

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Buton

Dengan ini menyatakan yang teertulis dalam skripsi yang berjudul “Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 4 Baubau” hasil karya penulis sendiri dan apabila ternyata dikemudian hari terbukti dan /atau hasil plagiat baik seluruhnya maupun sebagian, maka penulis bersedia dituntut sesuai peraturan dan perundang-undangan yang berlaku dan sekaligus skripsi dan gelar yang penulis peroleh batal demi hukum.

Baubau 11 November 2023

Penulis

Nurul Djanna. S
011901011

PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurul Djanna. S

NPM : 011901011

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Buton

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Buton **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*non-exlucive royalty- free right*)** atas Skripsi saya yang berjudul: Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 4 Baubau, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini Universitas Muhammadiyah Buton berhak menyimpan, menyalin-media/format-kan, mengelola dalam pangkal data (database), merawat dan mempublikasi skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta serta tidak dikomersikan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Baubau

Tanggal : 7 September 2023

Yang

Menyatakan,

Nurul Djanna. S
011901011

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim..

MOTTO

“Direndahkan dimata manusia, ditinggikan dimata Tuhan, Prove Them Wrong”

“Allah tidak membebani seseorang melainkan dengan kesanggupannya.”

(Q.S Al-Baqarah, 2:286)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kamu investasikan untuk menjadi dirimu serupa yang kamu impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti akan bisa kau ceritakan”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT . Tiada lembar paling indah dalam laporan skripsi ini terkecuali lembar persembahan. Sebagai ucapan terimakasih , skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya yang tercinta, Bapak Samiun. S dan Ibu Zumila sebagai wujud jawaban dan tanggung jawab atas kepercayaan yang telah diamanatkan kepadaku serta atas cinta dan kasih sayang, kesabaran yang tulus dan tulus ikhlas

membesarkan, merawat dan memberikan dukungan moral dan material serta selalu mendoakan ku selama menempuh pendidikan sehingga aku dapat menyelesaikan studi S1 di Universitas Muhammadiyah Buton khususnya di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan Program Studi Bimbingan dan Konseling. Kebahagiaan dan rasa bangga kalian menjadi tujuan hidupku. Semoga Allah senantiasa meemuliakan kalian baik di dunia maupun di akhirat.

2. Yang tersayang ketiga adik-adikku yang selalu menghibur, memberikan semangat, memberikan doa serta motivasi selama ini sehingga terselesaikan skripsi ini.
3. Sahabat-sahabat penulis, Aznah, Rizky Pradana Putra, Serllan Permata Sari yang selalu memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini semoga sukses selalu dan diberikan kebahagiaan dunia dan akhirat.
4. Untuk seseorang yang belum bisa ku tuliskan dengan jelas namanya disini, namun sudah tertulis jelas di *Lauhul Mahfudz* untukku. Terimakasih sudah menjadi salah satu sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu bentuk penulis dalam memantaskan diri. Meskipun saat ini penulis tidak tahu keberadaanmu entah di bumi bagian mana dan menggenggam tangan siapa. Karena penulis yakin bahwa sesuatu yang ditakdirkan menjadi milik kita akan menuju pada kita bagaimanapun caranya.
5. *Last but not least*, terimakasih untuk Nurul Djanna. S, diri saya sendiri yang telah bekerja keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

ABSTRAK

NURUL DJANNA. S, 011901011 Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja sama Siswa XI IPS Di SMA Negeri 4 Baubau Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Buton.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kondisi awal kemampuan kerja sama siswa di SMA Negeri 4 Baubau Tahun Ajaran 2022-2023 tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran awal tentang kemampuan kerja sama siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 4 Baubau Tahun Ajaran 2022-2023. Adapun dua manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu (1) Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan keilmuan dan wawasan dalam kegiatan ilmiah terutama yang berkaitan dengan efektivitas bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan. Kerja sama siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 Baubau Tahun Ajaran 2022-2023, (2) Memberikan informasi kepada guru mengenai permainan tradisional agar guru dapat menganalisis berbagai kemungkinan solusi untuk permasalahan yang ada di kelas. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data diperoleh kesimpulan: secara umum, di tingkatkan kemampuan kerja sama siswa SMA Negeri 4 Baubau *pre-test* dalam penelitian ini berdasarkan tiga kategorisasi, kategori rendah 12 siswa 100%, kategori sedang 0%, dan kategori rendah 0%. Data *post-test* dengan kategori rendah 0 Siswa terdiri dari 0%, pada kategori sedang terdiri dari 4 siswa (50%), dan 7 siswa (50%) pada kategori tinggi. Hasil analisis uji *Wilcoxon* menggunakan bantuan program komputer *SPSS for windows 21*, menunjukkan nilai *asympt.sig (2-tailed)* bernilai $0,002 < 0,05$ nilai *Z* memperoleh (-3.065^b) maka hipotesis diterima.

Kata kunci: Bimbingan kelompok, Permainan tradisional, Kerja sama.

KATA PEGANTAR

Alhamdulillah dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Hasil dengan judul “Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan kemampuan kerja sama Siswa XI IPS Di SMA Negeri 4 Baubau”. Salawat serta salam tak lupa membawa umat manusia dari alam kegelapan, alam kebodohan, alam ketidak tahuan akan ilmu pengetahuan menuju ke alam yang terang benderang yang penuh akan ilmu pengetahuan sebagaimana yang kita rasakan saat ini. Ucapan terimakasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kami haturkan pula kepada:

1. Dr.Wa Ode Al Zarliani S.Pd., M.M., Rektor Universitas Muhammdiah Buton
2. Maryam Nurlaila, S. S., M. P., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Unhaluddin T. Kurniawan., S. Pd, M. Pd., Kons, PLT Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling sekaligus yang telah memberikan kesempatan, nasehat, dan dorongan



kepada penulis untuk belajar banyak hal dalam upaya pengembangan wawasan dan menyelesaikan studi tepat waktu.

4. Ria Safaria Sadif,M.Psi., Psikolog Pembimbing I yang dengan sikap kearifannya memberikan motivasi, dan memberi saran serta motivasi, meluangkan waktu, tenaga dan ilmunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan hasil penelitian.
5. Edison , S.Pd.,M.Pd Pembimbing II waktu, tenaga dan ilmunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan hasil penelitian.
6. Rosmawati T, S.sos., M.Pd Penguji I yang dengan sikap kearifannya memberikan motivasi, dan memberi saran serta motivasi, meluangkan waktu, tenaga dan ilmunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan hasil penelitian.
7. Unhaluddin T. Kurniawan, M.Pd., Kons Penguji II berkenan meluankan waktu, tenaga ilmunya guna membimbing, motivasi dan memberi saran serta masukan yang membangun sehingga hasil penelitian ini dapat terselesaikan.
8. Samsaifil, S.Pd., M.Pd Penguji III berkenan meluankan waktu, tenaga ilmunya guna membimbing, motivasi dan memberi saran serta masukan yang membangun sehingga hasil penelitian ini dapat terselesaikan.
9. Seluruh dosen Universitas Muhamadiyah Buton, terkhusus dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu, nasehat, dan saran dengan niat ikhlas.
10. Para staf adminitrasi tata usaha dan pengelola perpustakaan Universitas Muhamadiyah Buton yang telah menyediakan kemudahan pelayanan administrasi dan sumber informasi

selama penulis menjalani masa studi.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv



BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8

BAB II LANDASAN TEORITIK

A. Konsep Dasar Kemampuan Kerjasama.....	9
B. Konsep Dasar Bimbingan Kelompok.....	12
C. Konsep Dasar Permainan Tradisional.....	26
D. Hasil Penelitian Terdahulu.....	37
E. Kerangka Berpikir.....	39
F. Hipotesisi Penelitian.....	41

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Desain Penelitian.....	42
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	43
C. Populasi Dan Sampel Penelitian.....	44
D. Definisi Operasional Variabel.....	45
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Teknk Analisis Data.....	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	54
B. Deskripsi Data Penelitian.....	73
C. Pengujian Hipotesis.....	75
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	78

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	85
B.Saran	86

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	43
Tabel 3.2. Distribusi Populasi Dalam Penelitian.....	44
Tabel 3.3 Distribusi Kemampuan Kerja sama Siswa Sebelum Uji Validitas	47
Tabel 3.4 Distribusi Aitem Skala Kerjasama siswa Sesudah Uji Instrument	48
Tabel 3.5 Skala Kerjasama siswa.....	49
Tabel 3.6 Hasil Uji Validasi Aitem Kerja sama siswa.....	51
Tabel 4.1 Deskripsi Data Skala Kerja sama.....	55
Tabel 4.2 Normal Kategori.....	55
Tabel 4.3 Perilaku Kerja sama siswa Gambaran umum kerja sama	56
Tabel 4.4 Hasil Pre-test Berdasarkan Aspek kerja sama.....	57

Tabel 4.5 Tahapan Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok.....	59
Table 4.6 <i>Pretest</i> Kerja sama Siswa.....	73
Table 4.7 <i>Posttest</i> Kerja sama Siswa.....	74
Tabel 4.8 <i>pretest</i> dan <i>Post-test</i> Kerja sama Belajar.....	75
Tabel 4.9 Hasil Ranks Uji <i>Wilcoxon</i>	76
Tabel 4.10 Test Statistic Uji <i>Wilcoxon</i>	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambaran permainan kaase-ase.....	31
Gambar 2.2 Alur pikir.....	41
Grafik 4.1 Gambaran umum pretest Kerjasama siswa.....	57
Grafik 4.2 Hasil Pretest Aspek Kerjasama Siswa.....	59
Grafik 4.3 Kerja sama Siswa Berdasarkan <i>Pretest dan Posttest</i>	74

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Skala Kerjasama.....	90
2. Lampiran 2. RPL Layanan konseling Kelempok.....	94
3. Lampiran 2. Materi layanan konseling Kelompok.....	95
4. Lampiran 4. Lamporan pelaksanaan konselingKelompok.....	109
5. Lampiran 5. Surat izin ke sekolah.....	112
6. Lampiran 6. Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.....	113
7. Lampiran 7. Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah	114

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kerja sama sangat penting untuk dimiliki tentu saja bukan tanpa alasan kerja sama memiliki tujuan yang luar biasa agar unggul dalam bersosialisasi dan membawa dampak positif dalam perkembangan kompetensi individu menurut (Hasan Aan, 2018), menetapkan bahwa tujuan kerja sama adalah untuk mengembangkan berfikir kritis dalam menyelesaikan masalah, mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan komunikasi, menumbuhkan rasa percaya diri terhadap kemampuan peserta didik dan untuk dapat memahami dan menghargai satu sama lain teman.

Keterampilan kerja sama harus dimiliki siswa karena mempunyai pengaruh yang luar biasa pada diri siswa. Kerja sama menjadi salah satu indikator untuk tercapainya perilaku sosial yang sukses. Hal ini sejalan Harlock (Nur Asma, 2016). indikator dari perilaku sosial yang sukses adalah kerja sama, berusaha memperlihatkan keunggulan masing-masing, kemauan berbagi, minat untuk diterima, simpati empati, ketergantungan, persahabatan, keinginan, bermanfaat, imitasi dan perilaku lekat.

Kerja sama juga dapat meningkatkan kecepatan individu anak dalam memecahkan masalah, dapat menghilangkan perasaan-perasaan negatif dengan teman sebaya anak, serta tidak membuat

anak telampau kompentatif dengan kata lain bersikap individual dan mementingkan diri sendiri (Nur Asma, 2016), kerja sama atau interpedensi positif juga akan menghasilkan interaksi

promotif atau bersifat meningkatkan ketika masing-masing anak saling mendukung dan memfasilitasi usaha dari teman-teman sebayanya satu sama lain.

Selain itu dengan berkerja sama siswa dapat memberikan informasi pengalaman apa yang dimilikinya siswa pasti akan berbeda-beda dan disinilah kelebihan dalam bekerjasama dapat saling bertukar pikiran di dalam kelompok dengan siswa yang satu dengan siswa yang lain sehingga siswa yang tidak tahu akan menjadi tahu sedangkan siswa yang tidak tau akan memberi tahu akan menjadi tahu. Oleh karena itu, dengan proses pembelajaran kerja sama di dalam kelompok akan lebih memudahkan siswa dalam belajar.

Namun pada kenyataannya hal yang ditemukan di lapangan berdasarkan hasil observasi hasil observasi di SMA Negeri 4 Baubau yaitu saat guru membagi kelompok untuk mengajarkan social yang diberikan, ada beberapa kelompok masing-masing siswa tidak saling berinteraksi dalam menyelesaikan tugas kelompok seperti kerja bakti, adanya piket dalam kelas, tidak senang dalam mengerjakan kelompok.

Begitu pula hasil wawancara dengan guru wali SMA Negeri 4 Baubau kelas XI mengatakan kurangnya kemampuan kerja sama pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Kendala yang dihadapi oleh siswa saat kerja sama pada umumnya adalah tidak adanya kecocokan dalam tim, pembagian tugas dalam tim tidak merata, tidak saling

menghargai pendapat teman, tidak menghormati teman saat bicara, teman berbicara sendiri ketika teman dalam satu tim sedang menjelaskan, ragu dan takut dan tidak dapat mengambil keputusan dalam tim.

Berbagai metode pembelajaran telah digunakan namun masih sedikit sekali yang menyentuh pada nilai kerja sama banyak sekolah yang masih mementingkan perkembangan *kognitif* saja dan perkembangan sosial anak masih kurang diperhatikan. Pada kenyataan kerja sama merupakan salah satu perilaku sosial yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak sejak dini, Peningkatan kemampuan kerja sama merupakan hal yang penting. Hal tersebut dimaksudkan agar melalui kerja sama siswa dalam kegiatan belajar mengajar, maka siswa akan lebih mudah memaknai pelajaran yang diajarkan oleh guru. Sehingga diharapkan dapat mengembangkan kerja sama, kreativitas, kekritisan dan kecerdasan siswa yang baik.

Menurut (Syamsu Yusuf, 2016) bimbingan kelompok merupakan suatu pemberian bantuan (Bimbingan) yang diberikan kepada peserta didik melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pemecahan masalah siswa yang menjadi peserta layanan.

Menurut (Prayitno&Amti, Erman 2013) secara umum bimbingan



kelompok merupakan layanan yang memungkinkan peserta didik (masing-masing anggota kelompok) memperoleh kesempatan untuk pembahasan dan pengentasan permasalahan pribadi melalui dinamika kelompok. Asumsi yang dipakai dalam penelitian ini adalah bahwa dalam Bimbingan kelompok akan terjadi proses interaksi antar individu, saling terbuka dan mau mengemukakan masalahnya. Belajar menemukan makna, dalam suasana kelompok, individu tidak hanya memperhatikan dirinya sendiri, dia juga bisa mendengar, melihat, dan merasakan bagaimana perasaan orang lain dalam menghadapi suatu permasalahan atau situasi tertentu dalam kehidupannya.

Teknik yang dapat diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok, adalah teknik umum dan permainan tradisional. Budi Santoso (Iswinarti, 2018) menjelaskan yang dikutip dalam buku permainan tradisional menyatakan bahwa pendapat sejumlah ilmual sosial dan budaya Indonesia permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberi pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan kejiwaan..

Permainan tradisional merupakan suatu aktifitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan di ajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini peserta didik akan mampu mengembangkan potensi

yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa (Fitria Susanti,dkk 2018). Permainan yang mampu menciptakan kegiatan pembelajaran menyenangkan dan mengandung unsur edukatif dapat dijumpai pada permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus (Iswinarti,2018) Pada permainan tradisional kita dapat menanamkan nilai-nilai positif dalam diri anak yang meliputi rasa senang, rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, rasa saling membantu dan rasa patuh. Nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan Kerjasama peserta didik dalam belajar juga dapat membantu untuk menumbuhkan kepekaan peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya sehingga dapat belajar dari lingkungan mereka (Fitria Susanti, dkk 2018). Manfaat bermain dan permainan dalam kegiatan pembelajaran juga telah diungkapkan oleh Wahyudi dan Suardiman, (2017) yang menunjukkan bahwa aktifitas bermain peran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini dikarenakan bermain peran membuat daya retensi peserta didik terhadap materi IPS menjadi lebih kuat karena materi tidak diajarkan hafalan semata atau abstrak, tetapi

peserta didik dapat merasakan dan mengulangi kronologis peristiwa yang ada dalam materi, sehingga peserta didik dapat memahami yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Dengan demikian penerapan permainan tradisional sebagai aktifitas dalam proses pembelajaran maupun dalam perilaku siswa, sehingga selanjutnya peneliti menggunakan permainan tradisional dalam penelitian untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial peserta didik. Selanjutnya dalam penelitian ini, permainan tradisional yang digunakan adalah permainan tradisional Kaase-ase. Permainan Kaase-asea dalah meiliki manfaat bagi anak. Menurut Mulyani (2016.165) manfaat yang di ambil oleh permainan tradisional selain mengajarkan kerja sama, juga dapat berkerja sama yang kompak antra satu kelompok dan permainan ini sangat menarik, seru dan juga menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat di sempulkan bahwa permainan Kaase-ase adalah permainan sangat baik yang di mainkan oleh anak remaja karena permainan ini mengajarkan anak untuk hidup rukun dengan teman sebaya maupun dengan orang yang lebih tua karena dalam permainan ini anak di ajarkan untuk jujur bertanggung jawab, disiplin, kerjakeras, percaya diri, berfikir logis, kreatif dan inovatif.

Sepanjang pengetahuan peneliti, belum ada penelitian yang meneliti tentang "Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Permainan



Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa di SMA Negeri 4 Baubau". Namun, penelitian yang relevan dengan penelitian ini, antara lain: Penelitian dilakukan oleh, Wahyu Hidayati (2014). Upaya meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan tradisional pada anak kelompok ATK ABA Ledok I Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014. Kegiatan pra tindakan yang mengawali penelitian ini menghasilkan data bahwa nilai rata-rata kemampuan kerjasama anak baru mencapai nilai 15%. Tindakan dalam penelitian kemampuan kerjasama ini dilakukan dalam dua siklus.

Berdasarkan hasil dari siklus II, nilai rata-rata kemampuan anak telah mencapai nilai 81%. Perkembangan ini telah mencapai indikator keberhasilan dimana penelitian dikatakan berhasil apabila telah mencapai nilai 76%. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa di SMA Negeri 4 Baubau".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kondisi awal kemampuan kerja sama siswa di SMA



Negeri 4 Baubau?

2. Bagaimana pelaksanaan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa di SMA Negeri 4 Baubau?
3. Seberapa efektifkah pelaksanaan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa di SMA Negeri 4 Baubau?

C. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan pelaksanaan penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui kondisi awal kemampuan kerja sama siswa di SMA Negeri 4 Baubau!
2. Untuk mengetahui pelaksanaan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa di SMA Negeri 4 Baubau!
3. Untuk mengetahui seberapa efektifkah pelaksanaan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa di SMA Negeri 4 Baubau

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan keilmuan dan wawasan dalam kegiatan ilmiah terutama yang berkaitan dengan efektivitas bimbingan kelompok melalui permainan tradisional



untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa.

- b. Sebagai bahan kajian stimulasi bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lebih lanjut, lebih mendalam, lebih luas lagi mengenai permainan tradisional dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan informasi kepada guru mengenai permainan tradisional agar guru dapat menganalisis berbagai kemungkinan solusi untuk permasalahan yang ada di kelas.

b. Bagi Mahasiswa

Memberikan pengetahuan kepada mahasiswa tentang permasalahan yang ada di sekolah dasar, terutama terkait dengan efektivitas bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa.

BAB II

LANDASAN TEORITIK

A. Konsep Dasar Kemampuan Kerja sama

1. Pengertian Kemampuan Kerja sama

Kerja sama merupakan suatu aktivitas dalam kelompok kecil dimana terdapat kegiatan saling berbagi dan bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan sesuatu (Nur Asma, 2016). Melihat pengertian di atas maka dapat dipersepsikan bahwa aktivitas kerja sama akan terjadi apabila ada dua orang atau lebih dalam suatu aktivitas dan melakukan kegiatan secara bersama-sama untuk menyelesaikan sesuatu. Aktivitas tersebut apabila dilakukan hanya oleh satu orang maka tidak dapat dikatakan kerja sama, begitu pula sebaliknya. Kerja sama juga diartikan sebagai upaya umum manusia yang secara simultan mempengaruhi berbagai macam keluaran instruksional (David Wjohnson dkk, 2010). Keluaran-keluaran yang dimaksudkan antara lain tingkat penalaran, retensi, kerja sama, daya tarik interpersonal, persahabatan, prasangka, menghargai perbedaan, dukungan sosial, rasa harga diri, serta kompetensi sosial.

Keterampilan-keterampilan kolaboratif dan sosial, adanya tanggung jawab masing-masing serta adanya saling ketergantungan satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama merupakan unsur-unsur yang ada di dalam kerja sama (Nur Asma, 2016).

Kerja sama cenderung mengarah kepada esensi bahwa di dalam diri masing-masing orang yang bekerja sama haruslah ada perasaan satu dan saling bergantung dengan yang lainnya.

Dari beberapa pendapat di atas maka Pernyataan-pernyataan tersebut menyatakan suatu pengertian bahwa kerja sama merupakan berbagai usaha yang dilakukan manusia yang menghasilkan berbagai perilaku yang terkait dengan interaksi social.

2. Indikator-Indikator Kerja sama

Keterampilan kerja sama bisa dikuasai siswa, saat pembelajaran di kelas mendukung akan terciptanya indikator kerja sama di dalamnya. Indikator kerja sama menurut (David W Johnson dkk, 2010) yakni:

a. Adanya saling ketergantungan yang positif

Saling ketergantungan secara positif adalah perasaan untuk saling membantu dalam aktivitas tersebut, dengan kata lain di dalam kerja sama terdapat perasaan saling terhubung satu sama lain

b. Adanya interaksi tatap muka

Interaksi atau hubungan penting dalam sebuah kerja sama agar masing-masing dapat memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan. Selain itu akan lebih baik jika dalam interaksi kerja sama yang terjadi adalah tatap muka secara langsung.

c. Adanya tanggung jawab personal individu Tanggung jawab



perseorangan dibutuhkan agar masing-masing merasa bahwa aktivitas tersebut adalah tanggung jawab mereka dan harus diselesaikan.

d. Adanya keterampilan komunikasi interpersonal

Komunikasi jelas merupakan komponen penting dalam kerja sama, karena melalui komunikasi masing-masing dapat memahami satu sama lain sehingga tidak terjadi kesalah pahaman. Komunikasi ini juga merupakan salah satu komponen dalam skill-skill interpersonal yang penting dalam kerja sama selain itu komunikasi tidak akan terlepas dari skill-skill interpersonal lain antara lain kepemimpinan, pengambilan keputusan, kepercayaan, serta manajemen konflik.

e. Adanya keterampilan bekerja dalam kelompok

Kepedulian satu orang atau satu pihak dengan orang atau pihak lain yang tercermin dalam satu kegiatan yang menguntungkan semua pihak dengan prinsip saling percaya, menghargai dan adanya norma yang mengatur.

3. Manfaat Kemampuan Kerja sama

Bersama adalah sebuah permulaan, tetap bersama adalah kemajuan, bekerja bersama adalah kesuksesan (David W Johnson dkk, 2010). Kutipan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama mengandung manfaat yang cukup besar dalam kehidupan individu. Secara umum kemampuan kerja sama memiliki manfaat

yakni aktivitas menjadi lebih cepat terselesaikan dan cenderung memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi. Kemampuan kerja sama ini juga dinilai sangat penting apabila dimanfaatkan pada ranah pendidikan peserta didik.

Kerja sama juga dapat meningkatkan kecakapan individu anak dalam memecahkan masalah, dapat menghilangkan perasaan-perasaan negatif denganteman sebaya anak, serta tidak membuat anak terlampau kompetitif atau dengankata lain bersikap individual dan mementingkan diri sendiri (Nur Asma 2016).

Kerja sama atau interpedensi positif juga akan menghasilkan interaksi promotifatau bersifat meningkatkan ketika masing-masing anak saling mendukung danmemfasilitasi usaha dari teman-teman sebayanya satu sama lain.

B. Konsep Dasar Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Menurut Dewa Ketut Sukardi, (2012) layanan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu dari pembimbing atau konselor yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dalam mengambil keputusan. Gazda dalam Prayitno & Erman Amti, (2013) mengemukakan bahwa bimbingan

kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok peserta didik untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Bimbingan kelompok diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial.

Menurut Rifda El Fiah (2015) dalam buku “ *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*” mengatakan bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi atau pun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial.

Sedangkan Amdan Sarjun (2016) dalam buku “*Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Atas*” mengatakan bimbingan kelompok adalah bantuan kepada kelompok kecil yang terdiri atas 2-10 peserta didik/konseli agar mereka mampu melakukan pencegahan masalah pemeliharaan nilai-nilai, dan pembangunan keterampilan-keterampilan hidup yang dibutuhkan. Bimbingan kelompok harus dirancang sebelumnya dan harus sesuai dengan kebutuhan nyata anggota kelompok.

Menurut Prayitno & Erman Amti, (2013) Bimbingan kelompok adalah memanfaatkan dinamika untuk mencapai tujuan-tujuan bimbingan dan konseling, bimbingan kelompok lebih



menekankan suatu upaya bimbingan kepada individu melalui kelompok. indikator bimbingan kelompok yaitu:

- a. Mampu berbicara didepan orang
- b. Mampu mengeluarkan pendapat ide, saran, tanggapan, perasaan, danlain sebagainya
- c. Bertanggung jawab atas apa yang dikemukakan
- d. Mampu mengendalikan diri dan menahan emosi
- e. Dapat bertenggang rasa

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok adalah suatu layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh bahan dari narasumber atau membahas secara bersama-sama suatu topik yang berguna untuk perkembangan peserta didik baik secara individual maupun kelompok.

2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Menurut prayitno & erman amti, (2013) tujuan dalam bimbingan kelompok terdapat tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dari layanan bimbingan kelompok adalah berkembangnya sosialisasi peserta didik, khususnya kemampuan komunikasi, anggota kelompok, dan untuk mengentaskan masalah peserta didik dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Sedangkan secara khusus bimbingan kelompok bertujuan untuk:

- a. Melatih untuk mengemukakan pendapat di hadapan anggotanya
- b. Melatih peserta didik dapat bersikap terbuka di dalam kelompok
- c. Melatih peserta didik untuk dapat membina keakraban bersamaanggota dalam kelompok khususnya dan teman di luar kelompok padaumumnya
- d. Melatih peserta didik untuk dapat mengendalikan diri dalam kegiatankelompok
- e. Melatih peserta didik untuk dapat bersikap tenggang rasa danbertoleransi dengan orang lain.
- f. Melatih peserta didik untuk menjalin hubungan interpersonal dalam situasi kelompok dan dapat menumbuhkan daya kreatif peserta didik.

Layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk meningkatkan peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan bagi narasumber (terutama guru pembimbing) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai peserta didik, anggota keluarga dan masyarakat. Bahan yang dimaksudkan dapat juga dipergunakan sebagai acuan untuk mengambil keputusan. Abu Bakar M. Luddin, (2012).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan layanan bimbingan kelompok adalah pengembangan diri individu agar dapat berlatih berbicara, menanggapi, memberi dan menerima pendapat orang lain, dan dapat mengembangkan potensi

diri serta dapat berinteraksi terhadap lingkungannya.

3. Fungsi Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Yusran Adam, (2013) Fungsi layanan bimbingan kelompok diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Memberi kesempatan yang luas untuk berpendapat dan memberikan tanggapan tentang berbagai hal yang terjadi di lingkungan sekitar
- b. Memberikan pemahaman yang efektif, objektif, tepat, dan cukup luas tentang berbagai hal yang tentang apa yang mereka bicarakan.
- c. Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan sendiri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok
- d. Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap sesuatu hal yang buruk dan memberikan dukungan terhadap sesuatu hal yang baik. Melaksanakan kegiatan-kegiatan yang nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana apa yang mereka programkan semula.

4. Asas-Asas Bimbingan Kelompok

Menurut Abu Bakar M. Luddin, (2012) dalam pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok terdapat asas-asas yang diperlukan untuk memperlancar kegiatan bimbingan kelompok sehingga mencapai tujuan yang diharapkan, asas-asas tersebut yaitu:



- a. Asas Kerahasiaan, yaitu para anggota harus menyimpan dan merahasiakan informasi apa yang dibahas dalam kelompok, terutama hal-hal yang tidak layak diketahui orang lain
- b. Asas Keterbukaan, yaitu para anggota bebas dan terbuka mengemukakan pendapat, ide, saran, tentang apa saja yang dirasakan dan dipikirkannya tanpa adanya rasa malu dan ragu-ragu
- c. Asas Kesukarelaan, yaitu semua anggota dapat menampilkan diri secara spontan tanpa malu atau dipaksa oleh teman lain atau pemimpin kelompok
- d. Asas Kenormatifan, yaitu semua yang dibicarakan dalam kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma-norma dan kebiasaan yang berlaku.

5. Tahap-Tahap Bimbingan Kelompok

Pada pelaksanaan eksperimen bimbingan kelompok ini mengacu pada tahap-tahap bimbingan kelompok yang dikemukakan oleh Prayitno & Erman Amti, (2013) ada beberapa pakar bimbingan kelompok yang meliputi empat tahap yang sebelumnya diawali dengan tahap permulaan atau tahap awal untuk mempersiapkan anggota kelompok. Tahap-tahap tersebut yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran.

- a. Tahap Pembentukan

Tahap ini merupakan tahap pengenalan dan penjajakan, dimana para peserta diharapkan dapat lebih terbuka menyampaikan harapan keinginan dan tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh masing-masing anggota. Penampilan pemimpin kelompok pada tahap ini hendaknya benar-benar bisa meyakinkan anggota kelompok sebagai orang yang bisa dan bersedia membantu anggota kelompok mencapai tujuan yang diharapkan.

Dalam memulai pembentukan kelompok perlu adanya perencanaan yang matang. Oleh karena itu keberhasilan kelompok yang dibentuk tidak terlepas dari perencanaan dan pelaksanaan konseling kelompok itu sendiri. Berbagai ahli telah mengenali tahap-tahap perkembangan itu. Mereka memakai istilah yang kadang-kadang berbeda namun pada dasarnya mempunyai isi yang sama. Beberapa tahapan dalam pembentukan kelompok adalah sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan alasan-alasan pembentukan kelompok.
Alasan yang jelas dan terarah merupakan kunci yang paling penting dalam merencanakan pembentukan suatu kelompok.
- 2) Adanya konsep teori yang jelas yang mendasari pembentukan suatu kelompok.

Sebagai layanan profesional, dalam bimbingan dan konseling kelompok perlu adanya batasan dan kekuatan untuk

membentuk suatu kelompok.

3) Mempertimbangkan kondisi kehidupan sehari-hari

Pembentukan suatu kelompok perlu mempertimbangkan hal-hal yang sifatnya spesifik, konkrit, dan tujuannya praktis serta prosedural. Pemimpin kelompok harus sensitif terhadap kondisi realita agar dapat mencegah reaksi-reaksi negatif dari para anggota kelompok.

4) Mempublikasikan kelompok untuk mendapatkan anggota

Kelompok yang potensial yang mau bergabung diperlukan publikasi kelompok agar diketahui secara umum.

Pemimpin kelompok yang pandai melakukan teknik dengan memperkenalkan diri secara terbuka, menjelaskan prosesnya sebagai pemimpin kelompok dengan menggunakan komunikasi yang hangat dan bersahabat akan lebih mudah diterima oleh anggota dalam menjalankan kegiatan kelompok.

Pemimpin kelompok dalam tahap ini diharapkan juga harus pandai membaca situasi. Mungkin saja dalam situasi pembentukan ini keakraban dan keterikatan anggota kelompok belum terjalin. Bisa saja antara anggota yang satu dengan yang lainnya belum saling kenal mengenal.

Apabila keadaan seperti yang dikemukakan di atas memang dirasakan terjadi dalam kelompok, maka tugas

pemimpin kelompok adalah membina suasana keakraban dan merangsang keterlibatan anggota dengan menumbuhkan semangat kebersamaan perasaan sekelompok. Bila masih dirasakan anggota kelompok masih enggan memikul tugas atau tanggung jawab, atau masih terjadi kebakuan suasana, maka pemimpin kelompok harus dapat merangsang dan mengarahkan anggota kelompok. Misalnya dengan menggunakan pertanyaan yang menyenangkan atau melalui permainan kelompok.

Berikut ini dikemukakan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan yang seharusnya dilakukan dalam tahap pembentukan:

1. Menerima secara terbuka dan mengucapkan terima kasih atas kehadiran dan kesediaan anggota kelompok melaksanakan kegiatan.
2. Berdoa secara bersama, sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-Menjelaskan pengertian bimbingan kelompok atau konseling kelompok (disesuaikan dengan kegiatan apa yang direncanakan).
3. Menjelaskan tujuan bimbingan kelompok atau konseling kelompok.

4. Menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok atau konseling kelompok.
5. Menjelaskan asas-asas bimbingan dan konseling yaitu asas kerahasiaan, kesukarelaan, kegiatan, keterbukaan, kenormatifan.
6. Melaksanakan pengenalan dilanjutkan dengan permainan pengakraban.

b. Tahap Peralihan atau Transisi

Tahap transisi adalah suatu tahap setelah proses pembentukan dan sebelum tahap kerja kelompok. Dalam kelompok yang diperkirakan berakhir 12-15 sesi, tahap transisi terjadi pada sesi kedua atau ketiga dan biasanya berlangsung satu sampai tiga pertemuan. Tahap ini terdiri dari dua bagian proses yang ditandai dengan ekspresi, sejumlah emosi dan interaksi anggota. Tahap transisi dimulai dengan periode kekacauan (*storming*) ada beberapa hal yang menjadi karakteristik dari *storming* yaitu berkaitan dengan hubungan antar teman, perlawanan, dan pemrosesan antar tugas, norma dan *norming*, ada perbedaan sekaligus hubungan antara konsep norma dan *norming*, norma adalah harapan-harapan tentang perilaku anggota kelompok yang harus atau tidak harus dilakukan. Fungsi norma kelompok adalah untuk mengatur penampilan kelompok sebagai unit yang terorganisir dan

mengarahkannya dalam tujuan-tujuannya.

Norming dapat diartikan sebagai perasaan akan “kekitaan”, identitas, kekelompokan, kesatuan yang muncul ketika individu-individu merasa sebagai anggota suatu asosiasi atau organisasi yang besar dari dirinya.

Secara operasional hakikat tahap ini merupakan transisi antara tahap pembentukan dengan tahap kegiatan. Pada tahap ini pemimpin kelompok sekali lagi harus jeli dalam melihat dan membaca situasi. Apabila masih terlihat gejala-gejala penolakan, rasa enggan, salah paham, kurang bersemangat dalam melaksanakan kegiatan maka pemimpin kelompok tidak boleh binggung, apalagi berputus asa.

Menghadapi keadaan seperti di atas pemimpin kelompok hendaknya memiliki kepekaan yang tinggi melalui penghayatan indera dan penghayatan rasa. Tugas pemimpin kelompok menghadapi situasi seperti itu mendorong anggota kelompok secara sukarela membuka diri untuk mengikuti kegiatan kelompok. Penampilan pemimpin kelompok yang menggambarkan sikap yang tulus, wajar, hormat, hangat dan empati akan sangat membantu mencairkan suasana menuju tahap kegiatan.

Perlu diingat bahwa tahap kedua ini merupakan “jembatan” anatar tahap pertama dan tahap ketiga. Adakalanya

untuk menempuh jembatan itu dapat dilalui dengan mudah, dan adakalanya ditempuh dengan sukar. Dalam keadaan seperti ini pemimpin kelompok harus berhasil membawa anggota kelompok meniti jembatan itu dengan selamat. Kalau perlu beberapa hal pokok yang sudah dibahas pada tahap pertama dapat dibahas kembali seperti asas kerahasiaan, keterbukaan dan seterusnya. Tahap peralihan dapat dilaksanakan melalui langkah-langkah:

1. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya
2. Menawarkan sambil mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap ketiga).
3. Membahas suasana yang terjadi
4. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota
5. Kalau dipandang perlu, kembali ke beberapa aspek tahap pertama (tahap pembentukan).

c. Tahap Kegiatan

Tahapan kegiatan merupakan tahap inti dari proses suatu kelompok dan merupakan kehidupan yang sebenarnya dari kelompok. Tahapan kegiatan selalu dianggap sebagai tahapan yang selalu produktif dalam perkembangan kelompok yang bersifat membangun (*constructive nature*) dan dengan

pencapaian hasil yang baik (*achievement of results*) selama tahapan kerja hubungan anggota kelompok lebih bebas dan lebih menyenangkan. Hubungan antar anggota berkembang dengan baik (saling tukar pengalaman, membuka diri secara bebas, saling tanggap dan tukar pendapat, dan saling membantu). Dalam perkembangan kelompok, tahapan kegiatan merupakan kekuatan therapeutik seperti keterbukaan terhadap diri sendiri dan orang lain dan munculnya ide-ide baru yang membangun. Apapun yang menjadi tujuan, suatu kelompok yang sehat akan menampilkan keakraban, keterbukaan (*self disclosure*), umpan balik, kerja kelompok, konfrontasi dan humor. Perilaku-perilaku positif yang dinyatakan dalam hubungan interpersonal antar anggota akan muncul dalam hubungan sebaya (*peer relationships*).

tahap ini sangat menentukan keberhasilan kegiatan kelompok. Jika tahap sebelumnya berhasil dengan baik, maka tahap ini akan berlangsung dengan lancar. Dalam bimbingan kelompok tahap ini diwujudkan dalam kegiatan-kegiatan :

1. Masing-masing anggota secara bebas mengemukakan topik bahasan (kelompok bebas); Pemimpin kelompok mengemukakan suatu topik untuk dibahas oleh kelompok (kelompok tugas).
2. Menetapkan topik yang akan dibahas terlebih dahulu

(kelompok bebas); Tanyan jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang hal-hal yang belum jelas, yang menyangkut topik yang dikemukakan pemimpin kelompok (kelompok tugas).

3. Anggota membahas topik secara mendalam dan tuntas.
4. Kegiatan selingan Dalam konseling kelompok tahap ini diwujudkan dalam kegiatan-kegiatan.
5. Setiap anggota kelompok mengemukakan masalah pribadi yang perlu mendapat bantuan kelompok untuk pengentasannya.
6. Kelompok memilih masalah mana yang hendak dibahas dan diutamakan pertama, kedua, ketiga, dst.
7. Klien (anggota kelompok yang masalahnya dibahas) memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai masalah yang dialaminya.
8. Seluruh anggota kelompok aktif membahas masalah klien melalui berbagai cara, seperti: bertanya, menjelaskan, mengkritisi, memberi contoh, mengemukakan pengalaman pribadi dan menyarankan.
9. Klien setiap kali diberi kesempatan untuk merespon apa-apa yang ditampilkan oleh rekan-rekan anggota kelompok.

d. Tahap Pengakhiran

Tahap pengakhiran secara keseluruhan merupakan akhir



dari serangkaian pertemuan kelompok. Keseluruhan pengalaman yang diperoleh anggota selama proses kerja ini memerlukan perhatian khusus dari pimpinan kelompok, terutama ketika kelompok hendak dibubarkan. Pembubaran kelompok secara keseluruhan idealnya dilakukan setelah tujuan kelompok tercapai. Tetapi adakalanya terjadi lebih cepat dari yang direncanakan atau yang disebut pembubaran dini. Sesungguhnya pembubaran kelompok dalam proses layanan kelompok bimbingan dan konseling adalah proses alamiah yang harus disadari oleh pimpinan dan anggota-anggotanya, dan mereka diharapkan dapat mempersiapkan diri dengan sebaik mungkin untuk menghadapi pembubaran itu. Oleh karena itu kegiatan utama anggota kelompok, menjelang kelompok dibubarkan adalah;

(1) membayangkan kembali pengalaman mereka selama kerja kelompok berlangsung. (2) memproses kembali ingatannya. (3) mengevaluasi. (4) mengakui dan mengakomodasikan perasaan-perasaan anggota kelompok dan mengakomodasikan perasaan-perasaan anggota yang saling bertentangan dan (5) membantu anggota dalam membuat keputusannya secara kognitif untuk menghadapi masa depan. Oleh karena itu untuk mencapai sasaran pembubaran kelompok perlu diperhatikan beberapa hal diantaranya menyangkut

persiapan dampak pembubaran terhadap anggota, pembubaran dini, prosedur pembubaran, masalah-masalah yang terkait dengan pembubaran dan hal-hal lain yang menyangkut tindak lanjut.

Tahap pengakhiran merupakan tahap terakhir dari kegiatan bimbingan kelompok. Pada tahap ini terdapat dua kegiatan, yang penilaian dan tindak lanjut (*follow-up*). Tahap ini merupakan tahap penutup dari seluruh rangkaian pertemuan kegiatan bimbingan kelompok dengan tujuan telah tercapai suatu pemecahan masalah oleh kelompok tersebut.

Menurut Prayitno, peranan pemimpin kelompok pada tahapan ini adalah:

1. Mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri
2. Pemimpin kelompok dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil-hasil kegiatan.
3. Membahas kegiatan lanjutan
4. Mengemukakan pesan dan harapan
5. Doa penutup

C. Konsep Dasar Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental peserta didik. Santrock, menjelaskan bahwa



permainan (*play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan di sepakati bersama. (Ahmad Susanto, 2017).

Permainan tradisional merupakan suatu aktifitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan di ajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini peserta didik akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. (Euis Kurniati, 2016).

Menurut James Danandjaja, (Keen Achroni, 2017) permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Bermain adalah belajar bagi anak, karena melalui bermain, anak dapat meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya. Kegiatan bermain pada peserta didik perlu mendapat perhatian oleh pendidik. Bermain dalam pembelajaran dapat dijadikan landasan dalam belajar karena melalui bermain peserta didik dapat pengalaman langsung dengan objek yang ada di sekitarnya sebagai media cara anak belajar. (Ahmad Susanto, 2017).

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktifitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak sejak zaman dahulu dengan aturan-aturan tertentu guna memperoleh kegembiraan dan dapat meningkatkan kemampuan sosial.

2. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur senang, dan hal ini akan membantu perkembangan peserta didik ke arah lebih baik di kemudian hari. Tentu saja hal ini dilatarbelakangi bahwa peserta didik yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat peserta didik memainkannya. Permainan ini juga dapat membantu peserta didik dalam menjalin relasi sosial baik dengan teman sebayanya (*peer group*) maupun dengan teman yang usianya lebih



muda atau lebih tua. Permainan ini juga dapat melatih peserta didik dalam manajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya. (Ahmad Susanto, 2017).

3. Permainan Tradisional Kaase-Ase

Gobak sodor, galah asin, atau galasin adalah sejenis permainan tradisional di Indonesia. Sebutan Kaase-ase lebih dikenal di daerah Jawa Tengah, sedangkan di Riau permainan ini disebut cak bur atau bolon. Jawa Barat pun berbeda, permainan ini dikenal dengan istilah Galah Asin atau Galasin. Permainan ini disebut Kaase-ase karena cara bermainnya maju mundur melalui pintu-pintu.

Anak-anak sekarang mungkin tidak familiar dengan jenis permainan ini, karena selain tidak ada pialanya, permainan ini perlu beberapa orang yang mengikutinya. Kaase-ase adalah permainan yang menuntut ketangkasan menyentuh badan lawan atau menghindar dari kejaran lawan. Garis-garis penjagaan dibuat dengan kapur seperti lapangan bulu tangkis, bedanya tidak ada garis yang rangkap. Kaase-ase terdiri dari dua tim, satu tim terdiri dari tiga orang. Kelompok pertama sebagai pemeran dan kelompok kedua sebagai penjaga. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-masing tim terdiri dari 3 - 5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan

proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segiempat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian. Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur. Anggota grup yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota grup yang menjaga garis batas horisontal dan garis batas vertikal. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas horisontal, maka mereka akan berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal (umumnya hanya satu orang). maka orang ini mempunyai akses untuk keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Permainan ini sangat mengasyikkan sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin jika diperlukan untuk meraih kemenangan.

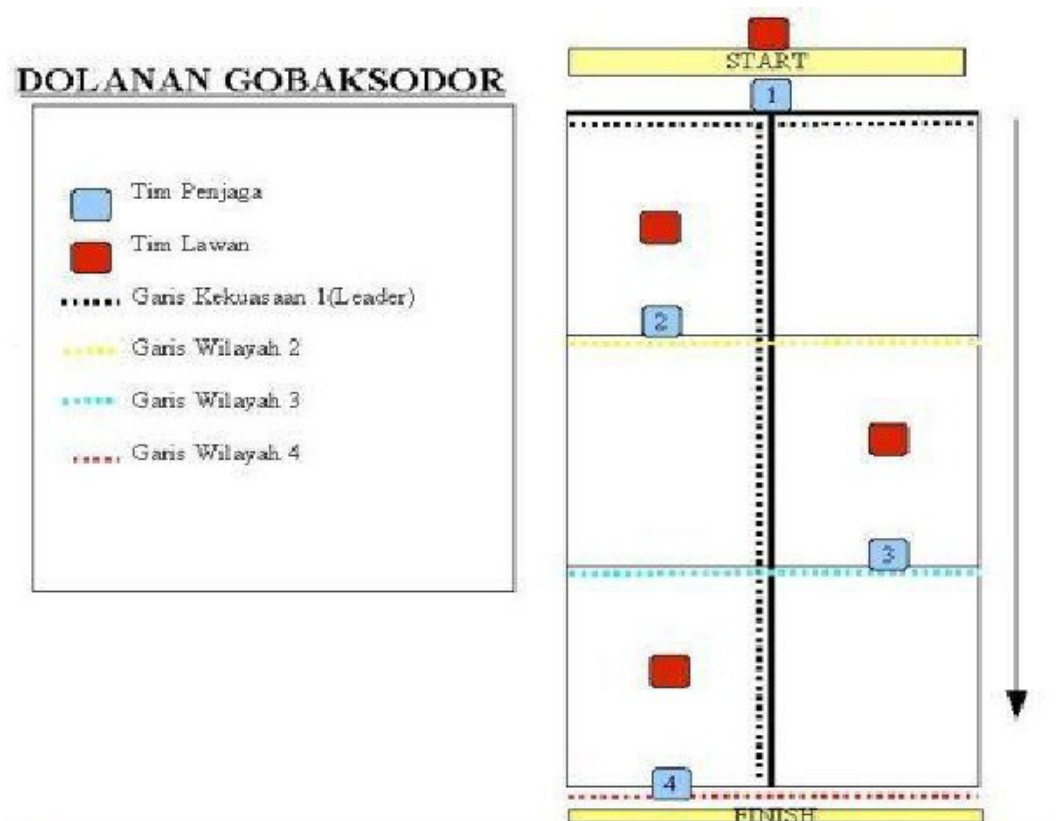
4. Bentuk Permainan, Peraturan dan Cara Bermain

a. Bentuk Permainan

1. terdiri dari 2 (dua) regu dengan jumlah pemain tiap regunya berjumlah 5 pemain, dan 1 cadangan.
2. penjaga lini depan



3. penjaga lini tengah belakang 3. penjaga lini tengah
4. ragilan (penjaga lini belakang) 5.Sodor
5. cadangan
6. Diawasi oleh 1 orang yuri dan 1 pembantu yuri.
7. Boleh putra atau putri atau campuran.



Gambar 2.1 Pemain Kaase-ase

5. Aturan

- a. Mencegat lawan agar tidak bisa lolos ke baris terakhir secara bolak-balik.
- b. Untuk menentukan siapa yang juara adalah seluruh anggota tim harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.
- c. Anggota tim yang mendapat giliran “jaga” akan menjaga lapangan , caranya yang dijaga adalah garis horisontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Untuk penjaga garis horisontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan.
- d. Permainan ini sangat menarik, menyenangkan sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin jika diperlukan untuk meraih kemenangan
- e. Kalau kita sudah lepas dari garis batas terakhir kita menjadi bebas inilah yang kita tuju.

6. Cara Bermain

- 1) Permainan Kaase-ase di mainkan oleh dua tim/grup.



- 2) Satu tim terdiri dari tiga orang. Kelompok pertama sebagai pemeran dan kelompok kedua sebagai penjaga.
- 3) Satu regu buat menjaga garis dan satu regu lagi untuk melewati garis tsb.
- 4) Setiap anggota harus melewati garis-garis yang telah di jaga sampai baris terakhir, setelah sampai baris akhir semua anggota harus balik lagi ke baris awal dengan cara yang sama.
- 5) Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur.
- 6) Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas horisontal, maka mereka akan berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas.
- 7) Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal (umumnya hanya satu orang), maka orang ini mempunyai akses untuk keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan.

7. Nilai-Nilai Dan Manfaat Permainan Kaase-ase

a. Nilai-nilai

Nilai yang berhubungan dengan diri sendiri dalam permainan ini melatih anak untuk berbuat jujur, yaitu Jika berada dalam kelompok yang mentas mengakui jika tersentuh lawan atau melewati batas mati. Dan jika berada dalam kelompok jaga garis,

tidak berbuat curang dengan keluar dari garis penjagaan.

- 1) Bertanggung jawab, dengan melakukan tugas jaga garis dengan baik sesuai perannya masing-masing, sebagai anggota kelompok yang menjaga garis horizontal ataupun jaga garis vertical bergaya hidup sehat,
- 2) Disiplin, anak-anak mematuhi ketentuan dan peraturan dalam permainan kaase-ase
- 3) Kerja keras, anak-anak berusaha keras menerobos garis-garis yang dijaga lawan untuk mendapatkan nilai dan kemenangan. Kerja keras ditunjukkan kelompok yang sedang jaga garis dengan berusaha mengejar anggota kelompok yang sedang mentas untuk menyentuhnya agar keadaan menjadi berbalik.
- 4) Bergaya hidup sehat, Sebagai anggota tim yang menjaga garis berlari mengejar lawan dan sebagai anggota kelompok yang mentas harus menghindari sentuhan lawan merupakan kegiatan yang memerlukan tenaga sama seperti kegiatan berolahraga.
- 5) Percaya diri, Ketika mulai bermain anak-anak tidak pernah berpikir untuk kalah duluan, mereka yakin terhadap kemampuannya untuk menang dan dengan berani menghadapi lawan dalam bermain.
- 6) Berpikir logis, kritis, kreatif dan inovatif Kaase-ase merangsang aktivitas berpikir menentukan strategi untuk

menerobos garis penjagaan lawan, melihat situasi dan kondisi mengambil kesempatan, mengecoh lawan dan memikirkan bagaimana cara memperoleh kemenangan tanpa tersentuh penjaga garis manfaat untuk melatih berbagai kecakapan keterampilan pada diri anak, terutama untuk fisik tubuh anak. Misalnya kelincahan, kecepatan, dan gerak reflek pada anak, dan tentu saja kekompakan tidak luput pada permainan ini.

2. Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Terdapat beberapa nilai luhur yang bisa didapat dari permainan tradisional. Menurut Dharmamulya (Ahmad Susanto, 2017) unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu:

- a. Nilai kesenangan dan kegembiraan, dunia anak adalah dunia bermain dan anak akan merasakan senang apabila diajak bermain. Rasa senang yang ada pada anak mewujudkan pula suatu fase menuju pada kemajuan.
- b. Nilai kebebasan, seseorang yang mempunyai kesempatan untuk bermain tentunya merasa bebas dari tekanan, sehingga ia akan merasa senang dan gembira.
- c. Rasa berteman, seorang anak yang mempunyai teman bermain tentunya akan merasa senang, bebas, tidak bosan dan dapat saling bertukar pikiran dengan sesama teman. Selain itu, dengan mempunyai teman berarti anak akan belajar untuk saling mengerti pribadi masing-masing teman, menghargai teman dan belajar

bersosialisasi.

- d. Nilai demokrasi, artinya dalam suatu permainan setiap pemain mempunyai kedudukan yang sama, tidak memandang apakah anak orang kaya atau anak orang miskin, tidak memandang anak pandai atau bodoh.
- e. Nilai kepemimpinan, biasanya terdapat pada permainan yang sifatnya berkelompok. Setiap kelompok memilih pemimpin kelompok mereka masing-masing. Anggota kelompok tentunya akan mematuhi pimpinannya.
- f. Rasa tanggung jawab, dalam permainan yang bertujuan memperoleh kemenangan, biasanya pelaku memiliki tanggung jawab penuh, sebab mereka akan berusaha memperoleh kemenangan.
- g. Nilai kebersamaan dan saling membantu. Dalam permainan yang bersifat kelompok, nilai kebersamaan dan saling membantu nampak sekali. Kelompok akan saling bekerjasama dan saling membantu untuk meraih kemenangan.
- h. Nilai kepatuhan. Dalam setiap permainan tentunya ada syarat atau peraturan permainan di mana peraturan itu ada yang umum atau yang disepakati bersama. Setiap pemain harus mematuhi peraturan itu.
- i. Melatih cakap dalam berhitung, yaitu pada permainan dhakon. Setiap pemain harus cakap menghitung.

- j. Melatih kecakapan berpikir, seperti dalam permainan mul-mulan, macanan, bas-basan, para pelaku secara terus menerus dilatih untuk berpikir pada skala luas atau sempit, gerak langkah sekarang dan selanjutnya baik diri sendiri atau lawannya dan untuk mendapatkan suatu kemenangan maka harus cermat dan jeli.
- k. Nilai kejujuran dan sportivitas. Dalam bermain dituntut kejujuran dan sportivitas. Pemain yang tidak jujur akan mendapatkan sanksi, seperti dikucilkan teman-temannya, atau mendapat hukuman kekalahan.

Menurut Misbach (Iswinarti, 2018) permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti:

- 1) Aspek motorik: melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- 2) Aspek kognitif: mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- 3) Aspek emosi: katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri.
- 4) Aspek bahasa: pemahaman konsep-konsep nilai .
- 5) Aspek sosial: menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang

yang lebih dewasa/masyarakat.

- 6) Aspek spiritual: menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (*transcendental*).
- 7) Aspek ekologis: memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- 8) Aspek nilai-nilai moral: menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian dilakukan oleh, Wahyu Hidayati (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok ATK ABA Ledok I Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014. Kegiatan pra tindakan yang mengawali penelitian ini menghasilkan data bahwa nilai rata-rata kemampuan kerjasama anak baru mencapai nilai 15%. Tindakan dalam penelitian kemampuan kerja sama ini dilakukan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil dari siklus II, nilai rata-rata kemampuan anak telah mencapai nilai 81%. Perkembangan ini telah mencapai indikator keberhasilan dimana penelitian dikatakan berhasil apabila telah mencapai nilai 76%. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil.
2. Penelitian dilakukan oleh, Dinar Mahdalena Leksana (2022) Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Penyesuaian Sosial. Penelitian ini merupakan

penelitian kuantitatif dengan menggunakan *pre-test post-test one group design*. Teknik analisis data yang digunakan adalah *Wilcoxon's Signed Rank Test* yang tergolong statistik non parametrik. Berdasarkan taraf signifikansi 5% dan analisis data N=8 menunjukkan perbedaan skor antara sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional. Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa model bimbingan kelompok dengan teknik pembelajaran tradisional efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial siswa kelas I SMAN Kedondong 01. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkat penyesuaian sosial siswa sebelum dan sesudah diterapkan yang merupakan peningkatan rata-rata 38%. Oleh karena itu disarankan bagi guru kelas sebagai pembimbing di sekolah dasar agar dapat memanfaatkan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan penyesuaian sosial siswa.

3. Penelitian dilakukan oleh, Siti Hartinah, (2019) Pengembangan Panduan Bimbingan Keterampilan Kerja sama berbasis permainan tradisional balbudi untuk Siswa SMP. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model *Borg and Gall* yang menelaah pengembangan panduan bimbingan ketrampilan kerjasama berbasis permainan tradisional balbudi untuk siswa SMP. Subjek uji coba kelompok kecil dilakukan kepada siswa SMP sebanyak 12

siswa. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) menghasilkan mengembangkan panduan bimbingan ketrampilan kerjasama berbasis permainan tradisional balbudih untuk siswa SMP telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang dilakukan melalui uji ahli dan uji calon pengguna. (2) Menghasilkan panduan bimbingan berbasis permainan tradisional balbudih yang efektif untuk meningkatkan keterampilan kerja sama siswa SMP.

E. Kerangka Berpikir

Permasalahan yang terjadi di SMA Neheri 4 Baubau terkhusus kelas XI IPS 1 kurangnya kemampuan kerja sama pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Kendala yang dihadapi oleh siswa saat kerja sama pada umumnya adalah tidak adanya kecocokan dalam tim, pembagian tugas dalam tim tidak merata, tidak saling menghargai pendapat teman, tidak menghormati teman saat bicara, teman berbicara sendiri ketika teman dalam satu tim sedang menjelaskan, raguan takut dalam menyampaikan pendapat, malu bertanya kepada guru, tidak dapat mengambil keputusan dalam tim, siswa tidak diberikan tanggung jawab individu atau bisa dikatakan tidak kooperatif. Dalam meningkatkan kemampuan kerja sama menggunakan bimbingan kelompok.

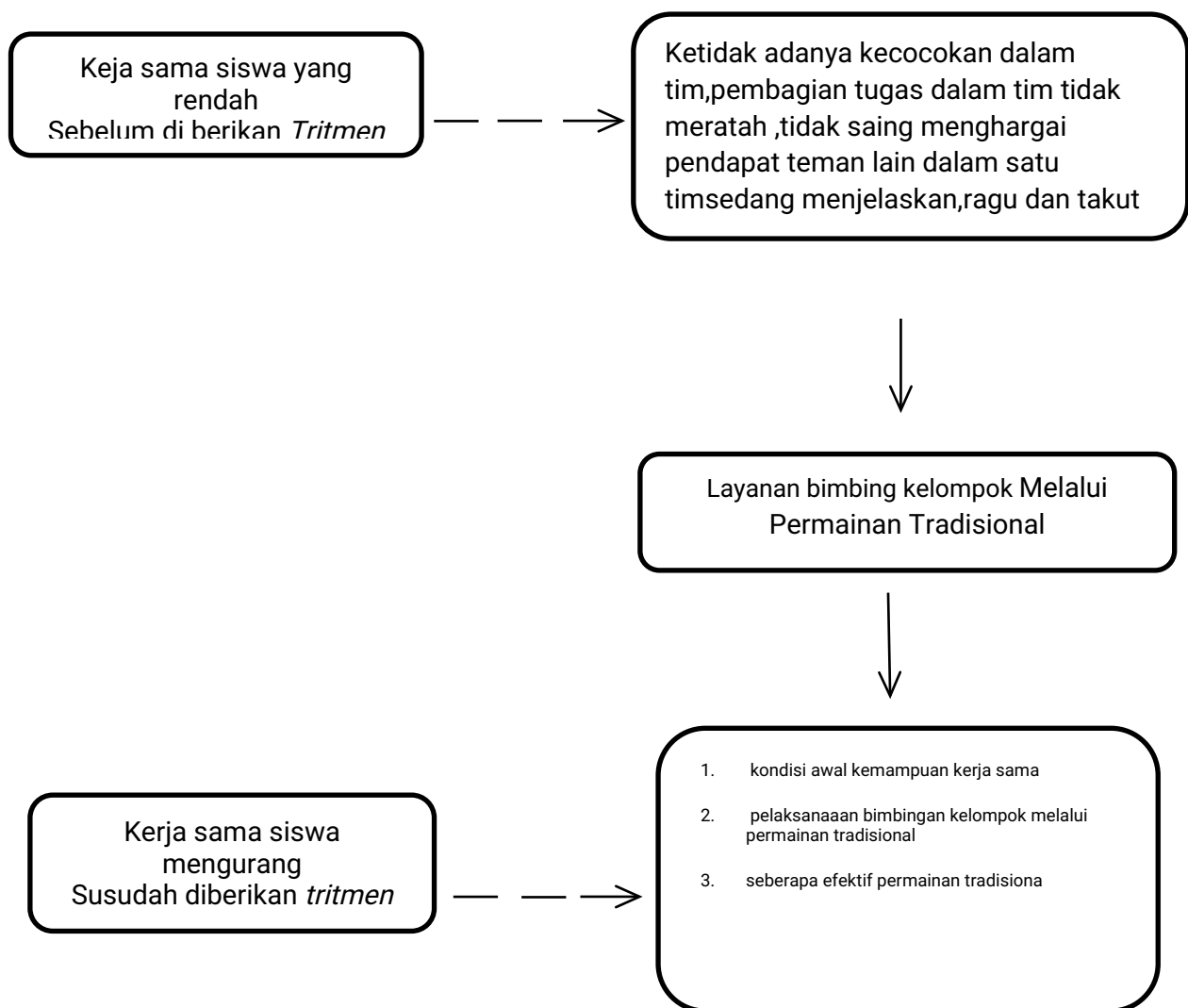
Bimbingan kelompok merupakan suatu pemberian bantuan (Bimbingan) yang diberikan kepada peserta didik melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pemecahan masalah siswa yang menjadi peserta layanan.

Teknik yang dapat diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok, adalah teknik umum dan permainan tradisional yaitu Permainan Kaase-ase adalah permainan yang dilakukan secara beregu dengan cara keluar di garis awal dan menuju ke garis finis yang telah disediakan garis. lawan harus disentuh menggunakan anggota tubuh dan tidak diperbolehkan menggunakan alat tambahan. Pemain keluar dengan energi tertentu yang digunakan untuk menyentuh lawan yang lebih lemah energinya.

Dari pengertian permainan tradisional sudah bisa didefinisi bahwa permainan tradisional kaase-ase mengandung unsur sikap sosial idalamnya terkandung konsep materi yang dapat dipelajari peserta didik yaitu materi pentingnya saling berkerjasama antar sesame.

Pemberian bimbingan kelompok melalui permainan tradisional kaase-ase dapat membantu siswa SMA Negeri 4 Baubau dalam meningkatkan kekampuan kerjasam Setelah pemberian *treatment*, siswa di harapkan mampu saling

bekerjasama dalam menyelesaikan tugas sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar Bagan 2.2 Alur Pikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka hipotesis dari

penelitian ini adalah bimbingan kelompok melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa SMA Negeri 4 Baubau.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

1. Pendekatan penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2011:51) pendekatan kuantitatif menggunakan angka-angka dan analisis datanya menggunakan statistik, bertujuan untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok melalui permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas XI Negeri 4 Bau bau.

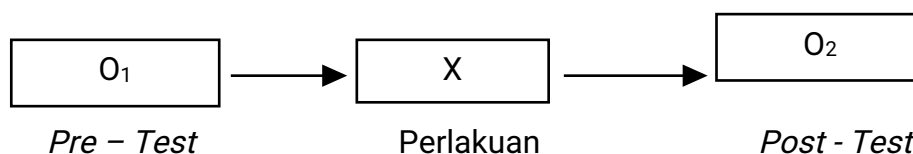
2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan penelitian. Dengan desain yang baik, maka pengaturan variable dan kondisi-kondisi eksperimental dapat dilakukan secara seksama, ketat dan tertib. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis *Pre- Eksperimental* (eksperimen) dengan jenis desain *one group pre test and post test design*. Maksudnya yaitu subjek ditentukan dua kali pengukuran, pengukuran (menggunakan format skala kemampuan kerja sama), pertama dilakukan untuk mengukur tingkat Kerja sama siswa sebelum diberi layanan bimbingan kelompok (*pre-test*) dengan kode O₁ dan pengukuran (menggunakan format skala kemampuan

kerja sama), yang kedua untuk mengukur Kerja sama siswa setelah diberi layanan bimbingan kelompok (*pre-test*) dengan kode 0

Di dalam desain ini pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Pengambilan data yang pertama yaitu sebelum eksperimen (O_1) disebut post test. Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni O_1 dan O_2 diasumsikan merupakan efek dari treatment atau eksperimen (Arikunto, 2002). Menggunakan design ini karena untuk mengetahui efek dari treatment yang diberikan yaitu layanan bimbingan kelompok.

Tabel 3.1 Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*.



Keterangan:

Q1 : Pengukuran awal kepercayaan diri siswa SMA Negeri 4 Baubau sebelum diberikan perlakuan akan diberikan *pretest*.

X : Perlakuan dengan menggunakan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional yang memiliki kurangnya kemampuan kerjasama antar siswa.

Q2 : *Posttest* yaitu untuk mengukur kemampuan kerja sama siswa SMA Negeri 4 Baubau setelah di berikan perlakuan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Lokasi penelitian ini di lakukan di SMA Negeri 4 Baubau, Jln, Betoambari No 73, Tangana pada, Kecamatan Murhun, Kota

Baubau.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian terlaksanakan pada bulan Maret sampai April 2023 guna mengetahui siswa yang memiliki kurangnya kemampuan kerja sama antar siswa, melakukan persiapan, dan melakukan tindakan di lapangan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono, (2015) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi obyek, dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan hanya sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek yang diteliti itu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 4 Baubau kelas XI IPS I berjumlah 22 siswa. untuk lebih jelasnya dapat di lihat tabel di bawah ini

**Tabel 3.2. Distribusi Populasi Dalam Penelitian
(Jumlah Siswa)**



No	Kelas	Total
1.	XI IPS I	22
Σ Siswa		22

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2012: 118) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012: 124). Menurut Arikunto (2012: 183) “ sampel bertujuan atau *sampling purposive* dilakukan dengan cara mengambil subyek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Pemilihan *sampling purposive* dikarenakan adanya syarat-syarat tertentu peneliti dalam menentukan sampel.

Adapun sampel dalam penelitian ini menggunakan kelas XI IPS 1 SMA Negeri 4 Baubau untuk di jadikan kelas uji Penelitian sebanyak 22 siswa. Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok agar dinamika berjalan dengan efektif jumlah anggota tidak boleh terlalu besar, berdasarkan hasil pretest skala kerja sama siswa ada 12 siswa memiliki kerja sama yang rendah. hasil penelitian tersebut digunakan sebagai sampel untuk mengetahui gambaran umum kerja sama siswa kelas XI IPS I SMA Negeri 4 Baubau, sehingga diketahui siswa memiliki rendahnya kerja sama sebagai mana akan dijabarkan pada bab hasil dan pembahasan.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Pengertian Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional

Bimbingan kelompok melalui permainan tradisional Kaase-ase penelitian ini adalah suatu permainan yang dilakukan sekelompok pada siswa SMA Negeri 4 Baubau, yang mana permainan tersebut dilakukan dengan beregu dengan cara keluar di garis awal dan menuju ke garis finis yang telah disediakan garis reguh lawan harus disentuh menggunakan anggota tubuh dan tidak diperbolehkan menggunakan alat tambahan. Pada permainan tradisional dapat menanamkan nilai-nilai positif dalam diri peserta didik yang meliputi rasa senang, rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi.

2. Pengertian Kemampuan Kerja sama

Kemampuan kerja sama dalam penelitian ini adalah difokuskan pada kemampuan anak menjalin interaksi positif dengan teman sebayanya serta kemampuan anak memahami konsep pentingnya beraktifitas secara bersama-sama dalam sebuah kegiatan yang bermakna.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen

Skala memiliki karakteristik khusus yang dapat membedakan dari berbagai bentuk alat dalam pengumpulan data. Skala merupakan daftar pernyataan yang harus dijawab atau diisi oleh

subyek yang mengacu pada indikator kemampuan kerja sama yang bertujuan untuk memancing respon atau jawaban yang merupakan refleksi dari keadaan diri yang biasanya tidak disadari oleh responden yang bersangkutan.

Skala yang akan digunakan merupakan skalamodellikert. Skala likert di gunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. dan variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel yang disajikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan. Skala yang digunakan dalam teknik penelitian ini yaitu, skala kepercayaan diri siswa. Skala disusun dengan empat alternatif jawaban yaitu SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), dan STS (Sangat Tidak Sesuai). Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan meminta subyek penelitian memberikan respon jawaban pada skala. Hasil dari jawaban subyek dilakukan penyekoran untuk item *favourable* (mendukung) jawaban SS diberi skor 4, S diberi skor 3, TS diberi skor 2, dan STS diberi skor 1 dan jika yang dipilih siswa *unfavourable* (mendukung) jawaban SS diberi skor 1, S diberi skor 2, TS diberi skor 3, dan STS diberi skor 4. (Sugiyono, 2015: 92-93)

Tabel 3.3



**Distribusi Nomor Item Kemampuan Kerja sama Siswa Sebelum Uji
Validitas**

Indikator	Nomor Item		Total
	<i>F</i>	<i>UF</i>	
Adanya saling ketergantungan yang positif	1,2,6,7,9	3,4,5,8,10	10
Adanya interaksi tatap muka	11,13,14	12,15,17,19	7
Adanya tanggung jawab personal individu	16,18,20,21	23,25,26,27	8
Adanya keterampilan komunikasi interpersonal	22,24,29,31,33,35,38	28,30,32,34,36,37	13
Aadanya keterampilan bekerja dalam kelompok	39,41,43,45,48,50	40,42,44,46,47	12
Jumlah	25	25	50

**Tabel 3.4 Distribusi Aitem Skala Kerjasama siswa Sesudah Uji
Instrument**

No	Aspek	Favorable		Unfavorable		Jumlah		Jumlah Aitem
		Valid	Gugur	Valid	Gugur	Valid	Gugur	
1	Adanya saling ketergantungan yang	1,2,3,4,5	15,31	6,7,8,9,10	32,37	10	4	14

	positif							
2	Adanya interaksi tatap muka	11,12,13,14	38,39	16,17,18,19	41,42	8	4	12
3	Adanya tanggung jawab personal individu	20,21,22	43,46	24,25,26,27	47,23	7	4	11
4	Adanya keterampilan komunikasi interpersonal Belajar	28,29,30,33	-	34,35,36,40	-	8	-	8
5	Aadanya keterampilan bekerja dalam kelompok	44,45,48	-	49,50	-	5	-	5
Total		19	6	19	6	5	12	50

Berdasarkan pada tabel 3.4 Pada penelitian ini menggunakan pengukuran kerja sama dengan indicator yaitu Adanya saling ketergantungan yang positif, Adanya Adanya interaksi tatap muka, Adanya, Adanya tanggung jawab personal individu, Adanya Aadanya keterampilan bekerja dalam kelompok, Adanya Adanya keterampilan komunikasi interpersonal Belajar.

Tabel 3.5 Skala Kerja sama siswa

NO	Indikator	Bobot	Jumlah
----	-----------	-------	--------

			Aitem
1	danya saling ketergantungan yang positif	20%	10
2	Adanya interaksi tatap muka	20%	10
3	Adanya tanggung jawab personal individu	20%	10
4	Adanya keterampilan komunikasi interpersonal Belajar	20%	10
5	Aadanya keterampilan bekerja dalam kelompok	20%	10
Jumlah		100%	50

2. Uji instrumen

a. Uji Validitas

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi (*content validity*), yaitu sejauh mana isi tes mencerminkan ciri atribut yang hendak diukur (Azwar, 2015). Validitas ini akan diestimasi melalui pengujian terhadap isi tes dengan bantuan *professional judgment*, yaitu dengan cara meminta pertimbangan kepada ahli untuk mengetahui sejauh mana item-item telah mencerminkan apa yang diukur. Proses seleksi aitem seleksi aitem dilakukan sebagai langkah berikutnya untuk mendapatkan item-item yang valid.

Azwar (2015) menyatakan bahwa sebagai kriteria pemilihan

item berdasar korelasi item total, biasanya digunakan batasan $r_{ix} > 0,30$. Semua aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30 daya pembedanya dianggap memuaskan. item yang memiliki harga r_{ix} kurang dari 0,30 dapat diinterpretasikan sebagai item yang memiliki daya diskriminasi rendah.

Menurut Azwar (2015) apabila aitem yang memiliki daya diskriminasi sama dengan atau lebih besar daripada 0,30 jumlahnya melebihi jumlah aitem yang direncanakan untuk dijadikan skala, maka kita dapat memilih item-item yang memiliki indeks daya diskriminasi tertinggi. Sebaliknya, apabila jumlah item yang lolos ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan kita dapat mempertimbangkan untuk menurunkan sedikit batas kriteria 0,30 – menjadi 0,25 misalnya- sehingga jumlah aitem yang diinginkan dapat tercapai, namun menurunkan batas kriteria r_{ix} dibawah 0,25 sangat tidak disarankan.

Tabel 3.6 Hasil Uji Validasi Aitem Kerja sama siswa

No	Singnifikasi		Total Aitem
1	Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,33,34,35,36,40,44,45,48,49,50	39
2	Tidak valid	15,31,32,37,38,39,41,42,43,46,47	11
Total			50

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya

untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik, (Arikunto, 2012). Reliabilitas berkenaan dengan ketepatan hasil pengukuran. Suatu instrument memiliki tingkat reliabilitas yang memadai, jika instrument tersebut digunakan untuk mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau *relative* sama. Uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach's alpha* (α). Namun, secara operasional proses uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan program komputer *statistik product and service solution (SPSS) 21.0 for windows*.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.929	.930	39

Berdasarkan pada pedoman di atas dan diselaraskan dengan hasil nilai reliabilitas Peran guru BK dalam Upaya mengatasi kerja sama 930 (nilai *crombach's alpha*). Dalam penelitian ini reliabilitas yang

digunakan adalah dengan menggunakan uji *statistic cronbach's alpha* 929 dengan menggunakan program SPSS versi 21 *for windows*.

F. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul dengan lengkap, maka tahap berikutnya adalah menganalisis data.dengan menggunakan analisis *uji wilcoxon*. pada uji *wilcoxon* ini di gunakan untuk membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok yang di berikan perlakuan/kelompok yang di berikan kepada siswa untuk ditingkatkan kemampuan kerjasama siswa. Pernyataan dan teknik ini jika nilai signifikansi atau *Asymp. Sig (2-tailed)* < 0.05, maka hipotesis diterima, namun jika nilai signifikansi atau *Asymp. Sig(2-tailed)* > 0.05 maka hipotesis ditolak.analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS 21.00for windows*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Gambaran Umum *Pretest* Kerja sama Siswa SMA Negeri 4 Baubau Kelas XI Tahun Ajaran 2022/2023

Pada penelitian ini, data yang diperoleh merupakan hasil analisis dari skala Efektifitas layanan bimbingan kelompok untuk Meningkatkan kerja sama siswa. Pelaksanaan penelitian ini di kelas XI IPS I SMA Negeri 4 Baubau pelaksanaan penelitian ini di lakukan pada tanggal 14 Maret sampai 14 April 2023, dengan jumlah siswa yang menjadi populasi 22 orang dengan sampel 12 siswa yang berada pada kategori kurangnya kerja sama perbandingan tersebut bertujuan untuk mengetahui perbedaan data secara hipotetik dan data empirik.

Data skala Kerja sama menggunakan skala likert yang terdiri dari empat jawaban dengan skor 1-4. Kerjasama siswa terdiri dari 39 aitem, skor terendah $1 \times 39 = 39$ dan skor tertinggi $4 \times 39 = 156$ rentang skornya adalah $156 - 39 = 117$ dan standar deviasinya adalah $117/4 = 29,25$ mean hipotetiknya adalah skor tertinggi ditambah skor terendah di bagi 2 yaitu: $(117 + 39) : 2 = 136,5$. Dari data yang didapatkan dilakukan analisis menggunakan *SPSS 21.00for*

windows. data yang dihasilkan di *pretest* tersebut merupakan deskriptif gambaran umum.

Tabel 4.1 Deskripsi Data Skala Kerja

sama

Variabe	Emperik (Skor X Yang diperole)				Hipotetik (Skor X Yang dimungkinkan)			
	Xmax	XMin	Mean	SD	XMAX	XMin	μ	Δ
Pre-test kerja sama	3.486	1.265	120.58	17.853	136,5	29,25	117	39

Berdasarkan deskripsi data di atas penelitian, maka dapat dilakukan pegkategorisasian skor pada variabel penelitian katagorisasian pada variabel dengan menetapkan kriteria kategori yang didasari oleh suatu asumsi bahwa subjek dalam populasi terdistribusi menurut model normal, untuk menegtahui 3 katagori tinggi, rendah, sedang kriteria kategorisasi didasrkan oleh stdar deviasi dan mean Hipotetik (Azwar,2012) kategorisasi yang akang di gunakan yaitu kategori jenjang berdasarkan distribusi normal Norma kategorisasi skor X_{max} = jumlah yang tertinggi X_{min} = Jumlah yang rendah. Kategori dapat dilihat pada tabel dibawa ini:

Tabel 4.2 Normal Kategori

Norma Kategori	Kategori
$(\mu + 1,0\mu) \leq X$	Tinggi
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\mu)$	Sedang
$X < (\mu - 1,0 \sigma)$	Rendah

Katerangan: μ = Mean Hipotetik

σ = Standar deviasi

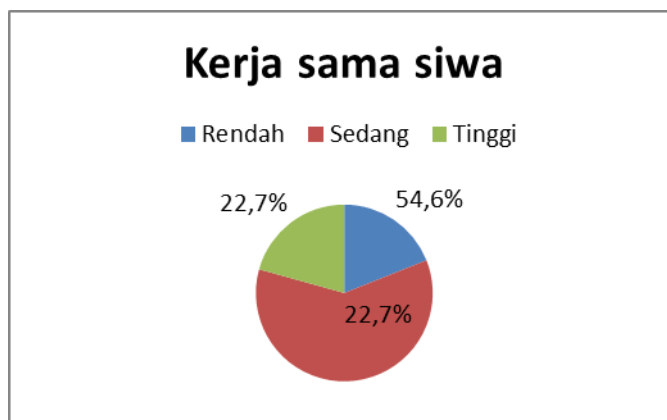
Kategorisasi tersebut didasarkan pada nilai hipotetik dan standar hipotetik masing-masing variabel.s

Tabel 4.3 Perilaku Kerja sama siswa

Kategori	Interval	Frekwensi	Persentase (%)
Rendah	$X < 29$	12	54,6
Sedang	$29 \leq X < 136$	5	22,7
Tinggi	$136 \leq X$	5	22,7
Jumlah		22	100 %

Berdasarkan tabel 4.3 diatas menunjukan bahwa profil umum kerja sama belajarl siswa SMA 4 Baubau Kelas XI tersebar dalam 3 kategori yaitu: rendah, sedang, dan tinggi. pada kategori rendah terdapat 12 siswa dengan persentase 54,6%, siswa berada pada kategori sedang 5 dengan persentase 22,7% dan 5 siswa berada pada kategori tinggi, dengan persentase 22,7%. artinya secara umum dapat dikatan bahwa sebagian besar siswa SMA Negeri 4 Baubau Kelas XI IPS 1 memiliki tingkat Kerja sama yang rendah. untuk lebih jelasnya tingkat kerja sama siswa digambar pada bentuk grafik 4.1 sebagai berikut:

**Garfik 4.1 gambaran umum pretest kerjasama siswa
kelas XI SMA Negeri 4 Baubau**



**Tabel 4.4 Hasil Pre-test Berdasarkan Aspek kerja sama Siswa SMA 4
Baubau kelas XI**

No	Aspek-aspek	Kategori	Kriteria	F	(%)
1.	adanya saling ketergantungan yang positif	Rendah	$8 \leq X$	12	54,6
		Sedang	$8 \leq X < 33$	6	27,2
		Tinggi	$X < 33$	4	18,2
	Jumlah			22	100
2.	Adanya interaksi tatap muka	Rendah	$8 \leq X$	8	36,4
		Sedang	$8 \leq X < 24$	9	40,9
		Tinggi	$X < 24$	5	22,7
	Jumlah			22	100

3.	Adanya tanggung jawab personal individu	Rendah	$7 \leq X$	10	45,4
		Sedang	$7 \leq X < 21$	5	22,7
		Tinggi	$X < 21$	7	31,9
	Jumlah			22	100
4.	Adanya keterampilan komunikasi interpersonal Belajar	Rendah	$8 \leq X$	8	36,5
		Sedang	$8 \leq X < 24$	5	22,6
		Tinggi	$X < 24$	9	40,9
	Jumlah			22	100
5	Adanya keterampilan bekerja dalam kelompok	Rendah	$3 \leq X$	8	36,3
		Sedang	$3 \leq X < 17$	9	40,9
		Tinggi	$X < 17$	5	22,8
	Jumlah			22	100

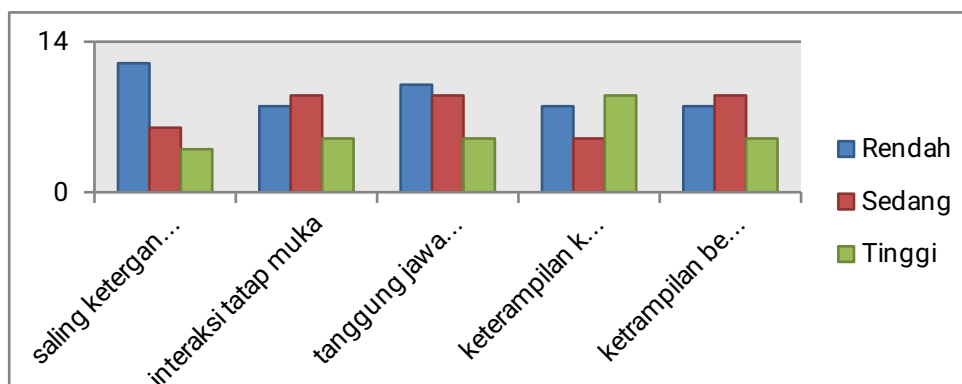
Berdasarkan tabel 4.4 diatas secara umum profil Kerja sama siswa kelas XI SMA Negeri 4 Baubau berdasarkan 5 aspek yaitu aspek *adanya saling ketergantungan positif*, terdiri 12 siswa (54,6%), pada kategori rendah, pada kategori sedang dan 6 siswa (27,2%) pada kategori Tinggi 4 siswa (18,2%). Aspek *Adanya interaksi tatap muka* terdiri 8 siswa (36,4%) pada kategori rendah, 9 siswa (40,9%) pada kategori sedang dan 5 siswa (22,7%) pada kategori tinggi. Aspek *Adanya tanggung jawab personal individu* terdiri 10 siswa (45,4%) pada kategori rendah, 5 siswa (22,7%) pada kategori

sedang, dan 7 siswa (31,9%) pada kategori tinggi.

Aspek Adanya keterampilan komunikasi interpersonal Belajar terdiri 8 siswa (36,5%) pada kategori rendah, 5 siswa (22,6%) pada kategori sedang, dan 9 siswa (40,9%) berada pada kategori tinggi.

Aspek Aadanya keterampilan bekerja dalam kelompok terdiri 8 siswa (36,3%) pada kategori rendah, 9 siswa (40,9%) pada kategori sedang, dan 5 siswa (22,8%) berada pada kategori tinggi. Aadanya keterampilan bekerja dalam kelompok siswa cukup banyak yang memiliki Kerja sama di SMA 4 Baubau Kelas XI.

Grafik 4.2 Hasil Pre-test Aspek kerjasama Siswa kelas XI SMA N 4 Baubau



Tabel 4.5 Tahapan Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok

Waktu	Kegiatan	Tujuan	Media
Rabu/15 Maret,2023 Bimbingan Kelompok I	PRE-TEST	Mengetahui gambaran umum kedisiplinan siswa	Skala Kerjasama

Sabtu/18 Maret 2023 Bimbingan Kelompok II	Permainan Tradisional meningkatkan Kerjasama	Siswa mampu mengetahui memahami maksud dan tujuan layanan bimbingan kelompok dengan permainan tradisional agar mengetahui apa yang menjadi permasalahan siswa dalam kerjasam	Materi penunjang
Selasa/21 Maret 2023 Bimbingan Kelompok III	saling ketergantungan yang positif interaksi tatap muka	Siswa mampu melakukan, Meningkatkan kepekaan dan keistimewaan Bersama dalam kelompok.	RPL-BK
Sabtu/25 Maret 2023 Bimbingan Kelompok IV	interaksi tatap muka	Peserta didik dapat menyelesaikan tugas dalam kelompok, pembentukan kelompok,serta adanya interaksi dalam menyelesaikan tugas.	RPL-BK
Senin /27 Maret 2023 Bimbingan Kelompok V	tanggung jawab personal individu	Peseta didik mampu berkelaborasi sesama kelompok agar menyelesaikan tugas dan tantangan yang di hadapinya	RPL-BK
Senin/3 April 2023 Bimbingan Kelompok VI	keterampilan komunikasi interpersonal Belajar	Peseta didik memberikan Respon dengan Umpan balik segera, karena komunikasi interpersonal berlangsung secara tatap muka maka umpan balik dapat kita ketahui dengan segera.	RPL-BK
Kamis/06 April 2023 Bimbingan Kelompok VII	keterampilan bekerja dalam kelompok	Peserta didik Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	RPL-BK

Kamis/13 April 2023 Bimbingan VIII	POST-TES	Mengetahui Perubahan Tingkat Kerjasama Siswa Setelah Memberikan <i>Treatment</i>	Skala Kerjasama
--	----------	--	--------------------

1. Deskripsi Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional.

a. Pertemuan ke-I (sesi 1)

Hari/Tanggal : Rabu/15 maret 2023

Tempat : Ruang kelas

Waktu : 1× 45 Menit

Sesi : tahap awal (pre-test)

Pada pertemuan pertama ini peneliti melakukan *pre-test*. *Pre test* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gambaran kondisi awal kerja sama siswa SMA 4 Baubau kelas XI. Akan tetapi SMA 4 BauBau pada saat itu belum ditentukan jadwal BK dikarenakan pada saat itu siswa dan siswi masi melaksanakan ulangan harian Semester. Tetapi peneliti memanfaatkan waktu kosong untuk mamasuki ruangan kelas XI IPS Kemudian, peneliti langsung saja membagikan skala Kerjasama ke siswa dan kemudian menjelaskan cara pengisiannya dan peneliti menunggu siswa menyelesaikan skala tersebut untuk dikumpulkan kembali ke peneliti.

b. Pertemuan ke-II (sesi 2)



Hari/Tanggal : Sabtu/ 18 maret 2023

Tempat : Ruang Kelas

Waktu : 1 X 45 Menit

Sesi : penjelasan tujuan pengadaan layanan ,
pengertian layanan bimbingan kelompok Melalui
Permainan Tradisional. Pada pertemuan kedua
ini pun belum langsung melakukan layanan
bimbingan kelompok tetapi peneliti akan
menjelaskan,

Pada pertemuan kedua peneliti memberikan pemahaman
terkait tujuan pengadaan layanan, pengertian layanan bimbingan
kelompok dengan permainan tradisional dan mengeksplorasi
permasalahan yang dialami siswa dari hasil pengamatan skala
sikap yang telah di isi siswa sebelumnya. Setelah itu peneliti
menjelaskan tahapan dari pelaksanaan bimbingan kelompok
yaitu: langkah-langka pelaksanaan bimbingan kelompok pada
pelaksanaan pembentukan kelompok terlebih dahulu peneliti
membuka pertemuan dengan Berdoa. dan melakukan *ice
breaking* atau pencair suasana agar siswa siswa terlihat agak
santai tanpa kaku atau tegang dan peneliti menjelaskan
pembentukan kelompok menjelaskan bimbingan kelompok dan
Langka dalam permainan tradisional dalam menghadapi

kerjasama dan di maulai dari Penjelasan permainan tradisional dan akan dimainkan pada saat peneliti menjelaskn semua materi yang di siapkan.

Sebelum memulai kegiatan, Hal yang pertamakali dilakukan peneliti adalah membuat perencanaan kegiatan pemberian layanan bimbingan kelompok. Perencanaan yang dilakukan agar peneliti dapat melaksanakan penelitian dengan baik, lancar sesuai dengan tujuan.

Adapun perencanaan yang telah disusun oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Melakukan waktu pertemuan dengan siswa SMA 4 Baubau Kelas XI dengan beranggota 12 yang di lakukan sebanyak 8 kali pertemuan selama kurang lebih 45 menit dan sesuai dengan kebutuhan.
2. Mengatur tempat yang akan dilakukanya pemberian layanan bimbingan kelompok.
3. Menyiapkan kelengkapan bagi konselor dan siswa yang ikut serta dalam kelompok.

Pemenliti memulai kegiatan dengan perencanaan yang telah disusun terlebih dahulu agar pelaksanaaan pemberian layanan berjalan dengan lancar. Layanan yang akan diberikan kepada adalah layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok dilaksanakan sesuai dengan tahapan

bimbingan kelompok. Peneliti memberikan topik pembahasan dimana topik pembahasan bertujuan untuk mengarahkan pemahaman tentang meningkatkan kerjasama siswa dalam belajar dikelas. Selain itu dengan melakukan layanan bimbingan kelompok siswa dapat dilatih untuk berani mengungkapkan pendapat, melatih menghargai pendapat orang lain, komunikasi dan sebagainya. Pertemuan dilakukan sebanyak 8 kali dengan waktu yang telah ditentukan selama kurang lebih 45 mnit sesuai dengan kebutuhan.

Pertemuan ke- (sesi 3)

Hari/Tanggal: Selasa/ 21 maret 2023

Tempat : Ruang Kelas

Waktu : 1 X 45 Menit

Materi : Adanya saling ketergantungan yang positif

Sesi ini merupakan pertemuan pertama peneliti melakukan layanan bimbingan kelompok, sebelum melakukan layanan peneliti melihat anggota kelompok masih terlihat agak kaku, kemudian peneliti dalam awal pelaksanaan ini melakukan *ice breaking* atau pencair suasana agar siswa terlihat agak santai tanpa terlihat kaku atau tegang.



Kemudian peneliti sudah mulai dapat mengendalikan keadaan dalam kelompok, selanjutnya peneliti menyuru ketua kelompok menyiapkan dan memberi salam, kemudian peneliti langsung memulai layanan bimbingan kelompok..

Pada pertemuan ke tiga ini peneliti menyepakati untuk membahas mengenai Adanya saling ketergantungan yang positif siswa dengan tujuan agar memberi pemahaman terlebih dahulu tentang Pada bimbingan kelompok yang akan dilakukan, akan digunakan metode diskusi kelompok dengan jenis kelompok tugas dimana arah dan isi kegiatan diatur terlebih dahulu oleh peneliti. Diskusi kelompok merupakan suatu cara dimana siswa memperoleh kesempatan untuk memecahkan masalah secara bersama-sama dalam mencapai jalan keluar suatu masalah, memberikan suatu kesadaran bagi setiap peserta bahwa setiap orang itu memiliki masalah sendiri-sendiri apa bila ada persamaan masalah yang diutarakan oleh salah satu anggota, hal ini akan memberikan keringanan beban batin pada anggota yang kebetulan masalahnya sama, untuk mendorong individu yang tertutup dan sukar mengutarakan masalahnya kepada orang lain dan sebagai tempat untuk mengubah sikap dan tingkah laku setelah mendengarkan pandangan, kritikan atau saranteman anggota kelompok.

Agar siswa dapat memahami pentingnya memiliki sifat



Adanya saling ketergantungan yang positif. Dengan adanya diskusi ini masalah yang didapati oleh siswa dapat teratasi tercapai tujuan yang diinginkan. Sebelum peneliti mengakhiri pertemuan, peneliti bersama anggota kelompok menyepakati pertemuan selanjutnya akan dilaksanakan di hari berikutnya, peneliti menyuruh ketua kelompok menutup forum dengan membaca doa.

c. Pertemuan ke- (sesi 4)

Hari/Tanggal : Sabtu/ 25 maret 2023

Tempat : Ruang Kelas

Waktu : 1 X 45 Menit

Materi : interaksi tatap muka

Pada pertemuan ini siswa terlihat lebih akrab kepada peneliti dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan ini yakni membahas materi berjudul adanya sifat dorongan dan kebutuhan dalam diri siswa, pertama-tama ketua kelompok (peneliti) membuka pertemuan bimbingan kelompok dengan berdoa.

Selanjutnya peneliti menjelaskan mengenai poin yang akan dibahas pertemuan kali ini yaitu interaksi tatap muka yang bertujuan agar siswa mampu bercakap dengan baik, membangun kerjasam dalam menuntaskan sebuah



permasalahan, mampu mengambil keputusan dengan sesame, bekerja dalam TIM. Peserta didik sangat antusias mendengarkan dan mengamati materi yang disampaikan oleh yang Peneliti dalam pelaksanaan bimbingan kelompok siswa tersebut Dalam tahap ini peneliti memaparkan mengenai siswa.

Peneliti juga menjelaskan bahwa seorang yang yang berinteraksi berarti ia sedang berupaya memperoleh pengetahuan baru untuk tercapainya suatu perubahan. Perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya berkaitan dengan orang lain dengan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, Keratif ,harga diri, minat pengetahuanya. Oleh sebab itu tugas seorang siswa adalah belajar, termasuk menyelesaikan tugas tepat waktu dan atusias saat menghadapi kesulitan berinteraksi.

Sebelum peneliti mengakhiri pertemuan, peneliti anggota kelompok menyepakati pertemuan selanjutnya peneliti memerintahkan ketua kelompok untuk membaca doa, dan peneliti akan mejelaskan di pertemuan selanjutnya.

d. Pertemuan ke- (sesi 5)

Hari/Tanggal : Senin/27 maret 2023



Tempat : Ruang Kelas

waktu : 1 X 45 Menit

Materi : tanggung jawab personal individu

Pada pertemuan ini hampir sama pada pertemuan sebelumnya ini yakni sebelum memulai ketua kelompok membaca doa dan kemudin agar siswa bersemangat lagi dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok pada kali ini peneliti akan mengangkat materi yang tanggung jawab personal individu pada kegiatan yang sudah dilakukan yakni membahas materi tentang tanggung jawab personal individu.

Selanjutnya peneliti menjelaskan mengenai poin yang akan dibahas pertemuan kali ini tanggung jawab personal individu adalah suatu Kerja sama dalam belajar dikelas merupakan kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang atau siswa, untuk dapat bekerjasama dengan orang lain dalam menyelesaikan tugas -tugas yang telah ditentukan sehingga mencapai tujuan bersama. Dengan melakukan kerjasama maka siswa akan lebih berdaya guna dibandingkan dengan hasil kerja yang dilakukan oleh perorangan.

Dalam melaksanakan layanan ini konselor juga memberikan tanggapan kepada anggota kelompok yang telah mengikuti pelaksanaan pemberian layanan kelompok, saat

melaksanakan layanan bimbingan kelompok apa yang mereka dapat dan mereka simpulkan dari kegiatan yang telah dilakukan selama kurang lebih 40 menit.

“Menurut DN dan FR” (angota bimbingan kelompok) yang menyatakan:

“Kerja sama adalah perbuatan yang dilakukan secara bersama dan berkelompok seperti misalnya gotong royong belajar dirumah bersama dan mengerjakan tugas kelompok.

Melalui penerapan layanan bimbingan kelompok yang membahas tentang meningkatkan kemampuna kerjasama siswa dalam belajar dikelas yang dilakukan di sekolah SMA 4 Baubau Kelas XI. Hal ini dapat dilihat dari pendapat” RZ dan AB” (angota bimbingan kelompok) yang mengatakan:

Saya senang sekali mengikuti lanyanan bimbingan kelompok ini ibu, saya menjadi lebih mengerti dan memahami arti dari membiningan dan konseling dan pentingnya guru bk di sekolah saya ini. Dan melalui kegiatan layanan bimbingan kelompok ini saya bisa mendapatkan informasi tentang pentingnya artisebuah kerja sama

Pertemuan ke- (sesi 6)

Hari/Tanggal : Senin/3 April 2023

Tempat : Asramah SMA Negeri 4 Bubau

Waktu : Jam istirahat



Materi : keterampilan komunikasi interpersonal Belajar

Pada pertemuan ini siswa terlihat lebih akrab kepada peneliti dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan ini yakni membahas materi keterampilan komunikasi interpersonal belajar.

pada sesi ini topik yang akan di bahas yaitu kerjasama dalam aspek adanya kegiatan yang bertujuan agar siswa mampu mengetahui cara belajar berbagai sumber media yang ada.

Pertemuan kali ini peneliti menggunakan metode Diskusi Dengan pelajaran yang menarik, maka akan membangkitkan rasa ingin tau siswa dalam kegiatan pelajaran yang selanjutnya siswa yang akan saling menjangah komonikasi dalam persional dalam pembelajaran.

Pada kegiatan ini siswa mengungkapkan rasa senang dan berterima kasih karena telah memberikan hal-hal baru dalam meningkatkan dan mempertahankan kerjasama yang baik dan benar, selanjutnya peneliti memerintahkan ketua kelompok untuk menutup forum dengan membaca doa.

Pertemuan ke- (sesi 7)

Hari/Tanggal : Kamis, 6 April 2023

Pukul : 10.00



Tempat : Lapangan Sekolah SMA Negeri 4 Baubau

Sesi : keterampilan bekerja dalam kelompok

Pada pertemuan kali ini peneliti hanya menjelaskan singkat karena Dalam pelaksanaan tersebut peneliti juga menyelipkan permainan-permainan Tradisional untuk melihat ketrampilan kerjasama dan mengunkana permainan kaase ase yang membantu siswa agar siswa memahami bahwa pentingnya kerja sma Sebagian anggota kelompok yang berinisial” LD, AR” dan lain-lain masih cenderung diam dan belum terbuka, mereka belum sepenuhnya suka rela dan malu karena mereka menganggap hal yang bisa saja nyatanya itu adalah hal yang sangat luar bisa untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam dikelas. Setelah mereka sudah mulai mengikuti dan memahami kegiatan ini mereka sadar bahwa betapa pentingnya arti dari sebuah kerja sma

Pada pertemuan ke tujuh dilakukan dengan mengacu pada hasil pemberian layanan bimbingan kelompok pada tahap pertama sehingga hambatan dan kesulitan yang dialami pada pertemuan pertama dapat diminimalisir dan diperbaiki. Anggota kelompok yang berinisial” “LD,AR” lebih ditekan kan lagi agar lebih terbuka, suka rela, dan percaya diri tidak lagi malu seperti halnya saat pertemuan pertama. Pada pertemua kedua

peneliti lanjut menjelaskan kerjasama siswa dalam belajar dikelas khususnya saat belajar kelompok sehingga bisa terciptanya saling toleransi, terbuka, menghormati, dan tidak mementingkan diri sendiri. Selain itu permainan juga dilakukan kembali agar melatih konsentrasi siswa dan kecepatan dari setiap siswa. pelaksanaan pemberian layanan bimbingan kelompok ini peneliti dapat melihat hasil yang telah ditemukan bahwasanya anggota kelompok telah mampu bekerjasama dengan baik dan saling toleransi, terbuka, saling menghormati sehingga mereka bisa bekerjasama baik didalam kelas maupun diluar kelas seperti halnya gotong royong kerja kelompok, dan acara-acara tertentu.

peneliti menunjukan bahwa Penerapan layanan bimbingan kelompok terhadap peningkatan kemampuan kerjasama siswa dalam belajar dikelas SMA 4 Baubau kelas XI telah dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa dalam belajar baik itu dikelas maupun dilingkungan sekolah. hal ini dapat dilihat dari pemberian layanan bimbingan kelompok selama 7 kali pertemuan sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan kerja sama mereka baik itu dikelas maupun dilingkungan sekolah. Bahkan siswa telah meningkatkan kemampuan dalam bekerja sama dengan meningkatnya perilaku sosial siswa yaitu dengan saling terbuka, toleransi.

Pelaksanaan kegiatan kelompok yang telah peneliti diberikan pemahaman tentang pentingnya kerjasama dalam kelompok dan dalam kegiatan ini saya tau arti dari toleransi, saling terbuka, tidak mementingkan diri sendiri saat melakukan kerjasama bersama teman-teman kelas dan lebih akrab lagi bersama teman-teman.

Pertemuan ke- (sesi 8)

Hari/Tanggal : Sabtu/08 april 2023

Tempat : Ruang BK

Waktu : Jam istirahat

Sesi : Tahap Evaluasi/Refleksi

Pada pertemuan kali ini beda dengan pertemuan sebelumnya, dimana pada kegiatan ini merupakan tahap refleksi sekaligus mengevaluasi bagaimana pesan dan kesan anggota kelompok bimbingan dari pertemuan pertama sampai pada saat ini, dan hampir semua anggota menanggapi dengan sangat positif bawasannya mereka sangat menyukai selama proses kegiatan berlangsung, mereka berterimakasih karena dengan kegiatan bimbingan kelompok ini dari sikap kerjasama yang mereka alami mereka rasakan ada perubahan yang positif mereka tidak lagi melakukan hal tersebut yang dapat melukai perasaan teman lainnya, dan sampai tahap ini peneliti sangat



berterimakasih terhadap anggota kelompok selama kegiatan berlangsung mereka berkerja sama dimana kesuksesan kegiatan ini, kemudian peneliti menutup pertemuan dengan doa.

e. Pertemuan ke- (sesi 9)

Hari/Tanggal : Kamis/ 13 April 2023

Tempat : Ruang kelas

Waktu : Jam Pelajaran terakhir

Sesi : Post-test

Tahap *post-test* ini ialah melakukan pengukuran kepada responden setelah diberikan treatment atau perlakuan dengan menggunakan Permainan tradisional. *Post-test* bertujuan untuk mengetahui efektifitas dalam pelaksanaan treatment, dan untuk mengetahui apakah ada perubahan yang signifikan dari sebelumnya (*pre-test*).

B. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data yang akan disajikan dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang diperoleh dilapangan. Subyek dalam penelitian ini adalah 12 siswa yang berada pada kategori tinggi berdasarkan hasil profil umum kerja sama siswa SMA 4 Baubau kelas XI tahun ajaran 2022/2023. adapun kategorisasi *pre-test*



dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Table 4.6 *Pretest* Kerja sama Siswa

Kategori	Kriteria	F	Presentase (%)
Rendah	$X < 29$	12	100
Sedang	$29 \leq X < 136$	-	-
Tinggi	$136 \leq X$	-	-
Jumlah		12	100

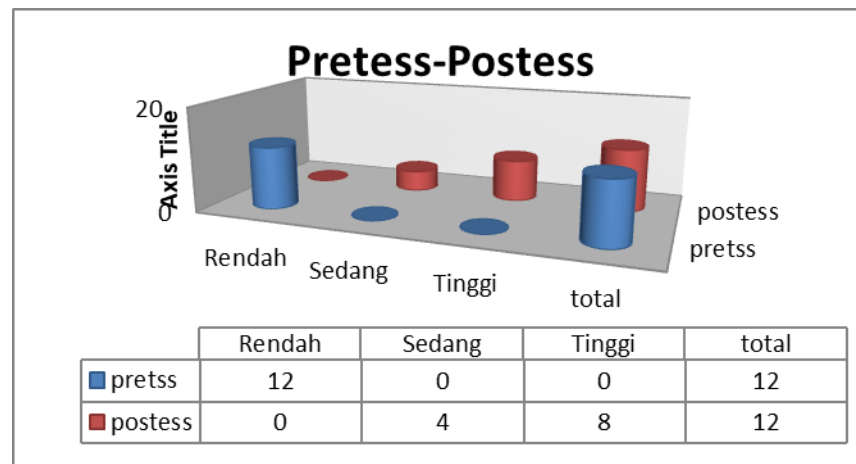
Berdasarkan table 4.6 diatas menunjukkan bahwa data *pre-test* dalam penelitian ini berdasarkan tiga kategorisasi, kategori rendah 12 siswa 100%, kategori sedang 0%, dan kategori tinggi 0%. Data *pre-test* ini dijadikan sebagai subyek dalam penelitian ini yang artinya siswa yang diberikan *treatment*. Setelah pemberian *treatment* untuk mengetahui tingkat rendahnya kerjasama sangatlah minim siswa maka peneliti melakukan *post-test*.

Table 4.7 *Posttest* Kerja sama Siswa

Kategori	Kriteria	F	Presentase (%)
Rendah	$X < 29$	0	0
Sedang	$29 \leq X < 136$	4	33,33
Tinggi	$136 \leq X$	8	66,67
Jumlah		12	100

Berdasarkan table 4.7 diatas dapat dilihat bahwa hasil *post-test* dengan kategori rendah 0 Siswa terdiri dari 0%, pada kategori sedang terdiri dari 4 siswa (33,33%), dan 8 siswa (66,67%) pada kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian *treatment* berupa

bimbingan kelompok teknik Permainan Tradisional dapat meningkatkan kerja sama siswal siswa.



tabel 4.8 *pre-test* Dan *Post-test* Kerja sama Belajar

No	Nama	Pre-	Post-test	Selisih	Ket	Kriteria
----	------	------	-----------	---------	-----	----------

		<i>test</i>				
1	LD	60	85	-25	Meningkat	Tinggi
2	AR	75	90	-15	Meningkat	Sedang
3	FA	65	85	-20	Meningkat	Tinggi
4	AY	66	80	-14	Meningkat	Sedang
5	MS	70	90	-20	Meningkat	Tinggi
6	FA	65	85	-20	Meningkat	Sedang
7	EA	72	76	-4	Meningkat	Rendah
8	DA	73	88	-15	Meningkat	Sedang
9	RA	66	82	-16	Meningkat	Sedang
10	NA	74	93	-19	Meningkat	Sedang
11	RM	69	90	-21	Meningkat	Tinggi
12	RY	54	83	-29	Meningkat	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.8, dapat dipahami bahwa terdapat peningkatan kerja sama belajar siswa setelah mengikuti bimbingan kelompok melalui *permainan tradisional* oleh dengan 12 responden.

C. Pengujian Hipotesis

Uji Asumsi dilakukan penelitian untuk mengetahui keberhasilan *treamtment* yang dilakukan, maka digunakan teknik analisis uji *Wilcoxon*. Untuk menguji perbedaan antara 2 pengamatan sebelum dan sesudah (*pre-tes* dan *post-tes*) dan menegetahui efektifitas perlakuan.

Adapun pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *wilcoxon*. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 21.00 for windows*.

1. Deskripsi Data Penelitian

Uji asumsi dilakukan peneliti untuk mengetahui keberhasilan *treatment* yang dilakukan, maka digunakan teknik analisis uji *wilcoxon*. Untuk menguji perbedaan antar 2 pengamatan sebelum dan sesudah (*pre-test* dan *post-test*) dan mengetahui efektifitas perlakuan

Tabel 4.9 Hasil Ranks Uji *Wilcoxon*

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks		0 ^a	.00	.00
postess - pretess	Positive Ranks	12 ^b	6.50	78.00
Ties		0 ^c		
Total		12		

a. postess < pretess

b. postess > pretess

c. postess = pretess

Berdasarkan hasil ranks uji *Wilcoxon* diatas dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

a. *Negative Ranks* atau selisih (negatif) antara hasil kedisiplinan untuk *pretest* dan *posttest* adalah 0, baik itu pada nilai N, *Mean Ranks*, maupun *Sum Rank*. Nilai 0 ini menunjukan tidak adanya

peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest*

- b. *Positive Ranks* atau selisih (positif) antara hasil kerja sama untuk *pretest* dan *posttest*. Disini terdapat 12 data positif (N) yang artinya ke-12 siswa mengalami peningkatan Kerjasama dari hasil *pretest* ke *posttest*. *Mean ranks* atau rata-rata peningkatan tersebut adalah 6.50. sedangkan jumlah rangking positif atau *sum of ranks* adalah 78.00
- c. *Ties* adalah kesamaan nilai *pretest* dan *posttest*, disini *ties* adalah 0, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.10 Test Statistic Uji Wilcoxon

Test Statistics^a

	postess – preteess
Z	-3.065 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel 4.10 diatas terlihat bahwa hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0.002 < 0,05$ atau ($p < 0,05$), dengan hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara *pre-test* dan *post-test*. Dasar pengambilan keputusan uji *Wilcoxon* berdasarkan pada nilai *Asymptotic*

Significance yaitu:

- a. Jika nilai *Asymp. Sig.* < 0,05 maka hipotesis diterima
- b. Jika nilai *Asymp. Sig.* > 0,05 maka hipotesis ditolak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok bimbingan kelompok melalui permainan tradisional efektif meningkatkan kerja sama

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan Kerja sama dan keefektifan bimbingan kelompok dengan Melalui permainan tradisional untuk meningkatkan kerja sama SMA 4 Baubau Kelas XI. adapun deskripsi kerja sama dan keefektifan bimbingan kelompok dengan untuk meningkatkan kerja sama yang rendah dijelaskan sebagai berikut:

Sebelum pemberian *treatmen* deskripsi kerjasama SMA 4 Baubau kelas XI Sebelum Dan Sesudah penelitian ini berdasarkan tiga kategorisasi, kategori Rendah 10 siswa 100%, kategori sedang 0%, dan kategori tinggi 0%. Data *pre-test* ini dijadikan sebagai subyek dalam penelitian ini yang artinya sebelum di berikan *treatmen* kepada siswa.

Setelah pemberian *treatmen* kepada siswa data dari *Post-test* kerja sama meningkat yaitu 10 siswa (100%) pada kategori Redang, pada kategori sedang 5 siswa (50%) dan kategori Tinggi 5 siswa (50%) subyek penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian, maka akan dibahas tentang kerja sama kelas SMA N 4 Baubau Kelas XI sebelum mengikuti bimbingan kelompok melalui permainan tradisional. tampak dari tabel di analisis deskriptif pada hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa setelah diberikan *treatment* sikap Kerja sama mengalami peningkatan atau peningkatan yang signifikan.

Keterampilan kerja sama bisa dikuasai siswa, saat pembelajaran di kelas mendukung akan terciptanya indikator kerja sama di dalamnya. Indikator kerja sama menurut (David W Johnson dkk, 2010) yakni:

a. Adanya saling ketergantungan yang positif

Saling ketergantungan secara positif adalah perasaan untuk saling membantu dalam aktivitas tersebut, dengan kata lain di dalam kerja sama terdapat perasaan saling terhubung satu sama lain

b. Adanya interaksi tatap muka

Interaksi atau hubungan penting dalam sebuah kerjasama agar masing-masing dapat memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan. Selain itu akan lebih baik jika dalam interaksi kerjasama yang terjadi adalah tatap muka secara langsung.

c. Adanya tanggungjawab personal individu

Tanggung jawab perseorangan dibutuhkan agar masing-masing merasa bahwa aktivitas tersebut adalah tanggung jawab mereka dan harus diselesaikan.

d. Adanya keterampilan komunikasi interpersonal

Komunikasi jelas merupakan komponen penting dalam kerja sama, karena melalui komunikasi masing-masing dapat memahami satu sama lain sehingga tidak terjadi kesalah pahaman. Komunikasi ini juga merupakan salah satu komponen dalam skil-skil interpersonal yang penting dalam kerja sma Selain itu komunikasi tidak akan terlepas dariskil-skil interpersonal lain.

e. Adanya keterampilan bekerja dalam kelompok

Kepedulian satu orang atau satu pihak dengan orang atau pihak lain yang tercemin dalam satu kegiatan yang menguntungkan semua pihak dengan prinsip saling percaya, menghargai dan adanya norma yang mengatur.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua aspek yang menjadi indikator pendorong kerja sama siswa, yaitu (1) dorongan internal adanya saling ketergantungan yang positif adanya. adanya interaksi tatap muka, Adanya interaksi tatap muka dorongan eksternal adanya tanggung jawab personal individu, adanya keterampilan bekerja dalam kelompok Penelitian ini dilakukan pada siswa SMA 4 Baubau Kelas XI perlakuan yang diberikan berupa bimbingan kelompok dengan teknik *Permainan Tradisional* diberikan sebanyak 9 kali pertemuan.

Hal ini menunjukan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional

selama 9 kali pertemuan terjadi peningkatan yang signifikan yaitu dari kategori Rendah meningkat menjadi kategori tinggi. Hal ini juga terlihat selama proses pengamatan dalam pemberian layanan bahwa setiap pertemuan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua aspek yang menjadi indikator pendorong kerja sama siswa, yaitu

1. dorongan internal adanya saling ketergantungan yang positif.

Seperti Tidak adanya kecocokan dalam tim ketika mendapatkan tugas harian yang diberikan oleh sekolah seperti adanya kegiatan kerja bakti sekolah dimana dalam kerja bakti siswa harus memberishkan lingkungan sekolah akan tetapi siswa terlihat tidak adanya kecocokan dalam menyelesaikan tugasnya dan siswa selalu mengharpkan temanya dalam bekerja, maka dalam permasalahanya yang di dapatkan oleh siswa peneliti mencoba melakukan *tritmen* dengan layanan bimbingan kelompok dengan permainan tradisonal Kaase-ase untuk ,meyelesaikan masalah dalam kersama sama siswa kelas XII IPS 1 SMA Negri 4 Baubau setelah pemberian *tritmen* peneliti mengevalwasi siswa dalam tidak adanya kecocokan dalam tim yang diman adanya saling ketergantungan positif setelah peneliti mengevalwasi siwa terlihat kompak dalam menyelesaikan tugas khususnya dalam bekerja bakti disekolah.

2. adanya interaksi tatap muka.

Seperti adanya sirkel (kelompok tim) dimana siswa kurangnya berkomunikasi dalam sesama kelompok maupun lawan diskusinya. Peneliti juga menjelaskan bahwa seorang yang berinteraksi berarti ia sedang berupaya memperoleh pengetahuan baru untuk tercapainya suatu perubahan. Perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya berkaitan dengan orang lain dengan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, Keratif ,harga diri, minat pengetahuanya. Oleh sebab itu tugas seorang siswa adalah belajar, termasuk menyelesaikan tugas tepat waktu dan atusias saat menghadapi kesulitan berinteraksi.

3. Adanya dorongan eksternal

Sperti tidak adanya saling jalinan hubungan persahabatan dalam bekerja sama,kurangnya motivasi diri untuk terus megejar atau menaggapi apa yang diinginkan, menyerah dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh sekolah serta gampang putus asa. Maka dalam permasalahan siswa peneliti melakukan *tritmen* dalam menyelesaikan masalah yang di hapi oleh siswa dengan menggunakan motede layanan bimbingan kelompok untuk memberikan motivasi, dorongan, semangat yang kuat, takut untuk berkerja, tidak putus asah dalam menyelesaikan msalah yang di hapainya.

4. adanya tanggung jawab personal individu

Sebagian anggota kelompok yang masih cenderung diam dan

belum terbuka, mereka belum sepenuhnya suka rela dan malu karena mereka menganggap hal yang bisa saja nyatanya itu adalah hal yang sangat luar biasa untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam dikelas. Setelah mereka sudah mulai mengikuti dan memahami kegiatan ini mereka sadar bahwa betapa pentingnya arti dari sebuah kerja sama

Penelitian ini dilakukan pada siswa SMA 4 Baubau Kelas XI perlakuan yang diberikan berupa bimbingan kelompok dengan teknik *Permainan Tradisional* diberikan sebanyak 9 kali pertemuan.

4. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional selama 9 kali pertemuan terjadi peningkatan yang signifikan yaitu dari kategori Rendah meningkat menjadi kategori tinggi. Hal ini juga terlihat selama proses pengamatan dalam pemberian layanan bahwa setiap pertemuan yang dilakukan oleh peneliti yang dimana kemampuan kerja sama meningkat. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wahyu Hidayati (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok ATK ABA Ledok I Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014. Kegiatan pra tindakan yang mengawali penelitian ini menghasilkan data bahwa nilai rata-rata kemampuan kerjasama anak baru mencapai nilai 15%. Tindakan dalam penelitian kemampuan kerja sama ini dilakukan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil dari siklus II, nilai

rata-rata kemampuan anak telah mencapai nilai 81%. Perkembangan ini telah mencapai indikator keberhasilan dimana penelitian dikatakan berhasil apabila telah mencapai nilai 76%. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil. Dan juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Dinar Mahdalena Leksana (2022) Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Penyesuaian Sosial. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan *pre-test post-test one group design*. Teknik analisis data yang digunakan adalah *Wilcoxon's Signed Rank Test* yang tergolong statistik non parametrik. Berdasarkan taraf signifikansi 5% dan analisis data $N=8$ menunjukkan perbedaan skor antara sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional. Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa model bimbingan kelompok dengan teknik pembelajaran tradisional efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial siswa kelas I SMAN Kedondong 01. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkat penyesuaian sosial siswa sebelum dan sesudah diterapkan yang merupakan peningkatan rata-rata 38%. Oleh karena itu disarankan bagi guru kelas sebagai pembimbing di sekolah dasar agar dapat memanfaatkan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan penyesuaian sosial siswa.

Maka dalam hasil penelitian kerja sama siswa di perkuat oleh penelitian sebelumnya Penelitian dilakukan oleh, Dinar Mahdalena Leksana (2022) Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan kerja sama siswa kelas I SMAN Kedondong 01 Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan *pre-test post-test one group design*. Teknik analisis data yang digunakan adalah *Wilcoxon's Signed Rank Test* yang tergolong statistik non parametrik. Berdasarkan taraf signifikansi 5% dan analisis data N=8 menunjukkan perbedaan skor antara sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional. Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa model bimbingan kelompok dengan teknik pembelajaran tradisional efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial siswa kelas I SMAN Kedondong 01. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perubahan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Gambaran Kerja sama siswa pada tahap dilakukan pretest menunjukkan bahwa pada profil umum kerja sama kelas XI SMA Negeri 4 Baubau tersebar dalam 3 kategori yaitu: Rendah, sedang, dan Tinggi. penelitian ini berdasarkan tiga kategorisasi, kategori Rendah 10 siswa 100%, kategori sedang 0%, dan kategori tinggi 0%. Data *pre-test* ini dijadikan sebagai subyek dalam penelitian ini yang artinya siswa yang diberikan *treatmen*.
2. Setelah pemberian *treatmen* kepada siswa data dari *Post-test* Kerja sama Meningkat yaitu 10 siswa (100%) pada kategori Rendah, pada kategori sedang 5 siswa (50%) dan kategori Tinggi 5 siswa (50%) subyek penelitian. Artinya terjadi selisih Peningkatan yang signifikan yaitu kriteria Tinggi meningkat 100%
3. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon yang dimana nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* (-3.065^b) perbedaan antara *pre-test* dan *post-test*. Maka dapat meningkat dengan nilai *Asmp* $0,002 < 0,05$ Hipotesis dalam penelitian ini diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan permainan tradisional efektif meningkatkan kerja sama siswa.

B. Saran

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Diharapkan kegiatan layanan bimbingan dan konseling dilaksanakan secara aktif dan interaktif kepada siswa, pemanfaatan metode atau media yang beragam agar siswa tidak bosan dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling disekolah. Salah satunya menggunakan *Permainan Tradisional* sebagai teknik yang digunakan layanan bimbingan dan konseling.

2. Bagi sekolah

Diharapkan agar layanan bimbingan dan konseling mendukung agar guru bimbingan dan konseling bisa lebih optimal dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling khususnya layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan sikap kerja sama karena dari hasil penelitian masih terdapat siswa yang tingka kerja sama rendah.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan untuk mengadakan penelitian menggunakan teknik lain agar menambah wawasan yang penuh dalam berpengetahuan untuk mengimplementasikan, sejenis yaitu yang berkaitan dengan kerja sama belajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Aan Hasanah, (2018). *Pengembangan Profesi Guru*, (Bandung: Pustaka Setia).
- Abu Bakar M. Luddin, (2012). *Dasar-Dasar Konseling*, (Bandung: Citapusaka Media Perintis).
- Achmad Basari Eko Wahyudi dan SiSti Partini Suardiman, (2017). Meningkatkan Karakter dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode bermain Peran Pada Siswa SMA, *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 1 (2).
- Ahmad Susanto, (2017) *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ali Nugraha, dkk. (2012). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Amdani Sarjun,N (2016). *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Atas*, Jakarta.
- Arikunto, (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar Saifunddin (2015). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dewa Ketut Sukardi, (2012) *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta).
- Dinar Mahdalena Leksana (2022) Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Penyesuaian Sosial.
- Euis Kurniati, (2016) *Permainan Tradisional Dan Peranannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Kencana.
- Fitria Susanti, Siswati dan Prasetyo Budi Widodo, (2018). Pengaruh Permainan

Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya
Pada Siswa SMA, *Jurnal Psikologi Undip*, Vol 8 (2), (Oktober).



- Iswinarti, (2018). Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar. *Naskah Publikasi Penelitian Dasar Keilmuan*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang,)
- Johnson, David W dkk. (2010). *Colaborative Learning (Strategi Pembelajaran Untuk Sukses Bersama)*. (Terj. Ellen Gunawan dan Imam Nurmawan). Bandung: Nusamedia.
- Keen Achroni, (2017) *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Jogjakarta: Javalitera.
- Mulyani, Novi. (2016). Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: DIVA Press
- Nur Asma. (2016). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas.
- Prayitno & Erman Amti, (2013). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta).
- Rifda El Fia.h, (2015). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, (Yogyakarta: Idea Press.
- Siti Hartinah, (2019) Pengembangan Panduan Bimbingan Keterampilan Kerjasama Berbasis Permainan Tradisional Balbudi untuk Siswa SMP.
- Syamsu Yusuf, 2016. Perkembangan Anak dan Remaja: Bandung. PT. Rineka Cipta
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suardiman & Wahyudi. (2017). Meningkatkan karakter dan hasil belajar IPS menggunakan metode bermain peran pada siswa. Jurnal Prima Edukasia, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/2629>

- Ukasyah Q.A.P. dan Irfansyah, (2015) "Identifikasi Faktor-Faktor Permainan Tradisional Kaase-ase Sebagai Basis Perancangan Game Pemicu Peningkatan Sistem Motorik Anak". *Jurnal Sosioteknologi*, Vol, 14 (2).
- Yusran Adam, (2013). Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Pada Siswa, *Jurnal Ilmu Pendidikan Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Gorontalo*.
- Wahyu Hidayati (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok A TK ABA Ledok I Kulon Progo Tahun Ajaran 2013/2014.

LAMPIRAN



UJI INSTRUMEN

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Valid	55	100.0
Cases Excluded ^a	0	.0
Total	55	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.909	.908	50

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	3.31	.858	55
VAR00002	3.11	.786	55
VAR00003	3.02	.805	55
VAR00004	3.07	.920	55
VAR00005	3.25	.865	55
VAR00006	3.09	.867	55

VAR00007	3.27	.827	55
VAR00008	3.13	.795	55
VAR00009	3.07	.940	55
VAR00010	3.27	.757	55
VAR00011	3.09	.867	55
VAR00012	2.87	.963	55
VAR00013	3.18	.819	55
VAR00014	3.29	.854	55
VAR00015	3.31	.858	55
VAR00016	3.04	1.018	55
VAR00017	2.85	1.008	55
VAR00018	2.96	.922	55
VAR00019	3.24	.902	55
VAR00020	3.25	.886	55
VAR00021	3.36	.930	55
VAR00022	3.09	.867	55
VAR00023	3.38	.782	55
VAR00024	3.11	.875	55
VAR00025	2.71	.956	55
VAR00026	2.78	.738	55
VAR00027	3.18	.863	55
VAR00028	2.67	1.019	55
VAR00029	3.16	.958	55
VAR00030	3.02	.850	55
VAR00031	3.44	.739	55
VAR00032	3.16	1.014	55
VAR00033	3.09	.823	55
VAR00034	3.11	.916	55
VAR00035	3.04	.769	55

VAR00036	3.35	.726	55
VAR00037	3.20	.755	55
VAR00038	3.22	.917	55
VAR00039	3.16	.788	55
VAR00040	3.11	.936	55
VAR00041	3.27	.827	55
VAR00042	3.51	.791	55
VAR00043	3.45	.689	55
VAR00044	3.33	.747	55
VAR00045	2.95	1.129	55
VAR00046	3.49	.791	55
VAR00047	3.35	.751	55
VAR00048	3.11	.994	55
VAR00049	2.69	.605	55
VAR00050	2.96	.922	55

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3.143	2.673	3.509	.836	1.313	.039	50
Item Variances	.749	.366	1.275	.909	3.486	.030	50

Item-Total Statistics

Putaran I	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	153.84	331.769	.373	.	.908

VAR00002	154.04	328.443	.530	.	.906
VAR00003	154.13	331.706	.403	.	.908
VAR00004	154.07	325.958	.523	.	.906
VAR00005	153.89	326.840	.530	.	.906
VAR00006	154.05	331.053	.392	.	.908
VAR00007	153.87	325.484	.603	.	.906
VAR00008	154.02	331.611	.412	.	.908
VAR00009	154.07	324.624	.551	.	.906
VAR00010	153.87	327.817	.576	.	.906
VAR00011	154.05	328.867	.463	.	.907
VAR00012	154.27	322.906	.587	.	.905
VAR00013	153.96	328.628	.501	.	.907
VAR00014	153.85	328.830	.472	.	.907
VAR00015	153.84	340.325	.098	.	.911
VAR00016	154.11	324.877	.497	.	.906
VAR00017	154.29	328.284	.407	.	.908
VAR00018	154.18	329.337	.418	.	.907
VAR00019	153.91	326.899	.504	.	.906
VAR00020	153.89	332.692	.330	.	.908
VAR00021	153.78	327.322	.475	.	.907
VAR00022	154.05	327.645	.503	.	.907
VAR00023	153.76	333.406	.356	.	.908
VAR00024	154.04	326.517	.534	.	.906
VAR00025	154.44	329.399	.399	.	.908
VAR00026	154.36	334.606	.334	.	.908
VAR00027	153.96	327.628	.506	.	.907
VAR00028	154.47	329.069	.380	.	.908
VAR00029	153.98	326.203	.493	.	.907
VAR00030	154.13	323.521	.652	.	.905

VAR00031	153.71	339.803	.140	.	.910
VAR00032	153.98	339.981	.084	.	.912
VAR00033	154.05	327.460	.538	.	.906
VAR00034	154.04	329.554	.414	.	.907
VAR00035	154.11	332.580	.392	.	.908
VAR00036	153.80	332.126	.435	.	.907
VAR00037	153.95	340.127	.124	.	.910
VAR00038	153.93	348.217	-.143	.	.914
VAR00039	153.98	334.907	.299	.	.909
VAR00040	154.04	324.628	.553	.	.906
VAR00041	153.87	344.076	-.019	.	.912
VAR00042	153.64	337.680	.202	.	.910
VAR00043	153.69	345.551	-.073	.	.912
VAR00044	153.82	329.929	.504	.	.907
VAR00045	154.20	323.904	.467	.	.907
VAR00046	153.65	342.638	.031	.	.911
VAR00047	153.80	341.385	.080	.	.911
VAR00048	154.04	326.406	.467	.	.907
VAR00049	154.45	335.104	.393	.	.908
VAR00050	154.18	318.966	.739	.	.904

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
157.15	344.164	18.552	50

HASIL UJI ISTRUMEN DATA VALID

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Valid	55	100.0
Cases Excluded ^a	0	.0
Total	55	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.929	.930	39

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	3.31	.858	55
VAR00002	3.11	.786	55
VAR00003	3.02	.805	55
VAR00004	3.07	.920	55
VAR00005	3.25	.865	55

VAR00006	3.09	.867	55
VAR00007	3.27	.827	55
VAR00008	3.13	.795	55
VAR00009	3.07	.940	55
VAR00010	3.27	.757	55
VAR00011	3.09	.867	55
VAR00012	2.87	.963	55
VAR00013	3.18	.819	55
VAR00014	3.29	.854	55
VAR00016	3.04	1.018	55
VAR00017	2.85	1.008	55
VAR00018	2.96	.922	55
VAR00019	3.24	.902	55
VAR00020	3.25	.886	55
VAR00021	3.36	.930	55
VAR00022	3.09	.867	55
VAR00023	3.38	.782	55
VAR00024	3.11	.875	55
VAR00025	2.71	.956	55
VAR00026	2.78	.738	55
VAR00027	3.18	.863	55
VAR00028	2.67	1.019	55
VAR00029	3.16	.958	55
VAR00030	3.02	.850	55
VAR00033	3.09	.823	55
VAR00034	3.11	.916	55
VAR00035	3.04	.769	55
VAR00036	3.35	.726	55
VAR00040	3.11	.936	55

VAR00044	3.33	.747	55
VAR00045	2.95	1.129	55
VAR00048	3.11	.994	55
VAR00049	2.69	.605	55
VAR00050	2.96	.922	55

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3.092	2.673	3.382	.709	1.265	.034	39
Item Variances	.772	.366	1.275	.909	3.486	.030	39

Item-Total Statistics

Putaran II	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	117.27	305.906	.403	.	.928
VAR00002	117.47	301.921	.593	.	.927
VAR00003	117.56	307.325	.381	.	.929
VAR00004	117.51	302.143	.492	.	.928
VAR00005	117.33	303.595	.477	.	.928
VAR00006	117.49	306.514	.378	.	.929
VAR00007	117.31	301.255	.585	.	.927
VAR00008	117.45	306.993	.399	.	.928
VAR00009	117.51	301.625	.497	.	.927
VAR00010	117.31	303.477	.557	.	.927
VAR00011	117.49	304.329	.451	.	.928
VAR00012	117.71	296.803	.633	.	.926

VAR00013	117.40	305.430	.441	.	.928
VAR00014	117.29	304.321	.459	.	.928
VAR00016	117.55	299.808	.507	.	.927
VAR00017	117.73	301.572	.461	.	.928
VAR00018	117.62	304.796	.406	.	.928
VAR00019	117.35	302.675	.486	.	.928
VAR00020	117.33	307.076	.350	.	.929
VAR00021	117.22	301.840	.496	.	.927
VAR00022	117.49	303.995	.463	.	.928
VAR00023	117.20	310.089	.392	.	.929
VAR00024	117.47	300.884	.563	.	.927
VAR00025	117.87	302.484	.461	.	.928
VAR00026	117.80	309.237	.345	.	.929
VAR00027	117.40	302.615	.512	.	.927
VAR00028	117.91	303.269	.406	.	.929
VAR00029	117.42	301.211	.499	.	.927
VAR00030	117.56	297.473	.701	.	.926
VAR00033	117.49	301.440	.582	.	.927
VAR00034	117.47	303.513	.450	.	.928
VAR00035	117.55	306.919	.416	.	.928
VAR00036	117.24	306.962	.442	.	.928
VAR00040	117.47	298.032	.613	.	.926
VAR00044	117.25	303.823	.551	.	.927
VAR00045	117.64	297.717	.507	.	.928
VAR00048	117.47	300.587	.498	.	.927
VAR00049	117.89	309.618	.411	.	.928
VAR00050	117.62	293.833	.761	.	.925

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
120.58	318.729	17.853	39

Gambaran Umum Hasil Petest Kerjasama

Gambaran Umum Hasil Pretest kerjasama					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	12	21,8	32	32
	Sedang	20	36,6	48	68
	Tinggi	23	41,6	20	100
	Total	55	100	100	

DATA PER-ASPEK KERJASAMA SISWA

ASPEK_A					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	12	54,6	54,6	28
	sedang	6	27,2	27,2	72
	tinggi	4	18,2	18,2	100
	Total	22	100	100	

ASPEK_B					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	8	36,4	36,4	24
	sedang	9	40,9	40,9	76

	tinggi	5	22,7	22,7	100
	Total	22	100	100	

ASPEK_C					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	10	45,4	45,4	36
	2,00	5	22,7	22,7	64
	3,00	7	31,9	31,9	100
	Total	22	100	100	

ASPEK_D					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	8	36,4	36,4	36
	sedang	5	22,7	22,7	64
	tinggi	9	40,9	40,9	100
	Total	22	100	100	

ASPEK_E					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	8	36,4	36,4	28
	sedang	9	40,9	40,9	72
	tinggi	5	22,7	22,7	100
	Total	22	100	100	

Data Pretest Dan Posttest

Statistics		
PRETEST		
N	Valid	12
	Missing	0

PRETEST					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TINGGI	12	100.0	100.0	100.0

Pretest Kerjasama Siswa

Kategori	Kriteria	F	Presentase (%)
Rendah	$X < 29$	12	0
Sedang	$29 \leq X < 136$	0	0
Tinggi	$136 \leq X$	0	100
Jumlah		12	100

Data Posttest Kerjasama

Statistics		
POSTTEST		
N	Valid	12
	Missing	0

POSTTEST_KERJASAMA_SISWA					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SEDANG	12	100.0	100.0	100.0

Posttest Kerjasama Siswa

Kategori	Kriteria	F	Presentase (%)
Rendah	$X < 29$	0	0
Sedang	$29 \leq X < 136$	4	50
Tinggi	$136 \leq X$	7	50
Jumlah		12	100

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	12 ^b	6.50	78.00
Ties	0 ^c		
Total	12		

a. postess < pretess

b. postess > pretess

c. postess = pretess

Test Statistics^a

	postess - preless
Z	-3.065 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

**DOKUMENTASI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN PERMAINAN
TRADISIONAL SISWA UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA**



Pretest/ Sebelum Pemberian Layanan



**Menjelaskan Materi Bimbingan Konseling dengan
Permainan Tradisional**

**Permainan Tradisional Kaase ase yang dimainkan oleh putri dilapangan
sekolah SMA Negeri 4 Baubau**

Permainan Tradisional Kaase-ase yang dimainkan oleh Putra





Layanan Bimbingan Kelompok bersama siswa kelas XI

Postess/ Setelah pemberian layanan

Foto bersama dengan siswa Kelas XI IPS

