

PROPOSAL

**LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN
TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BEKERJA
SAMA PADA SISWA MTS NURUSSALAM TETEBATU**



Oleh :

NAMA : WINDA SUKMANI

NPM : 190101034

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN & KONSELING FAKULTAS ILMU
PENDIDIKAN UNIVERSITAS HAMZANWADI**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

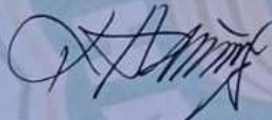
**LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN
TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BEKERJA SAMA
PADA SISWA MTs NURUSSALAM TETEBATU**

**WINDA SUKMANI
NPM: 190101034**

Proposal ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk melaksanakan penelitian di sekolah menengah pertama
Program Studi Bimbingan Konseling

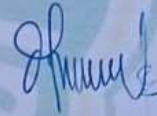
Pancor, 27 Juni 2023
Menyetujui,

Pembimbing I



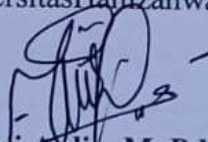
**Dr. Baiq Mahyatun, M.Pd. Kons
NIDN. 0807056702**

Pembimbing II



**Hj. Dukha Yunitasari, SH, M.Pd
NIDN. 0802068003**

Mengetahui,
Ketua Program Studi Bimbingan Konseling
Universitas Hamzanwadi



**Fitri Aulia, M. Pd
NIDN. 0821028901**

DAFTAR ISI

COVER.....	
DAFTAR ISI.....	i
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Layanan Bimbingan Kelompok.....	8
2. Kemampuan Bekerja Sama	15
3. Permainan Tradisional Bakiak	20
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	22
C. Kerangka Berfikir.....	23
D. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III.....	25
METODE PENELITIAN.....	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Desain Penelitian	25
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	26
E. Variabel Penelitian	27
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan data	28
G. Validitas dan Realibilitas Instrumen	33

H. Analisis Data	34
DAFTAR PUSTAKA	40

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah wadah yang sangat berpengaruh dalam proses perkembangan siswa untuk meningkatkan kemampuan intelektual maupun sosial. Sesuai UU No. 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa “Pendidikan yaitu usaha menciptakan suasana belajar dalam upaya mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, kepribadian baik, kecerdasan intelektual, akhlak mulia, serta kebutuhan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.” Pendidikan juga berarti lingkungan sosial bagi siswa yang merupakan faktor penunjang untuk mencapai keberhasilan dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Dengan mempersiapkan lingkungan yang baik tentu akan menghasilkan perkembangan siswa yang maksimal. Selain itu, menurut Dariyo, (2004); Franklin, (2010) menyatakan, ”Sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat dipisahkan serta tidak dapat hidup sendiri, hal ini menyadarkan diri manusia sebagai makhluk sosial tidak terlepas dari manusia lainnya dalam menjalani kehidupan.” Menurut Aristoteles (384-322 SM) dalam Salam (2002 : 41) “Mahluk sosial adalah *Zoon Politicon*, dimana manusia dikodratkan untuk hidup bersosial dan saling membutuhkan satu sama lain.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manusia sebagai makhluk sosial harus mampu hidup berdampingan dengan manusia lain dengan berinteraksi dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Dimana dengan menciptakan usaha kerja sama yang baik antar sesama dapat menciptakan dampak positif yaitu dapat menumbuhkan rasa kebersamaan, mempererat tali persaudaraan, memupuk rasa sosial yang tinggi dan menciptakan kepedulian terhadap sesama serta dapat menghindari diri dari sifat egois atau

mementingkan diri sendiri. Interaksi sosial yang selalu diterapkan tentu akan menghasilkan hubungan interpersonal, dan salah satu hubungan interpersonal yang terbentuk adalah pertemanan. Menurut Susanto (2017:186) “Pertemanan adalah hubungan yang penting bagi kehidupan dikarenakan manusia pada dasarnya sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan.” Terbentuknya pertemanan yang erat antar sesama siswa akan menimbulkan berbagai macam dampak positif dalam menjalani kehidupan di sekolah. Gottman & Parker (1987) dalam Santrock (2011) berpendapat bahwa pertemanan memiliki 6 fungsi yaitu persahabatan, stimulus, dukungan fisik, ego, sosial, dan keintiman/afeksi.

Keterampilan kerja sama harus diimplementasikan dalam dunia pendidikan baik di dalam ruangan maupun di luar. Sesuai dengan pendapat Ki Hajar Dewantara (2011) “Tujuan pendidikan yaitu untuk menggali segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga mereka mampu menjadi individu yang utuh baik sebagai manusia maupun masyarakat.” Adanya kerja sama akan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran, seperti pepatah yang mengatakan dua kepala lebih baik dari pada satu kepala, artinya dengan adanya kerja sama maka siswa lebih berpotensi dalam mengembangkan rasa percaya diri serta dapat menjalin hubungan baik dengan berinteraksi sosial dengan sesama yang berguna untuk menjalani kehidupan. Kebutuhan manusia akan semakin kompleks sesuai dengan masa yang dijalani. Oleh karena itu hubungan kerja sama antar manusia lain harus terjaga dengan baik.

Namun fakta yang ditemukan bahwa kerja sama di lingkungan sekolah belum maksimal. Interaksi antar peserta didik yang rendah mengakibatkan jiwa bersosial dan peduli antar sesama sangat berkurang. Dalam kegiatan sehari-hari sesuai dengan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru bidang kemahasiswaan bahwasanya siswa di sekolah memiliki tingkat kerja sama yang buruk antar sesama khususnya siswa kelas VIII MTs Nurussalam Tetebatu yang kurang dalam kerja sama, permasalahan lain terletak pada proses belajar

mengajar akibat kurangnya diterapkan belajar secara berkelompok, hal ini mengakibatkan beberapa dampak negatif baik itu timbulnya ego sentral, dan proses belajar hanya terpaku pada kompetensi, selain itu terjadi keributan bahkan sampai bermain fisik, jauh dari nilai-nilai kebersamaan dan kepedulian antar sesama. Penyebab akibat kurangnya kerja sama antar siswa ini dapat menimbulkan kelompok-kelompok yang lebih dominan dalam kelas sehingga terjadi adanya pembulian, hal ini juga menyebabkan timbulnya iri hati sehingga lingkungan sekolah menjadi tidak nyaman bagi siswa itu sendiri.

Perpindahan masa perkembangan dari anak ke remaja awal menjadi salah satu faktor penyebab terbentuknya ego sentral dalam diri siswa. Terdapat 26 anak dalam satu kelas yang dipertemukan dalam satu kelas dengan latar belakang yang berbeda menjadi indikator adanya perbedaan yang signifikan menimbulkan kurangnya interaksi sosial antar sesama sehingga dalam proses pembelajaran, sering terjadi perdebatan sampai bermain fisik secara berlebihan, dan rendahnya rasa saling menghargai antar sesama siswa. Namun terdapat anak yang memiliki kemampuan kerja sama yang sangat rendah bahkan menjadi sumber masalah dan menjadi pengganggu bagi siswa lain di dalam kelas. Berkenaan dengan permasalahan siswa yang kurang dalam bekerja sama dan menimbulkan banyaknya dampak negatif di kelas VIII MTs Nurussalam Tetebatu maka solusi yang ditawarkan untuk mengantisipasi timbulnya sifat individualis dalam kelas, terciptanya lingkungan sekolah yang tidak nyaman, adanya kedengkian dan iri hati, mengacu pada hasil pengamatan dan observasi, peneliti tertarik untuk memberikan layanan dasar pada siswa kelas VIII berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional diharapkan mampu meningkatkan kemampuan bekerja sama pada siswa.

Saat melaksanakan proses bermain secara langsung secara tidak langsung akan memberikan pemahaman pada siswa bahwa bekerja sama memberikan banyak manfaat baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Untuk itu peneliti memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan

tradisional, dimana dalam hal ini akan menggunakan permainan tradisional yang manfaatnya terletak pada peningkatan motorik dan sosial adalah permainan Bakiak. Manfaat dalam motorik yaitu dapat meningkatkan gerakan tubuh, melatih kemampuan dalam membaca gerak tubuh, melepaskan emosi dalam tubuh, melatih kelincahan siswa dan melatih ketangkasan tubuh. Sedangkan dalam sosial bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar siswa, meningkatkan interaksi sosial, meminimalisir rasa ingin menang sendiri, meningkatkan rasa saling menghargai serta meningkatkan rasa ingin kerja sama.

Hal ini didasarkan dari pendapat Achroni dalam Haris (2016:16) "Permainan Tradisional adalah simbol pengetahuan yang memiliki pesan moral dan banyak manfaat di dalamnya." Jika dikaitkan dengan pelaksanaan proses bimbingan kelompok, Prayitno (1995: 178) "Bimbingan kelompok merupakan pelaksanaan kegiatan dengan melibatkan sekelompok orang yang memanfaatkan dinamika kelompok." Artinya, dalam proses pelaksanaan siswa dapat berinteraksi, mengeluarkan argument, memberikan solusi maupun saran dan lain sebagainya selama proses kegiatan berlangsung.

Hal ini penting untuk diteliti karena jika diabaikan akan menimbulkan dampak negatif yang berkelanjutan bagi siswa seperti timbulnya sikap individualis berlebihan, ego yang tinggi, kurang dalam berinteraksi sosial, hal ini juga menarik untuk diteliti supaya dapat mengetahui faktor penyebab dan dapat mengetahui upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasinya.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan tehnik permainan tradisional. Peneliti juga ingin mengetahui bagaimana tingkat kemampuan berkerja sama pada siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan tehnik permainan tradisional dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan tehnik permainan tradisional.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini diidentifikasi melalui faktor internal dan eksternal yaitu :

1. Faktor internal, antara lain :
 - a. Kurangnya interaksi sosial dalam diri siswa untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama.
 - b. Tingginya rasa egois pada diri siswa sehingga menjadi pribadi yang individualis.
2. Faktor eksternal, antara lain:
 - a. Kurangnya fasilitas berupa media yang mendukung pelaksanaan belajar
 - b. Faktor teman sebaya (teman kelas/bermain).
 - c. Kurangnya kegiatan di lingkungan sekolah yang melibatkan siswa untuk bekerja sama.

C. Batasan Masalah

Supaya permasalahan yang dibahas tidak terlalu luas dan sesuai dengan permasalahan yang diidentifikasi, perlu adanya batasan masalah yaitu:

1. Objek penelitian
Batas objek penelitian ini pada kemampuan bekerja sama pada siswa yang diupayakan dengan layanan bimbingan kelompok menggunakan tehnik permainan tradisional bakiak.
2. Subjek penelitian
Batas subjek penelitian ini pada siswa di kelas VIII MTs Nurussalam Tetebatu yang paling teridentifikasi memiliki kesulitan dalam bekerja sama.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas, dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana cara meningkatkan kemampuan bekerja sama siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan tehnik permainan tradisional di kelas VIII MTs Nurussalam Tetebatu tahun pelajaran 2022/2023?
2. Apakah layanan bimbingan kelompok dengan tehnik permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama pada siswa kelas VIII MTs Nurussalam Tetebatu tahun pelajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Melihat paparan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan tehnik permainan tradisional di kelas VIII MTs Nurussalam Tetebatu tahun pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan tehnik permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan bekerja sama pada siswa kelas VIII MTs Nurussalam Tetebatu tahun pelajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan memiliki dampak positif yang berguna untuk masa yang akan datang, adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam dunia pendidikan serta dapat digunakan sebagai refrensi bagi penelitian berikutnya yang meneliti terkait layanan bimbingan kelompok dengan tehnik permainan tradisional dalam upaya meningkatkan kerja sama pada

siswa sehingga dapat tercapai interaksi sosial secara optimal terhadap peserta didik.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik, diharapkan dapat berguna dan bermanfaat untuk individu agar tingkat bekerja sama semakin meningkat dalam berinteraksi sosial dan mempunyai keinginan untuk selalu menjadi pribadi yang lebih baik.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memberikan metode mengajar yang lebih kreatif dan variatif kepada siswanya dalam proses belajar mengajar.
- c. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan kemampuan kerja sama siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan tehnik permainan tradisional.
- d. Bagi orang tua, diharapkan dapat bermanfaat edukasi untuk memberikan pemahaman bahwa bekerja sama dalam interaksi sosial itu sangat penting bagi kehidupan bermasyarakat.
- e. Bagi lingkungan, diharapkan akan terbentuknya lingkungan yang nyaman dan aman karena tingginya rasa solidaritas dan bekerja sama.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Layanan Bimbingan Kelompok

a. Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok

Ketut Sukardi (2007:64) mengemukakan bahwa “Layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang diberikan kepada siswa melalui berkelompok sehingga dapat memperoleh berbagai informasi yang berguna untuk menunjang kehidupannya baik secara individu maupun hidup bermasyarakat serta bermanfaat dalam mengambil keputusan.” Sedangkan menurut Wibowo (2005:17) “Layanan bimbingan kelompok merupakan proses kegiatan yang melibatkan sekelompok orang untuk bertukar informasi dan melakukan diskusi untuk mencapai tujuan bersama serta meningkatkan interaksi sosial.” Menurut Romlah tatiek (2001:3) “Layanan bimbingan kelompok merupakan pelaksanaan kegiatan yang melibatkan kelompok untuk membantu menyelesaikan permasalahan individu.” Baiq Mahyatun (2021:249) berpendapat bahwa ”bimbingan disekolah merupakan suatu model pengembangan yang dirancang untuk membantu individu maupun kelompok memperoleh kehidupan yang lebih baik.”

Berdasarkan pendapat di atas, penulis simpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok di sekolah adalah suatu kegiatan yang diberikan kepada sekelompok siswa untuk mengatasi kesulitan dalam hidupnya dan sama-sama mencari solusi atas suatu masalah yang diselesaikan secara berkelompok atau bersama-sama. Sehingga bisa bertukar pikiran saat menyelesaikan suatu permasalahan demi tercapainya kemajuan dan

kesejahteraan mental siswa sehingga memperoleh kehidupan yang lebih bermakna.

b. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

Setiap pelaksanaan layanan tentu akan memiliki tujuan yang ditargetkan, dimana Crow and Crow (2001:26) berpendapat bahwa tujuan layanan bimbingan kelompok sebagai berikut :

- 1) Dapat memberikan dan memperoleh informasi dari setiap individu.
- 2) Dapat melakukan diskusi tentang perbedaan pendapat terkait berbagai permasalahan dari sudut pandang tiap-tiap individu.
- 3) Menyelesaikan permasalahan secara berkelompok.
- 4) Membantu menemukan masalah pribadi yang dialami oleh masing-masing individu.

Menurut Prayitno (2000:108) “Tujuan layanan bimbingan kelompok secara umum yaitu untuk membantu masalah dalam kelompok sehingga dapat mengembangkan individu baik dalam suasana menyenangkan maupun menyedihkan, sedangkan tujuan layanan bimbingan kelompok secara khusus ialah upaya melatih individu dalam berinteraksi secara terbuka dalam kelompok, melatih individu untuk berinteraksi sosial, serta membantu individu untuk mengenali dirinya sendiri maupun yang berhubungan dengan orang lain.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan layanan bimbingan kelompok adalah untuk membantu individu maupun kelompok mengenali permasalahan yang dialami baik secara pribadi maupun melibatkan orang lain serta membantu individu dalam berinteraksi sosial.

c. Fungsi Layanan Bimbingan Kelompok

Prayitno (2004:153) menjabarkan fungsi layanan yaitu sebagai berikut :

1. Bebas dalam memberikan pendapat dan tanggapan mengenai segala hal yang dibahas dalam kelompok.
2. Memiliki pemahaman yang efektif, objektif dan luas mengenai permasalahan yang dibahas.
3. Menciptkan dampak positif baik kepada diri sendiri maupun permasalahan yang dibahas.
4. Membuat berbagai program demi mewujudkan suatu hal yang baik.
5. Melaksanakan program yang sudah direncanakan dengan baik.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi layanan bimbingan kelompok yaitu suatu proses yang dilaksanakan secara berkelompok demi mewujudkan berbagai dampak positif baik dari segi penyampian pendapat dengan ranah yang luas sehingga individu memiliki pemahaman tentang diri seutuhnya maupun dengan lingkungan sekitar.

d. Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Tradisional

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional ini tentu sebagai inovasi dalam pelaksanaan layanan bimbingan walaupun tidak jauh berbeda. Namun sedikit berbeda dalam tahap pelaksanaan karena memanfaatkan media yang dimana dalam hal ini menggunakan permainan tradisional bakiak untuk meningkatkan kerja sama pada siswa. Diharapkan dalam melakukan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional ini dapat menimbulkan suasana yang lebih efektif dalam proses pelaksanaan layanan. Prayitno

dan Amti (2004:308) mengemukakan keunggulan dalam bimbingan kelompok antara lain :

- a. Pada efisiensi, artinya dengan melibatkan kelompok maka individu dapat terbantu dalam menyelesaikan permasalahan yang relatif ketika mengambil keputusan.
- b. Terdapat teraksi yang intensif dan dinamis, artinya dalam proses kegiatan diharapkan mampu mencapai tujuan bersama.
- c. Pemanfaatan dinamika kelompok dalam menyelesaikan permasalahan tentu akan lebih efektif sehingga dapat menciptakan suasana yang lebih baik dan bermanfaat untuk diri sendiri maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

e. Tahap-Tahap Layanan Bimbingan Kelompok

Kegiatan layanan bimbingan kelompok memiliki beberapa tahapan, Prayitno (1995:76-82), adapun penjelasannya sebagai berikut :

1) Langkah Awal

Pada tahap langkah awal ini diselenggarakan sebagai permulaan untuk pembentukan kelompok, dimana dimulai dengan menjelaskan kepada siswa tentang pengertian, tujuan, dan manfaat layanan. Setelah proses ini diharapkan langsung menghasilkan kelompok-kelompok dan langsung menyusun waktu serta tempat menyelenggarakan layanan bimbingan kelompok.

2) Perencanaan Kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan kelompok ini memerlukan urutan kegiatan diantaranya perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, analisis hasil evaluasi dan tindak lanjut. Perencanaan kegiatan layanan memerlukan penetapan sebagai berikut :

- a) Adanya materi.
- b) Tujuan bimbingan kelompok yang ingin dicapai.

- c) Sasaran kegiatan.
- d) Kebutuhan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok.
- e) Rencana penilaian.
- f) Waktu dan tempat.

3) Pelaksanaan Kegiatan

Ketika tahap perencanaan sudah dilaksanakan maka perlu adanya persiapan sebagai berikut:

- a) Persiapan Pelaksanaan.
- b) Persiapan Menyeluruh.

Persiapan untuk pelaksanaan bimbingan kelompok meliputi:

1. Persiapan fisik, tempat dan kelengkapannya.
2. Persiapan bahan
3. Persiapan keterampilan.
4. Persiapan administrasi.

c) Persiapan Keterampilan

Dalam tahap persiapan keterampilan ini perlu adanya teknik antara lain :

- a. Tehnik Umum
 1. “Tiga M” yaitu mendengar, memahami dan merespon.
 2. Dorongan minimal.
 3. Penguatan.
 4. Keruntutan.
- b. Keterampilan memberikan tanggapan
 1. Peka terhadap peserta.
 2. Mengungkapkan perasaan sendiri.
 3. Merefleksikan.
- c. Keterampilan memberikan pengaruh :
 1. Memberikan informasi.
 2. Memberikan masukan.

3. Bertanya secara langsung dan terbuka.
4. Mempengaruhi dan mengajak.
5. Menggunakan contoh pribadi.
6. Memberikan penafsiran.
7. Mengkomfrontasikan.
8. Mengupas masalah.
9. Menyimpulkan.

Tehnik-tehnik di atas sama dengan tehnik-tehnik yang dilakukan dalam pelaksanaan konseling individu, namun pada dasarnya proses layanan bimbingan kelompok ini memiliki tujuan yang sama yaitu pengembangan pribadi dan pengentasan masalah. Perbedaannya hanya terletak pada proses interaksi yang melibatkan individu dan berkelompok.

d. Pelaksanaan Tahap Kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatan, biasanya pada tahap awal memerlukan banyak waktu. Dimana pada tahap I ini dimulai dengan pengenalan dan memerlukan usaha untuk membentuk kelompok yang saling mengisi sehingga dinamika kelompok dapat berjalan dengan baik untuk mencapai tujuan dalam pelaksanaan layanan bimbingan.

Seperti telah dikemukakan terdahulu, pada tahap II ini diberlakukan sebagai koneksi antara proses pelaksanaan tahapan I dengan III, sehingga apabila pada tahap I sudah berjalan dengan baik maka proses pelaksanaan bimbingan dapat berjalan dengan baik. Tahap II ini bisa dikatakan sebagai tahap penguatan tahap I sebelum masuk ke tahap III.

Tahap III ini adalah inti dari semua kegiatan, dimana tahap ini akan dilaksanakan dengan memaksimalkan tujuan

yang ingin diharapkan dalam proses pelaksanaan layanan. Kemudian pada tahap IV ialah antiklimaks dari seluruh kegiatan. Dimana adanya refleksi untuk mengakhiri pelaksanaan kegiatan.

e. Evaluasi Kegiatan

Kegiatan evaluasi ini sebagai acuan sejauh mana keberhasilan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang dapat disampaikan secara tertulis dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Melihat bagaimana partisipasi peserta mengikuti kegiatan layanan.
2. Menilai sejauh mana pemahaman dan keterlibatan atas materi yang dibahas.
3. Menilai sejauh mana mereka memahami tujuan dan hasil yang di dapatkan dalam pelaksanaan layanan.
4. Mengusulkan rencana bimbingan selanjutnya.
5. Menilai kelancaran proses pelaksanaan dan penyelenggara kegiatan layanan bimbingan.

f. Analisis dan tindak lanjut

Menurut Prayitno (2004:82) “Hasil penilaian dalam proses pelaksanaan layanan perlu dianalisis untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang terdapat saat melaksanakan proses layanan yang dijadikan sebagai acuan untuk lebih baik lagi dalam proses pelaksanaan kegiatan selanjutnya. Tindak lanjut ini upaya dalam memberikan layanan secara tuntas, tidak setengah-tengah dalam membantu peserta menyelesaikan permasalahan yang sudah di bahas.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok sangat penting untuk keberlangsungan proses layanan selama kegiatan sehingga teratur, berjalan dengan lancar dan sesuai dengan keinginan konseli. Kegiatan analisis dan tindak lanjut ini juga perlu agar dapat mengetahui apakah kegiatan telah selesai dan mengetahui bagaimana hasil atau proses yang telah dilakukan selama layanan berlangsung.

f. Asas-Asas Layanan Bimbingan Kelompok

Asas-asas yang diperlukan dalam proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok antara lain :

- 1) Asas kerahasiaan, yaitu asas yang menitikberatkan bahwa segala informasi yang diterima tidak boleh diketahui oleh orang lain.
- 2) Asas Kesukarelaan, yaitu asas untuk menyatakan bahwa klien harus secara sukarela menceritakan semua masalah yang dialami secara terbuka dan tanpa terpaksa serta mengungkapkan segenap fakta, data, dan inti permasalahannya kepada konselor.
- 3) Asas Keterbukaan yaitu, asas yang mengharuskan adanya keterbukaan saat menjalani proses layanan karena ini sangat diperlukan baik keterbukaan dari klien maupun konselor.

2. Kemampuan Bekerja Sama

a. Pengertian Kemampuan Bekerja Sama

Pengertian kerja sama menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:704) “Kerja sama adalah kegiatan yang melibatkan beberapa pihak.” Kemampuan bekerja sama merupakan usaha individu untuk berinteraksi dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Syamsu

Yusuf L.N. (2004:125) berpendapat bahwa bekerja sama merupakan kemauan untuk menyelesaikan sesuatu secara bersama-sama. Sedangkan Hurlock (1978:268) menuliskan bahwa bekerja sama adalah keinginan untuk menyelesaikan satu tugas dengan melibatkan orang lain.”

Keterampilan bekerja sama ini merupakan hal yang wajib ada di dalam dunia pendidikan. Hamid (2011:66) “Kerja sama sebagai salah satu alternatif untuk mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran karena suatu permasalahan .” Menurut Thomas dan Jhnson (2014:164) “Kerja sama adalah penggelompokan yang terjadi di antara mahluk-mahluk hidup yang kita kenal.”

Indikator yang digunakan penelitian ini dalam meningkatkan kemampuan bekerja sama adalah kondisi mental, emosional, kebutuhan dan pengetahuan. Kondisi mental ini meliputi kepercayaan diri, penyesuaian diri, emosional konflik, dan sosial. Kebutuhan misalnya berkaitan dengan media pembelajaran, aktivitas yang melibatkan interaksi dengan orang lain, pengetahuan misalnya mampu mengetahui bagaimana caranya berinteraksi sosial serta menyesuaikan diri secara optimal. Kemampuan bekerja sama ini dapat menciptakan mental siswa yang utuh baik di lingkungan sosial maupun pribadi.

Penulis dapat simpulkan bahwa kemampuan bekerja sama adalah kemampuan untuk berinterkasi atau berhungan antar sesama siswa dalam mencapai tujuan bersama. Hubungan yang dibangun demi tercapainya tujuan pembelajaran dengan melibatkan kerja sama. Hal ini membutuhkan keterampilan interpersonal, komunikasi yang efektif, dan kesediaan untuk mendengarkan dan mempertimbangkan perspektif orang lain.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Bekerja Sama

Untuk tercapainya proses kerja sama, tentu ada syarat-syarat yang harus dipenuhi. Menurut Saputra dan Rudyanto (2005:41) ada beberapa syarat yaitu:

1. Kepentingan yang sama

Kepentingan yang sama ini akan membangun proses kerja sama yang baik antar sesama anggota. Kepentingan yang sama meliputi aspek moral, rohani dan batin.

2. Keadilan

Keadilan dalam proses pelaksanaan kerja sama sangat penting karena dalam hal ini akan melibatkan anggota kelompok yang memiliki hak yang sama.

3. Pengertian

Saling pengertian antar sesama sebagai jembatan utama karena sesama anggota harus memiliki sifat saling mengerti satu sama lain yang dimana akan memunculkan kerja sama yang sifatnya positif.

4. Tujuan yang Sama

Dalam proses kerja sama, memiliki tujuan yang sama adalah dasar untuk melakukan kerja sama. Dengan adanya tujuan yang sama tentu semua anggota akan memberikan kontribusi terbaiknya dalam proses pelaksanaan kerja sama tersebut.

5. Membantu

Saling membantu dalam proses kerja sama adalah hal yang memang seharusnya dilakukan, karena dengan adanya rasa saling membantu ini akan menciptakan rasa kepedulian dan kepekaan sosial yang tinggi.

6. Tanggung Jawab

Tanggung jawab adalah inti dari sebuah kerja sama karena jika salah satu anggota lalai akan pertanggung jawaban maka pencapaian dalam proses kerja sama yang ada akan gagal.

7. Penghargaan

Pemberian penghargaan atau apresiasi atas kinerja satu sama lain akan membuat hubungan harmonis dalam proses kerja sama yang melibatkan beberapa orang. Penghargaan disini bisa berupa saling menghormati, atau penghargaan yang lain.

8. Toleransi

Toleransi dalam kerja sama sangat amat penting, berhubung dalam bekerja sama akan melibatkan banyak pihak tentu akan lebih banyak lagi hal-hal yang berbeda sehingga wujud saling toleransi antar sesama akan menciptakan suasana kerja sama yang baik.

Berdasarkan uraian di atas, penulis simpulkan bawah kemampuan bekerja sama adalah bentuk interaksi sosial yang memiliki dampak positif dalam suatu kegiatan sehingga siswa dapat bertukar pikiran dan saling membantu antar sesama siswa sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran dan terciptanya lingkungan sekolah yang nyaman bagi semua siswa.

c. Indikator Kemampuan Bekerja Sama

Menurut Hamid (2011:36) Indikator dalam kemampuan kerja sama yaitu :

1. Bekerja sama di lingkungan sekolah

- a. Siswa dapat membangun hubungan baik dengan siswa yang lain.

- b. Adanya jiwa saling membantu ketika salah satu siswa dalam kesulitan.
 - c. Bertanggung jawab atas tugas yang menjadi kewajibannya sebagai siswa.
2. Berani mengeluarkan argumen atau pendapat.
- a. Berargumen dalam kerja kelompok.
 - b. Mengambil peran ketika mempresentasikan kerja kelompok.

Dari pendapat di atas, dapat penulis simpulkan bahwa indikator kemampuan bekerja sama sangat penting terhadap interaksi dalam keberlangsungan pembelajaran di dalam kelas, bertukar pendapat dan pikiran dalam menyelesaikan suatu pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajar yang maksimal.

d. Aspek-aspek Kemampuan Bekerja Sama

Aspek-aspek dalam kerja sama menurut G.C. Homans, dalam Santosa (2009:30) antara lain :

- a. Memiliki tujuan yang sama antara satu orang dengan orang yang lainnya.
- b. Memiliki tingkat emosional atau perasaan yang sama dalam melakukan kerja sama,
- c. Melakukan hubungan atau interaksi sosial antar sesama manusia demi menciptakan kerja sama yang baik.
- d. Saling menghormati dengan menyepakati adanya pemimpin yang dipercayai dapat mengarahkan dalam keberhasilan proses kerja sama yang baik.
- e. Adanya sentimen yang mempengaruhi agar tidak dipengaruhi oleh faktor eksternal dalam kelompok.

- f. Saling percaya antar individu satu dengan individu yang lain dalam pelaksanaan kerja sama, karena rasa percaya antar sesama sebagai kekuatan masing-masing dalam melakukan kerja sama kelompok.

Dari pendapat di atas, penulis simpulkan bahwa aspek dalam meningkatkan kemampuan bekerja sama sangat penting dalam membangun interaksi sesama siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran karena ada beberapa aspek yang harus diketahui siswa sebelum memulai pembelajaran secara berkelompok di sekolah.

3. Permainan Tradisional Bakiak

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah suatu permainan yang memiliki nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan bermasyarakat yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu dan melekat di setiap generasi masyarakat. Kurniati (2016:2). Sedangkan menurut Achoroni dalam Haris (2016:16) mengungkapkan bahwa “Permainan tradisional adalah simbol pengetahuan yang disebarkan melalui lisan dan memiliki pesan moral dan memiliki manfaat di dalamnya.”

Permainan tradisional ini sudah tumbuh dan berkembang sejak zaman dahulu yang dimana di setiap daerah memiliki permainan dan nilai yang terkandung di dalamnya juga tentu berbeda (Azizah 2016:284). Dalam hal ini permainan tradisional di manfaatkan sebagai sarana belajar anak-anak, dari berbagai macam jenis permainan tradisional dalam hal ini peneliti fokus pada permainan yang memiliki manfaat untuk meningkatkan kerja sama pada siswa, yaitu permainan bakiak. Dimana permainan tradisional bakiak ini berupa kayu panjang yang memiliki slop menyerupai sandal atau seluncur yang digunakan

secara bersama, tentu untuk melatih kerja sama anak. Ratu Bangsawan (2019:85)

Dari pendapat tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional sangat penting dan memiliki nilai-nilai yang melekat dari zaman dahulu yang dimana salah satu permainan tradisional Bakiak bermanfaat untuk meningkatkan interaksi sosial, melatih kepekaan terhadap sesama, membiasakan diri untuk saling mendengarkan, belajar menjadi pemimpin dan tentunya sebagai sarana untuk melatih kerja sama yang baik.

b. Langkah-Langkah Permainan Tradisional

Dalam memainkan permainan tradisional bakiak ini, beberapa langkah yang harus diterapkan yaitu :

1. Menyiapkan alat permainan tradisional sebanyak dua pasang yang terdiri dari lima slop.
2. Memainkan bakiak dengan memasukkan kaki ke dalam slop dengan berpegangan di bahu teman demi menjaga keseimbangan dalam bermain.
3. Memainkan bakiak dengan melangkahkan kaki secara bersama dan memiliki kecepatan serta irama yang sama juga.
4. Untuk mengetes kekompakan masing-masing kelompok maka diadakan perlombaan yang dimana yang mendahului garis finish dengan kekompakan dan kecepatan yang sama sebagai pemenang.
5. Dalam permainan bakiak ini perlu adanya komando yang dalam hal ini dipimpin oleh baris yang paling depan, dan mendiskusikan kaki mana yang diangkat terlebih dahulu sambil memberikan aba-aba kiri, kanan.

c. Manfaat Permainan Tradisional Bakiak

Manfaat permainan bakiak ini adalah untuk melatih keseimbangan tubuh, yang dimana saat melakukan permainan gerakan tubuh dan kaki bergerak secara bersamaan. Selain itu manfaat dari permainan bakiak ini adalah meningkatkan kesabaran, meningkatkan kerja sama antar anggota demi mencapai tujuan yang sama (Irwan P.Ratu Bangsawan 2019:85)

Dari pendapat beberapa ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa manfaat dari permainan tradisional bakiak tidak hanya untuk meningkatkan kerja sama antar kelompok, namun juga melatih kesabaran dan berpengaruh untuk menyeimbangkan gerakan tubuh.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Anggi Rizka Putri (2023) telah melakukan penelitian dengan judul Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Mempererat Hubungan Pertemanan Siswa di SMP Negeri 2 Kota Jambi. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional dapat mempererat persahabatan siswa di SMP Negeri 2 Kota Jambi.
2. Uswatun Hasanah (2021) telah melakukan penelitian dengan judul Upaya Meningkatkan Kerjasama Tim Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Berbasis Kearifan Lokal di SMAN 1 Sedayu. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa teknik permainan berbasis kearifan lokal (bakiak) dapat meningkatkan kerja sama antar anggota osis di SMAN 1 Sedayu.

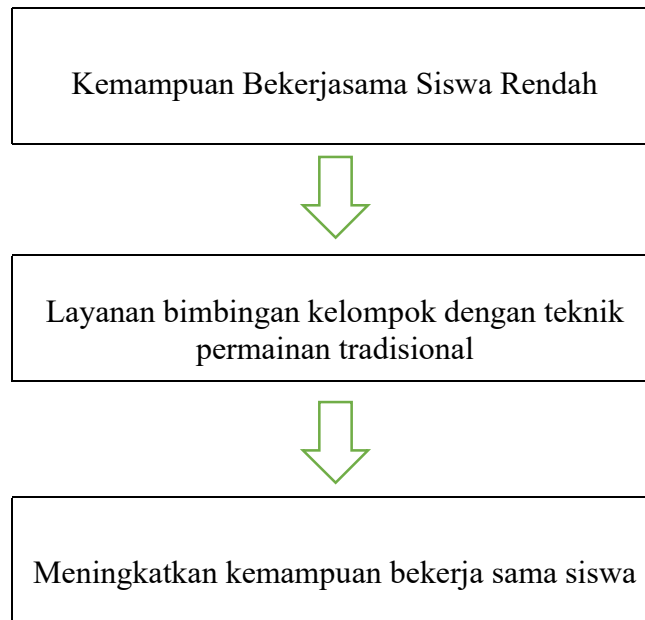
C. Kerangka Berfikir

Pada dasarnya manusia itu tidak bisa hidup tanpa manusia lain sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan dalam menjalani kehidupan. Maka dalam hal ini layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama siswa agar menjadi remaja yang memiliki interaksi sosial yang tinggi, memiliki rasa peduli antar sesama siswa, mampu menyelesaikan masalah secara bersama, dan memiliki jiwa sosial yang tinggi dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Dalam proses bimbingan kelompok, siswa dapat menceritakan semua permasalahan yang dialami kepada konselor dan dapat dibantu untuk menemukan solusi dari masalah yang dialami secara bersama dan teknik permainan tradisional digunakan untuk membantu klien untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama yang mampu mengubah sudut pandang klien tentang kesulitan yang dialami. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Wiyani (2014:167) “Dalam sebuah permainan yang melibatkan beberapa orang ditandai dengan pembagian tugas secara kooperatif demi mencapai tujuan yang sama dalam proses pelaksanaan kerja sama.”

Oleh karena itu layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional ini merupakan jenis layanan yang memanfaatkan permainan tradisional bakik demi mencapai tujuan kerja sama yang optimal. Kegiatan ini akan ditekankan langsung kepada siswa yang memiliki kerja sama yang rendah sebagai upaya untuk membantu siswa dalam meningkatkan interaksi sosial dan bertanggung jawab atas masalah yang dimiliki..

Jadi dilakukan pemberian layanan bimbingan kelompok yang bertujuan untuk meningkatkan kesiapan belajar siswa kelas VIII MTs Nurussalam Tetebatu tahun pelajaran 2022/2023. Berikut ini peneliti paparkan kerangka berfikir penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut :



Gambar : 2.1 kerangka berfikir untuk meningkatkan kerja sama siswa

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu “ jika diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional maka dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama siswa kelas VIII MTs Nurussalam Tetebatu Tahun Pelajaran 2022/2023.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

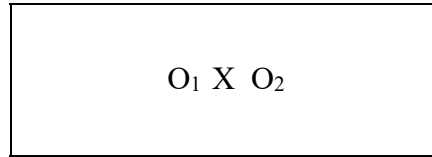
Untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian, maka jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif, dengan tujuan untuk menggambarkan data dan untuk menguji data hipotesis yang telah ditentukan (Sugiyono 2019:23). Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yang mana menurut Sugiyono (2019:127) penelitian eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.

Tujuan dari pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini ialah untuk mendapatkan hasil penelitian yang dinyatakan dalam bentuk angka yang didalamnya dijelaskan menggunakan rumus-rumus statistik. Jadi metode penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian kuantitatif untuk mencari hubungan sebab dan akibat terhadap variabel terikat. Pada penelitian eksperimen, peneliti mengamati perubahan yang terjadi terhadap variabel terikat.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental* dengan rancangan *One Group Pre-Test and Post-Test Design*, yaitu untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama siswa melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan tradisional. Desain penelitian ini terdiri dari 2 kelompok yang diberikan perlakuan 2 kali dalam seminggu.

Rencana yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*.



Sumber : (Sugiyono, 2019:131)

Keterangan :

O₁ : Nilai *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan bekerja sama)

X : *Treatment* (perlakuan layanan bimbingan kelompok teknik permainan tradisional)

O₂ : Nilai *Post-test* (setelah diberikan perlakuan bekerja sama)

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Nurussalam Tetebatu, penelitian ini dilakukan selama satu bulan yaitu dari bulan Juni sampai bulan Juli tahun 2023.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2019:145) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh objek/subjek itu.” Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Nurussalam Tetebatu yang berjumlah 26 orang.

2. Sampel

Sugiyono (2019: 146) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Teknik sampel yang digunakan adalah Sampling Jenuh. Sugiyono (2019:133) “Sampling jenuh adalah sampel yang bila ditambah jumlahnya, tidak akan menambah keterwakilan sehingga tidak akan mempengaruhi nilai informasi yang telah diperoleh.” Pengambilan sampel sebagai objek penelitian dilakukan agar apa yang diteliti dapat mewakili dan menggambarkan secara maksimal keadaan populasi. Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa MTs Nurussalam Tetebatu yang berjumlah 10 orang.

E. Variabel Penelitian

Sugiyono (2019:75) “Variabel penelitian merupakan suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

1. Identitas Variabel

Menurut Sugiyono (2019:75) variabel penelitian terdiri dari :

- a. Variabel bebas (Independen), merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional. Teknik permainan tradisional yang diterapkan dalam penelitian ini adalah permainan bakiak, yang dimana dalam permainan ini memerlukan kerja sama tim sehingga sangat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama pada siswa.
- b. Variabel terikat (Dependen), merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel

terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan bekerja sama yang dimana kemampuan bekerja sama ini sangat penting dan harus dimiliki oleh semua siswa sebagai makhluk sosial sehingga dapat berinteraksi dengan baik antar sesama siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan data

1. Teknik pengumpulan data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi untuk mengidentifikasi karakteristik demograf responden (usia, tingkat), wawancara secara langsung, kuesioner/angket dan dokumentasi.

a. Observasi

Sugiyono (2019:411), menyatakan bahwa melalui observasi peneliti belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Peneliti melakukan pengamatan untuk klarifikasi data yang telah diperoleh. Pada penelitian ini, pada saat melakukan observasi peneliti mendapatkan gambaran dan informasi tentang bagaimana kemampuan bekerja sama siswa pada kelas VIII MTs Nurussalam Tetebatu dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Observasi yang digunakan partisipatif yaitu peneliti ikut terlibat dengan kegiatan subjek yang di teliti.

b. Wawancara

Sugiyono (2019:418), menyatakan bahwa wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan guru bidang kemahasiswaan. Pada pengambilan data pada penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur, penelitian ini menggunakan pedoman wawancara yang pedoman disusun dengan bertujuan mempermudah saat melakukan penelitian.

LEMBAR WAWANCARA

Hari/tanggal observasi : Senin, 29 Mei 2023

Sekolah : MTs Nurussalam Tetebatu

Observasi : Guru Bidang Kemahasiswaan

Tabel. 01 Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah masalah yang dialami siswa dan susah ditangani di kelas VIII MTs Nurussalam Tetebatu?	
2	Berapa jumlah siswa kelas VIII di MTs Nurussalam Tetebatu?	
3	Apakah ada media pembelajaran yang digunakan untuk memancing jiwa bersosialisasi siswa?	
4	Apakah disini ada guru BK yang bisa membantu memberikan layanan kepada siswa?	

c. Kuesioner/Angket

Metode observasi ini atau teknik pengumpulan data juga dilakukan dengan penyusunan angket/kuesioner. Yusuf (2013:1999) kuesioner adalah suatu rangkaian pertanyaan yang berhubungan dengan topik yang ditentukan, yang diberikan kepada sekelompok individu yang bertujuan untuk memperoleh data. Sugiyono (2019:234) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner/angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Berikut langkah-langkah atau teknik pengambilan data dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut :

- a. Peneliti menentukan lokasi untuk pengambilan data.
 - b. Peneliti meminta surat izin penelitian di fakultas.
 - c. Peneliti menyiapkan kuesioner/angket sesuai dengan jumlah siswa yang diteliti.
 - d. Peneliti menyebarkan kuesioner atau angket kepada responden secara langsung.
 - e. Peneliti mengumpulkan hasil pengisian kuesioner.
 - f. Peneliti menganalisis hasil penelitian.
- d. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, dokumentasi merupakan metode bantu dalam upaya memperoleh data penelitian lapangan. Dokumentasi dari foto, video dan kejadian atau peristiwa tertentu yang dapat digunakan untuk membantu menjelaskan kondisi-kondisi yang akan digambarkan oleh peneliti. Adapun data yang dilakukan peneliti tentang Video kegiatan anak bermain permainan tradisional bakiak.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrument dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu instrumen yang telah teruji validasi dan realibitasnya belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliable, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner/angket tertutup. Adapun teknik pengumpulan data yaitu responden tinggal memilih salah satu opsi pada pilihan jawaban yang tertera pada angket yang menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2019:168) skala likert menggunakan 4 skala yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS).

a. Prosedur Penyusunan Angket

Menurut Sugiyono (2019:182) Titik tolak dari penyusunan instrument adalah varibel-variabel tersebut diberikan definisi operasional, dan selanjutnya ditemukan indikator yang dapat di ukur. Penyajian instrumen dalam bentuk angket atau kuesioner memerlukan kisi-kisi instrumen yang harus disesuaikan dengan topik penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian berdasarkan aspek-aspek kerja sama menurut Jhonson (2013:3) sebagai berikut :

Tabel 02. Kisi-kisi Kuesioner Kemampuan Bekerja Sama

Varibel	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
Kemampuan bekerja sama	1. Penyesuaian terhadap kelompok	a. Mampu menerima perbedaan setiap orang b. Mampu berkerja sama dengan kelompok	1,2,3,4,5	5
	2. Sikap sosial	a. Menunjukkan sikap menyenangkan terhadap orang lain b. Memiliki sikap tanggung jawab sosial	6,7,8,9,10	5
	3. Penampilan nyata	a. Bersikap sesuai dengan situasi b. Mampu berinteraksi dalam kelompok	11,12,13,14,15	5
	4. Penerimaan diri	a. Merasa puas dengan keadaan diri b. Menjalankan peran sosial dengan baik	16,17,18,19,20	5
Jumlah butir soal				20

Keterangan :

Indikator = patokan bunyi soal

No item = nomer soal

Jumlah = jumlah soal dari masing-masing indikator

Jumlah butir soal = jumlah semua soal

b. Penyusunan Butir Angket

Berdasarkan kisi-kisi angket maka jumlah keseluruhan item sebanyak 20 butir soal pertanyaan yang disusun menggunakan skala likert. Dimana disetiap item disediakan 4 alternatif jawaban untuk dipilih sesuai dengan keadaan yang dialami siswa. Berikut 4 alternatif skor menurut Sugiyono (2019:168).

Tabel.03 Skor Alternatif Jawaban Angket

Alternatif Jawaban	Skor Pertanyaan
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

G. Validitas dan Realibilitas Instrumen

Uji keabsahan data dalam penelitian, sering hanya ditekankan pada uji validas dan realibilitas. Menurut Sugiyono (2019:488) ada empat kriteria dalam menentukan keabsahan data meliputi kepercayaan terhadap hasil data, validitas eksternal, reliabilitas, dan uji objektivitas penelitian. Dalam penelitian kuantitatif kriteria utama terhadap data hasil penelitian adalah valid, reliabel dan objektif. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dalam hal realibilitas, susan stainback (1988:267) menyatakan bahwa reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan.

Dalam penelitian kuantitatif untuk mendapatkan data yang valid, reliabel dan objektif maka penelitian dilakukan dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel, dilakukan pada sampel yang mendekati jumlah populasi dan pengumpulan serta analisis data dilakukan dengan cara yang benar.

H. Analisis Data

Sugiyono (2019:241) “Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden dan sumber data lainnya.” Dalam penelitian ini menggunakan uji t-test yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama pada siswa di MTs Nurussalam Tetebatu. Lalu Hulfian (2014:71) maka digunakan analisis statistik dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \cdot \sum D^2 - (\sum D)^2}{(N - 1)}}$$

Keterangan :

D = Perbedaan setiap pasangan skor (post test-pre test)

N = Jumlah sampel yang digunakan

Adapun langkah-langkah menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis
2. Menyusun tabel kerja (tabel persiapan)
3. Mendistribusikan data ke dalam rumus
4. Menguji nilai T
5. Menarik kesimpulan

$$\text{Peningkatkannya} = \frac{Md}{Mpre} \times 100\%$$

DAFTAR PUSTAKA

- Aderila, R. (2015). *Hubungan Pemahaman Konsep Geosfer Dalam Pembelajaran Geografi Dengan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik Sma Negeri Kota Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Achroni, Haris (2016). *Sarana Bermaian dan Belajar bagi Anak-anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- A. Muri Yusuf. (2013). *Metodologi Penelitian*. Padang: UNP press.
- Anggraini, Riri. (2020) "*Stimulasi Kemampuan Kerjasama Anak dengan Permainan Gobak Sodor Ditaman Kanak-kanak.*" *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Ardy Wiyani (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Aristoteles, Salam (2002). *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*, Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Arikunto. (2013). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Azizah, I. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV MIM Ngronggot Nganjuk. *Jurnal Pendidikan*.
- Baiq Mahyatun (2021). *Bimbingan & Konseling Lintas Generasi*. Selong: Universitas Hamzanwadi Press.
- Crow And Crow. (2001). *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dalyono, (2005). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dariyo, A. (2004). *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*. Jakarta: Grasindo.
- Dekdikbud, (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dewantara, Ki Hadjar. (2011). *Bagian Pertama Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.

- Franklin, S.S. (2010). *The Psychology of Happiness: A Good Human Life*. New York:Cambridge.
- Haris, I. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublek-Cublek Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Morak Anak Usia Dini. *Jurnal Audi*, 1.
- Hamid. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka.
- Harlock,E.B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Hulfian.L. (2014). *Penelitian Dikjas*. Lombok Timur: Garuda Ilmu.
- Iffah, Fadhillah, and Yuni Fitri Yasni. (2022). "Manusia Sebagai Makhluk Sosial." *Lathaif: Literasi Tafsir, Hadis Dan Filologi*.
- Irwan P. Ratu Bangsawan (2019). *Direktori Permainan Tradisional*. Banyuasin: Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Banyuasin.
- Ishak Dkk. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ketut Sukardi (2007). *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling Disekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Komalasari, Gantina. (2011). *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: PT. Indeks.
- Kurniati (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Pramedia Group.
- Lewis Thomas, Elaine B.Jhonson (2014). *Contextual Teaching Learning*. Jakarta.
- Marlina Gazali, Mizan (1998). *Dasar-Dasar Pendidikan*, Bandung.
- Pemerintah Indonesia. Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Purnaningtyas, P. S., & Nugraha, A. (2021). *Pengembangan Permainan Gobag Sodor dengan Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. In Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan.
- Putri, A. R., Nelyahardi, N., & Wahyuni, H. (2023). *Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Mempererat Hubungan Pertemanan Siswa di SMP Negeri 2 Kota Jambi*. *Journal on Education*.

- Prayitno. (1995). *Layanan Bimbingan dan Koneling Kelompok dan Profil*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prayitno. (2000). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prayitno dan Amti. (2004). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Romlah Tatiek. (2001) *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Jakarta: Penerbit UM.
- Saefurridjal, Achmad, et al.(2023) "*Dasar Filosofis Dalam Perumusan Tujuan Lembaga Pendidikan.*" *Jurnal Ilmiah Mandala Education*.
- Saputra, Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Santosa, Slamet. (2009). *Dinamika Kelompok*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development*. New York: The McGraw Hill.
- Slamet Santosa (2009). *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Susanto. (2017). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Penanda media grup.
- Sugiyono.(2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.(2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susan, Stainback. (1988). *Undertanding & Conducting Qualitative Research*. Kendall/Hunt Publishing Compani: Dubuque, Iowa.
- Syamsu Yusuf LN. (2004). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tia, N. (2022). *Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional di Tkangrek Putihteluk Betung Selatan* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Wibowo, Mungin Eddy. (2005). *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

