

**EFFECTIVENESS OF THE TRADITIONAL CONGKLAK GAME
THROUGH GROUP GUIDANCE TO INCREASE THE COOPERATION
OF CLASS VIII STUDENTS AT SMPN 31 BANJARMASIN**

Dewi Fatimah, Nina Permata Sari, Akhmad Sugianto

Program Studi Bimbingan Dan Konseling

Universitas Lambung Mangkurat

Kalimantan Selatan

Indonesia

dewiftm.98@gmail.com

ABSTRACT

The motive of this examine become to determine the outline of cooperation in grade VIII students at SMP Negeri 31 Banjarmasin earlier than and after the traditional congklak game was given through organization steering offerings. This research is likewise to find out the effectiveness of the traditional sport of Congklak to growth cooperation among college students of sophistication VIII at SMP Negeri 31 Banjarmasin. This studies is a quantitative observe the use of the experimental approach the use of the Intac institution contrast form. This research become conducted at 31 kingdom Junior excessive college Banjarmasin. The pattern on this examine turned into obtained from a questionnaire and inclusion criteria the usage of purposive sampling strategies, amounting to 12 people. based on the outcomes of the t-take a look at, it shows that $t_{hit} > t_{tab}$ ($20.48 > 2.222$ with a chance of mistakes of zero.05 or five%) with the belief that there may be a distinction in instructional cooperation earlier than and after the traditional congklak sport thru organization steering services. So, the traditional game of Congklak through effective institution steering offerings to enhance educational collaboration in college students of sophistication VIII at SMP Negeri 31 Banjarmasin.

Keywords: *Traditional Congklak, group guidance, cooperation*

**EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK
MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN
KERJASAMA SISWA KELAS VIII DI SMPN 31 BANJARMASIN**

ABSTRAK

Penelitian ini ditujukan guna memahami efektivitas permainan tradisional congklak dalam meningkatkan kerjasama pada peserta didik dilihat dari sebelum dan setelah dilakukan permainan tradisional congklak dengan layanan bimbingan kelompok pada kelas VIII di SMP Negeri 31 Banjarmasin. Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan metode eksperimen berbentuk *Intac Grup Comparison*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 31 Banjarmasin dengan perolehan sampel melalui angket serta kriteria inklusi dengan menerapkan teknik *purposive sampling* yang berjumlah 12 orang. Hasil t-test memperlihatkan bahwasanya $t_{hit} > t_{tab}$ ($20,48 > 2,228$ dengan probabilitas kesalahan 0.05 atau 5%) yang berarti bahwa ada perbedaan kerjasama akademik sebelum dan setelah diberikan permainan tradisional congklak melalui layanan bimbingan kelompok. Berdasarkan hasil *pre-test-post-test* penelitian tersebut sebelum diberikan perlakuan 41,12% kategori rendah, kemudian setelah diberikan perlakuan meningkat 53,40% kategori sedang, Dengan nilai N-gain score minimal 53,49% dan maksimal 94,12%. Sementara untuk rata-rata kelompok control (tanpa permainan tradisional congklak) adalah sebesar -2,24% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-gain score minimal -9,76 dan maksimal 4,76%. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak yang dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok cukup efektif untuk meningkatkan kerjasama pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 31 Banjarmasin.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional Congklak, Bimbingan Kelompok, Kerjasama*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara bagi bangsa untuk melahirkan peserta didik yang hebat, peserta didik yang hebat ini nanti akan menjadi bekal bagi bangsa untuk memajukan negaranya. Pendidikan dapat menjadi salah satu tempat untuk membina peserta didik menjadi masyarakat yang modern, aktif dan mudah bekerja sama, yang dimana semua itu nanti akan membantu peserta didik dalam proses pertumbuhan dan perkembangan sosialnya dimasa sekarang dan yang akan datang. Pada era milenial sekarang peserta didik dituntut untuk bisa bekerjasama dengan orang-orang di lingkungan sosialnya karena pada dasarnya dalam hidup bersosial individu tidak dapat terlepas dari kehidupan berkelompok dan saling bergantung, sehingga peserta didik bisa saling menghargai, bisa bertanggung jawab dan saling peduli.

Hal ini dijelaskan Santrock dalam Nola (2015:18) bahwasanya fase *cooperative play* atau bermain berkelompok serta kerjasama sudah ada pada masa prasekolah serta masa pertengahan anak. *Cooperative play* yakni aktivitas yang melingkupi interaksi sosial di sebuah kelompok yang mempunyai sebuah ciri khas kelompok serta aktivitas yang terpola. Sesuai pernyataan tersebut maka penting bagi kita para Guru atau orang tua dalam memperhatikan sikap kerjasama anak pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebab peserta didik pada masa ini sudah mulai mengenal banyak teman untuk berinteraksi serta mulai mengenal banyak kegiatan berkelompok atau berorganisasi yang memerlukan

kemampuan kerjasama yang tinggi. Paiget dalam Ali (2014:108) juga mengatakan bahwa dalam usaha mempersiapkan masa depan bagi peserta didik, yang sedang mencari jati diri, mereka juga berada pada tahap perkembangan yang sangat potensial di mana perkembangan yang sangat potensial ini dipengaruhi oleh munculnya kemampuan berpikir sistematis dalam menghadapi persoalan-persoalan abstrak dan hipotesis.

Melalui kemampuan berpikir sistematis tersebutlah peserta didik dapat menghadapi masa depan yang begitu kompleks serta mampu bekerjasama. Hurlock dalam Nola (2015:17) mengatakan bahwa kapabilitas dalam bekerja sama menjadi sebuah kapabilitas dalam bentuk perilaku sosial semakin banyak peluang yang anak punya guna beraktivitas dengan cara bekerja sama. Jika kapabilitas ini tidak dibiasakan dengan baik, maka ditakutkan bisa berdampak negative pada proses penyesuaian diri anak, adaptasi bidang akademik maupun bidang yang terkait kehidupan bersosial peserta didik. Seperti berita dari Anaranews.com pada 29 Juli 2019 yang berjudul "Siswa Indonesia Sulit Bekerjasama" menjelaskan bahwa siswa indonesia mengalami kesulitan dalam berkolaborasi atau bekerjasama dalam satu tim. Ia juga mengatakan bahwa sulitnya siswa Indonesia dalam bekerjasama akan mengakibatkan kurangnya kreativitas pada anak padahal di era sekarang yang dibutuhkan adalah anak bisa punya kreativitas yang tinggi dan bekerjasama. Rendahnya tingkat kerja sama pada peserta didik oleh penelitian yang dilakukan Pratiwi

(2016:6) guna menguatkan statement media congklak yang berjudul "Media congklak lumbung cerdas untuk meningkatkan kerjasama belajar pada siswa" yang dimana mereka mengatakan bahwa rendahnya tingkat kerjasama belajar antara anak satu dengan anak lainnya bisa diamati saat mereka cenderung menyempatkan bermain game di gadgetnya ketika waktu istirahat dibandingkan bermain bersama teman-temannya. Adapun nilai sikap kerjasama pada raport diperoleh hasil observasi dari 22 siswa memperlihatkan 9 siswa baru mencapai 40,91%.

Menurut Johnson dalam Marten (2017:11) indikator kerjasama adalah berkomunikasi dengan jelas dan tidak ambigu, menghindari konflik melalui perdebatan yang muncul, saling memahami dan percaya, serta saling menerima dan mendukung. Adapun menurut West dalam Marten (2017:11) merumuskan parameter kerjasama yakni, saling berpartisipasi, bertanggung jawab secara bersama dalam mengentaskan tugas, serta memberikan usaha yang maksimal sehingga akan memperoleh hasil yang bagus. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa indikator kerjasama adalah seseorang yang mampu bertanggung jawab untuk menyelesaikan setiap persoalan, saling berkolaborasi dalam tim, mampu memberikan kemampuannya secara maksimal, berani menanggung resiko dalam tim, terbuka terhadap kritik dan saran dalam tim.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan ditemukan bagaimana sikap kerjasama pada peserta didik peneliti

melakukan studi pendahuluan pada tanggal 12 November 2018 di SMPN 31 Banjarmasin dengan melaksanakan wawancara dengan salah satu guru BK, guru BK mengatakan bahwa sebagian siswa disekolah ini kurang memiliki kemampuan kerjasama. Hal itu ditandai dengan adanya beberapa siswa yang memiliki tanggung jawab yang kurang terhadap tugas didalam kelompok sehingga sulit untuk berpartisipasi dalam kelompok, permasalahan yang mereka alami juga beragam misalnya kurang bisa bekerjasama dalam kegiatan sekolah seperti tidak mau melaksanakan piket kebersihan didalam kelas sehingga memicu peserta didik melaporkan temannya kepada wali kelas atau guru BK untuk mengatasi permasalahannya sendiri. Adapun guru BK tersebut menjelaskan secara mendetail bahwa peserta didik dalam proses belajarnya masih banyak yang malas dalam mengerjakan tugas kelompoknya dan masih bergantung pada teman yang lain untuk mengerjakan tugas-tugas di sekolahnya. Lalu juga kurangnya kepedulian dengan lingkungannya sehingga tidak ada kerjasama dalam menjaga kebersihan kelas ataupun lingkungan sekitar sekolahnya. Contohnya siswa sering bertengkar dikelas karena tidak bisa bekerjasama dalam organisasi dikelas seperti dengan adanya jadwal membersihkan kelas ataupun menyiram tanaman dikelas secara bergiliran setiap harinya. Guru BK tersebut mengatakan banyaknya siswa yang tidak dapat bekerjasama atau mempunyai kerjasama yang rendah. Jadi dari penjelasan guru BK diatas dapat disimpulkan bahwa kerjasama

yang baik itu penting dimiliki oleh setiap anak, jika anak memiliki masalah dalam bekerjasama maka akan menimbulkan masalah-masalah dalam kehidupan yang dijalaninya. Maka dari itu harus segera ditangani karna jika diabaikan takutnya akan menghambat jalannya proses perkembangan anak tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka konselor sekolah atau guru bimbingan dan konseling di SMPN 31 Banjarmasin sudah mencoba memanggil siswa yang bersangkutan untuk diberikan pengertian dan arahan, juga terkadang memanggil orang tua siswa yang bersangkutan agar mereka juga mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah dan juga untuk mengetahui mengapa permasalahan itu terjadi kepada peserta didik di sekolah. Namun menurut konselor atau guru BK disekolah tidak ada perubahan, jadi hal tersebut mungkin kurang efektif dan dari hasil yang diperlihatkan siswa masih kurang maksimal. Mungkin karna upaya yang telah dilakukan kurang menarik hanya menggunakan ceramah saja, sedangkan permasalahan-permasalahan yang di alami peserta didik ini harus segera di atasi karna ini akan membantu tahap-tahap perkembangan yang akan dilaluinya.

Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah layanan yang bisa meningkatkan kemandirian siswa kelas VIII di SMPN 31 Banjarmasin. Salah satu layanan yang diterapkan dalam strategi untuk meningkatkan kerjasama peserta didik ialah melalui Layanan Bimbingan Kelompok menggunakan Permainan Tradisional Congklak. Kurniati dalam Sugianto

(2017:21) mengatakan bahwa karena hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya permainan tradisional anak mampu mendorong dalam hal menumbuhkan kerja sama, saling berinteraksi, dan mengembangkan sikap empati serta saling menghormati orang lain, dengan demikian hal ini mungkin bisa berdampak baik dalam mendukung peserta didik untuk menumbuhkan karakter salah satunya adalah kerjasama. Menurut Heryanti dalam Lacksana (2017:106) permainan Congklak ini adalah permainan yang termasuk sederhana, gampang dimainkan, dan mempunyai nilai budaya serta kearifan local yang sudah semestinya agar dilestarikan. Permainan congklak juga menjadi alat bermain yang sudah ada sejak dulu yang diturunkan terus menerus. Misbach dalam Nur (2013: 92) menjelaskan bahwa permainan tradisional mampu merangsang beragam perspektif perkembangan anak yakni sosial seperti membangun relasi, kerjasama, menempa kemampuan sosial dengan teman sebaya, membiasakan kemampuan dalam bergaul dengan orang yang lebih dewasa di masyarakat.

Adapun manfaat dari permainan tradisional congklak ini yaitu dapat meningkatkan keterampilan sosialnya seperti keterampilan dalam bekerja-sama, dalam menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, berempati, menaati aturan atau disiplin, menghargai orang lain (Kurniati, 2016:94). Yang dimana keterampilan sosial ini masuk dalam usaha dalam memandirikan diri karena keterampilan sosial tersebut ada dalam ciri-ciri orang mandiri

yang mampu bekerjasama. Sehingga seiring dengan manfaat permainan tradisional congklak tersebut, maka penelitian ini ingin mengetahui seberapa efektifkah permainan tradisional congklak ini dalam meningkatkan kerjasama dalam diri peserta didik disekolah. Agar terbiasa mampu berhubungan dengan teman sebaya sehingga mampu menstimulasi serta meningkatkan kapabilitas kerjasama atau sikap kooperatif di dalam dirinya. Dengan mengangkat judul penelitian “Efektivitas Permainan Tradisional Congklak melalui Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Kelas VIII di SMPN 31 Banjarmasin”

TUJUAN PENELITIAN

Agar dapat memahami representasi kerjasama peserta didik sebelum serta setelah diberikan layanan serta efektivitas permainan tradisional congklak melalui bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada siswa kelas VIII di SMPN 31 Banjarmasin.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan metode eksperimen berbentuk *Intac Grup Comparison*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 31 Banjarmasin dengan perolehan sampel melalui angket serta kriteria inklusi dengan menerapkan teknik *purposive sampling* yang berjumlah 12 orang.

HASIL

Agar memperoleh sampel peneliti membagikan angket kepada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 31 Banjarmasin pada 28 November 2019 yang didapatkan 12 orang yang memiliki kemampuan kerjasama yang rendah selaku sampel dalam penelitian ini. Angket tersebut juga digunakan untuk melihat hasil *pre-test*. Sampel tersebut kemudian dibagi menjadi dua kelompok secara acak untuk nanti berada di kelompok kontrol dan eksperimen. Proses penerapan aktivitas bimbingan kelompok dengan permainan tradisional congklak dalam meningkatkan kerjasama dilakukan sebanyak empat kali pertemuan.

Kelompok *treatment* merupakan kelompok yang diberikan perlakuan berupa permainan tradisional congklak dalam layanan bimbingan kelompok dan juga mendapatkan tugas rumah untuk menunjang permainan dan layanan yang sudah diberikan yang kemudian akan dipelajari hasilnya. Peserta didik pada kelompok *treatment* berjumlah 6 peserta didik yaitu A-4, A-19, A-23, A-25, A-72 dan A-164. Kemudian kelompok kontrol merupakan kelompok yang dijadikan perbandingan dengan kelompok *treatment*, yang dimana kelompok kontrol ini tidak diberi perlakuan/*treatment*. Peserta didik pada kelompok kontrol berjumlah 6

peserta didik yaitu A-45, A-50, A-59, A-79, A-100, dan A-154.

PEMBAHASAN

Gambaran sebelum diberikan *treatment*

Dari hasil pengamatan yang sudah dilaksanakan peneliti bahwa peserta didik dalam proses belajar masih banyak yang malas dalam mengerjakan tugas kelompoknya dan masih bergantung pada teman yang lain untuk mengerjakan tugas-tugas di sekolah, dan bukan malah bekerjasama menuntaskannya. Kemudian juga kurangnya kepedulian dengan lingkungannya sehingga tidak ada kerjasamanya dalam menjaga kebersihan kelas ataupun sekolahnya. Contohnya peserta didik sering bertengkar di kelas karena tidak bisa bekerjasama dalam organisasi di kelas seperti dengan adanya jadwal membersihkan kelas ataupun menyiram tanaman di kelas secara bergiliran setiap harinya. Konselor di sekolah pun mengatakan banyaknya siswa yang tidak dapat bekerjasama atau mempunyai kerjasama yang rendah.

Gambaran sesudah diberikan *treatment*

Untuk mengatasi kerjasama yang rendah pada peserta didik ini peneliti menerapkan permainan tradisional yang menyenangkan untuk anak-anak dan permainan congklak beregu mampu menjadi salah satu preferensi permainan

menyenangkan yang bisa meningkatkan kapabilitas kerjasama peserta didik karena dalam permainan tradisional tersebut akan terjalin keakraban masing-masing peserta didik jika dilakukan secara *continue*. Menurut Heryanti dalam Lacksana (2017:106) permainan Congklak ini adalah permainan yang termasuk sederhana, gampang dimainkan, dan mempunyai nilai budaya serta kearifan local yang sudah semestinya agar dilestarikan. Permainan congklak juga menjadi alat bermain yang sudah ada sejak dulu yang diturunkan terus menerus.

Permainan tradisional congklak ini dinilai sesuai sebab permainan ini adalah permainan yang ditujukan guna meningkatkan suatu tingkah laku yang baik. Untuk memainkan permainan ini, peneliti juga meminta bantuan kepada guru BK dan guru mata pelajaran terkait waktu pemberian *treatment* tersebut dan tugas rumah yang diberikan peneliti kepada peserta didik. Pada tugas tersebut peneliti meminta peserta didik untuk mengumpulkannya sesuai waktu yang diberikan oleh peneliti, dan peserta didik harus mengisi lembar persetujuan untuk mengikuti *treatment* pada awal pertemuan, lalu mengerjakan tugas rumah dan mengikuti *challenge* (tantangan) disetiap pertemuannya. Kemudian jika mereka mengerjakan tugas atau memenangkan permainan di setiap pertemuannya maka peserta didik yang ada pada setiap

kelompoknya akan diberikan *reward* (hadiah) oleh peneliti jika mereka bisa atau mampu menunjukkan peningkatan pada kerjasamanya disetiap pertemuan jurnal harian yang diberikan, dan mereka akan mendapatkan poin positif dari guru bk yang menyaksikan *treatment* tersebut.

Gambaran *efektivitas treatment* yang diberikan

Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan tradisional congklak dalam bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan kerjasama pada peserta didik. Hal tersebut ditandai dengan meningkatnya skor pengukuran kerjasama melalui pemberian *pre-test* dan *post-test*. Total skor anggota kelompok *treatment* sebelum diberikan *treatment* yaitu dilakukannya *pre-test* termasuk dalam kategori yang rendah, kemudian setelah diberikan *treatment* menggunakan permainan tradisional congklak melalui layanan bimbingan kelompok atau dilakukan *post-test* termasuk dalam kategori sedang, total skor peserta didik meningkat walau signifikan.

Perubahan yang cukup signifikan terjadi pada sampel dengan kode A-4 adalah meningkatnya kerjasama pada indikator bertanggung jawab Pada sampel dengan kode A-19 terjadi perubahan yang cukup signifikan meningkatnya kerjasama pada indikator

bertanggung jawab Pada sampel dengan kode A-23 terjadi perubahan yang cukup signifikan meningkatnya kerjasama dengan pernyataan positif yang tinggi. Pada sampel dengan kode A-25 terjadi perubahan yang cukup signifikan meningkatnya kerjasama pada indikator bertanggung jawab. Pada sampel dengan kode A-72 terjadi perubahan yang cukup signifikan meningkatnya kerjasama pada indikator mampu berkolaborasi dalam kelompok. Pada sampel dengan kode A-164 terjadi perubahan yang cukup signifikan hanya meningkatnya kerjasama pada indikator bertanggung jawab.

Data di atas pun didukung oleh lembar tugas yaitu berupa tugas harian dan jurnal perjanjian yang telah para sampel kerjakan yaitu mereka mampu melakukan perubahan-perubahan pada perilaku sehari-hari yang mereka lakukan seperti lebih bisa bertanggung jawab, mampu berkolaborasi dengan lingkungannya, terbuka dengan kritik atau saran yang diberikan oleh orang lain, mampu memberikan kemampuannya secara maksimal, dan berani meanggung resiko atas keputusan yang mereka ambil.

Terjadinya perubahan atau adanya peningkatan kerjasama setelah menerima perlakuan berupa kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan permainan tradisional congklak pada kelompok *treatment* tersebut. Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Prima

Nataliya (2015), penelitian ini menunjukkan bahwa di dunia pendidikan utamanya di sekolah, agar bisa membangun serta menguatkan karakter siswa para warga sekolah mesti bekerjasama guna meraih impian tersebut. Permainan tradisional congklak memuat beragam nilai yang bisa diterapkan guna membangun karakter anak bangsa, menumbuhkan kembali rasa sosial, jujur, empati, menghargai orang lain, dan sportif. Hal inilah yang diperlukan siswa dalam menumbuhkan pendidikan karakter di sekolah lewat layanan BK. Dalam hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kerjasama setelah pemberian bimbingan kelompok dengan permainan tradisional congklak pada peserta didik.

Selain menerima permainan tradisional congklak dalam layanan bimbingan kelompok, peserta didik kelompok *treatment* juga mendapatkan serta melaksanakan tugas rumah yang sudah diberikan peneliti, ada pun tugas rumah yang diberikan ialah membuat jadwal harian serta jurnal perjanjian. Pada tugas tersebut peserta didik banyak menemui mengalami progres dalam hal bentuk kerjasama yang dilakukannya diluar sekolah maupun di sekolah. Selanjutnya, tugas jurnal perjanjian juga dinilai dapat membantu guru BK dan guru mata pelajaran guna terus dapat mengamati serta mendukung peserta didik agar bisa meningkatkan kerjasamanya.

Peserta didik kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan tetapi mereka tetap mendapatkan angket *pre-test* kerjasama yang telah diberikan pada pertemuan terakhir dan mereka kumpulkan kembali ke peneliti bersamaan kelompok *treatment*, peserta didik didalam kelompok kontrol tidak mengalami perubahan hasil *post-test* kerjasama bahkan ada yang menurun. Peserta didik A-45, A-50, A-59, A-79, A-100, dan A-154. Ada lima peserta didik yang kurang mengalami perubahan dari kategori rendah sangat tetap menjadi rendah, bahkan ada satu peserta didik yang tidak mengalami penurunan skor dari kategori sangat rendah tetap menjadi sangat rendah pada indikator mampu berkolaborasi dalam kelompok yang dilihat dari hasil *pre-test-post-test*.

Mayoritas peserta didik yang sudah melakukan aktivitas permainan tradisional congklak lewat layanan bimbingan kelompok ini sudah mendapatkan perubahan yang cukup signifikan yakni mereka sudah mulai belajar guna meningkatkan sikap kerjasama melalui kemampuannya dalam bertanggung jawab, mampu berkolaborasi dengan lingkungannya, dan terbuka dengan kritik atau saran yang diberikan oleh orang lain didalam kelompok, mampu memberikan kemampuannya secara maksimal didalam kelompok, dan berani menanggung resiko atas keputusan yang mereka ambil

didalam kelompok dan lingkungannya.

Guna dapat mengamati sejauh mana efektivitas permainan tradisional congklak dalam layanan bimbingan kelompok guna meningkatkan kerjasama pada peserta didik, maka peneliti menerapkan uji hipotesis guna mengetahui hipotesis alternative diterima atau tidak. Padaperhitungan yang diterapkan secara manual menggunakan rumus *t-test* bahwasanya $t_{hit} > t_{tab}$ ($15,31 > 2,28$) dengan probabilitas kesalahan 0.05 atau 5%).

KESIMPULAN

Selama proses penelitian ini dilaksanakan peneliti melihat seberapa efektif kan *treatment* yang sudah diberikan, berikut ini simpulan yang telah didapat selama penelitian berlangsung.

Sebelum diberikan *treatment* menggunakan permainan tradisional congklak dalam layanan bimbingan kelompok, nilai persentase kerjasama peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 31 Banjarmasin, sebesar 63,33% dengan kategori sangat rendah.

Setelah diberikan *treatment* menggunakan permainan tradisional congklak dalam layanan bimbingan kelompok, nilai persentase kerjasama peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 31 Banjarmasin, meningkat yaitu menjadi 71,9% termasuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa *treatment* yang diberikan efektif. Sesuai dengan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti permainan tradisional congklak dalam layanan bimbingan kelompok efektif terhadap kerjasama peserta didik yang ditandai dengan adanya peningkatan kerjasama sebelum dan sesudah diberikan *treatment* pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 31 Banjarmasin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. Asrori, Muhammad. 2014. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Anomsari, Priskila. 2013. *Upaya Meningkatkan Nilai Kemandirian Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Pada Siswa Kelas VII A SMPN 3 Kemang, Skripsi*, Semarang : Universitas Negeri Semarang. Skripsi tidak diterbitkan.
- Hartinah, Siti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional & Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Lacksana, Indra. 2017. *Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Disekolah*, (Online), Jurnal Satya Widya, Volume 33, Nomor 2.
- Marten. 2017. *Peningkatan Kerjasama Dan Presentasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Karitas Tahun Pelajaran 2016/2017 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD)*, Skripsi, Yogyakarta : Universitas Sanatha Dharma.
- Nataliya, Prima. 2015. *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar*, (Online), Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, Volume 03, Nomor 2.
- Nur, Haerani. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*, (Online), Jurnal Pendidikan Karakter, Volume 3, Nomor 1.
- Pratiwi, Hardiyanti. Hasanah, Izatil Nor. 2016. *Permainan Tradisional Banjar Untuk Perkembangan Anak*. Banjarmasin : Iain Antasari Press.
- Pratiwi, Isnaeni. Wibowo, Ari. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Congklak Lumbung Cerdas Untuk Meningkatkan Kerjasama Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV Sekolah Dasar*, (Online), Universitas PGRI Yogyakarta.
- Rekysika, Nola Sanda. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok Dikelompok A TK Negeri Trukan Siwates Kaligintung Temon Kulon Progo, Skripsi*, Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Syahrul, Muhammad. 2015. *Pengaruh layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Penyesuain Diri Siswa*, (Online), Jurnal Of EST, Volume 1,

Nomor 1
(<file:///C:/Users/ASUS/Documents/data%20nisa/PROPOSAL%20PTK%200!!!/Jurnal%20New/jurnal%20bim%20kel%20hal%2048.pdf> diakses 3
November 2018).

Tim Penyusun Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. 2018. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Edisi Revisi*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.