

**EFFORTS TO IMPROVE SOCIAL INTERACTION THROUGH THE
GROUP GUIDANCE SERVICES USING *BABUBUTAAN* TRADITIONAL
GAMES IN CLASS VIII STUDENTS IN SMP NEGERI 15 BANJARMASIN**

Elita Agustina

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Universitas Lambung Mangkurat

Kalimantan Selatan

Indonesia

Elitaagustina82@yahoo.com

ABSTRACT

Social interaction is a reciprocal relationship or interstimulation and response between individuals, between groups, or between individuals and groups. In the preliminary study, students rarely interact socially with their classmates, students are less accustomed to hanging out with classmates. Students rarely communicate with other friends, students are very quiet, students are picking out suitable friends, students disagree with friends, and usually talk but did not understand what was the way his friends. The purpose of this study was to improve students' social interaction through group guidance using the traditional game of *babubutaan* in class VIII students at SMP Negeri 15 Banjarmasin. This research uses a quantitative approach by using metode Action Research Counseling (PTBK). The study design uses the Kemmis model with sampling using a *purposive sampling technique*. The sample in the study was 6 students from a population of class VIII at SMP Negeri 15 banjarmasin, carried out in two cycles consisting of four stages of planning, implementation, safety, and reflection. The results of the study showed the success of the researcher's activities in implementing traditional *babubutaan* game techniques to increase social interaction, including the excellent category. In the activities of students with traditional game techniques *babubutaan* to increase social interaction marked the increase in scores with the category of very active, and the increase in social interaction seen from each meeting experienced an increase in scores with very successful categories. From the results of the above data it can be concluded from this study that group guidance using the traditional *Babubutaan* game can increase students' social interactions.

Keywords: *social interaction, group guidance, babubutaan traditional games*

**UPAYA MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL MELALUI LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK MENGGUNAKAN PERMAINAN
TRADISIONAL *BABUBUTAAN* PADA SISWA KELAS VIII DI
SMP NEGERI 15 BANJARMASIN**

ABSTRAK

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik atau interstimulasi dan respon antar individu, antar kelompok, atau antar individu dan kelompok. Pada studi pendahuluan yaitu siswa kurang berinteraksi sosial terhadap teman sekelasnya, siswa kurang biasa bergaul dengan teman-teman sekelas siswa jarang berkomunikasi dengan teman lainnya, siswa sangat pendiam, siswa memilih-milih teman yang cocok, siswa berselisih paham dengan temannya, dan biasanya berbicara tapi tidak mengerti apayang dibicarakan temannya. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan interaksi sosial siswa melalui bimbingan kelompok menggunakan permainan tradisional *babubutaan* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 15 Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK). Rancangan penelitian menggunakan model Kemmis dengan penarikan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Sampel dalam penelitian 6 siswa dari populasi kelas VIII di SMP Negeri 15 Banjarmasin, dilaksanakan dalam dua siklus terdiri empat tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan keberhasilan aktivitas peneliti dalam pelaksanaan teknik permainan tradisional *babubutaan* untuk meningkatkan interaksi sosial termasuk kategori sangat baik. Pada aktivitas siswa dengan teknik permainan tradisional *babubutaan* untuk meningkatkan interaksi sosial ditandai meningkatnya skor dengan kategori sangat aktif, dan pada peningkatan interaksi sosial dilihat dari setiap pertemuan mengalami peningkatan skor dengan kategori sangat berhasil. Dari hasil data diatas maka dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa bimbingan kelompok menggunakan permainan tradisional *babubutaan* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa.

Kata Kunci: *interaksi sosial, bimbingan kelompok, permainan tradisional babubutaan*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berperan penting agar anak dapat berkembang dan membangun interaksi sosial secara optimal yang membuat anak dapat berinteraksi sosial dimanapun dan kapanpun mereka berada. Pendidikan

yang baik dapat membuat anak memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik pula, sedangkan pendidikan yang rendah membawa anak kedalam interaksi sosial yang sangat tidak baik untuk dirinya. Pada perkembangan anak saat ini sangatlah diperlukan

interaksi sosial, agar anak dapat tumbuh dan berkembang di masyarakat dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilewatinya.

Anak mampu membangun interaksi sosial yang baik dan menciptakan kemampuan-kemampuan interaksi sosial dengan masyarakat dan teman-teman yang seusianya atau yang lebih tua darinya. Di dalam aktifitas membangun interaksi sosial antara anak dapatlah kita memberikan contoh ataupun berperilaku yang baik dalam membangun interaksi sosial yang dapat diterima di masyarakat. Tidak lupa pula, kita sebagai guru yang mampu memberi pelajaran dan pengertian tentang interaksi sosial kepada siswa. Siswa dapat membangun interaksi sosial dan mengembangkan kembali potensi yang didapat setelah melakukan interaksi sosial secara langsung kepada teman-temannya.

Interaksi sosial yang baik antara siswa dengan guru dan antara siswa dengan siswa harus dikembangkan. Apabila interaksi sosial berlangsung dengan baik, hal itu akan sangat menguntungkan baik untuk guru maupun siswa sendiri. Di dalam diri siswa, siswa akan merasa percaya diri dan nyaman berada di lingkungan kelas maupun sekolah dan hubungan dengan guru maupun siswa lain juga terjalin dengan baik. Selain itu, proses belajar mengajar akan berjalan dengan lancar. Untuk itu kemampuan siswa dalam interaksi sosial harus dikembangkan dengan baik.

Sedangkan anak yang memiliki interaksi sosial yang rendah dapat membuat dirinya sendiri merasa tidak percaya diri dan hal-hal yang bersangkutan dengan interaksi sosial ataupun bergaul dengan teman-temannya. Jadi sebaiknya anak yang

tidak mempunyai interaksi sosial yang kurang baik dapat kita bantu dengan cara membuatnya selalu terbuka terhadap hal-hal yang ingin dia ketahui dan kita memberikan dukungan agar anak tersebut memiliki kepercayaan diri dan interaksi sosialnya dapat berjalan dengan baik. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Di dalam kelas maupun sekolah terjadi interaksi antara kepala sekolah atau pimpinan dengan guru/pendidik, pendidik dengan pendidik lain, pendidik dengan tenaga kependidikan, kepala sekolah dengan peserta didik, guru dengan peserta didik, tenaga kependidikan dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik lainnya (Maunah, 2016: 131). Bimbingan kelompok yaitu layanan yang membantu peserta didik dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karier/jabatan, dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu melalui dinamika kelompok (Sukitman, 2015: 32). Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pada umumnya, permainan yang ada di suatu daerah mungkin juga ada di daerah lain dan berarti setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah dapat dilakukan oleh anak-anak daerah yang lainnya, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah tertentu dapat juga dilakukan oleh anak-anak daerah lainnya (Kurniati, 2016: 2).

Berdasarkan pendapat diatas permainan tradisional adalah suatu permainan yang mengandung hal-hal budaya yang menjadikan anak-anak yang bermain mengerti akan permainan daerah dan memiliki pelajaran tentang budaya serta mempunyai makna yang mengandung arti setelah bermain. Salah satu permainan tradisional yang dapat diterapkan dalam layanan bimbingan dan konseling adalah *babubutaan*.

Permainan Babubutaan diambil dari kata “buta” yang berarti tidak dapat melihat. Dengan mendapat awalan kata “ba” (Bahasa Banjar) dan proses pengulangan suku kata “bu” yaitu permainan buta-butaaan. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak di perkarangan rumah (Hasanah & Pratiwi, 2016: 43). Permainan *Babubutaan* ini dipilih karena menurut peneliti permainan ini dapat meningkatkan hubungan interaksi sosial antar teman, siswa diajarkan untuk jujur dan tidak curang kepada temannya serta siswa melatih keseimbangan dan koordinasi badan ketika berinteraksi dengan teman. Permainan ini juga dimainkan dengan berkelompok sehingga siswa mencoba berinteraksi sosial dengan baik dan menciptakan suasana sportif.

Berdasarkan hasil penelitian dari Sartika, dkk (2013) terdapat siswa yang tidak dapat bekerja sama dalam kegiatan sekolah dengan teman sebayanya dengan baik, sebagian siswa tidak diterima di kelas dalam kelompok belajarnya, pemalu dalam mengutarakan pendapatnya, tampil ke depan umum atau kelas karena takut salah dan dicemoohkan oleh teman-temannya, siswa tidak mau membantu teman yang mengalami kesulitan dalam pemahaman materi belajar, masih ada

sebagian siswa yang suka menyendiri dengan tidak mau bergabung bermain dengan teman sebayanya dan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam pergaulannya di kelas.

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti kepada Guru Bimbingan Konseling di SMP Negeri 15 Banjarmasin hal ini terbukti dari hasil observasi dan wawancara kepada Guru Bimbingan Konseling menjelaskan bahwa permasalahan yang terdapat pada siswa kelas VIII tahun ajaran 2019/2020 pada umumnya mempunyai interaksi sosial yaitu kurangnya interaksi sosial pada siswa terhadap teman sekelasnya, tidak semua siswa dapat berinteraksi sosial yang baik karena siswa merasa kurang biasa bergaul dengan teman-teman sekelas, siswa jarang berkomunikasi dengan teman lainnya, siswa sangat pendiam, siswa memilih-milih teman yang cocok, siswa terkadang berselisih paham dengan temannya, dan juga biasanya berbicara tapi tidak mengerti apa yang dibicarakannya temannya. Masalah tersebut terjadi karena kurangnya cara berinteraksi sosial antar teman. Siswa yang memiliki interaksi sosial tersebut diberikan pemahaman agar mengerti dan penting hubungan interaksi sosial yang baik dari Guru BK di sekolah tersebut dan juga diharapkan melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini, siswa yang memiliki interaksi sosial yang baik akan semakin meningkat dan siswa yang memiliki interaksi sosial yang rendah akan semakin membaik. Dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Bimbingan Kelompok dengan Permainan

Babubutaan Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 15 Banjarmasin”.

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan gambaran aktifitas peneliti dalam meningkatkan interaksi sosial melalui layanan bimbingan kelompok dengan permainan tradisional *babubutaan* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 15 Banjarmasin. Mendeskripsikan gambaran aktifitas siswa dalam meningkatkan interaksi sosial melalui layanan bimbingan kelompok dengan permainan tradisional *babubutaan* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 15 Banjarmasin. Menganalisis peningkatan interaksi sosial melalui layanan bimbingan kelompok dengan permainan tradisional *babubutaan* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 15 Banjarmasin.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) dengan model Kemmis. Model ini terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan empat kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII di SMP Negeri 15 Banjarmasin yang berjumlah 6 orang dari populasi kelas VIII. Penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* untuk penarikan sampel yang diperoleh dari angket. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi yaitu: lembar observasi aktivitas peneliti, lembar pedoman observasi aktivitas siswa, dan lembar observasi hasil peningkatan

interaksi sosial. Adapun observasi aktivitas peneliti yaitu konselor peneliti diobservasi oleh observer (orang yang ahli) sesuai dengan lembar observasi. Sedangkan observasi aktivitas siswa yaitu konselor (peneliti) melakukan observasi terhadap konseli sesuai dengan lembar observasi dan juga observasi hasil peningkatan interaksi sosial konselor (peneliti) melakukan observasi terhadap konseli sesuai indikator keberhasilan yaitu: (1) Siswa mampu berinteraksi dengan teman, (2) siswa mampu berkerjasama dengan teman (3) siswa mampu menyesuaikan diri dengan teman, (4) siswa mampu menghargai diri sendiri dan orang lain, (5) siswa mampu berlaku jujur terhadap siapapun.

PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) ini untuk meningkatkan interaksi sosial menggunakan teknik permainan tradisional *babubutaan* dalam bimbingan kelompok pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 15 Banjarmasin. Pembahasan berdasarkan rumusan masalah dan data yang didapatkan melalui observasi yang telah dilakukan terhadap aktivitas peneliti, aktivitas siswa, dan hasil peningkatan interaksi sosial selama pelaksanaan tindakan. Penelitian tindakan ini dilakukan dua siklus dengan empat kali pertemuan, pada bagian ini juga mengkaji tentang pelaksanaan teknik permainan tradisional *babubutaan* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Dapat diuraikan sebagai berikut:

Aktivitas Peneliti

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang dilakukan peneliti dalam

upaya meningkatkan interaksi sosial melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan tradisional *babubutaan* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 15 Banjarmasin. Pelaksanaan dengan langkah teknik diatas dilihat pada hasil penilaian observasi yang dari kategori cukup berhasil hingga mencapai sangat berhasil. Pada pertemuan siklus I pertemuan 1 kegiatan peneliti masih dalam kategori baik karena peneliti masih merasa canggung pada pertemuan pertama ini, siswa masih belum mengenal peneliti dengan baik, peneliti mencoba menyesuaikan diri dengan siswa yang mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan penuh semangat walaupun masih ada siswa yang masih kurang fokus dengan berlangsungnya layanan bimbingan kelompok yang telah dilaksanakan. Hal ini sesuai dalam Yusuf (2016: 60) membangun hubungan atau *rapport* dengan klien meliputi beberapa faktor, yaitu: respek, sikap percaya, dan kenyamanan psikologis. *Rapport* merujuk kepada iklim psikologis yang lahir dari kontak interpersonal antara konselor dengan klien. *Rapport* yang baik merupakan tahapan bagi berkembangnya aspek psikologis yang positif. Jadi dengan pemberian *rapport* yang baik dan dilakukan secara terus menerus dalam setiap pemberian layanan akan menghilangkan kecanggungan diantara peneliti dan siswa yang akan menciptakan hubungan kebersamaan dan harmonis.

Pada siklus I pertemuan 2 ini aktivitas peneliti pun meningkat dan sudah dalam kategori sangat baik, skor yang diperoleh peneliti mengalami peningkatan karena peneliti mulai bisa menyesuaikan diri kepada siswa tidak canggung kepada siswa saat

memberikan layanan bimbingan kelompok dan siswa pun sudah bisa memperhatikan peneliti yang sedang menjelaskan layanan bimbingan kelompok yang akan dilaksanakan. Maka dengan adanya hal tersebut peneliti kembali mengadakan siklus II pertemuan 1 dengan kategori sangat baik. Skor yang diperoleh peneliti sangat baik, karena peneliti selalu memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam setiap pertemuan sebelumnya dan skor pun meningkat dari penilaian aktivitas peneliti sebelumnya. Peningkatan pun terlihat dari hasil aktivitas peneliti yang memperoleh skor 4 rata-rata di semua penilaian. Peneliti pun mengadakan kembali pertemuan siklus II pertemuan 2 dengan kategori sangat baik. Sesuai dalam Hikmawati (2014: 76) yaitu menyatakan pendekatan bimbingan kelompok diberikan oleh pembimbing per kelompok. Beberapa orang yang bermasalah sama, atau yang dapat memperoleh manfaat dari pembimbingan kelompok.

Hasil yang diperoleh dikarenakan peneliti tidak mengulangi kesalahan lagi akan tetapi peneliti selalu memperbaiki kekurangan-kekurangan pada pertemuan pemberian layanan bimbingan kelompok, peneliti menjalankan semua dari langkah-langkah rubrik penilaian dengan baik sehingga semuanya berjalan dengan lancar. Skor yang diperoleh sangat memuaskan, dari semua penilaian peneliti memperoleh skor 4 walaupun ada satu penilaian yang masih memperoleh skor 3. Tidak mempengaruhi penilaian yang selalu meningkat saat peneliti memberikan upaya meningkatkan interaksi sosial melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan tradisional

babubutaan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 15 Banjarmasin. Dilihat dari keberhasilan peneliti dalam melakukan tindakan layanan dalam 2 siklus 4 kali pertemuan, konselor sangat turut serta dalam layanan bimbingan kelompok sebagai salah satu cara yang dapat digunakan dalam pemberian layanan kepada siswa, sehingga konselor dapat menggunakan permainan tradisional untuk diterapkan dalam pemberian layanan.

Aktivitas Siswa

Dapat dilihat saat siswa mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan tradisional *babubutaan* siswa terlihat sangat antusias, semangat dan membuat siswa satu sama lain berinteraksi dengan baik walaupun dari pertemuan siklus I masih kurang terlihat interaksi sosial yang diharapkan dan pada pertemuan pertemuan berikutnya siswa menunjukkan interaksi sosial yang akan dicapai. Keenam orang siswa ini dapat serius mengikuti kegiatann layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan tradisional *babubutaan*. Tetapi terkadang siswa masih berisik saat diminta menyampaikan pendapatnya masing-masing.

Pada siklus I pertemuann pertama semua jumlah aktivitas siswa memperoleh skor 159 dengan kategori cukup aktif. Meskipun termasuk dalam kategori cukup aktif, perlu dilakukan langkah-langkah perbaikan dikarenakan masih ada siswa yang belum aktif. Dengan demikian masih perlu adanya peningkatan aktivitas siswa untuk pertemuan selanjutnya. Pada siklus I pertemuan kedua semua jumlah aktivitas siswa mengalami peningkatan yaitu memperoleh skor

187 dengan kategori aktif. Meskipun sudah mengalami peningkatan pada setiap aspek yang diamati siswa masih dibawah kategori keberhasilan aktivitas siswa yang sudah ditetapkan. Ini berartiIaktivitas siswa masih belum berhasil dan harus karena masih belum mencapai kategori sangat aktif.

Pada siklus II pertemuan pertama semua jumlah aktivitas siswa mengalami peningkatan yaitu memperoleh skor 204 dengan kategori aktif. Meskipun sudah mengalami peningkatan pada setiap aspek yang diamati siswa masih dibawah kategori keberhasilan aktivitas siswa yang sudah ditetapkan. Ini berarti aktivitas siswa masih belum berhasil dan harus ditingkatkan karena masih belum mencapai kategori sangat aktif. Pada siklus II pertemuan kedua semua jumlah aktivitas siswa yang telah dilaksanakan mendapatkan skor 225 dengan kategori sangat aktif. Hal ini disebabkan siswa sudah sangat aktif dalam mengikuti kegiatan yang diberikan peneliti, siswa mampu memperbaiki kekurangan-kekurangan pada saat melakukan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan tradisional *babubutaan*.

Lihat dari hasil diatas dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan terlihat dari hasil yang telah diberikannya layanan bimbingan kelompok permainan tradisional *babubutaan* dan dari hasil perolehan setiap siklus mengalami perubahan ataupun peningkatan. Dengan berdasarkan kepada hasil penelitian tindakan bimbingan dan konseling siklus I sampai siklus II di atas maka tindakan yang dirumuskan dalam penelitian dapat diterima. Hal itu bisa dilihat dari Nurihsan (2012: 17) bimbingan kelompok dimaksudkan

untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli (siswa). Isi kegiatan bimbingan kelompok terdiri atas penyampaian informasi yang berkenaan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan masalah sosial yang tidak disajikan dalam bentuk pelajaran. dilihat dari tujuan itu peneliti menggabungkan permainan tradisional *babubutaan* dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Dari penelitian lain juga menggabungkan permainan dan layanan bimbingan kelompok yaitu penelitian oleh Dewi, Lucyana Ma'rufah (2014) hasil penelitian ini adalah menggunakan teknik permainan dalam layanan bimbingan kelompok efektif digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Adanya peningkatan peningkatan skor kemampuan interaksi sosial siswa antara sebelum dan sesudah pemberian layanan. Jadi permainan tradisional *babubutaan* ini juga memberikan kontribusi kepada siswa sehingga mampu meningkatkan interaksi sosialnya, selain itu juga dapat membuat siswa berinteraksi sosial kepada siswa dan tidak malu dan lebih mengetahui permainan tradisional daerahnya.

Aktivitas Hasil Peningkatan Interaksi Sosial Siswa

Pada peningkatan interaksi sosial siswa melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan tradisional *babubutaan* dengan hasil yang didapatkan sangatlah memuaskan. Seluruh siswa dapat menunjukkan perubahan, hal ini disebabkan siswa sudah menunjukkan lima indikator keberhasilan yang ingin dicapai untuk meningkatkan interaksi sosial yaitu siswa mampu berinteraksi dengan

teman, siswa mampu bekerjasama dengan teman, siswa mampu menyesuaikan diri dengan teman, siswa mampu menghargai dirinya sendiri dan orang lain dengan teman, siswa mampu berlaku jujur terhadap siapapun. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan tradisional *babubutaan* sebagai teknik digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa sangat efektif.

Manfaat permainan tradisional *babubutaan* dihubungkan dengan lima indikator interaksi sosial yang ingin dicapai, pertama siswa mampu berinteraksi dengan teman, di dalam permainan tradisional *babubutaan* siswa mampu menunjukkan sikap berinteraksi satu sama lain kepada teman pada saat melakukan permainan tradisional *babubutaan*, menunjukkan sikap yang baik berinteraksi dengan teman-temannya, dari setiap pertemuan siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, dan membuat siswa berinteraksi sosial sesuai yang diharapkan. Kedua siswa mampu bekerjasama dengan teman, dalam permainan tradisional *babubutaan* siswa yang melaksanakan layanan yang diberikan mampu menunjukkan berkerjasama untuk mempertahankan dirinya agar temannya tidak sampai menebak siapa dia, siswa satu sama lain bekerjasama dalam permainan *babubutaan* pada saat melakukan layanan peningkatan setiap pertemuan semakin menjadi baik dan memperoleh hasil yang akan dicapai.

Ketiga siswa mampu menyesuaikan diri dengan teman, dalam pemberian layanan dengan permainan tradisional *babubutaan* siswa dapat menyesuaikan dirinya terhadap teman-temannya yang berada

dalam pemberian layanan kelompok, siswa tidak merasa canggung saat pemberian layanan bimbingan kelompok dengan permainan tradisional *babubutaan*, siswa dapat menunjukkan kehadirannya pada saat pemberian layanan, walaupun salah satu dari siswa tersebut ada yang susah untuk menyesuaikan diri, akan tetapi setelah dipertemuan-pertemuan layanan yang diberikan siswa menunjukkan perubahan yang memperoleh hasil yang akan dicapai terpenuhi dan baik. Keempat siswa mampu menghargai dirinya sendiri dan orang lain, dalam permainan tradisional *babubutaan* siswa mampu menghargai teman-temannya pada saat melaksanakan permainan, memperhatikan temannya, tidak mementingkan dirinya sendiri saja, dan mampu menghargai dirinya dan orang lain terlihat dalam melaksanakan layanan yang diberikan siswa menghargai temannya yang sedang berbicara dalam layanan dan mendengarkan temannya.

Kelima siswa mampu berlaku jujur siapapun, dalam pemberian layanan dengan permainan tradisional *babubutaan* siswa dapat berlaku jujur terhadap temannya sendiri, siswa tidak dapat berbohong dari teman ke temannya yang lain, siswa yang menebak nama temannya dengan jujur dan temannya yang ditebak pun harus berkata jujur kepada temannya, siswa pun menunjukkan sikap jujur terhadap teman-temannya yang berada dalam layanan bimbingan kelompok. Dapat disimpulkan dari penjelasan kelima indikator yang ingin dicapai melalui bimbingan kelompok menggunakan permainan tradisional *babubutaan* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa sudah sangat berhasil siswa mampu berinteraksi sosial yang baik

setelah diberikannya layanan, semua siswa mengikuti pemberian layanan sesuai arahan yang diberikan peneliti dan mendapatkan hasil indikator keberhasilan yang diinginkan peneliti.

Selain itu penelitian lain juga menunjukkan yaitu dari Yuniarti (2013) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan yang dimodifikasi didalam layanan bimbingan kelompok efektif digunakan dalam meningkatkan interaksi sosial siswa. Meningkatnya kemampuan interaksi sosial siswa dengan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan berada dan mengalami peningkatan yang signifikan. Peneliti melihat juga kandungan nilai dari permainan yang disebutkan oleh Seman (2014: 10) permainan *babubutaan* mengandung nilai-nilai pendidikan, kerja sama, meupuk sikap kebersamaan, melatih daya ingatan, kejujuran, sportif dan berpererat persahabatan. Hal ini juga yang terjadi pada saat peneliti melakukan tindakan dengan layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan *babubutaan* siswa terlihat senang dan tertawa mengikuti layanan.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Permainan Tradisional Babubutaan pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 15 Banjarmasin, maka dapat disimpulkan Aktivitas peneliti termasuk kategori “sangat baik” dalam meningkatkan interaksi sosial melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan tradisional *babubutaan* dengan empat siklus dengan mencapai indikator

keberhasilan yang ingin dicapai. Aktivitas siswa termasuk kategori “sangat aktif” dalam meningkatkan interaksi sosial melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan tradisional *babubutaan* yang ingin dicapai oleh siswa sehingga siswa mampu meningkatkan interaksi sosial yang ingin dicapai sesuai dengan indikator yang diinginkan. Hasil peningkatan interaksi sosial termasuk kategori “sangat berhasil” dengan hasil yang didapatkan mencapai indikator yang diinginkan mampu meningkatkan interaksi sosial melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan tradisional *babubutaan*.

DAFTAR RUJUKAN

- Dewi, Lucyana Ma'rufah. 2014. Penerapan Modifikasi Permainan Tradisional Engklek dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII-A Mts Negeri Tulungagung. *Jurnal BK UNESA*. 4(3), 1 – 10.
- Hasanah, Nor Izatil & Pratiwi, Hardiyanti. 2016. *Permainan Tradisional Banjar untuk Perkembangan Anak*. Sleman Yogyakarta: IAIN Antasari Press.
- Hikmawati, Fenti. 2014. *Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Maunah, Binti. 2010. *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Nurihsan, Achmad Juntika. 2012. *Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sartika, Widia, Said, Azrul & Ibrahim, Indra. 2013. Masalah-Masalah Interaksi Sosial Siswa Dengan Teman Sebaya Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 2(1), 141- 145.
- Seman, Syamsiar. 2014. *Permainan Tradisional Orang Banjar*. Banjarmasin: Lembaga Pengajian dan Pelestarian Budaya Banjar Kalimantan Selatan.
- Sukitman, Tri. 2015. *Panduan Lengkap dan Aplikasi Bimbingan Konseling Berbasis Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Diva Press.
- Yusuf, Syamsu. 2016. *Konseling Individual Konsep Dasar & Pendekatan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Yuniati. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Semarang.