

**THE EFFECTIVENESS OF TRADITIONAL TRADITIONAL GAMES
THROUGH GROUP COUNSELING SERVICES TO IMPROVE STUDENT
PROSOCIAL BEHAVIOR IN CLASS VIII AT SMPN 1 BANJARMASIN**

Faridha Rifqi

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Universitas Lambung Mangkurat

Kalimantan Selatan

Indonesia

Muhrifky39@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out the description of prosocial behavior of students before and after the provision of traditional *Bentengan* game techniques through group guidance services. This study also aims to determine the effectiveness of traditional *Bentengan* games through group guidance services to improve the prosocial behavior of VIII grade students at SMPN 1 Banjarmasin. This study uses a quantitative approach using an experimental method with the design of the True Experiment Design using the Randomized Pre-Test Post-Test Group Design. This research was carried out in SMP Negeri 1 Banjarmasin. The sample in this study was obtained from a questionnaire using a purposive sampling technique totaling 20 people. The research instrument used was the treatment material in the form of "Guidelines for group guidance services using traditional games to enhance the prosocial behavior of students in class VIII in SMP Negeri 1 Banjarmasin" and instruments data in the form of measurement of prosocial behavior. The results of this study indicate that based on testing from the data obtained using the T-Test test formula shows that $t_{hit} > t_{tab}$ ($9.08 > 2.101$ with a 95% confidence level), with the conclusion that there is a difference in the level of prosocial behavior before being given guidance services groups with *bentengan* games and after being given group guidance services with *bentengan* games, which are marked by an increase in the percentage scores of grade VIII students at SMP Negeri 1 Banjarmasin.

Keywords: *prosocial behavior, group counseling services, bentengan traditional games*

**EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL *BENTENGAN* MELALUI
LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN
PERILAKU PROSOSIAL SISWA PADA KELAS VIII DI SMPN 1
BANJARMASIN**

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran perilaku prososial siswa sebelum dan sesudah diberikannya teknik permainan tradisional *bentengan* melalui layanan bimbingan kelompok. Penelitian ini juga bertujuan mengetahui keefektifan permainan tradisional *bentengan* melalui layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan perilaku prososial siswa kelas VIII di SMPN 1 Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *True Eksperimen Design* dengan menggunakan bentuk *Randomized Pre-Test Post-Test Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Banjarmasin. Sampel dalam penelitian ini diperoleh dari angket menggunakan teknik *purposive sampling* yang berjumlah 20 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah bahan perlakuan berupa Pedoman layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan tradisional *bentengan* untuk meningkatkan perilaku prososial siswa pada kelas VIII di SMP Negeri 1 Banjarmasin” dan instrumen data berupa pengukuran perilaku prososial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan pengujian dari data yang diperoleh dengan menggunakan rumus Uji T-test menunjukkan bahwa $t_{hit} > t_{tab}$ ($9,08 > 2,101$ dengan taraf kepercayaan 95%), dengan hasil kesimpulan yaitu dengan adanya perbedaan tingkat perilaku prososial sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan permainan *bentengan* dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan permainan *bentengan*, yang ditandai dengan meningkatnya skor nilai persentase siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Banjarmasin.

Kata Kunci: *perilaku prososial, layanan bimbingan kelompok, permainan tradisional bentengan*

PENDAHULUAN

Manusia, masyarakat, kebudayaan, dan sejarah merupakan tempat komponen yang dapat dibedakan, tetapi tidak dapat dipisahkan karena keempatnya berhubungan satu sama lain sebagai suatu sistem yang utuh. Terbentuknya masyarakat dan kebudayaan dimungkinkan karena eksistensi manusia yang terletak pada

kenyataan bahwa manusia secara terus-menerus membuka diri terhadap masa depan, penemuan diri, perkembangan identitas, dan pengenalan diri yang tidak ada habis-habisnya (Gonggong, 2005:1). Menurut Daryanto & Farid (2015:1) bahwa Bimbingan dan Konseling adalah upaya konselor dalam rangka mengembangkan kompetensi peserta didik dimana memerlukan sistem layanan pendidikan di satuan

pendidikan yang tidak hanya mengandalkan layanan pembelajaran mata pelajaran atau bidang studi dan manajemen, tetapi juga layanan bantuan khusus yang lebih bersifat psiko-edukatif melalui layanan bimbingan dan konseling, dimana setiap peserta didik satu dengan lainnya berbeda kecerdasan, bakat, minat, kepribadian, kondisi fisik dan latar belakang keluarga serta pengalaman belajar dan adanya perbedaan masalah yang dihadapi peserta didik sehingga memerlukan layanan bimbingan dan konseling dari gurunya.

Masyarakat pada normalnya ingin melangsungkan kehidupan, oleh sebab itu diperlukan imbalan yang lebih besar bagi orang-orang kelas sosial atas guna merangsang mereka agar mau menerima tanggung jawab dan mengikuti Latihan pendidikan yang dibutuhkan bagi kedudukan penting. Semakin penting status yang ditempati dan semakin sedikit jumlah anggota masyarakat yang mampu mengisinya, maka seharusnya semakin besar pula imbalan yang diberikan masyarakat. Tanpa imbalan yang memadai, kecil kemungkinan anggota masyarakat bersedia menjalankan peran sesuai dengan harapan masyarakat (*role expectation*) (Suyanto & Narwoko, 2007: 165).

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada 29 September 2018 di SMPN 1 Banjarmasin. Peneliti mendapatkan keterangan dari hasil wawancara kepada Ibu Laila Hayati, beliau selaku guru BK sekolah. Beliau menuturkan masih banyak siswa yang

masih kurang bisa berperilaku prososial khususnya kelas VIII dan permasalahan ini terjadi karena perubahan lingkungan dari lingkungan ke lingkungan SMP. Perubahana ini-lah yang menyebabkan sesama siswa belum sepenuhnya mengenal sifat temannya masing-masing dan hal ini dapat terlihat dari tingkah laku yang muncul oleh peserta didik seperti sulit berinteraksi dengan teman sebaya, selisih paham dan masalah sepele yang dibesar-besarkan, seperti saling mengejek.

Di dapat dari hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Banjarmasin dengan guru BK pada 29 September tahun 2018, banyak peserta didik yang menunjukkan bahwa rendahnya perilaku prososial seperti, berkelahi dengan teman satu kelas, membully teman, acuh terhadap teman, sering menyontek saat ujian, dan tidak mau menolong orang lain. Adapun akibat kurangnya perilaku prososial diantaranya kurang bisa beradaptasi dengan sesama teman sehingga membuatnya acuh terhadap teman lain, sering terjadi selisih paham yang mengakibatkan seringnya terjadi perkelahian, selalu menyendiri dan sulit berinteraksi dengan teman sebaya bisa membuat ia tidak mau menolong orang lain karena tidak adanya interaksi dengan lingkungan.

Pada umumnya, aktivitas kelompok menggunakan prinsip dan proses dinamika kelompok, seperti dalam kegiatan diskusi, sosiodrama, bermain peran, simulasi, dan lain-lain. Bimbingan melalui aktivitas kelompok

lebih efektif karena selain peran individu lebih aktif, juga memungkinkan terjadinya penukaran pemikiran, pengalaman, rencana, dan penyelesaian masalah (Nurihsan, 2010: 23).

Siswa kelas VIII merupakan siswa yang memasuki usia remaja awal, dimana pada tahap perkembangan remaja awal para siswa masih suka melakukan permainan karena memasuki usia peralihan dari anak-anak menuju masa remaja. Melalui permainan siswa dapat belajar untuk menyadari bahwa siswa hidup dalam lingkungan sosial dengan teman-teman yang berbeda satu sama lain.

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut (Ahmadi & Sholeh, 2005: 105-106). Seperti yang sudah dijelaskan bahwa permainan adalah suatu yang bertujuan membuat seseorang merasa senang dan dengan keinginan sendiri untuk melakukannya, dan permainan dilakukan sendiri atau berkelompok untuk meningkatkan prososial siswa. Permainan bisa dilakukan oleh setiap orang tanpa memandang umur, permainan bisa dilakukan oleh anak-anak, remaja, dewasa bahkan orang tua sekalipun. Permainan sangat baik apabila dilakukan dengan benar, baik dan tidak berbahaya, juga didalamnya banyak kegiatan yang mengandung pelajaran yang bermanfaat bagi orang

yang bermain. Namun akan berdampak buruk apabila dilakukan secara terus-menerus tanpa kenal waktu dan dalam kegiatannya dilakukan dengan cara yang berbahaya.

Peneliti menggunakan teknik permainan *bentengan*. Permainan tradisional bentengan adalah permainan yang memerlukan dua tim untuk bermain. Permainan *bentengan* merupakan permainan dengan merebut benteng lawan sekaligus mempertahankan benteng kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *bentengan* merupakan permainan dua kelompok. Pada permainan *bentengan* juga banyak terkandung nilai luhur, diantaranya kerja sama dalam kelompok, kejujuran, kesabaran, perencanaan strategi dan komunikasi yang efektif (Ardiwinata, Suherman, Marta Dinata, 2006)

Teknik permainan tradisional *bentengan* belum pernah dilakukan di SMP Negeri 1 Banjarmasin, oleh karena itu peneliti melakukan teknik permainan ini untuk bahan penelitian di lapangan. Yang menjadi fokus peneliti dalam penelitian ini adalah meningkatkan perilaku prososial siswa guna menghindarkan siswa dari masalah-masalah yang ditimbulkan akibat solidaritas yang kurang seperti berkelahi dengan teman satu kelas, membully teman, acuh terhadap teman, mencontek saat ujian, tidak mau menolong orang lain. Peneliti menggunakan permainan *bentengan* karena selain permainan *bentengan* ini sudah tidak asing lagi bagi siswa selain

itu di dalam permainan *bentengan* terkandung nilai-nilai bekerjasama, saling tolong menolong, saling berbagi dalam artian saling bertukar peran dalam permainan, peneliti juga bermaksud memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada siswa sekolah di SMP Negeri 1 Banjarmasin.

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional *bentengan* tepat digunakan untuk meningkatkan perilaku prososial siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Banjarmasin. Maka harapan peneliti dengan adanya permainan tradisional melalui layanan bimbingan kelompok bisa membentuk perilaku prososial yang baik serta siswa dapat memiliki karakter yang baik di dalam sekolah ataupun di lingkungan masyarakat. Selain untuk siswa diharapkan juga berguna bagi konselor yaitu, untuk menambah informasi agar mempermudah dalam membantu dan memahami siswa dalam masalahnya. Khususnya dalam masalah yang terkait dengan perilaku prososial yang kurang baik. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Permainan Tradisional *Bentengan* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Siswa Pada Kelas VIII di SMP Negeri 1 Banjarmasin”.

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan gambaran perilaku prososial sebelum dan sesudah diberikan permainan *bentengan* dan menganalisis seberapa efektif untuk

meningkatkan perilaku prososial siswa pada kelas VIII di SMP Negeri 1 Banjarmasin.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah eksperimen. Yang bertujuan untuk meningkatkan perilaku prososial dengan menggunakan teknik permainan tradisional *bentengan*.

Penelitian dilaksanakan di wilayah Kota Banjarmasin yaitu di SMP Negeri 1 Banjarmasin. Waktu penelitian berlangsung kurang lebih 3 bulan, yaitu pada masa perkuliahan semester ganjil. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru BK dan siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket sebagai sumber data utama.

PEMBAHASAN

Pembahasan merupakan hasil penelitian meliputi hasil temuan dari pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan *bentengan* untuk meningkatkan perilaku prososial siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Banjarmasin. Dari hasil pengukuran yang diperoleh melalui angket yang diberikan kepada siswa kelas VIII diperoleh sebanyak 20 orang siswa sebagai sampel yang memiliki perilaku prososial yang rendah. Kemudian sampel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok peksperimen (*treatment*) dan kelompok kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan tradisional *bentengan* efektif dalam meningkatkan perilaku prososial pada siswa. Hal ini ditandai dengan meningkatnya skor pengukuran perilaku prososial siswa melalui pemberian *pre-test* dan *pos-test*. Skor anggota kelompok *treatment* sebelum diberikan perlakuan termasuk kategori rendah, kemudian setelah diberikan layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional *bentengan* skor siswa menjadi meningkat. Hal tersebut juga ditandai dengan adanya perubahan sikap dan perilaku siswa yakni dari yang kurang berinteraksi dengan teman menjadi senang bekerjasama, dari yang tidak suka menolong menjadi suka menolong, yang acuh tak acuh dengan orang lain menjadi lebih peduli dengan orang lain. Siswa yang mengalami peningkatan dalam perilaku sosial dapat juga dilihat dari aspek kerja sama dan menolong yang muncul secara berulang-ulang dalam permainan tradisional *bentengan*, yakni ketika siswa bekerjasama bersama teman satu tim untuk membebaskan teman mereka dari tahanan lawan. Kemudian bekerja sama mengatur strategi agar benteng lawan dapat dimasuki tanpa tersentuh anggota tim lawan. Dan tolong menolong ketika memberikan instruksi hati-hati kepada teman jika ada lawan yang mendekatinya. Juga ketika beberapa anak yang tertangkap dengan jujur hati,

berjalan dengan sukarela ke tahanan lawan.

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa konseli kelompok *treatment* mengalami peningkatan dalam perilaku prososialnya dengan kategori rendah menjadi sedang, yang mana diperoleh dari kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan permainan tradisional *bentengan*. Sedangkan pada konseli kelompok control tidak mengalami perubahan, dari kategori rendah tetap stabil pada kategori rendah. Dan berdasarkan teori diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan permainan tradisional *bentengan* dapat melatih dan mengasah keterampilan dalam bekerja sama, keterampilan menyesuaikan diri, keterampilan berinteraksi, keterampilan kontrol diri, keterampilan berempati, menaati aturan, maupun keterampilan dalam menghargai orang lain (Kurniati, 2016).

Dari hasil pembahasan layanan bimbingan kelompok dengan permainan *bentengan*, secara umum dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan perilaku prososial siswa, yang dilihat dari meningkatnya hasil skor konseli kelompok *treatment* sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan permainan *bentengan*.

KESIMPULAN

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Sebelum diberikan permainan *bentengan* dalam layanan bimbingan kelompok nilai skor persentase rata-rata perilaku prososial siswa termasuk dalam kategori rendah. Setelah diberikan treatment melalui proses permainan tradisional *bentengan* yang di berikan kepada siswa dalam layanan bimbingan kelompok nilai skor persentase rata-rata perilaku prososia siswa mengalami peningkatan kembali yang termasuk kategori sedang. Berdasarkan hasil uji tes menunjukkan bahwa adanya perbedaan tingkat kesadaran diri terhadap perilaku prososial siswa sebelum dan sesudah diberikan permainan *bentengan* dalam layanan bimbingan kelompok. Maka dengan menggunakan permainan *bentengan* dalam layananabimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan kerjasama siswa, yang ditandai dengan meningkatnya skor nilai persentase siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Banjarmasin.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi & sholeh. 2005. *Psikolgi Perkembangan*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Daryanto, & Farid, M. (2015). *Bimbingan Konseling Panduan Guru BK dan Guru Umum*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gonggong, Anhar.2015. *Urang Banjar & Kebudayaanannya*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Kurniati, E (2016). *Permainan tradisioal dan perannya dalam mengembangkan keterampilan social anak*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Nurihsan. 2010. *Bimbingan & Konseling (dalam Berbagai Latar Kehidupan)*. Bandung: PT Refika Aditama.