

## **BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BUTON UNTUK MENINGKATKAN PROSOSIAL SISWA**

Wa Ode Husniah, Maria Ulfa, La Ode Herman Susanto  
Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Buton  
odehusniah@gmail.com

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan permainan tradisional Buton melalui bimbingan kelompok untuk meningkatkan prososial siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *pre eksperiment* dengan bentuk design *one-group pretest-postes design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Baubau yang berjumlah 27 siswa. Penentuan sampel melalui teknik *sampling purposive* dengan jumlah sampel 10 siswa, teknik analisis data menggunakan uji statistik *Wilcoxon*. Hasil pemberian *post test* menunjukkan ada peningkatan prososial siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan permainan tradisional Buton, dengan 10 sampel yaitu 30% atau 3 siswa dalam kategori sedang dan 7 siswa atau 70% prososial siswa meningkat; ada perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dengan posttest dengan taraf signifikansi nilai 0.05 ( $p < 0.05$ ). Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok melalui layanan bimbingan kelompok dengan permainan tradisional Buton untuk meningkatkan prososial siswa yang dilakukan, berhasil secara signifikan atau efektif untuk dilakukan.

**Kata kunci :** bimbingan kelompok, permainan tradisional, perilaku prososial

## **GROUP GUIDANCE THROUGH TRADITIONAL BUTON GAMES TO IMPROVE STUDENT PROSOCIAL BEHAVIOR**

### **ABSTRACT**

The purpose of this research is to identify and describe traditional Buton games through group guidance to improve students' prosocial behavior. The research method used was a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The population in this study were students of class VII SMP Negeri 3 Baubau which may have 27 students. Determination of the sample through purposive sampling technique with a sample size of 10 students, the data analysis technique used the Wilcoxon statistical test. The results of presenting the posttest showed that there was an increase in the prosocial of students through group guidance services with the traditional Buton game, with 10 samples, namely 30% or 3 students in the moderate category and 7 students or 70% of the student's prosocial increase; There is a significant difference between the pretest and posttest results with the respective sig values. (2-tailed) probability 0.005 at a significance level of value 0.05 ( $p < 0.05$ ). The findings in this study indicate that the provision of group guidance service through group guidance with the traditional Buton game to improve students' prosocial practices has been successful or effective.

**Keywords :** group guidance, traditional games, prosocial behavior

## Pendahuluan

Penggunaan *Gadget* di era digital memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Jika penggunanya mampu memanfaatkan pada hal-hal positif seperti menggunakan sebagai tambahan ruang belajar maka akan berdampak baik pada diri pengguna, akan tetapi jika digunakan pada hal-hal negatif seperti bermain game online yang membuat kecanduan *gadget* akan berdampak terganggunya interaksi sosial dengan orang di sekitarnya baik itu teman maupun keluarga. (Septiana, 2019).

Mussen menjelaskan bahwa perilaku prososial merupakan tindakan sukarela yang dimaksudkan untuk membantu dan menguntungkan individu atau kelompok individu lain (Akbar & Listiara, 2012). Mussen dan Eisenberg juga menyebutkan, perilaku prososial mencakup tindakan berbagi, berderma/memberikan sumbangan, kerjasama, menolong, kejujuran dan mempertimbangkan kesejahteraan orang lain (Yusuf & Kristiana, 2017).

Maemunah (2010) menyebutkan perilaku prososial dapat mencakup segala bentuk tindakan yang dilakukan atau direncanakan untuk menolong orang lain tanpa memperdulikan motif-motif si penolong (dalam Hanum et al., 2015). Bentuk perilaku prososial ini dapat berupa berbagi, kerjasama, menolong, jujur dan dermawan.

Fenomena yang terjadi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Baubau, siswa menunjukkan ketidakpedulian dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, saat diskusi kelompok terlihat tidak adanya kekompakan atau kerjasama yang baik dalam kelompok, mereka hanya mengandalkan salah satu temannya saja. Selain itu, siswa tidak suka menolong jika temannya kesusahan atau kesulitan dalam mengerjakan tugas, tidak peka dengan keadaan disekitarnya. Hal ini menunjukkan siswa SMP Negeri 3 Baubau memiliki sikap prososial yang rendah.

Guru Bimbingan dan Konseling memiliki peran yang penting dalam mengatasi rendahnya perilaku prososial siswa. Permasalahan yang dialami siswa terkait dengan bidang sosial, layanan bimbingan dan konseling yang diberikan adalah bimbingan kelompok untuk mengembangkan sikap positif siswa seperti empati, kerjasama, tanggungjawab dan kedisiplinan. Guru BK di Baubau dituntut memiliki strategi atau media yang dapat digunakan dalam mengatasi perilaku prososial tersebut. Salah satu media dipilih adalah media permainan. Media permainan ini dapat memberikan suasana yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.. Permainan yang digunakan adalah permainan tradisional Bente. Permainan ini dipilih karena permainan tradisional dilakukan dalam bentuk kelompok yang

menekankan pada kerjasama, kekompakan, saling menghargai dan berempati serta mengendalikan diri saat bermain.

Permainan tradisional adalah permainan yang lebih mudah untuk didapatkan, tanpa biaya mahal, tanpa melupakan lingkungan sekitar, membuat lebih terlibat interaksi dengan teman sebaya, serta membuat anak-anak atau remaja sekarang tidak melupakan nilai-nilai budaya lokalnya yang lazimnya dilakukan oleh lebih dari satu orang. Dalam proses bermain, anak dituntut untuk melakukan interaksi dengan lawan mainnya, selain itu di dalam permainan tradisional juga terdapat aturan-aturan yang harus ditaati oleh setiap anak sehingga masing-masing anak bertanggung jawab terhadap aturan permainan. (Hadi et al., 2018)

Kasim menyatakan bahwa permainan tradisional adalah salah satu warisan budaya yang diwariskan secara turun temurun yang memiliki nilai-nilai positif dalam pembentukan karakter anak (siswa) seperti sportivitas, kedisiplinan, kreativitas serta kemampuan sosial dan menjalin kerja sama dengan orang lain. (Oktaviana Kasim, 2017)

### Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian yang subyeknya diberi perlakuan (*treatment*) lalu diukur akibat perlakuan pada subyek (Arikunto, 2010). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Baubau, Kelurahan Tanganapada, Kecamatan Murhum Kota Baubau.

Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Baubau. Pengambilan sampel dengan teknik *nonprobability sampling* menggunakan teknik penentuan jumlah sampel melalui *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang yang ditentukan oleh peneliti karena tujuan khusus tertentu (Sugiyono, 2018).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pre eksperimental dengan desain penelitian menggunakan *design one-group pretest-postes design*. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 1**  
**Desain Rancangan Penelitian**

<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan :

- O<sub>1</sub> : tes awal (*pre-test*) di lakukan sebelum pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik relaksasi.
- X : pemberian perlakuan (*treatment*) yaitu layanan bimbingan kelompok dengan teknik relaksasi.

O<sub>2</sub> : Tes akhir (*post-test*) dilakukan setelah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik relaksasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala perilaku prososial siswa yang dibuat dalam bentuk angket. Indikator dalam skala berdasarkan aspek dari perilaku prososial, yaitu berbagi, kerjasama, menolong, dermawan dan kejujuran.

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan komputer program SPSS (*software Statistical Packages for Social*) *version 21.00 for windows*. Uji coba instrumen dilakukan ke sejumlah responden uji coba yang diindikasikan memiliki ciri yang mirip dengan sampel penelitian. Berdasarkan hasil uji menggunakan SPSS versi 17 *for windows* maka diperoleh 25 aitem yang valid dengan indeks daya beda aitem antara 0,291 sampai dengan 0,601, dan rerata indeks daya beda sebesar 0,453. Aitem yang valid kemudian diuji realibilitasnya dengan menggunakan teknik *Cronbach Alpha (Reliability analysis scale)* dengan bantuan program komputer SPSS versi 21 *for windows*. Angka reliabilitasnya baik yaitu 0,873 yang berarti memiliki *Alpha Cronbach* >0,8.

*Treatment* yang diberikan dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional Buton dengan tujuan untuk meningkatkan perilaku prososial siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Baubau. Pemberian layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *uji Wilcoxon*.

### Hasil dan Pembahasan

Deskripsi hasil penelitian ini, untuk memberikan gambaran mengenai penyebaran data hasil pretest dan posttest di lapangan. Hasil pretest berdasarkan aspek-aspek untuk 10 sampel penelitian dideskripsikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Deskripsi data perilaku prososial**

Variabel	Emperik (skor X yang telah diperoleh)				Hipotetik (skor X yang dimungkinkan)			
	XMax	XMin	Mean	SD	XMax	XMin	μ	Δ
Pre-test Perilaku prososial	81	43	64.48	14.54	100	25	75	12.5
Posr-test Perilaku prososial	82	71	77.6	3.74	100	25	75	12.5

Berdasarkan tabel di atas deskripsi data hasil pretest dan hasil posttest ada perbedaan yang skor maksimal dan skor minimal. Tampak pada hasil pretest skor maksimal 81 dan skor minimal 43. Setelah diberikan perlakuan dengan permainan tradisional, terjadi peningkatan skor sebesar 8-39. Adapun kategorisasi hasil penelitian yaitu :

**Tabel 3**  
**Kategorisasi pretest dan posttest perilaku prososial**

Variabel	Interval	Frekuensi	%	Kategorisasi
Pretest	$X < 50$	10	100	Rendah
Perilaku	$50 \leq X < 75$	-	-	Sedang
Prososial	$75 \leq X$	-	-	Tinggi
<b>Total</b>		<b>10</b>	<b>100</b>	
Posttest	$X < 50$	-	-	Rendah
Perilaku	$50 \leq X < 75$	3	30	Sedang
Prososial	$75 \leq X$	7	70	Tinggi
		<b>14</b>	<b>100</b>	

Merujuk pada tabel 3 di atas tampak setelah pemberian perlakuan pada hasil posttest, dari 10 siswa, 3 siswa atau 30% subyek dalam kategori sedang dan 7 siswa atau 70% subyek dalam kategori tinggi. Pemberian perlakuan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional meningkatkan perilaku prososial siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Baubau secara signifikan.

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

**Tabel 4**  
**Hasil analisis uji Wilcoxon**

Kelompok	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
<b>Pretest-Posttest</b>	-2.807 <sup>b</sup>	0.005

Hasil analisis uji test statistik uji wilcoxon masing-masing pretest posttest menunjukkan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar  $0.005 < 0.05$  atau ( $p < 0.05$ ), yang berarti ada perbedaan perilaku prososial sebelum dilakukan *pretest* dan setelah diberikan permainan tradisional “Bente” (*posttest*). Maka peneliti berkesimpulan bahwa permainan tradisional melalui layanan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan perilaku prososial siswa yang dilakukan berhasil secara signifikan atau efektif untuk dilakukan. Hal ini berarti, hipotesis diterima.

Dari hasil eksperimen yang dilakukan menunjukkan adanya perubahan perilaku yang lebih baik dialami oleh siswa. Ini dilihat pada setiap pelaksanaan layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional sebagian besar siswa menunjukkan adanya perubahan konsep berpikir mengenai perlunya sikap peduli terhadap teman dan guru. Layanan bimbingan kelompok memiliki fungsi utama yaitu pemahaman, pemeliharaan dan pengembangan. Secara umum fungsi bimbingan kelompok adalah sebagai media pemberian informasi yang ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan untuk mengembangkan potensi siswa. (Rangkuti et al., 2017). Selain itu dapat juga dilihat peningkatan perilaku prososial siswa yang memiliki kenaikan rata-rata skor.

Berdasarkan hasil pengamatan setelah *post test*, siswa mulai menunjukkan perilaku prososial berdasarkan aspek-aspeknya yaitu sebagai berikut:

1. *Sharing* (berbagi), setelah diberikan perlakuan dengan permainan tradisional, siswa mulai menunjukkan sikap berbaginya dengan mengerjakan tugas kelompok sesuai dengan tugas masing-masing siswa dalam kelompok, mulai memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk berbagi cerita, memberikan semangat kepada siswa lain yang mengikuti perlombaan dan mulai memahami kesedihan siswa lain yang mendapat musibah.
2. *Cooperating* (bekerjasama), setelah diberikan perlakuan dengan permainan tradisional siswa menunjukkan sikap seperti, mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama, mengkomunikasikan tugas kelompok dengan siswa lain dalam mendiskusikan tugas, mengerjakan tugas kelompok bersama teman kelompoknya, dan mengambil keputusan melalui musyawarah bersama siswa-siswa dalam satu kelompok.
3. *Helping* (menolong), setelah diberikan perlakuan dengan permainan tradisional siswa menunjukkan sikap seperti, menolong orang lain tanpa pandang bulu, menyampaikan informasi penting pada siswa yang terlambat mengikuti proses pembelajaran, dan memberikan pertolongan kepada siswa yang meminta pertolongan.
4. *Donating* (memberi atau menyumbang), setelah diberikan perlakuan dengan permainan tradisional siswa menunjukkan sikap seperti, memberi bantuan kepada siswa lain tanpa mengharapkan imbalan, meminjamkan atau memberikan alat tulis kepada siswa yang membutuhkan dan siswa memberikan sesuatu kepada siswa lain dengan kerelaan tanpa harus mengungkit masa lalu.
5. *Honesty* (kejujuran), setelah diberikan perlakuan dengan permainan tradisional siswa menunjukkan sikap seperti mengakui kesalahan yang telah diperbuat, mengerjakan tugas

dengan sungguh-sungguh tanpa menyontek, berkata yang jujur kepada guru, dan selalu meminta izin ketika ingin meminjam barang siswa lain.

Adapun ditinjau dari aspek-aspek siswa, sebelum dan setelah diberikan perlakuan juga mengalami perubahan yaitu berupa peningkatan perilaku prososial yang baik atau dalam persentasi dikategorikan tinggi. Dalam pemberian permainan tradisional, tanggung jawab keberhasilan bimbingan konseling berada di tangan konseli (dalam penelitian ini adalah siswa yang menjadi sampel penelitian). Sukardi menjelaskan, peneliti berperan sebagai pencetus gagasan, fasilitator yang membantu merancang program serta motivator bagi konseli (Komalasari, Wahyuni, & Karsih., 2011).

Susanto menjelaskan bahwa perilaku prososial merupakan perilaku positif yang dapat berguna untuk mendukung pengembangan sikap sosial yang lebih baik dalam penyesuaian diri dalam lingkungan (Susanto, 2018). Untuk meningkatkan perilaku prososial baik bukanlah hal yang mudah. Ada banyak faktor yang mempengaruhi perilaku prososial, diantaranya faktor biologis, budaya, pengalaman, sosialisasi pengalaman, proses kognitif, responsivitas emosi, kepribadian, situasi dan lingkungan.

Dalam pelaksanaan permainan tradisional Buton, sangat berhubungan dengan perilaku prososial siswa dimana para siswa harus bekerjasama memenangkan permainan. Jika seorang anak terjatuh saat bermain, maka siswa lain yang juga satu tim akan berusaha menolong agar dapat memenangkan permainan. Permainan tradisional ini mengharuskan siswa untuk mampu bekerjasama, berkomunikasi, berkoordinasi, dan memecahkan masalah bersama teman satu kelompoknya.

Sejalan dengan pendapat Chasanah bahwa permainan tradisional adalah suatu produk bentuk permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta sesuai dengan aspek budaya dalam kehidupan masyarakat yang dapat digunakan sebagai pembelajaran yang bukan hanya bertujuan untuk menghibur dan bersenang-senang namun juga untuk menjaga hubungan sosial (Sari et al., 2019). Permainan tradisional adalah salah satu warisan budaya yang diwariskan secara turun temurun yang memiliki nilai-nilai positif dalam pembentukan karakter anak (siswa) seperti sportivitas, kedisiplinan, kreativitas serta kemampuan sosial dan menjalin kerja sama dengan orang lain ( Kasim, 2017).

Melalui penerapan permainan tradisional Buton, siswa menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama, menjaga kekompakan, mampu mengatur strategi untuk menjadi pemenang, komunikasi yang yang interaktif, dan kekuatan fisik siswa dalam hal aspek

motorik. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Novi dan Kassim menyebutkan bahwa, permainan tradisional Benteng (beBentengan) memiliki nilai-nilai pendidikan karakter didalamnya diantaranya, adanya nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai kerjasama, nilai pengaturan strategi dan nilai kepemimpinan (Noviza & Kassim, 2018). Sejalan dengan hasil penelitian Sudarto yang menjelaskan melalui permainan tradisional, anak mampu bersikap ramah, tidak mementingkan diri sendiri, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, kerjasama, dan persaingan yang baik (Sudarto, 2018).

### **Kesimpulan**

Hasil penelitian tentang layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional Buton untuk meningkatkan perilaku prososial siswa, efektif untuk dilakukan. Melalui permainan tradisional Buton, siswa mulai berbagi dengan siapapun, mampu bekerjasama dalam tim, menolong siswa yang membutuhkan pertolongan, memberikan bantuan tanpa mengharap imbalan dan jujur dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Kesimpulan yang dapat ditarik yaitu layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional Buton dapat meningkatkan perilaku sosial siswa siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Baubau.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah khususnya guru BK dapat terus mengembangkan layanan bimbingan dan konseling baik melalui layanan bimbingan individu, kelompok maupun klasikal melalui permainan tradisional agar metode pemberian layanan bimbingan dan konseling kelompok lebih bervariasi. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti perilaku prososial kaitannya dengan teori terkait seperti budaya, kepribadian, pengalaman, lingkungan dan situasi, serta penggunaan permainan tradisional untuk dapat menguji variabel lain yang lebih signifikan.

### **Daftar Pustaka**

- Akbar, Z. Y., & Listiara, A. (2012). The Different Between thw Prosocial Tendency Regular Classes and Special Classes at SMAN 1 and SMAN 3 Semarang. *Psikologi-Empati*, 1(1), 120–138.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Praktek*. Rineka Cipta.
- Hadi, P., Siring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.4474>
- Hanum, C. F., Pendidikan, U., & Idris, S. (2015). *ISSN 2355-102X Volume II Nomor 2*.



Oktober 2015 / 27. II, 44–49.

- Noviza, N., & Kassim, A. H. B. M. (2018). Model Permainan Tradisional Masyarakat Islam Melayu Sumatera Selatan dalam Mereduksi Kecenderungan Anak Bermain “Skip Challenge.” *WARDAH*, 19(1), 1–18.
- Oktaviana Kasim, S. N. (2017). Pengembangan panduan permainan tradisional bugis-makassar dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 3, 45. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v0i0.3016>
- Rangkuti, F. J., Lahmuddin, & Syauni. (2017). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok terhadap Peningkatan Rasa Percaya Diri dan Keterampilan Menyelesaikan Masalah di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kota Tebig Tinggi. *Edu Religiaas*, 1(2), 300–311.
- Sari, C. R., Hartati, S. H., & Yetti, E. (2019). Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 416. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.225>
- Septiana, N. Z. (2019). Perilaku Prosocial Siswa SMP di Era Revolusi Industri 4.0 (Kolaborasi Guru Dan Konselor). *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 6(1), 1–15. <https://doi.org/10.29407/nor.v6i1.13136>
- Sudarto, S. (2018). Peningkatan keterampilan sosial melalui permainan gobak sodor. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*. <https://doi.org/10.21831/jppm.v5i1.10374>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2018). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf, P., & Kristiana, I. (2017). Hubungan Antara Regulasi Emosi Dengan Perilaku Prosocial Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Empati: Jurnal Karya Ilmiah S1 Undip*, 6(3), 98–104.