

## IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA DALAM MENGIKUTI LAYANAN BIMBINGAN KONSELING DI SEKOLAH

**Eny Kusumawati**

Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Universitas Tunas Pembangunan Surakarta  
Email: [enylajanu86@gmail.com](mailto:enylajanu86@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengetahui apakah implementasi permainan tradisional dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pra eksperimen (pre eksperimen) dengan One Group Pretest - Posttest Design. Instrument penelitian yang digunakan adalah angket, uji reliabilitas rumus yang digunakan dengan rumus alpha cronbac, sedangkan Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t-test dan hasil analisis uji t-tes. Subjek dari penelitian ini adalah 15 siswa kelas II SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling dapat ditingkatkan dengan mengimplementasikan permainan tradisional dalam layanan bimbingan dan konseling. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil analisis data menggunakan Uji T-tes dimana diperoleh nilai signifikan sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil nilai pretes dan postes. Hasil ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa implementasi permainan tradisional dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

**Kata kunci:** permainan tradisional, minat siswa, bimbingan dan konseling.

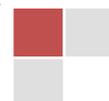
### **Abstract**

*This study aims to determine whether the implementation of traditional games can increase students' interest in participating in guidance and counseling services. This study uses a pre-experimental type of research (pre-experimental) with One Group Pretest - Posttest Design. The research instrument used was a questionnaire, the reliability test of the formula used with the alpha cronbac formula, while the data analysis technique in this study used the t-test and the results of the t-test analysis. The subjects of this study were 15 second grade students of SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta. Based on the results of the study, it is known that students' interest in participating in guidance and counseling services can be increased by implementing traditional games in guidance and counseling services. This is evidenced by the results of data analysts using the T-test where a significant value of  $0.000 < 0.05$  is obtained, it can be concluded that there is a significant difference between the results of the pretest and posttest scores. These results indicate that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Thus it can be stated that the implementation of traditional games can increase students' interest in participating in guidance and counseling services at school.*

**Keywords:** traditional games, student interest, guidance and counseling

### **Info Artikel**

Diterima Oktober 2022, disetujui November 2022, diterbitkan Desember 2022



## **PENDAHULUAN**

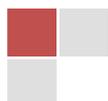
Pendidikan merupakan salah satu sektor yang paling penting dalam pembangunan nasional. Hal ini tercantum dalam pasal 3 ayat 1 Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UUSPN, 2003). Melalui pendidikan tiap individu dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan kreativitas terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Sekolah dasar merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang dimasuki peserta didik. Pada jenjang inilah peserta didik diberikan dasar-dasar bagi pengembangan pendidikan selanjutnya. Namun, pada jenjang ini pula merupakan tahap transisi bagi anak dalam menerima dan merasakan aturan-aturan yang sifatnya lebih kaku. Tahap transisi dari pendidikan keluarga ke dalam pendidikan kelembagaan formal. Dalam menyikapi transisi ini, tidak sedikit peserta didik yang mengalami permasalahan. Permasalahan tersebut tidak hanya dirasakan oleh anak-anak yang sebelumnya tidak pernah mengikuti pendidikan pra sekolah namun juga anak-anak yang sebelumnya pernah mengikuti pendidikan pra sekolah. Permasalahan yang dialami siswa baik bersifat akademik, sosial, dan pribadi akan sangat mempengaruhi terhadap perkembangan anak. Disinilah pentingnya peranan bimbingan dalam membantu mengoptimalkan potensi anak serta membantu segala permasalahan yang dihadapi oleh mereka.

Seiring dengan perkembangan jaman, ilmu pengetahuanpun mengalami peningkatan dengan beragam jenisnya salah satu diantaranya yaitu layanan bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan dan konseling merupakan upaya untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan diri dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan tuntutan karakter yang terpuji, kebutuhan, potensi, bakat, minat, kondisi dan tugas perkembangan, serta arah peminatan mereka mengacu pada pemcapaian tujuan pendidikan (Kemendikbud, 2014). Guru bimbingan dan konseling disekolah diberi kewenangan untuk memberikan pelayanan berdasarkan format yang telah direncanakan diantaranya pelayanan individual, pelayanan kelompok, dan layanan klasikal. Dalam perkembangannya, ilmu pengetahuan sangat beragam jenisnya, salah satunya adalah tentang teknik layanan BK berupa permainan tradisional untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan konseling.

Program bimbingan yang di susun di sekolah dasar seyogianya memperhatikan subyek-subyek yang akan dilayani yaitu anak. Konselor yang senantiasa bekerja dengan anak-anak kerap menggunakan permainan sebagai media untuk dapat memahami dan berkomunikasi dengan anak. Most counselors who worked with young children believe that play is children's innate mode of self-expression (Axline, 1947; Landreth, 1991; Muro & Dikmeyer, 1977; Muro & Kottman, 1995). Bermain merupakan aktivitas alamiah dan ekspresi spontan anak yang menggambarkan perasaan dan pengetahuannya.

Menurut Suwarjo (2010: 35) permainan adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Sedangkan menurut Romlah (dalam Eliasa, 2010) permainan merupakan cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Apa yang



dipelajarinya ini disimpan dalam pikirannya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang tanpa disadari.

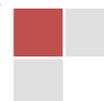
Penggunaan permainan sebagai sarana pendidikan sebetulnya bukan hal yang salah karena permainan bersifat menghibur. Psikologi manusia adalah lebih suka bermain dari belajar serius, maksudnya adalah manusia lebih memilih bermain dari pada belajar. Dalam permainan, pendidikan diberikan lewat praktik atau pembelajaran dengan praktik (*learning by doing*). Dalam permainan, pemain seolah masuk kedalam dunia baru tempat mereka bisa melakukan apa saja. Permainan secara tidak langsung mendidik manusia lewat apa yang mereka lakukan dalam permainan tersebut. Apa yang mereka lakukan dalam permainan tersebut mempengaruhi pola pikir dan perilaku mereka. Ini merupakan bagian dari edukasi (Supriyanti, 2017).

Permainan tradisional memiliki kelebihan dibandingkan permainan modern, permainan tradisional yang diberikan kepada anak-anak banyak memberikan nilai-nilai pendidikan, antara lain gerak-gerik yang dibawakan, tembang yang dinyanyikan dan lagu-lagunya. Selain itu, permainan tradisional juga dapat memberikan rasa senang sebagai stimulus untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Kelebihan permainan tradisional adalah mengutamakan kelompok dan kebersamaan, sederhana, memiliki nilai filosofis perilaku dan nilai sosial. Selanjutnya, permainan tradisional tidak dapat dipisahkan dari fungsi psikologis perkembangan anak, tidak hanya memberikan rasa senang, tetapi juga mengembangkan fungsi kognitif, psikomotor, sosial dan emosional anak yang ditonjolkan sebagai kontak sosial dengan teman sebaya dan penyesuaian sosial.

Minat adalah suatu perpaduan keinginan dan kemauan yang dapat berkembang jika ada motivasi. Minat sangat besar pengaruhnya dalam mencapai prestasi, oleh karena itu jika minat sudah tumbuh dari diri seseorang maka sangat besar peluang seseorang tersebut dapat berprestasi. Minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap proses pencapaian hasil belajar. Apabila materi pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan tertarik untuk mengikuti layanan bimbingan klasikal dan dengan sebaik-baiknya. Tidak ada daya tarik bagi siswa mengakibatkan keengganan mengikuti layanan bimbingan dan konseling.

Fenomena yang ditemukan oleh peneliti di SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta yaitu siswa kurang berminat mengikuti layanan bimbingan konseling. Hasil yang diperoleh dari wawancara dengan guru di SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta diperoleh informasi bahwa banyak dari siswa yang mempunyai minat mengikuti bimbingan konseling yang sangat rendah. Dalam pemberian layanan bimbingan konseling seringkali siswa kurang mampu dalam memahami materi yang diberikan oleh guru BK, karena dalam proses pemberian layanan yang monoton misalnya memberikan materi dengan menulis dan tanya jawab dan siswa merasa jenuh. Jadi siswa kurang antusias dalam mengikuti layanan bimbingan konseling karena peserta didik merasa kurang menarik dengan proses pemberian materi layanan tersebut.

Melihat fenomena yang terjadi pada siswa tersebut dapat menyebabkan timbulnya masalah dan mengganggu proses kegiatan belajar mengajar terhambat dan prestasi belajar menurun. Guna meningkatkan minat siswa mengikuti layanan bimbingan konseling dapat digunakan beberapa cara yang efektif, salah satunya adalah memberikan permainan (*games*) terutama dengan permainan tradisional.



## METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SD Al Islam 2 Jamsaren Surakarta. Alasan dipilihnya lokasi tersebut menjadi tempat penelitian antara lain (1) Sebagian besar siswa memiliki minat dalam mengikuti bimbingan dan konseling yang cukup rendah; (2) layanan bimbingan konseling dengan permainan tradisional belum pernah dilaksanakan di sekolah tersebut; (3) mengimplemtasikan permainan tradisional untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling.

Jenis penelitian pra eksperimen (pre eksperimen) dengan One Group Pretest - Posttest Design. Pada design penelitian eksperimen ini hanya terdapat satu kelompok (One Group pretest dan post tes), yaitu kelompok eksperimen tanpa menggunakan kelompok kontrol. Terdapat 2 proses pengukuran atau penilaian terhadap subjek dilakukan pada tahap sebelum perlakuan yakni pretest (O1) dan sesudah perlakuan yaitu post-test (O2). Hasil kedua test itu dibandingkan, untuk meguji apakah perlakuan memberi pengaruh kepada kelompok tersebut. Lebih lanjut Teknik pengambilan data pada penelitian ini dengan purposive sampling. Menurut Arikunto (2010) sampling purposive adalah “teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Berdasarkan pertimbangan tersebut, dalam penelitian ini diperoleh sampel yang berjumlah 15 siswa yang memiliki minat belajar rendah pada siswa kelas II SD Al Islam 2 Jamsaren Surakarta. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut :

**Tabel 1. Desain One-Group Pretest-Posttest Design**

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Sumber: Sugiyono, 2012: 108

Keterangan:

O1 = Nilai pretest sebelum diberi perlakuan (treatment).

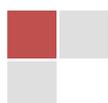
O2 = Nilai posttest setelah mendapat perlakuan (treatment).

X = Perlakuan dengan menerapkan permainan tradisional untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan bimbingan dan konseling.

Instrument penelitian yang digunakan adalah angket. Menurut Sugiyono (2012) menyatakan bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Teknik analisis data dalam penelitian pada tahap ini dilakukan secara kuantitatif. Prosedur kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase tingkat minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Untuk mengetahui keefektifan implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan minat siswa mengikuti layanan bimbingan dan konseling digunakan uji beda rata-rata (tes) antara data pre-test dan post-test. Uji-t dilakukan untuk menguji perubahan-perubahan yang terjadi akibat perlakuan peneliti terhadap sampel dan untuk membandingkan skor pre-test dan post-test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling di sekolah menunjukkan : (1) pelaksanaan bimbingan dan konseling di SD Al-Islam 2 Jamsaren sangat jarang dilaksanakan, (2) beberapa hal yang menghambat pelaksanaan bimbingan dan konseling antara lain ; (a) Tidak ada tim ahli bimbingan dan konseling di SD Al-Islam 2 Jamsaren; (b) pelaksana



kegiatan bimbingan dan konseling adalah guru kelas yang mendapat arahan dari Guru BK yang sifatnya konselor kunjung; (c) tidak ada program yang terstruktur pada kegiatan bimbingan dan konseling sehingga minat siswa terhadap layanan bimbingan dan konseling sangat kurang.

Minat siswa yang diungkap dalam penelitian ini yaitu tingkat minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling dengan mengimplementasikan permainan tradisional yang dilakukan oleh peneliti. Hasil pengerjaan angket minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah. Kategori tinggi yaitu apabila siswa memiliki ketertarikan, mood serta semangat dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Kategori sedang yaitu jika siswa memiliki ketertarikan untuk mengikuti layanan bimbingan dan konseling tetapi mood untuk mengikuti layanan bimbingan dan konseling belum stabil serta semangat dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling masih turun naik. Kategori rendah yaitu apabila siswa sama sekali tidak tertarik dan tidak semangat untuk melaksanakan layanan bimbingan dan konseling.

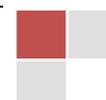
Data angket tersebut diberikan dua kali yaitu sebagai pretest dan sebagai posttest. Dari pretest tersebut maka peneliti mengambil subyek penelitian sebanyak 15 siswa. Pemilihan ini dilakukan dengan cara memilih subyek dengan perolehan nilai pretest yang sangat rendah. Hasil pretest beberapa siswa yang dijadikan sampel penelitian sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil Pretest Minat Belajar Siswa**

No.	Nama	Nilai	Kategori
1.	ARP	50	Sedang
2.	EA	33	Rendah
3.	WA	52	Sedang
4.	KUF	42	Rendah
5.	NO	28	Rendah
6.	PAP	45	Rendah
7.	SBA	34	Rendah
8.	CP	42	Rendah
9.	RCK	52	Sedang
10.	POD	44	Rendah
11.	GD	33	Rendah
12.	WD	45	Rendah
13.	DF	30	Rendah
14.	NJ	44	Rendah
15.	KGD	34	Rendah

**Tabel 2 Hasil Sebelum Pemberian Layanan Bimbingan Konseling Dengan Teknik Role Playing**

Kategori	Hasil
Tertinggi	52
Terendah	28
Rata-rata	40,53



Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tingkat minat siswa dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan dan konseling sangat rendah. Selanjutnya pemberian posttest, terlihat perubahan terhadap minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Perubahan tersebut terjadi setelah diimplementasikannya kegiatan permainan tradisional untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling yang datanya didapat setelah diberikannya posttest di bandingkan dengan nilai pretest.

Berdasarkan analisis data posttest minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling dengan jumlah 15 siswa, maka diperoleh gambaran sebagai berikut ;

**Tabel 3 Hasil Perbandingan Nilai Pretest dan Posttes**

No.	Nama	Pre test		Post test		Keterangan
		Nilai	Kategori	Nilai	Kategori	
1.	RN	50	Sedang	74	Sedang	Meningkat
2.	ERP	33	Rendah	58	Sedang	Meningkat
3.	WA	52	Sedang	61	Sedang	Meningkat
4.	KAF	42	Rendah	77	Tinggi	Meningkat
5.	NA	28	Rendah	61	Sedang	Meningkat
6.	PAA	45	Rendah	79	Tinggi	Meningkat
7.	SB	34	Rendah	68	Sedang	Meningkat
8.	CB	42	Rendah	76	Tinggi	Meningkat
9.	RC	52	Sedang	62	Sedang	Meningkat
10.	PD	44	Rendah	76	Tinggi	Meningkat
11.	SAD	33	Rendah	71	Sedang	Meningkat
12.	AWD	45	Rendah	76	Tinggi	Meningkat
13.	DEF	30	Rendah	59	Sedang	Meningkat
14.	FRH	44	Rendah	67	Sedang	Meningkat
15.	LJ	34	Rendah	72	Tinggi	Meningkat

**Tabel 4. Perbandingan Hasil pretes dan posttes**

Kategori	Hasil	
	Pre test	Post test
Tertinggi	52	79
Terendah	28	58
Rata-rata	40,53	69,13

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil pretes dengan skor rata-rata pretest 40,53 sedangkan untuk hasil posttest dengan skor rata-rata 69,13. Peningkatan tersebut dikarenakan adanya pengimplementasian permainan tradisional untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Adapun pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 22 for windows.

Paired Samples Test					
		Paired Differences			
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	33,696	12,037	14	,000

Hasil analisis uji test statistik uji T masing-masing pretest posttest menunjukkan nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$  atau ( $p < 0.05$ ), yang berarti ada perbedaan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling sebelum dilakukan pretest dan setelah diberikan permainan tradisional posttest. Maka peneliti berkesimpulan bahwa implementasi permainan tradisional efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling Hal ini berarti, hipotesis diterima.

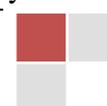
## **PEMBAHASAN**

Siswa yang merupakan masa anak-anak merupakan masa bermain, dimana anak senang bergerak dan berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan maka diperlukan pembelajaran gerak dan aktivitas fisik bagi siswa. Pembelajaran ini dapat diterapkan pada layanan bimbingan dan konseling. Karakteristik anak sekolah dasar yaitu masih suka bermain. Dimana dengan melakukan kegiatan bermain akan memberikan efek yang positif untuk pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Dengan bermain juga dapat menimbulkan rasa kebersamaan, kerjasama dan gotong royong. (Safaludin, 2019)

Permainan tradisional di sekolah dasar disamping mengajarkan untuk gerakan-gerakan fisik seperti berlari, melompat dan melempar tetapi juga mengajarkan sikap sportif dan kerjasama maka dengan bermain diharapkan siswa menjadi senang, gembira dan bugar sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Pembelajaran permainan tradisional bagi siswa sekolah dasar pada penelitian ini difokuskan untuk mengetahui minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling serta bagaimana pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling dengan mengimplementasikan permainan tradisional di sekolah dasar..

Dari hasil eksperimen yang dilakukan menunjukkan adanya perubahan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih baik dialami oleh siswa. Ini dilihat pada setiap pelaksanaan layanan bimbingan konseling dengan mengimplikasikan permainan tradisional sebagian besar siswa menunjukkan adanya perubahan konsep berpikir mengenai perlunya layanan bimbingan dan konseling dan layanan bimbingan dan konseling itu menyenangkan. Layanan bimbingan konseling memiliki fungsi utama yaitu pemahaman, pemeliharaan dan pengembangan. Secara umum fungsi bimbingan konseling adalah sebagai media pemberian informasi yang ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan untuk mengembangkan potensi siswa (Husniah et al., 2021).

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Berdasarkan hasil analisis data di atas, yang ditunjukkan adalah 15 siswa mengalami peningkatan minat dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling yang ditunjukkan dengan hasil post test dibandingkan dengan hasil pre test. Dengan Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan perhitungan menggunakan uji t-test diperoleh nilai signifikan sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil nilai pretes dan postes. Hasil ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa layanan bimbingan konseling di masa pandemic dengan teknik role playing berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa. (menggunakan program SPSS 22) diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$  maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil nilai pretes dan postes. Hasil ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya bahwa



implementasi permainan tradisional dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

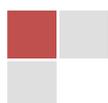
Beberapa hal yang menyebabkan meningkatnya minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling di sekolah pada hasil post test ini adalah: (1) implementasi permainan tradisional dianggap lebih menyenangkan bagi siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan bimbingan dan konseling di sekolah.; (2) implementasi permainan tradisional dalam layanan bimbingan dan konseling ini bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, sikap, yang menunjukkan tingkah laku yang lebih efektif, yakni meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal para siswa.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian tentang implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling di sekolah, efektif untuk dilaksanakan. Berdasarkan analisis data di atas telah menunjukkan bahwa ada peningkatan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling di sekolah, setelah implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan minat siswa mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil post test masing-masing siswa setelah mengikuti layanan bimbingan konseling. Hal yang ditunjukkan adalah 15 siswa mengalami peningkatan minat untuk mengikuti layanan bimbingan dan konseling pada hasil post test dibandingkan dengan hasil pre test sebelum implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Dengan perolehan rata-rata nilai pre test sebesar 40,53, kemudian hasil pretest dibandingkan dengan rata-rata nilai post test sebesar 69,13. Hal ini terbukti juga berdasarkan perhitungan menggunakan uji T-test (menggunakan program SPSS 22) diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil nilai pretes dan postes. Hasil ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya dapat dinyatakan bahwa implementasi permainan tradisional berpengaruh terhadap meningkatnya minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Kesimpulan yang diperoleh pada penelitian ini adalah implementasi permainan tradisional dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dwi Setyoningsih, Yunita . *Model Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Berbasis Nilai Lokal Untuk Meningkatkan Penyesuaian Sosial*. Tesis. BK Unnes: Tidak diterbitkan. 2012.
- Husna .M. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Andi
- Husniah, W. O., Ulfa, M., & Herman Susanto, L. O. (2021). Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Buton Untuk Meningkatkan Prosocial Siswa. *Consilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 3(3), 253–261.



<https://doi.org/10.33369/consilia.3.3.253-261>

- Iswinarti. 2010. Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Humanity*, vol 6 (1), hlm. 1-8. Iis Nurhayati. 2012. Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi Di Paud Geger Sunten, Desa Suntenjaya). *Jurnal Empowerment Volume 1, Nomor 2*, hlm:39-48.
- Safaludin, N. A. (2019). *Tradisional Pada Penjasorkes Di Sekolah Dasar Se-Gugus Andong*.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Rosdakarya
- Supriyanti, I. (2017). *Meningkatkan Minat Siswa Mengikuti Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Media Permainan (Games) Dalam Bimbingan Dan Konseling Di Smp Negeri 1 Mijen Tahun Ajaran 2016/2017*.  
<https://lib.unnes.ac.id/31147/>

