



**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK
PERMAINAN (*GAME*) UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA
PESERTA DIDIK KELAS 5 SD NEGERI 01 BATU BAJANJANG**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Bimbingan dan Konseling*

Oleh:
Husnal Hayati
NIM.2030108031

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Husnal Hayati
Nim : 2030108031
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul “PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN (GAMES) UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA SISWA DIKELAS 5 SD NEGERI 01 BATU BAJANJANG” adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila di kemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, 21 Januari 2025

Penulis



Husnal Hayati
2030108031

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama **Husnal Hayati NIM 2030108031** dengan judul **“Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan (*Games*) Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Kelas 5 SD Negeri 01 Batu Bajanjang”** memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke Sidang Munaqasah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Januari 2025

Mengetahui,

Pembimbing



Dra.Hadiarni M.Pd.,Kons
NIP. 19680319 199603 2 001

BIODATA PENULIS



Nama : Husnal Hayati
NIM : 2030108031
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Tempat, Tanggal Lahir : Batu Bajanjang, 24 Desember 2001
Alamat : Jr. Kampuang tengah, Nagari Batu Bajanjang
Email : husnalhayati59@gmail.com
Nama Orang Tua : Ayah : Zainal Arifin
Ibu : Husni
Anak Ke/Dari : 1 dari 3 bersaudara
Riwayat Pendidikan : 1. 2007 : TK Islam Nurul Huda
2. 2008-2014 : SD Negeri 01 Batu Bajanjang
3. 2014-2017 : SMP Negeri 1 Tigo Lurah
4. 2017-2020 : MA Negeri Kota Solok
5. 2020-2025 : UIN Mahmud Yunus Batusangkar
Motto : "Ikhlash ketika menolong, karena ketika kamu kesusahan banyak tangan-tangan lain yang akan menolong mu".

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai diwaktu yang tepat.

Skripsi atau Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

- *Kepada orang tua, ayah zainal arifin terimakasih sudah melakukan yang terbaik dan telah menjadi ayah yang baik dan bertanggung jawab bagi keluarga, selalu mengusahakan apapun agar penulis dan adik-adik tidak kekurangan apapun. Menjadi contoh yang baik dalam hidup, yang mengingatkan untuk tidak meninggalkan sholat dan selalu berdoa dan telah membuat penulis termotivasi untuk melanjutkan pendidikan dan kepada ibunda tercinta Husni, terima kasih sudah membesarkan penulis dengan penuh ketulusan, kasih sayang, dan semua usaha ibu yang sudah berjuang mencari celah untuk kita hidup. Penulis tidak pernah merasakan hidup yang berat karena ketika masalah itu datang ada ibu.*
- *Kepada mak adang Khairunnas yang sudah memberikan dukungan kepada penulis untuk bisa menyelesaikan skripsi dengan baik, terima kasih mak adang sudah menjadikan pengalaman sebagai pelajaran dan berusaha memberikan contoh yang baik pada penulis.*
- *Adik Husna Hamidah dan Muhammad abrar terimakasih atas segala dukungan moral dan kerelaan hati kepada penulis untuk bersedia berbagi apapun untuk kelangsungan skripsi penulis, yang telah menjadi pendengar yang baik dan memotivasi penulis untuk bisa hidup lebih baik dan tidak takut dengan apapun itu, terimakasih untuk kata-kata "hidup itu keras".*
- *Sebagai tanda terima kasih kepada Ibuk Dra.Hadiarni. M.Pd., Kons selaku dosen pembimbing yang tidak pernah lelah untuk selalu membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan penulis sehingga*

mampu mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Terima kasih juga kepada Bapak Dr. Dasril, S.Ag., M.Ag., dan Ibunda Dr, Rafsel Tas'adi M.Pd., selaku penguji sidang yang telah memberikan arahan demi kesempurnaan skripsi ini.

- *Sahabat saya Fadila Rahmi, Dwiana Pratiwi, Diah ayu lestari, dan Gelora cinta suci yang sudah menjadi teman selama masa perkuliahan dan memotivasi penulis untuk bisa menyelesaikan skripsi, penulis tidak akan bisa menyelesaikan skripsi ini tanpa kalian.*
- *Kepada teman seperjuangan saya Intan permata sari, Intan fahriya aznel, Cindy Fadilla dan Ressa Sawitri terima kasih atas dukungan dan perjuangannya yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini*
- *Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri yang tidak memilih menyerah.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik permainan (games) untuk meningkatkan kerjasama Siswa kelas 5 SD Negeri 01 Batu Bajanjang”**. Shalawat dan salam selalu penulis curahkan kepada nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada program studi Bimbingan dan Konseling di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar. Selanjutnya berkat rahmat Allah SWT dan usaha penulis serta bantuan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada :

1. Bapak Prof. Delmus Puneri Salim, S.Ag, MA., M.Res., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan skripsi.
2. Bapak Dr. H. Ridwal Trisoni., S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memberikan penulis izin untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Dasril, S.Ag., M.Pd selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar sekaligus selaku penguji seminar proposal serta penguji I sidang munaqasah yang telah mengarahkan, serta memberikan masukan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Ibunda Dra.Hadiarni M.Pd., Kons selaku dosen pembimbing skripsi sekaligus pembimbing akademik yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan kepada penulis sehingga mampu mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Ibunda Dr. Rafsel Tas'adi M.Pd selaku penguji II dalam sidang munaqasah, yang telah mengarahkan dan memberikan masukan kepada panulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi dengan baik.
6. Bapak/Ibu Dosen beserta staf Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan kemudahan administrasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Kepala Sekolah SDN 01 Batu Bajanjang beserta seluruh jajaran guru dan staf tata usaha yang telah memberikan penulis izin untuk melakukan penelitian.
8. Kelas 5 SDN 01 Batu bajanjang yang telah mau dan bersedia dilibatkan menjadi responden dalam penelitian.
9. Teristimewa untuk seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan, baik moril maupun materil serta doa yang tiada hentinya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Batusangkar, 21 Januari 2025
Penulis

Husnal Hayati
NIM.2030108031

ABSTRAK

Husnal Hayati, 2025, NIM. 2030108031, judul skripsi: Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan (games) untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa di kelas 5 SD Negeri 01 Batu Bajanjang. Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Pokok permasalahan dalam Skripsi ini adalah rendahnya kerjasama siswa di SD Negeri 01 Batu Bajanjang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan (games) untuk meningkatkan kerjasama siswa.

Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif, dengan jenis eksperimental dengan desain penelitian one group pre-test-post-test design. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik non tes dengan menggunakan skala likert yaitu skala kerjasama. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V sebanyak 29 siswa dengan pengambilan sampel purposive sampling yaitu sebanyak 10 siswa dari kelas V yang memiliki kemampuan Kerjasama rendah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok pendekatan Teknik permainan (games) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kerjasama siswa di SD Negeri 01 Batu Bajanjang. Dengan adanya pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan (games) diperoleh hasil bahwa terdapat Kerjasama yang semula berada pada kategori rendah dengan rata-rata 91,8 menjadi meningkat pada kategori sedang dengan rata-rata 126,4 berdasarkan pengujian hipotesis terbukti bahwa besarnya t yang diperoleh $t_0 (31,655) > t_t (2,262)$ pada taraf signifikan 5%. Sehingga berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa bimbingan kelompok teknik permainan (games) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kerjasama siswa di SD Negeri 01 Batu Bajanjang.

ABSTRACT

Husnal Hayati, 2025, NIM. 2030108031, thesis title: The Effect of Group Tutoring Services Using Game Techniques to Increase Student Collaboration in Grade 5 of SD Negeri 01 Batu Bajanjang. Guidance and Counseling Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Mahmud Yunus Batusangkar State Islamic University. The main problem in this thesis is the low level of student cooperation at SD Negeri 01 Batu Bajanjang.

This research aims to analyze the effect of group guidance services using game techniques to increase student cooperation. The type of research used in this research is quantitative with experimental methods. The type of design used in this research is pre-experiment with a one group pre-test-post-test design. The data collection technique used is a non-test technique using a Likert scale, namely a collaboration scale. The population in this study was class V, 29 students with purposive sampling, namely 10 students from class V who had low collaboration abilities.

The results of the research show that group guidance with a game technique approach has a significant effect on increasing student collaboration at SD Negeri 01 Batu Bajanjang. With the implementation of group guidance using game techniques, the results showed that there was cooperation, which was originally in the low category with an average of 91.8, increased to the medium category with an average of 126.4. Based on hypothesis testing, it was proven that the magnitude of t obtained $t_0 (31.655) > t_t (2.262)$ at the 5% significance level. So based on this, it is known that the guidance of the game technique group has a significant effect on increasing student cooperation at SD Negeri 01 Batu Bajanjang.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian dan Luaran Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kerjasama.....	12
1. Pengertian kerjasama.	12
2. Tujuan Kerjasama	13
3. Aspek Kerjasama	14
4. Faktor yang mempengaruhi kerjasama	16
5. Ciri-Ciri Kerjasama.....	16
6. Manfaat Kerjasama	17
B. Bimbingan Kelompok.....	18
1. Pengertian Bimbingan Kelompok.....	18
2. Tujuan Bimbingan Kelompok	20
3. Manfaat Bimbingan Kelompok.....	22
4. Asas Bimbingan Kelompok	23
5. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok	24
C. Teknik Permainan (games)	27
1. Pengertian teknik permainan (games).....	27
2. Jenis-jenis permainan.....	29
3. Tujuan permainan	32
D. Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Kerjasama	33
E. Penelitian Relevan.....	35
F. kerangka Berpikir	36
G. Hipotesis	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Tempat dan waktu Penelitian	39
C. Populasi dan Sampel	39
E. Pengembangan Instrumen	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	47
G. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
a. Deskripsi data hasil penelitian	51

b. Analisis Data	68
c. Uji Statistik	69
c. Uji Statistik	69
d. Pembahasan.....	69
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan	77
B. Implikasi.....	77
C. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 total peserta didik kelas 5 SDN 01 Batu bajaranjang	40
Tabel 3.2 anggota sampel teknik purposive sampling.....	41
Tabel 3.3 kisi-kisi instrument kerjasama.....	42
Tabel 3.4 hasil vaidasi instrument.....	45
Table 3.5 hasil uji validitas butir Kerjasama siswa.....	46
Table 3.6 uji reabilitas.....	47
Table 3.7 skor skala likert alternatif jawaban.....	48
Table 3.8 kategori kemampuan kerjasama.....	50
Table 4.1 data pretest Kerjasama siswa.....	53
Table 4.2 data klasifikasi hasil pretest.....	54
Table 4.3 jadwal pelaksanaan penelitian.....	55
Table 4.4 hasil data posttest.....	68
Table 4.5 perbandingan hasil pretest posttest.....	70
Table 4.6 uji normalitas.....	71
Table 4.7 uji homogenitas.....	72
Table 4.8 kerja uji t.....	73
Table 4.9 mencari n gain.....	76

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kerjasama merupakan sikap sosial yang tidak bisa dijauhkan dari seorang individu. Abdulsyani (1994) dalam (Noviyanti et al., 2023) mengatakan bahwa kerjasama bentuk interaksi sosial, dimana setiap aktifitas pasti memiliki satu tujuan yang ingin dicapai bersama yang dapat dilakukan dengan cara tolong menolong dan saling memahami kegiatan masing-masing. Kerjasama adalah melakukan (melaksanakan) suatu kegiatan atau usaha yang dilakukan atau ditangani oleh 2 orang (pihak) atau lebih (kamus Besar Bahasa Indonesia).

Kerjasama merupakan kecenderungan untuk bertindak dalam kegiatan kerja secara bersama-sama menuju suatu tujuan. Dapat diperoleh pemahaman bahwasanya kerjasama merupakan kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama atau berkelompok yang dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan bersama. Dengan bekerjasama individu akan lebih mudah untuk mencapai sebuah tujuan.

Pada hakikatnya, setiap individu terlahir dengan fitrah untuk mampu menjadi sosok mandiri namun terdapat beberapa individu yang mengalami masalah terhadap kemandiriannya. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti rasa kepercayaan diri yang kurang, sikap anti sosial sehingga menjadikan individu tersebut sebagai makhluk yang individualistis dan tidak mampu menjalin interaksi positif dan kemampuan bekerja sama yang baik antar sesama.

Kerjasama juga di jelaskan dalam Alquran yaitu dalam Q.S Al Mai'dah : 2 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَحْلُوا شَعَائِرَ اللَّهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهُدْيَ وَلَا الْقَلَائِدَ وَلَا آمِينَ
الْبَيْتِ الْحَرَامِ يَبْتَغُونَ فَضْلًا مِّن رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًا وَإِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوا وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَا
نُ قَوْمٍ أَن صَدُّوكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ أَن تَعْتَدُوا وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا
عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu melanggar syiar-syiar (kesucian) Allah, jangan (melanggar kehormatan) bulan-bulan haram, jangan (mengganggu) hadyu (hewan-hewan kurban) dan qalā'id (hewan-hewan kurban yang diberi tanda), dan jangan (pula mengganggu) para pengunjung Baitulharam sedangkan mereka mencari karunia dan rida Tuhannya! Apabila kamu telah bertahalul (menyelesaikan ihram), berburulah (jika mau). Janganlah sekali-kali kebencian(-mu) kepada suatu kaum, karena mereka menghalang-halangi kamu dari Masjidilharam, mendorongmu berbuat melampaui batas (kepada mereka). Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya".

Dari ayat di atas dapat dipahami bahwa setiap individu yang memiliki sikap tolong menolong dalam kebajikan digolongkan kedalam orang yang bertakwa. Dengan sikap tolong menolong individu bisa mewujudkan tujuannya sendiri maupun tujuan bersama. Maka dari itu individu dapat membentuk hubungan kerjasama dan interaksi sosial yang baik agar tujuan tersebut bisa tercapai.

Dalam membangun kerjasama diperlukan keterbukaan atau transparansi. dan untuk menciptakan keterbukaan diperlukan kemauan dan kemampuan setiap anggota organisasi atau kelompok untuk berkomunikasi. Berkomunikasi tidak hanya berbicara, tetapi bagaimana seseorang atau komunikator mampu mengeluarkan pendapat atau jalan pikirannya kepada orang lain, sehingga orang lain mau dan mampu menerima pendapatnya. Selain itu proses komunikasi juga perlu memperhatikan karakter masing-masing pihak supaya tidak menimbulkan kesalahpahaman (Setiyati, 2020).

Kerjasama menurut Asbari dalam (Fitri, Adelia ; Alfira, 2022) dapat berjalan dengan baik apabila individu dalam kelompok bisa berkomunikasi dengan baik, bisa bersatu dalam menyelesaikan suatu pekerjaan, mempunyai sikap tanggung jawab terhadap tugas yang

diberikan, bisa bermusyawarah dengan baik dan bisa menghargai pendapat orang lain.

Pada proses pendidikan, termasuk di sekolah, setiap peserta didik dilatih untuk memiliki jiwa yang saling tolong menolong dan kemampuan untuk bekerjasama antar peserta didik lainnya. Kerjasama di sekolah dapat dilihat dari kegiatan atau program yang dibuat agar visi dan misi sekolah tersebut bisa di capai, baik dalam bidang akademik maupun non akademik. Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik dituntut untuk mandiri dan mampu bekerjasama serta memiliki kemampuan interpersonal yang baik.

Menurut Roestiyah N.K (2012) dalam (Dai & Utina, 2020) pentingnya kerjasama bagi anak-anak ialah menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan- keterampilan yang sangat bermanfaat bagi kehidupannya seperti keterampilan berkomunikasi, berinteraksi, bersosialisasi, bekerjasama, memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan semua aspek perkembangan, membangun wawasan dan pengetahuan anak mengenai konsep benda-benda atau peristiwa yang ada di lingkungan sekitar, meningkatkan prestasi belajar anak sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain.

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, tidak jarang peserta didik memiliki masalah dalam kerjasama. Hal ini terlihat pada pelaksanaan beberapa kegiatan yang membutuhkan kekompakan dan kerja sama tim. Upaya untuk meningkatkan kerjasama antar peserta didik dapat menjadi salah satu fokus guru bimbingan dan konseling sehingga kerja sama antar peserta didik dapat terjalin dan terlaksana sebagaimana yang diharapkan. Permasalahan kerjasama ini tidak hanya terjadi pada siswa SMP tetapi juga pada siswa sekolah dasar. Salah satu upaya untuk meningkatkan kerjasama adalah dengan bimbingan dan konseling.

Maksum dan Anwar (2021) dalam (Jumiarti, et al., 2023) mengatakan diterbitkannya Permendikbud Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling Pada Pendidikan dasar dan

Menengah, maka semakin kokoh kedudukan bimbingan dan konseling di sekolah terutama pada pendidikan dasar dan menengah. Dalam bimbingan dan konseling terdapat berbagai jenis layanan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada peserta didik, salah satunya yaitu dengan kegiatan bimbingan kelompok.

Menurut Prayitno (2004) dalam (Sri et al., 2013) layanan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama guru pembimbing atau konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupan sehari-hari baik individu sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk mempertimbangkan dalam pengambilan keputusan.

Layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mengembangkan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yaitu peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal para siswa (Rismi et al., 2022).

Bimbingan kelompok dapat diterapkan untuk meningkatkan kerjasama pada siswa karena tujuan dari bimbingan kelompok tersebut dapat mengembangkan persepsi, perasaan, pikiran, wawasan dan sikap yang menunjang terwujudnya perilaku dan tingkah laku yang sesuai dan positif.

Bimbingan kelompok memiliki beberapa manfaat menurut (Surminah, 2020) antara lain: melalui bimbingan kelompok memberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi di sekitarnya dan meningkatkan pemahaman yang objektif, tepat dan cukup luas tentang berbagai hal yang telah mereka bicarakan dalam kelompok, sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka berhubungan dengan hal yang mereka bicarakan dalam kelompok (Hasanah & Psi, 2022).

Bimbingan kelompok merupakan layanan dalam bimbingan dan konseling dapat membantu klien untuk mengentaskan permasalahan dalam kelompok. Terkait hal ini Mansur Fauzi (2013) dalam (Susanti, Yulinda;Relasari, 2023) menjelaskan:

Layanan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan konseling yang membantu peserta didik dalam pengembangan pribadi,kemampuan hubungan sosial,kegiatan belajar,karir/jabatan dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu sesuai dengan tuntutan karakter terpuji melalui dinamika kelompok.

Menurut Hidayati (2015) dalam (Nova et al., 2020) Bimbingan kelompok merupakan layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari pembimbing/konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik individu maupun belajar, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa layanan bimbingan kelompok adalah suatu usaha atau layanan bimbingan konseling yaitu dilakukan oleh yang ahli dibidangnya yaitu konselor dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk membantu klien atau siswa dalam mengembangkan semua aspek kehidupan dibidang pribadi,sosial,karir dan belajar. Salah satu usaha yang bisa digunakan atau teknik dalam bimbingan kelompok yaitu teknik permainan. Hal ini sesuai dengan pendapat Prayitno (2004) yang menyatakan :

Ada beberapa teknik yang digunakan oleh pemimpin kelompok dalam bimbingan kelompok. Teknik ini berguna bagi pengembangan sikap anggota kelompok yang semula tumbuh lamban. Teknik-teknik yang digunakan dalam layanan bimbingan kelompok diantaranya teknik pertanyaan dan jawaban, teknik perasaan dan tanggapan serta teknik permainan kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami ada tiga teknik yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok. Teknik ini bisa digunakan

oleh pemimpin kelompok dalam melakukan layanan bimbingan kelompok. Salah satu yang dapat dikembangkan yaitu sikap sosial kelompok yaitu kerjasama hal ini sesuai dengan pendapat Kathryn dan David Geldard Permainan dapat digunakan oleh konselor untuk membantu anak melatih keterampilan sosial, seperti kerjasama dan kolaborasi, dan melatih respon yang tepat terhadap kekecewaan, kemunduran, kegagalan, dan keberhasilan (Geldard, Geldard, & Foo, 2016).

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menjadi cara yang dapat membuat individu aktif berpartisipasi dalam berbagai kesempatan aktivitas. Aktivitas yang dapat membuat individu senang dan tertarik adalah bermain. Bermain dapat dilakukan di luar dapat juga di dalam ruangan. Salah satu kegiatan bermain yang dapat digunakan untuk membiasakan kerjasama adalah melalui kegiatan bermainan. Permainan dapat menstimulasi aspek fisik hingga psikis dengan berbagai aktivitas yang menyenangkan.

Permainan adalah suatu program pembelajaran di alam terbuka yang berdasarkan pada prinsip *experiential learning* (belajar melalui pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi dan petualangan sebagai media penyampaian materi. Artinya dalam program permainan tersebut peserta didik secara aktif dilibatkan dalam seluruh kegiatan yang dilakukan (Maryatun, 2018). Dengan langsung terlibat pada aktivitas (*learning by doing*) peserta didik juga segera mendapat umpan balik tentang dampak dari kegiatan yang dilakukan, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bahan pengembangan diri setiap peserta didik dimasa mendatang.

Permainan dilakukan untuk tujuan-tujuan sebagai berikut : meningkatkan rasa percaya diri; membuka wawasan baru dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial serta bekerjasama dengan orang lain; memberikan pengalaman untuk mandiri dan menyelesaikan masalah; meningkatkan kemampuan kreatif dalam menyelesaikan masalah; belajar

untuk berkomunikasi secara efektif; meningkatkan rasa percaya diri (Maryatun, 2018)

Bimbingan kelompok teknik permainan adalah suatu kegiatan bimbingan yang dilakukan secara kelompok dan dilakukan di alam terbuka dengan cara melakukan permainan-permainan khusus yang mempunyai tujuan tertentu. Metode permainan mampu memberikan kontribusi untuk mengembangkan berbagai keterampilan diantaranya komunikasi, kerjasama, serta kepemimpinan yang dapat di implementasikan melalui kegiatan permainan, simulasi serta petualangan (Mulyani & Herdiani, 2019). Ketika menggunakan permainan dalam bimbingan kelompok harus ada tingkat pertemanan, kerjasama dan kolaborasi yang tinggi. (Geldard, Geldard, & Foo, 2016).

Menurut (Rusmana, 2009) dalam (Utomo & Widiastuti, 2020) Teknik permainan dalam bimbingan dan konseling kelompok sebagai sebuah wahana dalam pemberian bimbingan maupun psikoterapi dalam memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, dan diskusi untuk kepentingan tersebut, serta mampu menumbuhkan rasa empati kepada yang lain serta memudahkan dalam penyesuaian diri dengan kondisi yang ada karena fungsi dari permainan adalah mengeluarkan masalah dalam diri seseorang

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa teknik permainan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan individu dalam berbagai aspek dan teknik permainan ini dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, kerjasama dan kepemimpinan.

Pemberian layanan bimbingan yang bersifat kelompok kepada peserta didik dinilai sangat tepat karena dengan sistem berkelompok, peserta didik akan lebih nyaman terlebih lagi dengan menggunakan teknik permainan sehingga tujuan dari pemberian layanan akan mudah tercapai dengan baik yaitu meningkatkan kerjasama antar peserta didik. Selain itu, memberikan bantuan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan kerjasama dinilai efektif

karena hal tersebut sudah banyak dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya. Salah satu hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian penulis adalah penelitian yang dilakukan oleh Asror, M (2018) yang berjudul “meningkatkan kerjasama tim melalui layanan bimbingan kelompok berbasis permainan pada anggota pramuka kelas IX SMK Negeri 3 Kudus”. Hasil penelitian menyebutkan bahwa bimbingan kelompok dengan permainan efektif untuk meningkatkan kerjasama. melalui kegiatan bimbingan kelompok teknik permainan ini diharapkan mahasiswa dapat belajar tentang keterampilan sosial melalui pengalaman, selain itu karena dilakukan diluar ruang dengan permainan-permainan sehingga diharapkan akan lebih nyaman dan menikmati.

Tidak hanya di SMK permasalahan tentang kerjasama ini juga terdapat pada anak SD. Terkait permasalahan ini dilakukan wawancara dengan guru kelas pada hari senin tanggal 5 agustus 2024. Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan kepada guru kelas 4, 5 dan 6 di SD Negeri 01 Batu bajaranjangan diperoleh hasil:

Hasil wawancara yang diperoleh dengan guru kelas 4 yaitu: siswa di kelas 4 ini bisa bekerjasama dengan baik, ini terlihat ketika ibu memberikan tugas2 dalam bentuk kelompok mereka bisa menyelesaikan dan juga ketika memutuskan untuk memusyawarahkan sesuatu mereka bisa menentukan pilihan dengan baik contohnya waktu akan jadi pelaksana upacara, mereka yang bermusyawarah bersama”

Hasil wawancara yang diperoleh dengan guru kelas 5 yaitu: siswa dikelas 5 ini jika diberikan tugas dalam bentuk berkelompok mereka kesulitan dalam mengerjakannya, mereka sering komplain dan lebih memilih diberikan tugas secara individu dibandingkan berkelompok, tidak bisa mengerjakan jadwal piket yang sudah ditentukan dengan baik, sulit untuk bergotong royong dan dikelas 5 itu setiap sekali 2 minggu mereka itu tukar teman sebangku, dan dipilih secara random, dan kebanyakan mereka tidak cocok jika dapat pasangan yang bukan teman mereka.

Hasil wawancara yang diperoleh dengan guru kelas 6 yaitu: siswa dikelas 6 ketika diberikan tugas dalam bentuk berkelompok mereka bisa menyelesaikan dan senang ketika mengerjakannya, dan ketika ada perlombaan mereka banyak mendapatkan juara di cabang-cabang yang membutuhkan kerjasama.

Berdasarkan permasalahan yang sudah ditemukan pada wawancara awal tersebut, maka peneliti menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik permainan (*game*) untuk meningkatkan kerjasama peserta didik di kelas 5 SD Negeri 01 Batu Bajanjang. Diharapkan dengan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini dapat meningkatkan rasa tolong menolong, solidaritas dan bisa memunculkan sikap kerjasama pada setiap peserta didik di kelas 5.

Peneliti akan membahas ini lebih lanjut pada penelitian yang berjudul **“Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan (*Game*) untuk Meningkatkan Kerjasama Peserta Didik di Kelas 5 SD Negeri 01 Batu Bajanjang”**.

B. Identifikasi Masalah

1. Peserta didik tidak bisa bekerjasama di kelas 5 SD Negeri 01 Batu Bajanjang
2. Peserta didik tidak bisa berpartisipasi dalam kegiatan kelompok kelas 5 SD Negeri 01 Batu Bajanjang
3. Peserta didik tidak bisa berkomunikasi dengan baik dalam kelompok di kelas 5 SD Negeri 01 Batu Bajanjang
4. Peserta didik tidak bisa kompak dalam tugas berkelompok di kelas 5 SD Negeri 01 Batu Bajanjang
5. Peserta didik tidak bisa bermusyawarah di kelas 5 SD Negeri 01 Batu Bajanjang

C. Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan (*Game*) untuk Meningkatkan Kerjasama Peserta Didik Kelas 5 SD Negeri

01 Batu Bajanjang (Studi pada Peserta Didik SD Negeri 01 Batu Bajanjang)”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian ini maka rumusan dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik permainan (*Game*) untuk meningkatkan kerjasama peserta didik di kelas 5 SD Negeri 01 Batu Bajanjang?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan (*Game*) untuk meningkatkan kerjasama siswa di kelas 5 SD Negeri 01 Batu Bajanjang.

F. Manfaat Penelitian dan Luaran Penelitian

1. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- 1) Menguji teori yang berhubungan dengan pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan (*games*) untuk meningkatkan Kerjasama siswa.
- 2) Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah dan bisa menambah pengetahuan dalam dunia pendidikan, khususnya ilmu bimbingan dan konseling.
- 3) Dijadikan sebuah bahan pembelajaran bagi peneliti dan pembaca yang melakukan penelitian.

b. Manfaat Praktis

- 1) Untuk siswa, untuk menambah wawasan mengenai pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan (*games*) untuk meningkatkan Kerjasama siswa.
- 2) Untuk penulis, menjadi persyaratan menyelesaikan studi strata satu (S1) program sarjana pendidikan prodi bimbingan dan konseling Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.

- 3) Untuk prodi, hasil penelitian ini menjadi suatu koleksi baru yakni tentang pengaruh layanan bimbingan dengan teknik permainan (games) untuk meningkatkan Kerjasama siswa.

2. Luaran Penelitian

Luaran penelitian ini diharapkan dapat diterbitkan pada jurnal ilmiah, diseminarkan pada sidang skripsi untuk memperoleh hak atas kekayaan intelektual (HAKI) serta menambah koleksi perpustakaan universitas islam negeri mahmud yunus batusangkar.

G. Defenisi Operasional

Kerjasama: Sekelompok orang yang membentuk tujuan secara bersama dan mewujudkan tujuan bersama tersebut secara bersama-sama. Agar berkerjasama dengan baik individu harus bisa berkomunikasi dengan baik, bisa bersatu, mempunyai sikap tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, bisa bermusyawarah dengan baik dan bisa menghargai pendapat orang lain.

Bimbingan kelompok: Bimbingan kelompok yaitu layanan bimbingan dan konseling dengan dinamika kelompok yang menggunakan permainan yang membuat anggota kelompok menjadi semakin akrab. Teknik permainan ini diberikan oleh pemimpin kelompok terhadap anggota kelompok yang berfungsi sebagai pengentasan masalah, meningkatkan kemampuan sosial peserta didik dibidang sosial, yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan yaitu tahap inti Dimana akan dilakukan Teknik permainan (games) dan tahap pengakhiran.

Permainan (Game): Merupakan kegiatan yang menyenangkan. Teknik permainan ini sangat bermanfaat bagi siswa. Salah satunya untuk meningkatkan kerjasama, permainan yang akan diterapkan yaitu dengan permainan gobak sodor, puzzle, kelereng, estafet bola dan lego.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerjasama

1. Pengertian kerjasama.

Kerjasama merupakan salah satu kebutuhan makhluk sosial. Menurut Lie (2008) dalam (Aldistya, 2019) kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup, tanpa kerjasama tidak akan ada individu, keluarga, organisasi atau sekolah. Kerjasama merupakan bagian dari kecakapan sosial yang dibutuhkan dalam perkembangan mental. Menurut Ahmadi (2004) dalam (Aldistya, 2019). Kerjasama yaitu bentuk interaksi dimana satu sama lain saling membantu guna mencapai tujuan bersama. Jadi dengan berkerjasama individu akan lebih mudah mencapai tujuan dibandingkan dengan menyelesaikan secara individu atau sendiri.

Menurut Soekanto, (1990) dalam (Surminah, 2020) kerjasama dimaksudkan sebagai suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau tujuan bersama.

Menurut Fauziddin (2016) dalam (Wati et al., 2020) memaparkan suatu penjelasan mengenai kerjasama yang berisi mengenai suatu sikap antara siswa satu dengan siswa lainnya untuk melakukan kegiatan bekerjasama dengan baik. Siswa ditanamkan untuk memiliki rasa tanggungjawab yang besar atas suatu kepentingan kelompok tanpa mendahulukan kepentingan pribadi diri siswa tersebut, Sehingga dengan adanya suatu perbedaan yang dimiliki oleh siswa dapat menjadikan sebuah motivasi ataupun semangat belajar yang sangat tinggi.

Sejalan dengan itu Menurut Kisworo (2019) dalam (Wati et al., 2020) mengartikan bahwa kerjasama merupakan kegiatan yang berhubungan dengan dua orang atau lebih yang bertujuan untuk menyelesaikan suatu kegiatan atau aktivitas secara bersama yang tujuannya untuk meringankan beban tugas dengan tujuan yang sama.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan kerjasama sekelompok orang yang membentuk tujuan secara bersama dan mewujudkan tujuan bersama tersebut, kerjasama merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang bersifat asosiatif untuk mencapai tujuan tertentu. Orang yang melakukan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama akan mudah berhasil dalam mencapai tujuan dibandingkan mereka yang bekerja sendiri-sendiri untuk mencapai tujuan yang sama.

2. Tujuan Kerjasama

Adapun tujuan kerjasama menurut H Kusnadi (2003) dalam (Surminah, 2020) yaitu:

- a. Kerjasama mendorong persaingan didalam pencapaian tujuan dan peningkatan produktivitas
- b. Kerjasama mendorong berbagai upaya individu agar dapat bekerja lebih produktif, efektif dan efisien.
- c. Kerjasama mendorong terciptanya sinergi sehingga biaya operasionalisasi akan menjadi semakin rendah yang menyebabkan kemampuan bersaing meningkat.
- d. Kerjasama mendorong terciptanya hubungan yang harmonis antar pihak terkait serta meningkatkan rasa kesetiakawanan.
- e. Kerjasama menciptakan praktek yang sehat serta meningkatkan semangat kelompok
- f. Kerjasama mendorong ikut serta memiliki situasi dan keadaan yang terjadi di lingkungan nya.

Kerjasama mengarah ke hubungan interpersonal yang lebih positif dan kohesi yang lebih besar daripada kompetisi dan pekerjaan individu. kerjasama bertujuan membuat anak merasa senang untuk mengembangkan kreativitasnya, mengatasi permasalahan bersama-sama (Prabandari, 2019).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan kerjasama membuat anak-anak dapat berinteraksi, mereka terpapar hubungan yang berbeda seperti memberi dan menerima membantu, mengekspresikan sudut pandang mereka, belajar tentang perspektif orang lain, mencari cara baru untuk mengklarifikasi perbedaan, memecahkan masalah dan merumuskan pemahaman dan pengetahuan baru.

Adapun tujuan kerjasama untuk anak usia dini menurut Saputra dan Rudyanto (2015) dalam (Dini, 2021) yaitu:

1. Untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang.
2. Membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi social.
3. Mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran kerjasama (kooperatif), serta anak Taman Kanak-Kanak tidak hanya menerima pengetahuan dari pendidik begitu saja tetapi anak menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif.
4. Dapat memantapkan interaksi pribadi diantara anak dan diantara pendidik dengan anak didik. Hal ini bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang akan membangun pengertian bersama.
5. Mengajak anak untuk menemukan, membentuk dan mengembangkan pengetahuan. Artinya, anak didik diharapkan mampu membentuk makna.

3. Aspek Kerjasama

Kerjasama dapat dibentuk jika individu memiliki aspek-aspek berikut yaitu :

- a. Aspek interaksi berfungsi untuk mengetahui kemampuan individu dalam berkomunikasi dengan anggota kelompok, cara berbau dan kemampuan dalam memahami perbedaan

- b. Aspek kekompakan bekerjasama secara teratur dan rapi, bersatu padu dalam suatu pekerjaan yang biasanya di tandai dengan ketergantungan.
- c. Aspek tanggung jawab setiap anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama atas hasil yang akan dicapai terhadap tugas yang diberikan
- d. Aspek partisipasi yaitu bagaimana individu menyampaikan gagasan, memberikan tanggapan dan aktif dalam kelompok.
- e. Aspek musyawarah yaitu bagaimana individu bekerjasama menyelesaikan masalah, dapat menyatukan pendapat dan menghasilkan diskusi yang dapat diterima oleh seluruh anggota.
- f. Aspek sikap yaitu sikap menghargai pendapat orang lain yang sedang berpendapat dan sikap atas keberhasilan orang lain (Rohmah & Winaryati, 2019)

Sejalan dengan itu Ningrum (2018) dalam (Wati, 2020) mengatakan dalam kegiatan bekerjasama akan dilakukan oleh beberapa siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok secara bersama serta siswa mampu menyelesaikan tugas secara bersama dengan rasa yang penuh tanggungjawab.

Menurut (Wati et al., 2020) ada beberapa aspek yang terkandung dalam kerjasama, yaitu tujuan, tugas, tanggungjawab, saling percaya dan mendukung, hubungan interpersonal, penguatan dan hubungan external merupakan aspek-aspek dasar yang digunakan sebagai dasar membentuk kerjasama siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan sikap kerjasama akan terlihat pada individu jika memiliki 6 aspek yaitu aspek interaksi dimana individu harus mampu untuk membangun komunikasi yang baik dengan tim atau kelompok, aspek kekompakan, bagaimana individu bisa bersatu, aspek tanggung jawab pada tugas yang sudah diberikan, aspek partisipasi dan keikutsertaan, aspek musyawarah serta aspek sikap dalam kelompok.

4. Faktor yang mempengaruhi kerjasama

Agar terjalin kerjasama yang baik dalam suatu kelompok ada beberapa hal yang dapat mendukung terjadinya kerjasama menurut (Cahyono et al., 2022) yaitu :

- a. Masing-masing pihak harus sadar dan mengakui kemampuan masing-masing
- b. Masing-masing pihak harus mengerti dan memahami akan masalah yang terjadi
- c. Masing-masing pihak yang bekerjasama perlu berkomunikasi
- d. Pihak-pihak yang bekerjasama perlu mengerti kesulitan dan kelemahan orang lain.
- e. Perlu adanya pengaturan, yaitu koordinasi yang mantap
- f. Adanya keterbukaan dan kepercayaan
- g. Melibatkan orang lain.

Djuwita (2002) dalam Aldistya (2019) mengemukakan faktor yang mempengaruhi kerjasama adalah adanya timbal balik, orientasi pribadi, dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kerjasama tersebut tidak bisa terwujud jika individu dalam kelompok tersebut tidak bisa mengkomunikasikan sesuatu dengan baik, terbuka, menghargai dan juga bisa berpartisipasi dan mengerti kondisi dan keadaan anggota kelompok.

5. Ciri-Ciri Kerjasama

Ciri-ciri seseorang anak dapat bekerjasama menurut Sears dalam (Prabandari, 2019) adalah ketika anak tersebut dapat bergabung dalam permainan kelompok, dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok, bersedia berbagi dengan teman-temannya, mendorong anak lain untuk membantu orang lain, dan merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan.

Ciri-ciri seorang anak yang dapat bekerjasama menurut Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta (2009) dalam (Firdausi, 2020) adalah ketika anak tersebut:

1. Dapat bergabung dalam permainan kelompok.
2. Dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok.
3. Bersedia berbagi dengan temantemannya.
4. Mendorong anak lain untuk membantu orang lain.
5. Merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan,
6. bergabung bermain dengan teman saat istirahat.
7. Mengucapkan terimakasih apabila dibantu teman.

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan individu yang memiliki sikap kerjasama terlihat dari keterlibatannya dalam kelompok dan sikap atau respon yang diberikan terhadap kelompok.

6. Manfaat Kerjasama

Ada beberapa manfaat dari sikap kerjasama menurut Suryanto (2005) dalam (Qory, 2020) yaitu mampu membangun aspek moralitas dan interaksi sosial anak, karena melalui kerjasama anak memperoleh kesempatan lebih besar untuk berinteraksi dengan orang lain, membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan yang terjadi, dan membiasakan anak untuk selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisisnya.

Senada dengan pendapat di atas M.Yudha dalam (Prabandari, 2019) juga menjelaskan manfaat dari kerjasama yaitu untuk mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial peserta didik, untuk menambah sikap tanggung jawab terhadap diri sendiri dan juga kelompok, menambah rasa solidaritas, dan merefleksikan nilai kehidupan yaitu bersikap jujur dalam kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan ada banyak manfaat yang dapat diambil dari kerjasama terutama bagi individu,

yaitu meningkatkan kemampuan moralitas dan interaksi sosial serta bisa menerapkan nilai-nilai kehidupan.

B. Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Rochman Kartadinata dalam (Yusuf, 2016) mengartikan bimbingan sebagai suatu proses pemberian bantuan kepada individu yang dilakukan secara berkesinambungan, supaya individu tersebut dapat memahami dirinya dan dapat bertindak secara wajar, sesuai dengan tuntutan dan keadaan lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat dan kehidupan pada umumnya.

Tohirin (2014) dalam (Ahmad, 2021) menyatakan bimbingan kelompok adalah suatu cara memberikan bantuan kepada individu peserta didik melalui kegiatan kelompok dengan tujuan menunjang perkembangan optimal masing-masing peserta didik, yang diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan bagi dirinya sendiri.

Menurut Hamalik dan Tohirin (2011) dalam (Nova et al., 2020) bimbingan kelompok adalah suatu cara untuk memberikan bantuan kepada individu (peserta didik) melalui kegiatan kelompok. Dalam bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing-masing peserta didik, yang diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan ini bagi dirinya sendiri.

Bimbingan kelompok adalah upaya bantuan kepada siswa yang dilakukan secara terencana dan terorganisir untuk pengembangan pribadi, hubungan sosial, kegiatan belajar, karir atau jabatan dan kemampuan mengambil keputusan, serta kemampuan mencegah berkembangnya masalah dan pengembangan keterampilan-keterampilan hidup yang dibutuhkan melalui dinamika kelompok (Ardimen et al., 2019).

Sejalan dengan itu Menurut Rusmana (2009) dalam (Rismi et al., 2022) bimbingan kelompok dapat didefinisikan sebagai suatu proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok yang memungkinkan setiap anggota untuk belajar berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap dan keterampilan yang diberikan dalam upaya mencegah timbulnya masalah dan dalam upaya pengembangan pribadi. Dari berbagai defenisi yang diungkapkan para ahli dapat disimpulkan, bimbingan kelompok merupakan suatu proses pemberian bantuan yang diberikan oleh seorang konselor kepada konseli yang berbentuk dinamika kelompok yang memungkinkan setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman dalam upaya ilmu dan memperluas wawasan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam upaya pengemabangan pribadi.

Bimbingan kelompok menurut Prayitno (2012) merupakan layanan yang diberikan oleh pemimpin kelompok (konselor/guru BK) kepada anggota kelompok (siswa) dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk membahas suatu topik bahasan agar anggota kelompok memiliki wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang baik dalam kehidupan sehari-harinya (Putri et al., 2020). Lebih lanjut Layanan bimbingan kelompok yaitu layanan BK yang membantu peserta didik dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir/jabatan, dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu sesuai dengan tuntutan karakter yang terpuji melalui dinamika kelompok (Ardimen et al., 2019).

Djumhur dan Surya (1975) dalam (Salsabela & Pratiwi, 2020) menyatakan bimbingan kelompok adalah suatu teknik yang digunakan untuk membantu siswa atau sekelompok siswa dalam memecahkan masalah-masalah melalui kegiatan kelompok. Sukardi dan Kusumawati (2008) menambahkan layanan bimbingan kelompok

yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik (konseli) secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing/konselor) dan/atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari dan/atau untuk perkembangan dirinya baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan/atau tindakan tertentu.

Menurut Romlah (2001) dalam (Hijriati, 2019) bimbingan kelompok merupakan proses pelaksanaan pemberian bantuan yang dilaksanakan oleh konselor/guru Bimbingan dan konseling pada beberapa konseli/siswa dalam keadaan kelompok yang bertujuan untuk mencegah timbulnya suatu masalah pada konseli/siswa dan mengembangkan potensi diri yang dimiliki siswa serta pengelolaannya dilakukan dalam situasi kelompok dan memanfaatkan kegiatan kelompok.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bimbingan kelompok merupakan pemberian bantuan kepada individu dengan menggunakan dinamika kelompok yang dilakukan secara terencana untuk menunjang perkembangan optimal, mengembangkan potensi diri yang dimiliki oleh individu. Bimbingan kelompok merupakan salah satu bentuk bimbingan yang dilakukan melalui media kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang bertujuan untuk menggali dan mengembangkan diri dan potensi yang dimiliki individu.

2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Tujuan bimbingan kelompok menurut Prayitno (2004) dalam (Sabela, 2020) menjelaskan ada 2 tujuan dalam bimbingan kelompok yaitu tujuan umum dan tujuan khusus

- a. Tujuan umum yaitu berkembangnya kemampuan sosialisasi peserta didik khususnya komunikasi peserta layanan.
- b. Tujuan khusus yaitu membahas topik-topik tertentu yang membahas permasalahan hangat yang menjadi perhatian peserta didik. Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik ini mendorong pengembangan perasaan, persepsi, pikiran wawasan dan sikap yang menunjang tingkah laku yang lebih efektif.

Tujuan bimbingan kelompok (Yusuf:2016) yaitu : mengembangkan kemampuan individu dalam komunikasi, mengembangkan kemampuan individu dalam bersosialisasi, meningkatkan kerjasama antar individu dalam kelompok dan mengembangkan pemahaman diri serta pemahaman terhadap orang lain.

Sejalan dengan itu Sinkmeyer & Muro (1973) dalam (Rismi et al., 2022) menjelaskan tujuan bimbingan kelompok sebagai berikut:

- 1) Membantu setiap anggota kelompok mengetahui dan memahami dirinya untuk membantu proses menemukan identitas;
- 2) Dengan memahami diri sendiri, maka siswa diharapkan akan semakin mampu mengembangkan penerimaan diri dan merasa berharga sebagai pribadi;
- 3) Membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kecakapan antar pribadi, sehingga siswa mampu melaksanakan tugas perkembangan dalam kehidupan sosialpribadi;
- 4) Menumbuh kembangkan kecakapanmengarahkan diri, memecahkan masalah, dan mentransfer kecakapan untuk digunakan dalam kehidupan sosial sehari-hari;
- 5) Membantu mengembangkan kepekaan terhadapat kebutuhan orang lain, sehingga menyadari dan bertanggung jawab terhadap tingkah laku kepada orang lain. Belajar mengidentifikasi perasaan orang – orang yang berarti dalam hidupnya (singnificant others), sehingga

mampu menunjukkan kecapan yang lebih baik untuk bersikap empati;

- 6) Membantu siswa belajar bagaimana menjadi pendengar yang empati, yang mendengar bukan saja yang diucapkan, tetapi dapat mendengar perasaan-perasaan yang mengikuti ucapan orang lain;
- 7) Membantu siswa untuk dapat memberi makna terhadap sesuatu sesuai dengan keyakinan dan pemikiran yang dimiliki;
- 8) Membantu setiap anggota kelompok untuk dapat merumuskan tujuan-tujuan tertentu yang akan diwujudkan secara konkrit.

Menurut Sari (2017) dalam (Nova et al., 2020) Layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni mengembangkan karakter pada peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bimbingan kelompok memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berbagai aspek dan membahas permasalahan hangat yang mendorong pada pengembangan perasaan, persepsi, pikiran wawasan dan sikap untuk menunjang perilaku yang efektif.

3. Manfaat Bimbingan Kelompok

Ada beberapa manfaat dari bimbingan kelompok menurut Prayitno (2004) dalam (Setyaningsih, 2021) menjelaskan manfaat bimbingan kelompok adalah agar setiap anggota mampu berbicara di muka orang banyak; mampu mengeluarkan pendapat, ide, saran, tanggapan, perasaan kepada banyak orang; belajar menghargai pendapat orang lain; bertanggung jawab atas pendapat yang dikemukakannya; mampu mengendalikan diri dan menahan emosi (gejolak kejiwaan yang bersifat negative); dapat bertenggang rasa; menjadi akrab satu sama lainnya; dan Membahas masalah atau topik-topik umum yang dirasakan atau menjadi kepentingan bersama.

- a. diberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi disekitarnya.
- b. Menimbulkan sikap positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang bersangkutan paut dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok
- c. Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan “penolakan terhadap yang buruk dan sokongan terhadap yang baik”
- d. Mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung membuahakan hasil sebagaimana programkan semula

4. Asas Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno (2004) dalam (Ahmad, 2021) ada 4 asas-asas dalam bimbingan kelompok yaitu:

- a. Asas kerahasiaan yaitu anggota kelompok harus menyimpan dan merahasiakan data apa saja yang didengar dan dibicarakan dalam kelompok terutama hal-hala yang tidak boleh dan tidak layak dibicarakan dalam kelompok.
- b. Asas keterbukaan yaitu semua peserta didik bebas dan terbuka mengeluarkan pendapat
- c. Asas kesukarelaan yaitu semua peserta didik menampilkan dirinya secara sportif tanpa malu-malu atau dipaksa oleh teman lainnya
- d. Asas kenormatifan yaitu semua yang dibicarakan dan dilakukan dalam kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma-norma dan peraturan yang berlaku.

Menurut (Juraida, 2016) Asas-asas yang ada dalam layanan bimbingan kelompok diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Asas Kerahasiaan, para anggota harus menyimpan dan merahasiakan informasi apa yang dibahas dalam kelompok, terutama hal-hal yang tidak layak diketahui orang lain.
- b. Asas Keterbukaan, para anggota bebas dan terbuka dalam mengemukakan pendapat, ide, saran, tentang apa saja yang

disarankan dan dipikirkannya tanpa adanya rasa malu dan ragu-ragu.

- c. Asas Kesukarelaan, semua anggota dapat menampilkan diri secara spontan tanpa malu atau dipaksa oleh teman lain atau pemimpin kelompok.
- d. Asas Kenormatifan, asas kenormatifan, semua yang dibicarakan dalam kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma-norma dan kebiasaan yang berlaku.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan ada 4 asas penting dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yaitu asas kerahasiaan, asas keterbukaan, asas kesukarelaan dan asas kenormatifan.

5. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno (2004) dalam (Nurhasanah & Romiaty, 2021) ada 4 tahap dalam pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu:

- a. tahap pembentukan.

Merupakan tahap pengenalan dan keterlibatan anggota kedalam kelompok dengan tujuan agar anggota kelompok memahami maksud bimbingan kelompok, saling menumbuhkan suasana saling mengenal, percaya, menerima dan membantu teman-teman yang ada dalam anggota kelompok. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah pengungkapan pengertian dan tujuan kegiatan kelompok, menjelaskan cara-cara dan azas kegiatan kelompok, anggota kelompok saling memperkenalkan diri dan mengungkapkan diri dan melakukan permainan keakraban.

- b. tahap peralihan

tahap ini transisi dari tahap pembentukan ke tahap kegiatan. Dalam menjelaskan kegiatan yang harus dilakukan, pemimpin kelompok dapat menegaskan jenis kegiatan bimbingan kelompok yaitu tugas dan bebas.

c. tahap kegiatan

Tahap ini merupakan tahap inti dari kegiatan bimbingan kelompok, yaitu terbahasnya secara tuntas permasalahan yang dihadapi anggota kelompok.

d. tahap pengakhiran

Pada tahap ini ada 2 kegiatan yaitu penilaian (*evaluasi*) dan tindak lanjut (*follow up*).

Tahap ini merupakan tahap penutup dari serangkaian kegiatan bimbingan kelompok, pemimpin kelompok berperan memberikan penguatan (*reinforcement*) terhadap hasil-hasil yang telah dicapai dalam kegiatan bimbingan kelompok. Sejalan dengan itu Menurut Hartinah dalam (Juraida, 2016) kegiatan layanan bimbingan kelompok terdapat empat tahapan diantaranya yaitu:

- a. Tahap Pembentukan pada tahap ini umumnya para anggota saling memperkenalkan diri, kemudian pemimpin kelompok memberikan penjelasan dan pengertian mengenai bimbingan kelompok serta tujuan yang ingin dicapai dalam kelompok oleh pemimpin kelompok.
- b. Tahap Peralihan Pada tahap peralihan pemimpin kelompok harus berperan aktif membawa suasana, keseriusan, dan keyakinan anggota kelompok dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.
- c. Tahap Inti Tahap inti merupakan tahap pembahasan masalah-masalah atau topik yang akan dibahas dalam bimbingan kelompok, masalah-masalah tersebut dapat berupa masalah pribadi, sosial, dan karir.
- d. Tahap Pengakhiran Dalam tahap pengakhiran merupakan akhir dari seluruh kegiatan bimbingan kelompok. Pada tahap ini anggota kelompok mengungkapkan kesan dan pesan dan evaluasi akhir terhadap bimbingan kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas tahapan dalam bimbingan kelompok harus dilakukan secara sistematis, ada 4 tahapan yang akan dilakukan yaitu dimulai dari tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan diakhiri dengan tahap pengakhiran.

6. Fungsi Bimbingan kelompok

Menurut Siti Hartinah (2009) dalam (Hijriati, 2019) fungsi dalam layanan bimbingan kelompok memang sangat besar dan dapat dikemukakan antara lain :

- a. Tenaga pembimbing masih sangat terbatas dan jumlah siswa/konseli yang perlu dibimbing berjumlah banyak sehingga pelaksanaan layanan bimbingan secara perseorangan tidak akan merata dan juga efektif
- b. Melalui bimbingan kelompok, siswa/konseli dilatih menghadapi suatu tugas bersama atau memecahkan suatu masalah bersama.
- c. Dalam mendiskusikan sesuatu topik/permasalahan secara bersama, siswa/konseli didorong untuk berani mengemukakan pendapat dirinya pribadi dan dapat menghargai pendapat yang dikemukakan orang lain. Selain itu, beberapa siswa/konseli akan lebih berani untuk datang dan membicarakan kesukaran/keresahannya dengan konselor setelah mereka mengerti bahwa teman-temannya juga mengalami kesukaran/keresahan tersebut.
- d. Banyak informasi yang dibutuhkan oleh siswa/konseli yang dapat diberikan secara kelompok dan cara tersebut lebih ekonomis.

Adapun juga menurut Sukardi (2013) dalam (Hijriati, 2019) yang berpendapat bahwa “dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok mempunyai tiga fungsi pokok, yaitu

- 1) bimbingan kelompok berfungsi sebagai layanan informatif;
- 2) imbingan kelompok berfungsi sebagai layanan pengembangan;
- dan 3) imbingan kelompok berfungsi sebagai layanan preventif dan kreatif”

C. Teknik Permainan (games)

1. Pengertian teknik permainan (games)

Aktivitas individu tidak lepas dari dunia bermain dan permainan. Permainan (games) sudah ada sejak zaman prasejarah sampai masa sekarang. Teknik dan pola permainan ini mulai dari yang tradisional sampai yang modern, sederhana sampai yang rumit, juga dari yang mengandalkan yang dimiliki oleh tubuh, kemudian yang memanfaatkan benda sekitar sampai pemakaian multimedia yang dirancang guna menyusun permainan, sehingga menyenangkan, bermanfaat dan berguna bagi pelaku permainan.

Bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan dan kedukaan, bersifat memerdekakan jiwa.

Permainan bersifat mendewasakan Melalui permainan seseorang belajar tentang kehidupan baik cara menyelesaikan permasalahan, kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan dan kerjasama (Abdul Khobir, 2021).

Nursalim dan Suradi (2002) dalam (Salsabela & Pratiwi, 2020) menyatakan bahwa teknik bermain ialah salah satu teknik yang dalam bimbingan kelompok digunakan sebagai obyek untuk melampiaskan ketegangan-ketegangan psikis dari individu atau untuk memecahkan permasalahan yang dialami oleh individu secara bersama-sama. Melalui bermain, seorang anak memperoleh bantuan untuk mencapai tugas perkembangan dalam pembelajaran, karena dimensi aktivitas dan suasana bermain berkontribusi sangat signifikan terhadap belajar dan perkembangan anak.

Permainan dalam bahasa Inggris disebut "games" (kata benda), "to play" (kata kerja). "toys" (kata benda) ini berasal dari "main". Dalam kamus bahasa Indonesia, kata main berarti melakukan kegiatan untuk bersenang-senang (dengan alat tertentu atau tidak), berbuat sesuatu dengan sesuka hati, berbuat asal saja, dalam dunia psikologi kegiatan

bermain dipandang sebagai suatu kegiatan (atau lebih luas aktivitas) yang mengandung keasyikan (fun) dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas atau tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

Berdasarkan defenisi tersebut disimpulkan bahwa permainan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk bersenang-senang, atau suatu kegiatan (atau lebih luas aktivitas) yang mengandung keasyikan (fun) yang dilakukan atas kehendak sendiri tanpa paksaan, bebas dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

Permainan merupakan hal yang menyenangkan dan juga membantu anak-anak berkembang secara fisik, kognisi, emosi dan sosial. Permainan membutuhkan kemampuan tertentu dan bervariasi kompleksitasnya. Permainan (games) sangat sesuai di gunakan pada anak usia 6-17 tahun permainan juga dapat digunakan sebagai fokus utama dalam intervensi konseling.

Muhammad Irsan (2006) dalam (Dwi Wahyu Astuti & Muslikah, 2019) menyatakan permainan (games) adalah “suatu teknik yang dibuat untuk merangsang munculnya ide dan pendapat peserta melalui kegiatan bermain. Selain itu melalui permainan, suasana yang lebih terbuka dan menyenangkan dapat tercipta”. Permainan membentuk bagian dari enam wilayah pembelajaran, salah satunya disebut dengan permainan kreatif. Sama dengan itu, Hizbul Wathan menjelaskan permainan adalah suatu metode kegiatan pendidikan dan pelatihan lewat cara-cara yang menarik, menyenangkan dan mengasyikkan dan menantang untuk menyampaikan pesan-pesan pelajaran.

Menurut Nursalim dan Surdadi (2002) dalam (Wahyuning Rici & Alawiyah, 2019) menyatakan bahwa teknik permainan adalah salah satu teknik yang dalam bimbingan kelompok digunakan sebagai objek yang digunakan untuk melampiaskan ketegangan-ketegangan psikis individu dan akan memperoleh berbagai pengalaman yang dapat

meningkatkan hubungan antar manusia dan mengenal diri sendiri dengan baik dan anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial .

Berdasarkan pendapat di atas dapat di artikan bahwa permainan adalah salah satu teknik dalam bimbingan kelompok yang dilakukan dengan kesenangan dan suka rela atau kegiatan pendidikan dan pelatihan lewat cara-cara yang mengasyikkan dan menyenangkan untuk menyampaikan pesan pelajaran sehingga anak bisa mencapai perkembangan fisik, psikis, emosi dan sosialnya.

Menurut Wenzler (1993) dalam (Salsabela & Pratiwi, 2020) permainan kerjasama merupakan bentuk permainan yang dikerjakan dalam suatu keadaan ketika sekelompok orang bekerja untuk mencapai tujuan bersama. Dalam permainan kerjasama peserta dapat suatu pengalaman kemudian mereka diajak untuk menghayati pengalaman itu dan merenungkannya (merefleksikannya) untuk menyadari perasaan dan reaksi-reaksi fisik mereka. Selain itu mereka diajak untuk mengungkapkan hal-hal yang dialami waktu latihan/permainan berlangsung.

2. Jenis-jenis permainan

Permainan mempunyai banyak jenis dan bermacam-macam yaitu:

- a. Permainan sensorimotor yaitu perilaku yang diperlihatkan bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan (skema) sensorimotor mereka.
- b. Permainan praktis yaitu permainan yang melibatkan pengulangan perilaku ketika keterampilan-keterampilan baru sedang dipelajari, permainan ini utamanya muncul pada bayi, sedangkan permainan praktis terjadi sepanjang hayat.
- c. Permainan pura-pura (simbolis) yaitu terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik kedalam suatu simbol.
- d. Permainan sosial yaitu permainan yang melibatkan interaksi sosial dan teman sebaya

- e. Permainan fungsional yaitu permainan pertama yang dilakukan pada awal masa anak-anak, dimana anak mengulang-ulang kegiatan sederhana dan menemukan kesenangan dalam bermain dengan lingkungannya. Permainan ini berguna untuk meningkatkan motorik anak.
- f. Permainan konstruktif yaitu terjadi ketika anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruktif suatu produk atau pemecahan masalah ciptaan sendiri
- g. *Game* yaitu kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan sering kali bersifat kompetisi (Apriyani, 2021).

Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa terdapat tujuh jenis permainan yang dapat digunakan untuk membantu mengembangkan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik, kompetensi itu meliputi kognitif, emosi, sosial, bahasa, fisik dan kreativitas.

Rusmana (2009) dalam (Utomo & Widiastuti, 2020) mengkategorikan jenis permainan dalam tipe berdasarkan pada apa yang menentukan dan siapa yang menang yaitu:

- 1) Permainan keterampilan fisik, mempergunakan otot kasar, otot halus, sangat kompetitif, memiliki aturan yang mudah dijelaskan dan secara khusus bermanfaat untuk menilai kontrol impuls anak dan tingkatan umum dan integritas kepribadian.
- 2) *Game* strategi mempunyai keuntungan dalam mengamati kekuatan dan kelemahan intelektual, mengaktifkan proses ego, konsentrasi dan kontrol ego.
- 3) *Game* untung-untungan yang bersifat acak dan tidak sengaja

Jenis-jenis permainan kerjasama :

- 1) Gobak sodor permainan gobak sodor dapat mengembangkan kerjasama pada anak karna dengan mencapai penerapan yang ada pada permainan tersebut dimana pemain harus memenuhi

penguasaan keterampilan pada permainan tersebut (Lintang, 2023).

Langkah permainan gobak sodor: Membentuk tim menjadi dua tim, dalam permainan tim pertama berperan sebagai penjaga garis dan tim kedua berperan menerobos garis, tim penerobos tidak boleh tersentuh oleh tim penjaga, jika tim penerobos tersentuh maka tim penerobos kalah dalam permainan.

- 2) Puzzle yaitu permainan menyusun suatu gambar atau benda yang sudah dipecah menjadi beberapa bagian, permainan ini dapat membutuhkan kemampuan partisipasi, berdiskusi agar bisa menyusun gambar dengan benar (Nurhidayah, 2019).

Langkah-langkah dalam bermain puzzle : Sediakan media permainan puzzle yaitu berbentuk gambar pemadam kebakaran, lalu gambar tersebut akan dipisah membentuk potongan-potongan puzzle, kemudian potongan-potongan tersebut akan disusun lagi oleh anggota kelompok membentuk puzzle yang utuh

- 3) Permainan kelereng adalah permainan yang melibatkan kemampuan motorik dan menyenangkan bagi anak. Bermain kelereng dapat meningkatkan kemampuan kerjasama dimana anak saling berinteraksi dan membutuhkan kemampuan agar bisa memainkan kelereng dengan baik, apalagi pada saat memberikan umpan dalam permainan (Dewi, 2024).

Langkah-langkah bermain kelereng: Membuat "pot" berbentuk segitiga, dimana pot tersebut akan di isi dengan kelereng yang akan menjadi sasaran anggota kelompok dalam bermain, setiap anggota kelompok meletakkan 2 kelereng kedalam pot. Setelah itu anggota kelompok melempar kelereng melewati pot, kelereng yang paling jauh dari pot yang akan pertama kali bermain begitu seterusnya sampai kelereng dalam pot habis.

- 4) Estafetbola yaitu permainan memindahkan bola secara berkelompok ke suatu tempat yang sudah ditentukan, dengan cara berkesinambungan. Kelompok harus bisa berinteraksi, menjaga kekompakan agar bola bisa masuk ketempat yang sudah disediakan (Nurul, 2023).

Langkah-langkah bermain estafet bola: Sediakan kertas HVS dan bola kecil lalu lipat kertas membentuk 3 lipatan. Setiap anggota kelompok memegang selebar kertas tersebut, lalu bola diletakkan di atas kertas pemain pertama, pemain pertama mengoper bola ke pemain kedua begitu seterusnya, tapi bola tidak boleh di sentuh oleh tangan dan bola tidak boleh terjatuh.

- 5) Lego adalah permainan yang membutuhkan komunikasi untuk menentukan benda apa yang akan mereka buat dengan permainan ini anak anak akan lebih siap bersosialisasi dan menimbulkan sikap kerjasama (Rohimah, 2019).

Langkah-langkah permainan lego: Sediakan media permainan yaitu lego, lalu anggota kelompok diminta untuk merangkai potongan-potongan lego tersebut membentuk suatu yang diinginkan.

3. Tujuan permainan

Tujuan permainan yang digunakan oleh konselor adalah untuk membangun relasi konseling dengan anak yang merasa enggan atau menutup diri, membantu anak menggali respons terhadap pembatasan, halangan, dan harapan orang lain, memberi anak kesempatan untuk menemukan kekuatan dan kelemahan mereka terkait dengan kemampuan motorik dan /atau kemampuan persepsi, memberi anak kesempatan menggali kemampuan mereka untuk bersiap, berkonsentrasi, dan gigih dalam tugasnya, membantu anak melatih keterampilan sosial seperti kerjasama dan kolaborasi, dan melatih respon yang tepat terhadap kekecewaan, kemunduran, kegagalan dan keberhasilan, membantu anak melatih kemampuan penyelesaian

masalah dan pengambilan keputusan, memberikan anak kesempatan mempelajari masalah atau kejadian spesifik dalam hidup (kekerasan dalam rumah tangga, pelecehan seksual, bahaya orang asing)

Berdasarkan tujuan di atas dapat diartikan tujuan permainan yang dilakukan oleh konselor yaitu untuk membantu peserta didik mengenali diri dan meningkatkan keterampilan sosial seperti sikap kerjasama dan juga membantu anak dalam mempelajari cara penyelesaian masalah.

D. Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Kerjasama

Bimbingan kelompok teknik permainan adalah suatu kegiatan bimbingan yang dilakukan secara kelompok dan dilakukan di alam terbuka dengan cara melakukan permainan-permainan khusus yang mempunyai tujuan tertentu. Metode permainan mampu memberikan kontribusi untuk mengembangkan berbagai keterampilan diantaranya komunikasi, kerjasama, serta kepemimpinan yang dapat diimplementasikan melalui kegiatan permainan, simulasi serta petualangan (Sobah, Diana, & Setiawan, 2022).

Prayitno (2004) dalam (Nurhasanah & Romiaty, 2021) berpendapat bahwa bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Artinya semua peserta dalam kelompok saling bertinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran dan lain sebagainya. Apa yang dibicarakan dalam kegiatan kelompok tersebut semuanya bermanfaat untuk diri peserta yang bersangkutan sendiri maupun untuk peserta kelompok lainnya.

Berdasarkan pendapat di atas bimbingan kelompok dengan teknik permainan dapat digunakan untuk meningkatkan kerjasama bimbingan kelompok yaitu kegiatan yang dilakukan dalam dinamika kelompok dan salah satu teknik dalam bimbingan kelompok adalah teknik permainan, ada

beberapa keterampilan yang dapat ditingkatkan dengan teknik ini salah satunya yaitu Kerjasama, tahapan bimbingan kelompok yaitu:

1. Tahap Pembentukan.

Merupakan tahap pengenalan dan keterlibatan anggota kedalam kelompok dengan tujuan agar anggota kelompok memahami maksud bimbingan kelompok, saling menumbuhkan suasana saling mengenal, percaya, menerima dan membantu teman-teman yang ada dalam anggota kelompok. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah pengungkapan pengertian dan tujuan kegiatan kelompok, menjelaskan cara-cara dan azas kegiatan kelompok, anggota kelompok saling memperkenalkan diri dan mengungkapkan diri dan melakukan permainan keakraban.

2. Tahap Peralihan

tahap ini transisi dari tahap pembentukan ke tahap kegiatan. Dalam menjelaskan kegiatan yang harus dilakukan, pemimpin kelompok dapat menegaskan jenis kegiatan bimbingan kelompok yaitu tugas dan bebas.

3. Tahap Kegiatan

tahap ini merupakan tahap inti dari kegiatan bimbingan kelompok, yaitu terbahas nya secara tuntas permasalahan yang dihadapi anggota kelompok dan pada tahap ini dilaksanakan teknik permainan games untuk meningkatkan sikap kerjasama siswa.

4. Tahap Pengakhiran

pada tahap ini ada 2 kegiatan yaitu penilaian (*evaluasi*) dan tindak lanjut (*follow up*).

Tahap ini merupakan tahap penutup dari serangkaian kegiatan bimbingan kelompok, pemimpin kelompok berperan memrikan penguatan (*reinforcement*) terhadap hasil-hasil yang telah dicapai dalam kegiatan bimbingan kelompok.

Menurut (Rusmana, 2009) dalam (Utomo & Widiastuti, 2020) Berikut adalah kelebihan dari bimbingan kelompok dengan teknik permainan adalah:

- a. mampu menguasai kepedulian kepedulian kultural dan kebutuhankebutuhan psikologis yang umum;
- b. dapat mengembangkan instingtif dan instrumental pada pola perilaku untuk di kemudian hari dalam kehidupan;
- c. memfokuskan pada kesamaan antara perilaku bermain dengan aktivitas kehidupan nyata;
- d. bersifat sosial dan melibatkan belajar dan mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri, dan kontrol emosional;
- e. memberikan kesempatan untuk mengekspresikan agresi dalam cara-cara yang dapat diterima secara sosial;
- f. sebagai alat untuk belajar dalam mengungguli yang lain dengan cara-cara yang dapat diterima secara sosial;
- g. menekankan pada konsep katarsis yang melibatkan pelepasan energi emosional dan psikis yang tertahan;
- h. sebagai suatu kendaraan untuk sublimasi impuls- impuls dasar;
- i. merupakan suatu kekuatan pendorong dalam perkembangan manusia; dan
- j. sebagai pengganti bagi verbalisasi ekspresi fantasi atau asosiasi bebas.

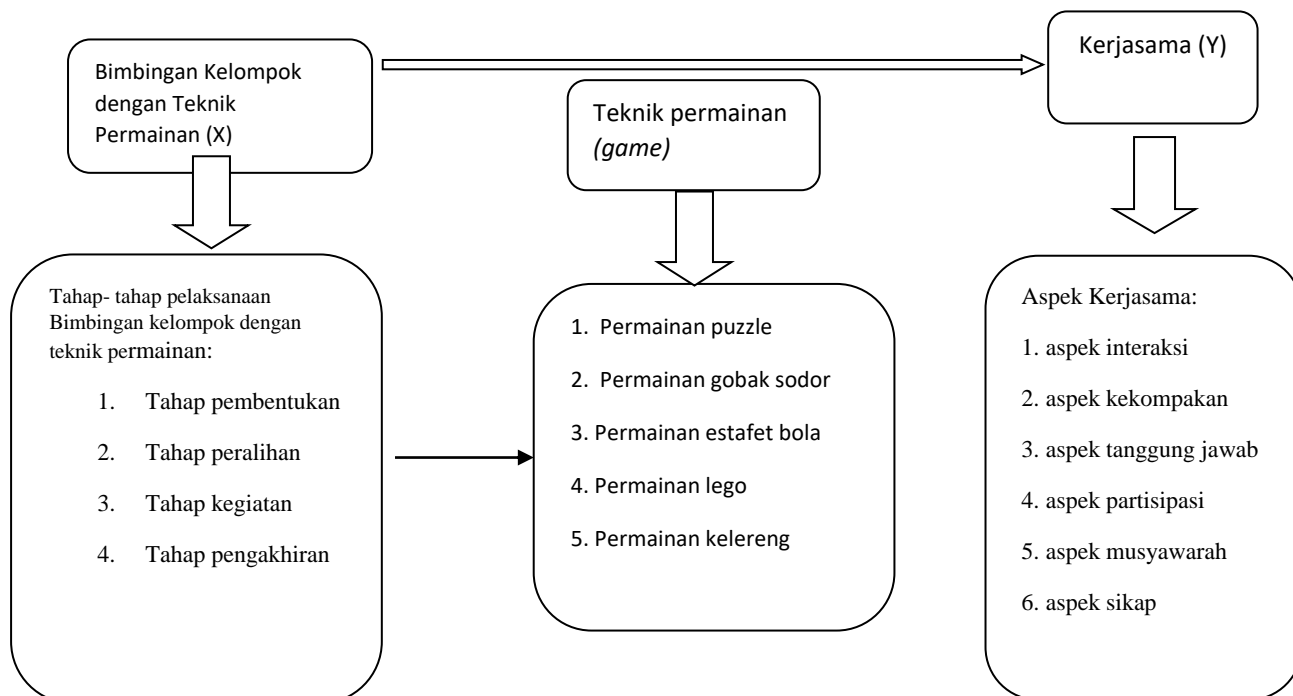
Menurut Wenzler (1993) dalam (Salsabela & Pratiwi, 2020) permainan kerjasama merupakan bentuk permainan yang dikerjakan dalam suatu keadaan ketika sekelompok orang bekerja untuk mencapai tujuan bersama. Dalam permainan kerjasama peserta dapat suatu pengalaman kemudian mereka diajak untuk menghayati pengalaman itu dan merenungkannya (merefleksikannya) untuk menyadari perasaan dan reaksi-reaksi fisik mereka. Selain itu mereka diajak untuk mengungkapkan hal-hal yang dialami waktu latihan/permainan berlangsung. Lalu, pengalaman itu diolah

kelompok bersama pembimbing/fasilitatornya dengan cara mendiskusikan dan menarik kesimpulan berdasarkan kesadaran, para peserta dapat mengetahui apa yang sebenarnya mereka inginkan akan dipilih.

E. Penelitian Relevan

1. Penelitian relevan dengan judul “ Penerapan permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa berkebutuhan khusus di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung” (Salsabela & Pratiwi, 2013). Hasil dari penelitian tersebut yaitu penerapan permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa berkebutuhan khusus di SMP Negeri 1 Gondang, Tulungagung.
2. Penelitian relevan yang dilakukan oleh M listiani dengan judul “efektifitas layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan kerjasama siswa dengan permainan giring bola pada kelas VIII di SMP Negeri 4 Banjarmasin” hasil dari penelitian tersebut yaitu dengan menggunakan permainan giring bola dalam layanan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan kerjasama siswa.
3. Penelitian relevan dengan judul “model bimbingan kelompok dengan menggunakan games untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa” hasil dari penelitian tersebut membuktikan terdapat peningkatan hubungan interpersonal siswa atau dengan kata lain model bimbingan kelompok dengan menggunakan games efektif untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa.
4. penelitian relevan dengan judul “Efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa di SMP Negeri 1 Wangon Kabupaten Bayumas” hasil dari penelitian ini bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

F. kerangka Berpikir



G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian ini telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2013) .

Berdasarkan konsep hipotesis maka rumus uji hipotesis adalah sebagai berikut:

H_0 : Layanan bimbingan kelompok dengan teknik Permainan (*games*) tidak berpengaruh signifikan dalam dalam meningkatkan perilaku kerjasama pada siswa kelas V SD Negeri 01 Batu Bajaranjang. ($t_{hitung} < t_{tabel}$)

H_a : Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan (*games*) berpengaruh signifikan dalam meningkatkan perilaku

kerjasama pada siswa kelas V SD Negeri 01 Batu Bajanjang.

$$(t_{hitung} \geq t_{tabel})$$

Bentuk hipotesis statistiknya adalah:

$H_0 = t_0 < t_t$: Jika $\alpha > 0,05.$, maka layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan (*games*) tidak berpengaruh signifikan dalam meningkatkan perilaku kerjasama pada siswa kelas V SD Negeri 01 Batu Bajanjang.

$H_a = t_0 \geq t_t$: Jika $\alpha \leq 0,05.$, maka layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan (*games*) berpengaruh signifikan dalam meningkatkan perilaku kerjasama pada siswa kelas V SD Negeri 01 Batu Bajanjang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah sebuah penyelidikan tentang masalah sosial berdasarkan pada pengujian sebuah teori yang terdiri dari variabel-variabel, diukur dengan angka, dan dianalisis dengan prosedur statistik untuk menentukan apakah generalisasi prediktif teori tersebut benar (Ali, 2022). Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui (Andi, 2019). Sejalan dengan hal itu Sugiyono (2013) dalam (Zyra, 2022) menjelaskan bahwa metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Desain ini peneliti gunakan karena ingin mengetahui apakah layanan bimbingan konseling kelompok dengan teknik permainan (games) dapat meningkatkan kerjasama siswa kelas V SD Negeri 01 Batu Bajanjang.

B. Tempat dan waktu Penelitian

Tempat penelitian yang dilakukan yaitu di SD Negeri 01 Batu Bajanjang. Penelitian ini dilakukan pada bulan Desember tahun 2024

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2013) dalam (Zyra, 2022) Populasi dalam penelitian merupakan wilayah yang ingin di teliti oleh peneliti. Pengertian populasi yang lebih kompleks adalah bahwa populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek itu. Pendapat di atas menjadi salah satu acuan bagi peneliti untuk menentukan populasi. Populasi yang akan digunakan sebagai penelitian

adalah siswa kelas 5 dimana merupakan hasil dari wawancara dan rekomendasi dari wali kelas.

Berdasarkan pemaparan di atas berarti populasi bukan sekedar jumlah yang terdapat pada subyek atau objek yang dipelajari, tetapi mencakup keseluruhan karakteristik yang dimiliki. Dalam penelitian ini penulis menjadikan siswa di kelas V SD Negeri 01 Batu Bajanjang sebagai populasi. Data jumlah peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 3.1

Total Peserta Didik 5 SD Negeri 01 Batu Bajanjang

No	Kelas	Jumlah peserta didik
1	V	29
Jumlah		29

Sumber: *Tata Usaha SD Negeri 01 Batu Bajanjang*

2. Sampel

Sampel adalah kelompok kecil yang diamati dan populasi didefinisikan sebagai semua anggota dari kelas orang, peristiwa, atau subjek yang terdefinisi dengan baik. Menurut (Sugiyono, 2013) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Sejalan dengan itu menurut (Sulistiyowati, 2019) sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan teknik purposive sampling, yaitu cara penarikan sampel yang dilakukan memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang ditetapkan peneliti. Adapun kriteria sampel yaitu siswa dengan Tingkat Kerjasama yang rendah.

Tabel 3.2
Anggota sampel dengan Teknik purposive sampling

No	Inisial	Skor	Kategori kerjasama
1	MAF	37	Sangat rendah
3	MRA	84	Sedang
3	PSS	45	Sangat rendah
4	RNA	134	Sangat tinggi
5	ZAN	48	Sangat rendah
6	WLD	48	Sangat rendah
7	NS	114	Tinggi
8	WFR	52	Sangat rendah
9	PH	56	Rendah
10	AZ	58	Rendah

D. Pengembangan Instrumen

Dalam proses penelitian seorang peneliti harus mampu membuat instrument yang akan digunakan untuk penelitian. Adapun langkah-langkah dalam menyusun instrument penelitian yaitu:

1. Melakukan identifikasi terhadap variabel yang diteliti yaitu sikap kerjasama.
2. Menjabarkan variabel sikap kerjasama menjadi sub atau bagian dari variabel.
3. Mencari indikator dari setiap sub atau bagian variabel sikap kerjasama.
4. Merumuskan deskriptor menjadi butir-butir instrumen sikap kerjasama (Arikunto, 2010).

Pilihan jawaban dari skala likert memiliki alternatif jawaban yaitu SL (selalu), SR (sering), KD (kadang-kadang), JR (jarang), TP (tidak pernah). Adapun skor jawaban dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Kisi-kisi instrumen kerjasama

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item		Jumlah
			+	-	
K E R J A S A M A	1. Interaksi	1.berkomunikasi dengan baik dalam tugas yang berbentuk kelompok	1	2	2
		2.ikut dalam kegiatan kelompok	3	4	2
	2. Kekompakan	1.bisa menyelesaikan tugas yang diberikan jika bekerja berkelompok	5,	6	2
		2.terbuka dengan semua anggota kelompok	7,8	9,10	4
	3.tanggung jawab	1.bertanggung jawab dengan tugas yang sudah diberikan	11,12	13,14	4
		2.menyelesaikan tugas tepat waktu	15,16	17,18	4
	4.partisipasi	1.ikut memberikan gagasan dalam	19	20	2

	kelompok			
5. musyawarah	1.bisa menerima pendapat orang lain	21	22	2
	2.mendengarkan dengan baik dan aktif.	23	24	2
6.sikap	1.sportif	25,26	27,28	4
	2.aktif	29	30	2

Sumber: Rohmah, N. U., & Winaryati, E. (2019). *Analisis kemampuan kerjasama peserta didik pada metode diskusi*. 2002, 382–392.

1. Validitas

Validitas dapat diartikan sebagai suatu ketetapan atau keberhasilan dari instrumen penelitian atau skor tes yang telah dilakukan. Valid pada instrument adalah bentuk ketetapan dari suatu instrumen yang benar-benar tepat dan bisa digunakan untuk mengukur objek yang akan di ukur. Instrument yang valid dalam penelitian akan menghasilkan hasil yang valid dan juga reliabel. Skala ini dapat dikatakan valid apabila skala ini benar-benar dapat mengukur keterampilan Kerjasama.

Menurut Sugiono (2013) terdapat tiga acara yang dapat dilakukan pada pengujian validitas instrument yaitu uji validitas item, uji validitas construct, dan uji validitas eksternal. Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan uji validitas item, dijelaskan sebagai berikut :

a. Validitas Konstruk

Validitas konstruk yaitu validitas yang dilakukan dengan meminta penilaian dari ahli setelah kisi-kisi kuesioner dibuat yang dilandaskan pada teori. Pada tahap ini, setelah instrumen dikonstruksi sesuai indikator-indikator yang akan

diukur maka selanjutnya instrumen tersebut dikonsultasikan dengan ahli.

Para ahli akan diminta pendapatnya terkait dengan instrumen yang telah disusun, nantinya para ahli akan memberikan keputusan sebagai berikut yaitu: instrumen valid tanpa revisi, valid dengan revisi, dan tidak valid. Validasi instrumen dilakukan dengan cara:

1. Menyusun indikator instrumen sesuai dengan teori dan pernyataan penelitian sehingga instrumen dapat digunakan untuk mengungkapkan rendahnya keterampilan komunikasi pada siswa.
2. Berkonsultasi dengan pembimbing yaitu Dra. Hadiarni, M.Pd., Kons
3. Berkonsultasi dengan validator 1 yaitu Dr. Dasril, S.Ag., M.Pd

Tabel 3.4

Hasil validasi 1 konstruk instrument Kerjasama

No	Hasil Validasi	Nomor Item	Jumlah
1.	Item yang valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,,12, 13,14,15, 16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30.	30
2.	Item valid dengan revisi	-	-
3.	Item tidak valid	-	-
Jumlah			30

b. Validitas item

Pengujian validitas item dilakukan dengan uji korelasi pearson menggunakan software SPSS. Pengujian validitas item dengan korelasi pearson yaitu dengan cara mengkorelasikan skor-skor item dengan skor total item, kemudian dilakukan pengujian signifikansi dengan cara menggunakan r tabel pada tingkat signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi. Apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (0,6319) maka item dinyatakan valid, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.5

Hasil uji validitas butir Kerjasama siswa

No item	Hasil validasi	Keterangan	No item	Hasil validasi	Keterangan
1	0,3799	Valid	16	0,5534	Valid
2	0,5344	Valid	17	0,4939	Valid
3	0,5365	Valid	18	0,4837	Valid
4	0,5903	Valid	19	0,5637	Valid
5	0,6211	Valid	20	0,4634	Valid
6	0,5941	Valid	21	0,4022	Valid
7	0,5562	Valid	22	0,2560	Valid
8	0,5986	Valid	23	0,4563	Valid
9	0,4375	Valid	24	0,6112	Valid
10	0,4939	Valid	25	0,3454	Valid
11	0,6021	Valid	26	0,4540	Valid
12	0,3564	Valid	27	0,4560	Valid
13	0,6222	Valid	28	0,5402	Valid
14	0,5040	Valid	29	0,4302	Valid
15	0,5878	Valid	30	0,5302	Valid

Sumber : uji statistic data SPSS 25

c. Uji reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dipercayai. Uji reliabilitas dengan demikian dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi suatu alat ukur, apakah alat ukur tersebut tetap konsisten ketika dilakukan pengukuran berulang kali. Suatu alat ukur dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang sama besar, walaupun dilakukan pengukuran berulang kali. Uji validasi data biasanya dilakukan sebelum melakukan uji reliabilitas data. Karena data yang diukur harus valid kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas data. Namun apabila data yang diukur belum valid maka tidak perlu dilakukan uji reliabilitas data. Uji reliabilitas suatu instrumen penelitian dalam hal ini yaitu dengan menggunakan program SPSS 25 dengan teknik metode belah dua (Split Halp Method) yaitu:

Table 3.6
Reliability statistic

Realibility statistics	
Cronbach's Alpha	N of items
,933	30

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen Kerjasama yang penulis buat memiliki nilai Alpha Cronbach's 0,933, jika dibandingkan dengan kategori koefisien reabilitas intrumen sikap yang penulis tulis berada pada kategori reliabilitas tinggi. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen yang penulis buat sangat layak dan dapat dipercaya untuk mengukur Kemampuan Kerjasama.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dan keterangan lainnya dalam penelitian. Penulis menggunakan skala likert sebagai alat pengumpulan data untuk mendapatkan data tentang pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan (*game*) untuk meningkatkan kerjasama siswa kelas 5 SD Negeri 01 Batu Bajanjang.

Dalam penelitian ini, jawaban yang diberikan oleh klien kemudian diberi skor dengan mengacu pada skala likert. Menurut (Sugiyono, 2018) menyatakan bahwa : Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban dari skala likert ini memiliki alternative jawaban berupa selalu (SL) sering (SR), jarang (JR), kadang-kadang (KD) dan tidak pernah (TP), setiap item pernyataan ada yang berupa pernyataan positif dan ada juga pernyataan negatif.

Tabel 3.7

Skor Skala Likert dengan Alternatif jawaban

Jawaban	Item Positif	Item Negatif
Selalu	5	1
Sering	4	2
Kadang-Kadang	3	3
Jarang	2	4
Tidak Pernah	1	5

Proses pengolahan data selanjutnya dilakukan dengan mengklasifikasikan jawaban berdasarkan kategori kerjasama dalam diri siswa. Rentangan nilai yang digunakan pada penelitian ini yaitu rentang dari skor 1- 5 dengan alternative jawaban sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Jumlah item pada instrumen kerjasama

sebanyak 30 item, sehingga interval kriteria dapat ditentukan sebagai berikut:

a. Skor maksimum $5 \times 30 = 150$

Keterangan: Jumlah skor maksimum diperoleh dari jumlah keseluruhan item instrumen yaitu 30 item dikalikan dengan skor tertinggi yaitu 5, dan hasil yang diperoleh yaitu 150.

b. Skor minimum $1 \times 30 = 30$

Keterangan: Jumlah skor minimum diperoleh dari jumlah keseluruhan item instrumen yaitu 30 item dikalikan dengan skor terendah yaitu 1, dan hasil yang diperoleh yaitu 30.

c. Rentang skor ideal $150 - 30 = 120$

Keterangan: Rentang diperoleh dari skor maksimum dikurangi dengan jumlah item instrumen.

d. Panjang kelas interval $120 : 5 = 24$

Keterangan: Panjang kelas interval diperoleh dari hasil rentang ideal dibagi dengan banyaknya kriteria.

F. Teknik Analisis Data

Menurut (Sugiyono, 2013) Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan bantuan statistik untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini.

Teknik pengolahan data yang digunakan adalah dengan membandingkan hasil pretest kelompok subjek dengan statistic uji-t ini digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan dari hipotesis nihil, apakah memang bimbingan kelompok dengan teknik permainan bisa meningkatkan kerjasama.

Menurut Wahidmurni (2017) dalam (Dani et al., 2023) data yang sudah didapatkan itu diolah melalui langkah-langkah berikut ini:

1. Editing atau Checking data, pada tahap ini yang dilakukan yaitu melakukan pengecekan data, apakah sudah diisi lengkap dan sesuai dengan petunjuk atau belum.

2. Coding (Pengodean), yaitu memberi kode-kode pada tiap skor untuk kategori yang sama. Kode yang diberikandapat berupa angka ataupun tanda yang dapat memberi petunjuk pada informasi data untuk dianalisis.
3. Memberi skor atau nilai
4. Tabulasi data, yaitu mengelompokkan data yang sudah diperoleh ke dalam tabel yang sudah disediakan berdasarkan skor yang sudah diperoleh oleh responden.
5. Interpretasi data, yaitu data yang sudah diolah kemudian dianalisis lalu ditafsirkan dan selanjutnya disusun berkan rentang skor yang diperoleh.
6. Data yang sudah diolah dilanjutkan dengan interpretasi data atau proses penafsiran data dengan menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.8

Kategori kemampuan Kerjasama siswa

Rentang skor	kategori
30-54	Sangat rendah
55-78	Rendah
79-102	Sedang
103-126	Tinggi
127-150	Sangat tinggi

Adapun langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model pretest, posttest design, penulis memaparkan sebagai berikut:

1. Mencari rata-rata nilai tes awal (01)/ pretest
2. Mencari rata-rata nilai tes akhir (02)/ posttest
3. Menghitung perbedaan rata-rata menggunakan uji-t dengan rumus sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

4. Mencari mean dari perbedaan

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

5. Mencari deviasi standard dari perbedaan

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

6. Mencari standard error dari mean perbedaan

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

7. Mencari derajat bebas

$$df = N - 1$$

Keterangan:

M_D : *Mean of difference* nilai rata-rata hitung beda selisih antara skor *pretest* dan skor *posttest*.

$\sum D$: Jumlah beda/selisih antara skor *pretest* dan skor *posttest*.

N : *Number of cases* = jumlah subyek yang akan diteliti.

SE_{MD} : *Standart Error* (Standart kesesatan) dari *Mean of difference*.

SD : Deviasi standart dari perbedaan antara skor *pretest* dan skor *posttest*.

Apabila t hitung (t_0) besar nilainya dari t tabel (t_t) dengan taraf signifikansi 1% maupun 5%, maka hipotesis nihil (h_0) ditolak dan hipotesis alternatif (h_a) diterima, artinya layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan teknik permainan (*game*) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kerjasama siswa kelas V SD 01 Batu Bajaran. Tetapi apabila kerjasama t hitung (t_0) kecil sama kerjasama t tabel (t_t) maka layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan (*game*) tidak berpengaruh signifikan terhadap kerjasama siswa.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi data hasil penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen dengan memakai pre eksperimental one group pre-test post-test. Myrick mengatakan dalam (Firdausi, 2020) untuk penelitian eksperimen seorang peneliti memberikan treatment 4-6 kali pertemuan dengan durasi waktu 45 menit. dalam penelitian ini dilakukan pretest kemudian diberikan tindakan sebanyak 5 kali setelah dilakukan post test untuk melihat ada tidaknya perubahan setelah diberikan Tindakan.

Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah bimbingan kelompok dengan teknik permainan (*games*) (X) dapat meningkatkan kerjasama siswa (Y). Sebelum melaksanakan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan (*games*), peneliti terlebih dahulu melakukan pengambilan data awal (pre test) yaitu pada kelas V di SD Negeri 01 Batu Bajanjang. Setelah dilakukan pengambilan data awal, barulah dilanjutkan dengan tahap terakhir yaitu dilakukan pengumpulan data akhir (post test).

1. Deskripsi data hasil *pretest*

Peneliti melakukan dua kali pengukuran kemampuan kerjasama pada anak, yaitu sebelum (pre-test) diberikannya treatment dan sesudah (post-test), Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 4.1
Data pretest Kerjasama siswa

No	Inisial	Skor	Kategori kerjasama
1	AO	86	Sedang
3	Z	113	Tinggi
3	MAF	37	Sangat Rendah
4	DA	47	Sangat Rendah
5	MRA	84	Sedang
6	PSS	45	Sangat Rendah

7	NHA	85	Sedang
8	RNA	134	Sangat tinggi
9	RA	112	Tinggi
10	ZAN	48	Sangat Rendah
11	ZM	72	Sedang
12	WLD	48	Sangat Rendah
13	NS	114	Tinggi
14	SMP	52	Sangat rendah
15	WFR	52	Sangat Rendah
16	AP	94	Sedang
17	HQA	110	Tinggi
18	PH	56	Rendah
19	F	97	Sedang
20	JI	82	Sedang
21	E	101	Sedang
22	MF	85	Sedang
23	AM	45	Sangat rendah
24	ZP	98	Sedang
25	TMR	112	Tinggi
26	AZ	58	Rendah
27	H	110	Tinggi
28	HH	83	Sedang
29	MQ	98	Sedang

Tabel 4.2

Tabel Rekapitulasi Hasil data pretest

No	Kategori	f (Frekuensi)	Persentase %
1	Sangat rendah	8	28 %
2	Rendah	2	7 %
3	Sedang	12	41 %
4	Tinggi	6	21 %
5	Sangat tinggi	1	3 %
Jumlah		29	100 %

Berdasarkan dari hasil pre-test di atas tergambar bahwa diantara 29 orang tersebut dapat di kategorikan siswa yang memiliki kategori kerjasama yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan terdapat juga yang sangat rendah. ada 10 siswa yang akan di berikan treatment dengan teknik purposive sampling dengan memilih siswa yang memiliki katagori sangat rendah 8 orang dan kategori rendah 2 orang. Selanjutnya di berikan treatment berupa layanan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*).

2. Pelaksanaan bimbingan kelompok teknik permainan (*games*)

Ada 10 orang anak yang merupakan kelompok yang akan diberikan treatment layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan (*games*), dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan Kerjasama siswa. Kegiatan bimbingan kelompok di lakukan sebanyak 10 kali sesuai dengan jadwal yang telah di sepakati dengan anak-anak tersebut.

Tabel 4.3

Jadwal pelaksanaan penelitian

No	Materi yang dibahas	Waktu
1.	Pre-test	2 Desember 2024
2.	Interkasi dan partisipasi	6 Desember 2024
3.	Kekompakan	9 Desember 2024
4	Tanggung jawab	12 Desember 2024
5	Musyawaharah	16 Desember 2024
6	Sikap	19 Desember 2024
7	Post-test	19 Desember 2024

a. Treatment pertama

Treatment ini penulis laksanakan hari Juma't tanggal 6 Desember 2024 pada kelompok eksperimen pada pukul 10.00-11.30 WIB. Pelaksanaan treatment ini untuk menggali kemampuan siswa dalam berinteraksi dan partisipasi dengan

menggunakan teknik permainan. Pada treatment ini anggota kelompok diminta untuk mengikuti permainan “Puzzle”. Tujuan dari permainan ini adalah memberi kesempatan pada peserta untuk saling bertukar pikiran dan pendapat dalam menyelesaikan puzzle, dimana dibutuhkan interkasi, partisipasi dan komunikasi yang baik antar anggota kelompok agar bisa menyusun dan menyelesaikan puzzle dengan baik, pada permainan puzzle anggota kelompok tidak bisa mengerjakan puzzle secara sendiri, anggota kelompok harus bekerjasama dalam menyelesaikan permainan ini agar potongan-potongan puzzle tersebut dapat disusun seperti semula.

Pelaksanaan treatment pada pertemuan pertama ini terdiri dari beberapa tahap, antara lain:

1) Tahap Pembentukan

Pada tahap pembentukan ini pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok dengan perkenalan, menciptakan keakraban anggota kelompok, membangun kepercayaan dan kenyamanan anggota kelompok, dan menciptakan dinamika kelompok. Pada tahap ini suasana keakraban sudah terbentuk karena anggota kelompok sudah saling mengenal.

Kegiatan dilanjutkan dengan berdoa, menjelaskan pengertian bimbingan kelompok, tujuan bimbingan kelompok, cara pelaksanaan bimbingan kelompok, dan menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok.

2) Tahap Peralihan

Pada tahap ini PK menanyakan tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut untuk masuk pada tahap kegiatan. Semua anggota kelompok menjawab siap untuk masuk pada tahap kegiatan.

3) Tahap Kegiatan

Sebelum melakukan permainan PK menjelaskan tentang kerjasama dan bagaimana untuk menjalin kerjasama yang baik. PK menanyakan kepada anggota kelompok apa itu kerjasama. Lalu, RNA menjawab kerjasama adalah melakukan suatu hal atau tugas secara bersama atau berkelompok. PK menanyakan kembali kerjasama yang baik itu seperti apa. Kemudian NS menjawab bahwa kerjasama yang baik itu adalah semua anggota kelompok itu ikut dan mau berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Setelah anggota kelompok mengemukakan pendapatnya, kemudian PK menegaskan kepada anggota kelompok bahwa kita harus bisa bekerjasama dengan baik dalam lingkungan, baik itu di lingkungan sekolah maupun di dalam lingkungan bermasyarakat, sehingga kita mampu menciptakan interaksi sosial yang baik di dalam lingkungan tersebut.

Pada tahap ini permainan yang akan digunakan adalah puzzle, setelah itu PK melihat media permainan yang akan di gunakan pada anggota kelompok yaitu puzzle. Puzzle dengan gambar pemadam kebakaran, tapi sebelum itu PK menanyakan kepada anggota kelompok apakah pemadam kebakaran ini juga membutuhkan kerjasama, lalu PSS menjawab Iya, pemadam itu membutuhkan kerjasama, jika tidak bekerjasama maka api tidak bisa dipadamkan. Disambung lagi oleh WFR benar, jika bekerja sendiri-sendiri tentu akan sulit untuk memadamkan api".

Tahap selanjutnya PK meminta anggota kelompok untuk bekerjasama dalam menyelesaikan puzzle yang sudah disediakan dan diberikan target waktu untuk menyelesaikan. Pada permainan pertama anggota kelompok kesulitan untuk mengerjakan dan cenderung mengerjakan secara sendiri-sendiri. Lalu PK mengarahkan bagaimana cara anggota

kelompok bisa menyelesaikannya dengan baik dan cepat yaitu membutuhkan interaksi dan partisipasi. Lalu

AZ : Bagaimana jika kita bagi tugas untuk menyelesaikan.

WLD : Iya disini kan sudah ada nomor yang tercantum kita cari dan susun saja.

PH : Kita cari 5 angka secara berurut saja, dimulai dari ZN gimana?

Anggota kelompok pun setuju dan membagi tugas dengan mengumpulkan angka yang tersedia di belakang puzzle. Lalu disusun secara bergantian sampai puzzle tersebut dapat tersusun dengan baik. PK pun mengapresiasi kerja anggota kelompok karena telah berhasil menyusun puzzle dengan baik. Dalam permainan ini semua anggota saling berpartisipasi, berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik. Setelah kegiatan permainan dilakukan PK menanyakan pemahaman apa yang didapat oleh anggota kelompok setelah melakukan kegiatan bimbingan kelompok.

MF : Bermain puzzle itu seru, ketika bermain puzzle ternyata banyak hal yang dapat diperoleh, salah satunya kita bisa bertukar pikiran dengan teman kita.

RNA: Saya jadi tau apa itu bimbingan kelompok, dan bagaimana cara bekerjasama dengan teman, salah satunya harus berpartisipasi dan berinteraksi dengan baik.

4) Tahap Pengakhiran

Pada tahap terakhir ini, PK menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir, pada treatment pertama ini komitmennya yaitu anggota kelompok akan terlibat aktif dalam setiap kegiatan kelompok. Selanjutnya PK meminta peserta mengemukakan kesan dan penilaian yang didapatkan dari pelaksanaan bimbingan kelompok, membahas kegiatan

lanjutan, pesan dan tanggapan, ucapan terima kasih, berdoa dan perpisahan 11.30 WIB.

b. Treatment kedua

Pelaksanaan treatment ini topik yang dibahas yaitu kekompakan dengan menggunakan teknik permainan. Dimana setiap anggota kelompok diminta untuk mengikuti permainan “Gobak Sodor”. Tujuan dari permainan ini adalah memberi kesempatan pada peserta untuk saling bekerjasama dan menciptakan kekompakan untuk bisa menang dalam permainan. Tujuan lain dari permainan gobak sodor antara lain memberi kegembiraan pada anak, melatih kerjasama anak dalam tim, melatih kepemimpinan, mengasah kemampuan otak, mengasah kemampuan mencari strategi yang tepat, dan meningkatkan kekuatan dan ketangkasan. Dalam permainan ini dibutuhkan kerjasama antar tim kelompok agar bisa memenangkan permainan dengan cara membuat strategi dan kompak saat melakukan permainan. Pelaksanaan treatment pada pertemuan ke dua ini terdiri dari beberapa tahap, antara lain:

1) Tahap Pembentukan

Pada tahap pembentukan ini pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dengan menerima siswa secara terbuka, berdoa, dan menanyakan ulang apa yang mereka ketahui tentang pengertian bimbingan kelompok, tujuan bimbingan kelompok, dan apa asas-asas yang terdapat dalam bimbingan kelompok.

2) Tahap Peralihan

Pada tahap ini PK menanyakan kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut untuk memasuki tahap berikut. Semua anggota kelompok menjawab mau dan siap untuk melanjutkan kegiatan pada tahap berikutnya.

3) Tahap Kegiatan

Sebelum permainan dimulai PK menjelaskan tentang kekompakan dan bagaimana cara menciptakan kekompakan. PK menanyakan kepada anggota kelompok apa itu kekompakan. Lalu, WLD menjawab kekompakan adalah saling ikut dan saling membantu anggota kelompok. PK menanyakan bagaimana agar kekompakan dapat tercipta? Kemudian PSS menjawab kekompakan dapat diwujudkan oleh anggota kelompok yaitu saling rangkul dan saling membantu, kemudian PK menegaskan kepada anggota kelompok bahwa kita harus bisa saling kompak agar bisa bekerjasama dengan baik dalam kelompok

Pada tahap ini PK menggunakan permainan gobak soros, setelah itu PK menjelaskan cara permainan gobak sodor yaitu anggota kelompok nanti akan di bentuk dalam dua team dengan masing-masing lima orang penjaga, satu team bermain sebagai penjaga dan team lawan bermain sebagai pemain, secara bergantian setiap anggota team pemain akan berusaha mencapai garis belakang arena ("the door") dan anggota team penjaga akan mencegahnya. Jika pemain tersentuh penjaga, maka kedua team bergantian sebagai pemain dan penjaga.

Setelah PK membagi anggota kelompok kedalam 2 tim, lalu anggota kelompok melakukan permainan, tim pertama berperan sebagai penjaga garis dan tim kedua yang akan berusaha menembus garis tersebut. Selama permainan tim penjaga garis berusaha menyusun strategi dengan mengarahkan teman satu tim untuk berbagi arah garis satu dari kiri dan satu dari kanan agar lawan kesulitan menembus garis.

RNA : Siapa yang jaga garis panjang,yang didepan?

PH : Aku jagain garis panjang ya

MRA : Oke kita bagi saja ya,kita bagi nanti yang depan
sebelah kanan garis

MF : Ok aku sebelah kiri garis berarti ya

PSS : Ok siap

Begitupun tim kedua berusaha untuk menembus garis dengan bergantian mencuri perhatian kelompok penjaga garis.

WFR : Aku ngalihin perhatian disini ya

ZAN : Oke aku dari bawah

AZ : Oke aku dan yg lain yg bagian keluarinya

Saat permainan berlangsung anggota tim mau untuk mendengarkan saran-saran dari rekan se tim nya, dan mengikuti aturan permainan dengan baik. Perilaku tiap-tiap anggota secara langsung dapat dilihat pada saat kelompok melakukan permainan dan saling mengarahkan satu sama lain agar bisa memenangkan permainan. Sejauh ini perubahan perilaku siswa yang lebih baik selalu berjalan menuju peningkatan yang positif, yaitu anggota mau melaksanakan permainan ini dengan baik. Dalam permainan ini semua anggota saling berkerjasama dengan timnya masing-masing. Setelah itu PK menanyakan bagaimana pemahaman yang didapat oleh anggota kelompok

MRA : Selama kegiatan bimbingan kelompok berlangsung banyak pemahaman yang dapat saya ambil, yaitu dengan bermain dapat meningkatkan kerjasama dan membangun kekompakan yaitu dengan berbagi strategi dan mau untuk mendengarkan saran dari teman.

4) Tahap Pengakhiran

Pada tahap terakhir ini, pimpinan kelompok menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir, meminta peserta mengemukakan kesan dan penilaian pada treatment ini

komitmenya yaitu anggota kelompok akan lebih kompak dan mau menerima saran dan masukan dari orang lain. Lalu membahas kegiatan lanjutan, pesan dan tanggapan, ucapan terima kasih, berdoa dan perpisahan.

c. Treatment ketiga

Treatment ini penulis laksanakan hari Kamis tanggal 12 Desember 2024 pada kelompok eksperimen pada pukul 11.00- 12.30 WIB. Pelaksanaan treatment ini untuk menggali kemampuan siswa dalam tanggung jawab dengan menggunakan teknik permainan. Dimana setiap anggota kelompok diminta untuk mengikuti permainan “estafet bola”. Pada permainan ini dibutuhkan kerjasama anggota kelompok saat bermain agar bola tersebut bisa sampai dengan baik di tempat semula.

Tujuan dari permainan ini adalah peserta kelompok bisa bertanggung jawab dalam permainan dan mampu untuk memberikan bola kepada teman lainnya dengan baik. Pelaksanaan treatment pada pertemuan ketiga ini terdiri dari beberapa tahap, antara lain:

1) Tahap Pembentukan

Pada tahap pembentukan ini pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok dengan berdoa, meninjau kembali pemahaman anggota kelompok tentang pengertian bimbingan kelompok, tujuan bimbingan kelompok, cara pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan, dan asas-asas yang ada pada bimbingan kelompok.

2) Tahap Peralihan

Pada tahap ini PK menanyakan tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap berikut. Semua anggota kelompok pun mau untuk melanjutkan pada tahap selanjutnya.

3) Tahap Kegiatan

Sebelum permainan dimulai PK menanyakan kepada anggota kelompok apa yang dimaksud dengan tanggung jawab? Lalu, PH menjawab tanggung jawab adalah menyelesaikan tugas yang diberikan tepat waktu dan, MF menambahkan tanggung jawab adalah melakukan semua tugas dengan sungguh-sungguh.

Setelah anggota kelompok mengemukakan pendapatnya, kemudian PK menegaskan kepada anggota kelompok bahwa kita harus bisa bertanggung jawab ketika diberikan tugas dan dalam hal apapun dan ketika diberikan tugas berkelompok mau untuk mengerjakan dan bersungguh-sungguh.

Pada tahap ini PK menggunakan permainan estafet bola, selanjutnya pemimpin kelompok menjelaskan cara dan aturan main nya pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk berdiri dan berjarak, dengan jarak lebih kurang satu meter dengan teman nya, lalu anggota kelompok memegang selebar kertas dan teman yang paling ujung kertasnya diletakkan bola di atasnya, lalu berjalan dan memberikan bola itu kepada teman di sebelahnya begitu seterusnya sampai bola kembali lagi pada pemain pertama dan aturan permainnya yaitu bola tidak boleh terjatuh dan tangan harus berada di bawah kertas hvs. Awalnya beberapa ada yang kesulitan untuk memberikan bolanya dan selalu terjatuh

AZ : Sulit sekali membuat bola ini stabil di atas kertas

PH : Coba untuk tenang, pasti bisa

MF : Coba fokus, kamu pasti bisa

AZ : Tapi aku sudah terjatuh beberapa kali

RNA : Iya aku juga udah jatuh beberapa kali

WFR : Kalian bisa, ayok kita bisa menyelesaikan permainan ini.

Karena terus dapat dukungan motivasi dan mereka mau mencoba, komunikasi yang lancar dan saling menerima masukan dari teman kelompok akhirnya bola pun bisa sampai pada pemain pertama. Setelah itu PK menanyakan pemahaman apa yang didapat oleh anggota kelompok selama kegiatan bimbingan berlangsung

AZ : Pada bimbingan kelompok kali ini saya jadi paham bagaimana mengatur keseimbangan dan juga terharu karena disemangati oleh teman-teman saya, dan belajar untuk lebih bertanggung jawab.

4) Tahap Pengakhiran

Pada tahap terakhir ini, pimpinan kelompok menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir, komitmen yang didapatkan pada treatment ini adalah anggota kelompok akan bertanggung jawab pada tugas yang diberikan dan bersungguh-sungguh dalam menyelesaikannya terutama dalam berkelompok. Selanjutnya PK meminta peserta mengemukakan kesan dan penilaian, membahas kegiatan lanjutan, pesan dan tanggapan, ucapan terima kasih, berdoa dan perpisahan 12.30 WIB.

d. Treatment keempat

Treatment ini penulis laksanakan hari senin tanggal 16 Desember 2024 pada kelompok eksperimen pada pukul 11.00- 12.30 WIB. Pelaksanaan treatment ini untuk menggali sikap siswa dalam komunikasi dengan menggunakan teknik permainan. Dimana setiap anggota kelompok diminta untuk mengikuti permainan “Lego”. Tujuan permainan ini adalah agar anggota kelompok bisa menyusun lego dengan baik, saling berkomunikasi dengan baik dan bisa bekerjasama dengan baik untuk menyusun dan membentuk potongan lego menjadi sesuatu yang diinginkan . Pelaksanaan treatment pada pertemuan keempat ini terdiri dari beberapa tahap, antara lain:

1) Tahap Pembentukan

Pada tahap pembentukan ini pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dengan berdoa, menanyakan ulang pada anggota kelompok pemahamannya tentang bimbingan kelompok, tujuan bimbingan kelompok, cara pelaksanaan bimbingan kelompok, menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok.

2) Tahap Peralihan

Pada tahap ini PK menanyakan, tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap kegiatan. Lalu semua anggota kelompok menjawab siap untuk masuk pada tahap kegiatan.

3) Tahap Kegiatan

Sebelum masuk pada tahap permainan PK memberikan materi tentang komunikasi dan bagaimana cara menyampaikan kalimat agar pesan yang ingin disampaikan bisa disampaikan dengan baik. PK menanyakan bagaimana pendapat dari anggota kelompok tentang sikap dan komunikasi, WLD menjawab komunikasi bisa berjalan dengan baik jika kita saling mendengarkan dan menyimak ketika orang lain berbicara, kemudian PK menegaskan kembali kepada anggota kelompok agar bisa menghargai dan mendengarkan orang lain ketika berbicara mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari baik disekolah, dirumah dan dimasyarakat.

Selanjutnya PK meminta anggota kelompok untuk melakukan permainan Lego, PK meminta anggota kelompok untuk membentuk apapun yang kelompok inginkan.

ZAN : Bagaimana cara kita menyusun lego ini

RN : Ini ada langkah2 nya kita susun dan kita bentuk seperti ini,tapi kita kumpulkan dulu bentuk bentuk ini

MRA : iya kita kumpulkan dulu,nanti kita susun

Anggota kelompok pun setuju, lalu mereka berinisiatif untuk membentuk nya secara bersama saling mendukung apapun yang dilakukan oleh kelompok lainnya dengan kalimat-kalimat positif dan baik. Selama penyusunan lego anggota kelompok saling memberikan ide dalam menyusun kepingan-kepingan lego yang ada

PSS : Bagian ini sepertinya cocok disini

PH : Sepertinya tidak karena ini ada 3 bagian bukan 2

MRF : Iya bagaimana kalau yang ini

PSS : Iya, sepertinya punya MRF lebih sesuai.

Setelah permainan selesai PK menanyakan pada anggota kelompok tentang pemahaman yang diperoleh pada kegiatan bimbingan kelompok kali ini.

NS : Pada pertemuan kali ini saya lebih banyak tau tentang lego, ternyata rumit dan sulit, tapi jika dikerjakan secara bersama itu lebih mudah dan komunikasi yang baik adalah kunci.

4) Tahap Pengakhiran

Pada tahap terakhir ini, pimpinan kelompok menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir, komitmen yang didapatkan pada treatment ini yaitu anggota kelompok terbuka dalam menyampaikan ide, jujur dan menghargai orang lain ketika berbicara. Selanjutnya PK meminta peserta mengemukakan kesan dan penilaian, membahas kegiatan lanjutan, pesan dan tanggapan, ucapan terima kasih, berdoa dan perpisahan 12.30 WIB.

e. Treatment kelima

Treatment ini penulis laksanakan hari Kamis tanggal 19 Desember 2024 pada kelompok eksperimen pada pukul 11.00- 12.30 WIB. Pelaksanaan treatment ini untuk menggali kemampuan siswa dalam bermusyawarah dengan menggunakan teknik permainan. Dimana setiap anggota kelompok diminta untuk mengikuti permainan

“Kelereng”. Tujuan dari permainan ini adalah memberi kesempatan pada peserta untuk saling bertukar pikiran dan pendapat dalam permainan kelereng, dimana dibutuhkan interkasi dan komunikasi yang baik antar anggota kelompok saat bermain agar bisa memberikan umpan pada pot dengan baik, dan memenangkan permainan. Pelaksanaan treatment pada pertemuan kelima ini terdiri dari beberapa tahap, antara lain:

1) Tahap Pembentukan

Pada tahap pembentukan ini pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok dengan berdoa, dan menanyakan ulang kepada anggota kelompok tentang pengertian bimbingan kelompok, tujuan bimbingan kelompok, cara pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan, menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok.

2) Tahap Peralihan

Setelah menjelaskan sekilas tentang bimbingan kelompok, penulis menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok, tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap berikut.

3) Tahap Kegiatan

Sebelum permainan di mulai PK menjelaskan apa itu musyawarah manfaat dan tujuan dari musyawarah dan PK menanyakan kepada anggota kelompok yang mereka tau dari musyawarah lalu ZAN menjawab musyawarah adalah kita tidak memutuskan sendiri tapi melakukan diskusi dulu dengan teman-teman. Lalu PK memperjelas maksud dari musyawarah yaitu kegiatan merundingkan bersama untuk mendapatkan keputusan bersama dalam memecahkan masalah. Pada tahap ini Pk menggunakan permainan kelereng, kemudian PK meminta anggota kelompok untuk melakukan permainan kelereng

dimulai dari menentukan tempat bermain dan siapa yang akan menjadi teman timnya lalu anggota kelompok memutuskan untuk melakukan permainan diluar kelas.

PH : Kita akan melakukan permainan kelereng dimana?

MRF : Diluar saja gimana?

ZN : Diluar terlalu ramai karena orang calssmeeting,kalau di kelas saja gimana

PH : Yang lain bagaimana?

PSS : Diluar saja karena jika didalam tempatnya telalu sempit.

RN : Iya diluar saja, nanti anak yang lain tidak akan mengganggu karena mereka sedang classmeeting juga

MF: Iya saja juga setuju dilaur kelas saja.

Karena banyak yg setuju akhirnya permainan pun diputuskan untuk dilakukan di luar, selama permainan kelompok saling bermusyawarah ini terlihat saat mereka memberikan umpan

WLD: Saya umpan didepan yaa

NS : Iya nanti saya agak jauh saja dari pot

MF : Aku di depan juga

Semua tim hampir membentuk strategi yang sama saat permainan berlangsung dan ini membuktikan jika mereka tidak bermain sendiri-sendiri. Setelah kegiatan permainan dilakukan PK menanyakan pemahaman apa yang didapat oleh anggota kelompok selama kegiatan bimbingan berlangsung.

ZN : Pada kegiatan bimbingan kali ini pemahaman yang dapat saya ambil yaitu untuk bisa menerima keputusan yang di ambil secara bersama.

4) Tahap Pengakhiran

Pada tahap terakhir ini, pimpinan kelompok menjelaskan bahwa kegiatan telah berakhir, meminta peserta mengemukakan kesan dan penilaian, pada treatment ini komitmen yang

didapatkan adalah anggota kelompok mau untuk menerima pendapat orang lain dan bermusyawarah ketika akan memutuskan sesuatu terutama dalam kelompok. Lalu pesan dan tanggapan, ucapan terima kasih, berdoa dan perpisahan 12.30.

1. Deskripsi Hasil Post-Test

Hasil post-test ini didapat setelah diberikan treatment kepada kelompok eksperimen, seperti yang telah dideskripsikan diatas, adapun hasil post-test siswa sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Post-test

No	Inisial	Total	Kategori kemampuan Kerjasama
1.	MF	125	Tinggi
2.	MRA	130	Sangat Tinggi
3.	PSS	122	Tinggi
4.	RNA	132	Sangat Tinggi
5.	ZAN	124	Tinggi
6.	WLD	130	Sangat Tinggi
7.	NS	128	Sangat Tinggi
8.	WFR	118	Tinggi
9.	PH	129	Sangat Tinggi
10.	AZ	126	Tinggi

Berdasarkan hasil post-test di atas dapat dilihat bahwa siswa yang telah diberikan treatment bimbingan kelompok dengan teknik permainan (games) sudah berada ditingkat sangat tinggi yang berarti treatment yang diberikan berhasil meningkatkan kerjasama siswa.

B. Analisis Data

Setelah layanan bimbingan kelompok diberikan kepada kelompok eksperimen, langkah selanjutnya menganalisis data hasil treatment tersebut, dengan cara melakukan uji statistik (uji-t) untuk melihat apakah layanan bimbingan kelompok teknik permainan games berpengaruh signifikan terhadap meningkatkan kerjasama siswa di SD N 01 Batu Bajaranjang.

Berikut perbandingan data kerjasama pada siswa saat pre-test dan post-test secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut: Perbandingan skor kerjasama siswa kelompok eksperimen antara pre-test dengan post-test setelah diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan games:

Tabel 4.5
Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test

No	Inisial	Post-test		Pre-test		Peningkatan Skor
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1.	MF	125	Tinggi	24	Sangat Rendah	105
2.	MRA	130	Sangat tinggi	26	Sangat Rendah	104
3.	PSS	122	Tinggi	28	Sangat Rendah	94
4.	RNA	132	Sangat tinggi	30	Sangat Rendah	102
5.	ZAN	124	Tinggi	32	Sangat Rendah	94
6.	WLD	130	Sangat tinggi	36	Sangat Rendah	94
7.	NS	128	Sangat tinggi	38	Rendah	90
8.	WFR	118	Tinggi	40	Rendah	78
9.	PH		Sangat tinggi	45	Rendah	84
10.	AZ	126	Tinggi	47	Rendah	79
Jumlah		1264		343		918

C. Uji Statistik

Setelah diketahui hasil post-test secara keseluruhan, maka untuk melihat berpengaruh atau tidaknya antara bimbingan kelompok teknik permainan (games) untuk meningkatkan kerjasama siswa, maka harus dilakukan analisis statistik (uji beda), sebelumnya dilakukan uji prasyarat sebelum dilakukan uji statistik (uji-t).

1. Uji Normalitas

Tabel 4.6
Uji Normalitas

One-Sampel kolmogorav-smirov

	Unstandardized residual
N	10
Normal parameters ^{a,b}	
mean	,0000000
std.deviation	7,72817245
Most Extreme Differences	
absolute	,198
positive	,192
negative	-,198
Kolmogorov - smirnov Z	,628
Asymp.sig. (2-tailed)	,826

a. Test distribution is normal

b. Calculated from data

Dari tabel di atas dapat dipahami jumlah responden sebanyak 10 orang, oleh karena itu tabel yang digunakan adalah tabel Kolmogorov Smirnov. Data akan memiliki distribusi normal jika $Asym\ Sig. 0,826 > Sig\ 0,05$. Hasil tabel di atas Sig untuk meningkatkan Kerjasama siswa memiliki nilai 0,826. Jadi, variabel kerjasama siswa memiliki distribusi data yang normal.

2. Uji homogenitas

Table 4.7
Test of homogeneity of variances

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	251,100	7	35,871	,914	,614
Within Groups	78,500	2	39,250		
Total	329,600	9			

a. test of homogeneity of variances cannot be performed for pre because the sum of caseweight is less than the number of groups.

Berdasarkan output SPSS 2022 diketahui bahwa nilai signifikan homogenitas game online siswa adalah $0,614 > 0,05$ artinya data variabel Kerjasama memiliki varian yang sama atau homogen.

3. Pengujian Hipotesis Uji-t

Setelah diketahui hasil posttest secara keseluruhan dari kelompok eksperimen tersebut, maka untuk melihat signifikan atau tidaknya pengaruh bimbingan kelompok teknik permainan (games) untuk meningkatkan kerjasama dilakukan dengan analisis statistik uji beda (Uji-T). Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data dengan model sampel kecil ini adalah:

a. Menyiapkan tabel perhitungannya

Tabel 4.8
Kerja uji t

No.	Inisial	Skor kemampuan kerjasama		D	D ²
		Pre-test (Y ₁)	Post-test (Y ₂)		
1	MF	24	125	101	10.201
2	MRA	26	130	104	10.816
3	PSS	28	122	94	8.836
4	RNA	30	132	102	10.404
5	ZAN	32	124	92	8.464
6	WLD	36	130	94	8.836

7	NS	38	128	90	8.100
8	WFR	40	118	78	6.084
9	PH	45	129	84	7.056
10	AZ	47	126	79	6.241
	Jumlah	346	1264	918	85.038

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest Post	-50,4000 0	10,42646	3,29714	-57,85864	-42,94136	-15,2869	9	,000

b. Mencari mean dari defference

$$MD = \frac{\sum D}{N}$$

$$MD = \frac{918}{10}$$

$$M_D = 91,8$$

c. Mencari deviasi standar dari defference

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{85.038}{10} - \left(\frac{918}{10}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{8.503 - (91,8)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{8.503 - 8.427}$$

$$SD_D = \sqrt{76}$$

$$SD_D = 8,7$$

d. Mencari standar error dari mean of difference

$$\underline{SE}_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$\underline{SE}_{MD} = \frac{8,7}{\sqrt{10-1}}$$

$$\underline{SE}_{MD} = \frac{8,7}{\sqrt{9}}$$

$$\underline{SE}_{MD} = \frac{8,7}{3}$$

$$\underline{SE}_{MD} = 2,9$$

e. Mencari harga t0 dengan rumus

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

$$t_0 = \frac{91,8}{2,9}$$

$$t_0 = 31,655$$

f. Mencari df

$$df = N - 1$$

$$df = 10 - 1$$

$$df = 9$$

f. Mencari N-Gain

Data N-Gain ini berguna untuk melihat peningkatan kemampuan Kerjasama siswa setelah diberikan (treatment). Nilai N-Gain ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skors posttest} - \text{skors pretest}}$$

$$SMI - \text{skors pretest}$$

Tabel 4. 9
Mencari N Gain

No	Inisial	Post-test	Pre-test	Gain
1	FGA	125	24	0,48
2	MF	130	26	0,47
3	MFA	122	28	0,37
4	NIA	132	30	0,25

5	NMA	124	32	0,32
6	AFZ	130	36	0,37
7	KA	128	38	0,26
8	AAH	118	40	0,33
9	KND	129	45	0,28
10	AYA	126	47	0,28

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skors posttest} - \text{skors pretest}}{\text{SMI} - \text{skors pretest}}$$

$$N - \text{Gain} = \frac{1264 - 346}{150 - 346}$$

$$N - \text{Gain} = \frac{918}{196}$$

$$N - \text{Gain} = 4,68$$

Dilihat dari hasil kriteria Nilai N-Gain $4,68 > 0,70$ masuk kedalam kriteria tinggi, Nilai $4,68 \leq N\text{-Gain} \leq 0,70$ masuk kedalam kriteria sedang, dan Nilai N-Gain $\leq 0,30$ masuk kedalam kriteria rendah. Setelah dilakukan perhitungan N-Gain pada rata-rata skor angket awal dan akhir diperoleh nilai N-Gain 4,68 terdapat pada kriteria Sedang.

D. Pembahasan

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan (*games*) menjadi pilihan bagi peneliti dalam treatment (perlakuan) yang diberikan karena bimbingan kelompok teknik permainan (*games*) dipandang mampu meningkatkan kemampuan Kerjasama siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan kerjasama sebelum dan setelah diberikan bimbingan kelompok teknik permainan *games* pada siswa yang ditunjukkan dengan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($31,655 > 2,262$) yang di mana $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima (Berpengaruh) pada taraf signifikan 5% dalam artian bahwa layanan bimbingan kelompok teknik permainan *games* berpengaruh signifikan untuk meningkatkan kerjasama siswa pada siswa kelas 5 SD Negeri 01 Batu Bajaranjang.

Setelah dilakukan treatment layanan bimbingan kelompok teknik permainan games berdasarkan pengujian hipotesis terbukti dengan kecilnya t-hitung yang diperoleh $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($31,655 > 2,262$) pada $df=9$ taraf signifikan 5% H_0 ditolak dan H_1 diterima (Berpengaruh) pada taraf signifikan 5% dalam artian bahwa layanan bimbingan kelompok teknik permainan games efektif signifikan untuk meningkatkan kerjasama siswa kelas 5 SD Negeri 01 Batu Bajanjang, karena terdapat peningkatan Kerjasama siswa dari negatif menjadi lebih positif atau lebih baik.

Faktor keberhasilan dalam layanan ini peserta didik terlibat secara penuh dan mampu memahami pentingnya kerjasama, membangun nilai-nilai kerjasama dan mampu bekerjasama dalam kelompoknya, Teknik permainan ini sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kerjasama peserta didik, Terlihat pada saat peserta didik melaksanakan permainan, adanya komunikasi antar anggota kelompok, ketika menara runtuh mereka saling menyemangati dan berjuang kembali untuk membangun menara tersebut.(Ningsih, 2019).

Permainan juga membantu dan melatih anak dalam berkomunikasi untuk menentukan bentuk apa yang akan mereka buat. Hal ini dapat merangsang anak mengemukakan pendapatnya secara percaya diri. Selain itu, mereka akan lebih siap untuk bersosialisasi dengan orang lain di lingkungan sekitarnya (Rohimah,2019).

Hasil penelitian lain juga menyebutkan kemampuan bicara dan berpendapat berkembang, komunikasi antara setiap anggota kelompok meningkat, kerja sama serta interaksi antara setiap anak (Putri,2021).

Selain itu karakteristik sampel dalam penelitian juga bervariasi yaitu ada siswa dengan kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi sehingga dapat membentuk dinamika kelompok dan kegiatan kelompok menjadi hangat. Kondisi lain juga ikut mempengaruhi yaitu waktu pelaksanaan kegiatan yang dilakukan sebanyak lima kali pertemuan, sehingga pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan

games lebih efektif dan tujuan bimbingan kelompok dapat tercapai yaitu meningkatkan Kerjasama siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil bahwasannya dengan bimbingan kelompok dengan teknik permainan games, mampu meningkatkan Kerjasama siswa lebih baik. Hal ini tentu sangat dibutuhkan dan diperlukan oleh siswa karena dengan bekerjasama dapat :

1. **Membangun rasa kebersamaan:** Anak-anak akan belajar untuk bekerja sama dalam kelompok, sehingga mereka akan berinteraksi dengan teman-temannya.
2. **Meningkatkan empati:** Anak-anak akan belajar mengenal berbagai perilaku dan perasaan orang lain, sehingga mereka akan lebih mudah bergaul dengan siapa saja.
3. **Membangun kepercayaan diri:** Anak-anak akan belajar untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, keluarga, sekolah, dan teman-temannya.
4. **Membangun sikap tanggung jawab:** Anak-anak akan belajar untuk bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri dan anggota kelompoknya.
5. **Membangun sikap solidaritas:** Anak-anak akan belajar untuk membantu teman yang membutuhkan bantuan.

Oleh karena itu, perlu adanya kerja sama dari guru bimbingan konseling atau konselor untuk meningkatkan kemampuan Kerjasama siswa salah satunya yaitu dengan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan (games).

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan penulis tentang pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik permainan (kerjasama) dalam meningkatkan kerjasama siswa SD Negeri 01 Batu Bajanjang, dapat ditarik kesimpulan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik permainan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kerjasama siswa SD Negeri 01 Batu Bajanjang. Pengaruh signifikan layanan bimbingan kelompok teknik permainan dibuktikan dengan rata-rata *pre-test* 34,3 berada pada kategori rendah, kemudian meningkat pada *post-test* menjadi 126,4 berada pada kategori sangat tinggi dengan bukti hasil *post-test* per sub variabel, melalui pendekatan yang melibatkan interaksi, partisipasi, kekompakan, musyawarah, dan tanggung jawab aktif dan menyenangkan, siswa dapat meningkatkan kerjasama dan kekompakan. Permainan yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa tidak hanya memotivasi mereka untuk belajar, tetapi juga membantu melatih keterampilan kerjasama. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan signifikan pada tingkat kerjasama siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti temukan akan mempunyai tindak lanjutnya. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang Bimbingan kelompok Teknik permainan (games) untuk meningkatkan kerjasama siswa. Penelitian ini dapat dikembangkan untuk menambah ilmu pada bidang bimbingan dan konseling, dan pembaca lainnya untuk menambah bahan referensi.

C. Saran

Dari kesimpulan di atas, peneliti termotivasi untuk memberikan saran kepada:

1. Bagi Kepala sekolah SD Negeri 01 Batu Bajanjang, diharapkan untuk memfasilitasi kegiatan-kegiatan bimbingan dan konseling secara terjadwal sehingga terlaksana layanan bimbingan konseling secara efektif dan terprogram.
2. Guru kelas lebih memperhatikan hubungan sosial peserta didik dikelas 5 terkhususnya agar bisa meningkatkan dan memudahkan proses belajar mengajar.
3. Siswa di SDN 01 Batu Bajanjang diharapkan dapat komitmen dalam mempraktekkan hasil yang telah dibahas di dalam bimbingan kelompok teknik permainan (games) untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa sehingga mencapai kebutuhan yang diperlukan. Kedepannya diharapkan agar lebih bisa kompak dan lebih memperkuat hubungan sosialnya yaitu dengan bekerjasama antar sesama anggota kelas.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini mengkaji tentang bimbingan kelompok teknik permainan (games) dalam meningkatkan kerjasama siswa , sebenarnya banyak variabel yang dapat diuji, oleh karena itu peneliti selanjutnya diharapkan dapat menguji konsep lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Khobir. (2021). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif [Efforts to Educate Children Through Educational Games]. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195–208.
- Ahmad, N. (2021). *Program studi bimbingan dan konseling fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas jambi 2017*. 1–16.
- Ali, M. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan penerapannya dalam penelitian. *Education Jurnal*.
- Andi, F. (2019). Teknik pelaksanaan metode penelitian kuantitatif. *Istiqra'*.
- Arifin, B. S., & Hambali, A. (2015). *Psikologi Sosial*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Aldistya, A. B. (2019). Peningkatan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heag Together (NHT) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV A SD N Margoyasan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 622–635.
- Apriyani, N. (2021). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126–140.
- Ardimen, A., Neviyarni, N., Firman, F., Gustina, G., & Karneli, Y. (2019). Model bimbingan kelompok dengan pendekatan muhasabah. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v8i2.2232>
- Cahyono, J., Manajemen, J., Ekonomi, F., Diponegoro, U., Soedarto, J., Gedung, S. H., & Semarang, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kerjasama Jangka Panjang untuk Meningkatkan Keunggulan Kompetitif Perusahaan. *Jurnal Ilmiah Aset*, 12(2), 135–164.
- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta. *Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Dai, K., & Utina, S. S. (2020). Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Kooperatif di kelompok B TK Mekar Sari Desa Potanga Kecamatan Boliyohuto Kabupaten Gorontalo. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(2), 153–165.

- Dani, A. T., Fauziyah, M., & Sandariria, H. (2023). Forecasting The Search Trends of The Keyword “Sarung Wadimor” In Indonesia on Google Trends Data Using Time Series Regression with Calender Variation and Arima BoxJenkins. *Jurnal Matematika, Statistika Dan Komputasi*, 19(3), 447–459.
- Dini, A. U. (2021). *PENDAHULUAN Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, aspek sosial emosional, aspek seni, aspek bahasa, motorik, nilai moral agama*,. 17(1), 1–16.
- Dwi Wahyu Astuti, & Muslikah. (2019). Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(2), 168–182.
- Firdausi, N. I. (2020). pengaruh layanan konseling kelompok dengan teknik bibliokonseling untuk mereduksi learned helpness pelajar di jorong kubang landai. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154.
- Fitri, Adelia; Alfhira, N. (2022). (Journal Research and Education Studies). *Research and Education Studies*, 2(2), 103–109.
- Geldard, K., Geldard, D., & Foo, Y. R. (2016). *Konseling Anak-Anak*. Penerbit Indeks Jakarta.
- Hasanah, I., & Psi, M. (2022). *Teori dan Praktik*.
- Hijriati, H. (2019). *Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 59. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v3i2.1699>
- Indraswari, Y. F. (2018). *Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas X-1 SMA Negeri 3 Lamongan*. *jurnal BK UNESA*, 208-215.
- Jumiarti, D., Hardi, E., Yulitri, R., Tas'adi, R., Irman, Silvianteri, & Hadiarni, M. (2023). *Pendampingan guru TK/PAUD dan SD dalam pembinaan karakter melalui layanan bimbingan dan konseling*. *jurnal pengabdian kepada masyarakat nusantara* .
- Juraida. (2016). Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Ketakwaan Siswa Terhadap Tuhan yang Maha Esa di Mts Negeri Mulawarman Banjarmasin . *Jurnal Mahasiswa BK*, 2(1), 35–61.
- Maryatun, I. B. (2018). Pemanfaatan Kegiatan Outbound untuk Melatih Kerja Sama (sebagai Moral Behavior) Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pengajar Pada Program Studi Pendidikan Guru- Pendidik Anak Usia Dini*, 1–11.
- Mulyani, M., & Herdiani, R. T. (2019). Pengembangan Model Bimbingan

- Kelompok Teknik Outbound Untuk Meningkatkan Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa. *Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling Teori Dan Praktik)*, 2(2), 138. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v2n2.p138-143>
- Ningsih, D. R. (2019). *Al-Isyrof: Jurnal KONSELING*. 2(1), 89–102.
- Nova, Z. T., Nini, N., Afrizal, A. A., & ... (2020). Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengembangkan Karakter Peserta Didik Di Mtsn. ... *Irsyad: Jurnal Bimbingan* ..., 23–34. <https://www.ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alirsyad/article/view/1511>
- Noviyanti, N., Asmalah, L., & Fitria, J. R. (2023). Pengaruh Motivasi Kerja Dan Kerjasama Tim Terhadap Kinerja Karyawan Pt. Kosami Sejahtera Utama Unit Terminal Inspection-T1, Bandar Udara Soekarno-Hatta Tangerang. *SCIENTIFIC JOURNAL OF REFLECTION: Economic, Accounting, Management and Business*, 6(3), 546–553.
- Nurhasanah, N., & Romiaty, R. (2021). Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Media Audio- Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Mipa V Pada Masa Pandemi Di Man Kota Palangka Raya. *KONSELING EDUKASI "Journal of Guidance and Counseling,"* 5(2), 213. <https://doi.org/10.21043/konseling.v5i2.10789>
- Pardarina, N. (2020). Efektivitas Bermain Melalui Cooking Class dan Role Play pada Perkembangan Karakter Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Kecamatan Sematang Borang Palembang. *eprints.UNY*, 9-41.
- Prabandari, I. R. (2019). *Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif*. 1(2).
- Putri, M. C., Juliawati, D., Khuryati, A., & Yandri, H. (2020). Mereduksi Perilaku Menyontek Siswa di Era “Merdeka Belajar” Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling, Volume 5(Issue 2)*, 24–30.
- Putri, Debbie N., (2021). Efektivitas layanan bimbingan krlompok teknik permainan kerjasama untuk meningkatkan interkasi sosial anak panti asuhan. *Jurnal Bimbingan dan konseling indonesia* . volume 10 (92-100)
- Rismi, R., Yusuf, M., & Firman, F. (2022). Bimbingan kelompok untuk mengembangkan pemahaman nilai budaya siswa. *Journal of Counseling, Education and Society*, 3(1), 17. <https://doi.org/10.29210/08jces149300>
- Rohimah,Risma., & Rohmalina (2019). Efektivitas bermain lego dalam meningkatkan kerjasama pada kelompok play group. 216-219.
- Rohmah, N. U., & Winaryati, E. (2019). *Analisis kemampuan kerjasama peserta*

didik pada metode diskusi. 2002, 382–392.

- Sabela, A. (2020). *Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Outbound Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial. 1(1), 24–31.*
- Salsabela, A., & Pratiwi, T. I. (2020). Gondang Tulungagung the Application of Cooperation Game in the Group Guidance for Improved Social Interaction Students With Special Needs in State Junior High School 1 Gondang Tulungagung. *Jurnal BK UNESA, 4(3), 513–520.*
- Setiyaningsih, S. E. (2021). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Teknik Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterbukaan Diri Siswa. *Jurnal Konseling Indonesia, 3(2).*
- Setiyati, S. W. (2020). Membangun Kerjasama Tim (Kelompok). *Jurnal STIE Semarang, 4(3), 59–65.*
- Sobah, A., Diana, & Setiawan, D. (2022). Penerapan model pembelajaran outbound anak usia dini di TK roudlotul ilmi Jatibarang Brebes. *Pendidikan, 33-34.*
- Sri, H., Samsudi, & Sutoyo, A. (2013). Model Bimbingan Kelompok Dalam Pelaksanaan Kegiatan Kepramukaan Untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling, 2(1), 44–49.*
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta
- Sulistiyowati, W. (2019). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar, 14(1), 15–31.* <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Surminah, I. (2020). *Pola Kerjasama Lembaga Litbang dengan Pengguna Dalam Manajemen Litbang (Kasus Balai Penelitian Tanaman Pemanis dan Serat).* 101–112.
- Susanti, Yulinda;Relasari, T. M. (2023). *Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mengatasi Perilaku Datang Terlambat ke Sekolah Dengan Teknik Self Management Pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 1 Teriak. 3(3).*
- Tradisonal, P. (2020). *134 - 142 . 5(2), 134–142.*
- Utomo, E. T., & Widiastuti, R. (2020). *Penggunaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Regulasi Emosi Siswa The Use of Game Technique of Group Guidance Improve Students ' Emotion Regulation Ability.*

- Wahyuning Rici, O. T., & Alawiyah, T. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 2(5), 171. <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i5.3520>
- Wati, E. K., Maruti, E. S., & Budiarti, M. (2020). Aspek Kerjasama Dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 97–114.
- Yusuf, S. (2016). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung, Indonesia: PT Remaja Rosdakarya.
- Zyra, S. (2022). Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 128–134.