

Implementasi Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi Berbasis Kearifan Lokal dalam Pengembangan Pribadi-Sosial Siswa

Henny Indreswari¹, Achmad Miftachul ‘Ilmi², Shabrina Muyassirotul ‘Aliyah³,
Khairul Bariyyah⁴
Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Negeri Malang^{1,2,3,4}
Email: henny.indreswari.fip@um.ac.id¹, miftachulilmi199931@gmail.com²,
brinaaliyah71@gmail.com³, khairul.bariyyah.fip@um.ac.id⁴

Abstract:

The development of the 4.0 industrial revolution era can cause various personal-social problems in the younger generation. Various facts show the low ability of junior high school students in personal-social development. The provision of personal-social guidance services can be provided by counselors as a preventive effort for students in dealing with problems related to adjustment, physical care, spirituality, dealing with conflict, and association. The implementation of group guidance services using simulation game techniques using traditional games is predicted to be able to support students' personal-social development. This study aims to describe the implementation of group guidance services using simulation game techniques based on local wisdom to support the development of personal-social aspects of junior high school students. The method used in this research is literature review. Based on the literature review obtained, several traditional games were found that could be used, including bakiak, dakon, betawah, moving star, engklek, leng kali leng, Tuan dosi, jilo-jilo, gate-gate, buton, babubutaan, torturing, sondah, and gobak sodor. The use of traditional games is effective as a preventive effort in dealing with personal-social problems, including increasing cooperation, increasing interpersonal communication, reducing aggressiveness, increasing prosocial behavior, increasing motivation to learn, and awareness of responsibility.

Keyword: *group conseling, simulation games, local wisdom, traditional game, personal-social aspects.*

Received February 20, 2021; Revised March 15, 2021; Accepted April 01, 2021

How to Cite: Indreswari, H., ‘Ilmi, A. M., ‘Aliyah, S. M., & Bariyyah, K. (2021). Implementasi Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi Berbasis Kearifan Lokal dalam Pengembangan Pribadi-Sosial Siswa. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 6(2), 67-75.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2021 by author and Guidance and Counseling Program of Faculty of Education Sciences Universitas PGRI Kanjuruhan Malang.

PENDAHULUAN

Perkembangan era revolusi industri 4.0 berdampak pada tidak terbendungnya arus globalisasi disertai pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Saputri 2017). Lifter dan Tschienner (dalam Wibawa and Agustina 2019) menyebutkan bahwa, prinsip dasar Revolusi Industri 4.0 adalah penggabungan mesin, alur kerja, dan sistem, dengan menerapkan jaringan cerdas disepanjang rantai dan proses produksi untuk mengendalikan satu sama lain secara mandiri. Era Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan banyak diciptakannya kecerdasan buatan,

seperti: super komputer seluler, robot cerdas, mobil mengemudi sendiri, dan lain-lain. Dibalik kemudahan yang ditawarkan di era Revolusi Industri 4.0, ditemukan berbagai dampak negatif yang perlu dicermati secara serius. Hal ini dapat disebabkan karena seluruh aspek perkembangan teknologi seringkali kurang memperhatikan aspek kemanusiaan secara utuh (Suswandari 2019). Bahkan jika dilihat dalam aspek sosial, generasi-generasi yang dibesarkan di era Revolusi Industri 4.0 memiliki kecenderungan instan dalam pemenuhan kebutuhan melalui bantuan teknologi digital, sehingga menyebabkan minimnya interaksi dengan lingkungan sosialnya.

Menurut Gultom (2019), sekarang ini perilaku individualis dan kurangnya sopan santun menjadi pantulan lunturnya karakter bangsa Indonesia akibat pengaruh teknologi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Febrianti, F., Yanti, R., & Noverita (2020) menyatakan bahwa, degradasi moral sopan santun dialami oleh siswa SMP Negeri 01 Bandar. Selain itu, sebanyak 50% siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Colomadu sering berbicara terlalu keras dan berkata kotor kepada temannya (Wahyuni 2019). Perilaku yang menunjukkan rendahnya sopan santun juga ditemukan pada siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin berupa perilaku tidak berbicara sopan pada guru (Syahid 2020). Selain itu, banyak siswa SMP saat ini yang memiliki permasalahan terkait rendahnya harga diri (Holopainen et al. 2020), tingkat agresivitas yang tinggi (Alhadi et al. 2018), dan kebiasaan membolos (Nopiarni, Yandri, and Juliawati 2020). Fakta-fakta tersebut mencerminkan rendahnya pengembangan aspek pribadi sosial pada siswa yang berujung pada problematika degradasi moral generasi muda Bangsa Indonesia.

Perkembangan masa remaja sangatlah kompleks. Pada masa ini, kognitif remaja berada pada tahapan operasional formal yang menyebabkan individu lebih kritis dan memiliki sifat egosentri yang tinggi dalam menanggapi segala sesuatu dalam kehidupannya (Suryani, 2017; Papalia, et al., 2015; Piaget, 2013). Emosi remaja juga kurang stabil, karena individu mudah terpengaruh oleh emosi negatif dan positif (Purnamingtyas dan winingsih, 2020; Fitriani, 2019). Pada masa ini, remaja sudah tidak tertarik lagi untuk melakukan aktivitas bersama orang tua dan individu cenderung menganggap standar teman sebaya lebih penting (Santrock, 2017; Hurlock, 2014). Sementara jika ditinjau berdasarkan aspek perkembangan moral, remaja harusnya sudah dapat memahami suatu norma dan aturan yang berlaku di masyarakat (Kemdikbud, 2016; Setiyowati, et al., 2019; Kohlberg, 1995). Oleh karena itu, pada masa ini siswa perlu diberikan layanan dalam pengembangan pribadi sosial yang bermuara pada terwujudnya pribadi unggul sesuai periode perkembangannya.

Layanan bimbingan dan konseling di sekolah memberikan pengaruh besar dalam pengembangan aspek pribadi sosial pada siswa. Implementasi pemberian layanan bimbingan dapat menggunakan berbagai strategi guna mendukung partisipasi dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan (Wahyuni, Yusuf, and Efendi 2018). Salah satu strategi bimbingan yang dapat digunakan adalah bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan yang diberikan kepada sedikitnya lima hingga sepuluh siswa dalam satu kelompok. Menurut Putri (2019), strategi bimbingan kelompok memungkinkan siswa untuk saling memahami pikiran satu sama lain dan memaknai kebersamaan dalam dinamika kelompok. Romlah (2013) menambahkan, bimbingan kelompok juga dapat menimbulkan sikap positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka berhubungan dengan hal-hal yang dibicarakan dalam kelompok. Prinsip-prinsip ini sesuai dengan tujuan pengembangan pribadi sosial pada siswa.

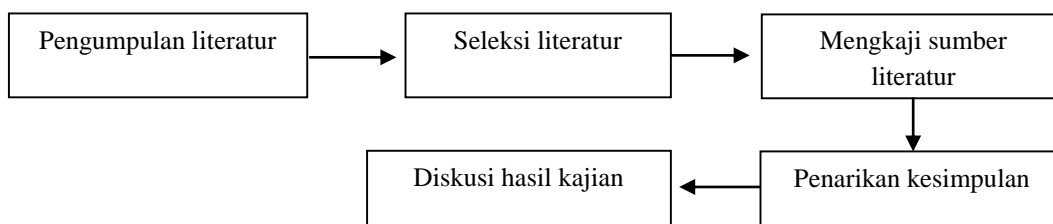
Metode permainan simulasi merupakan metode yang banyak direkomendasikan untuk dijadikan metode bimbingan kelompok dalam pengembangan pribadi sosial (Lacksana 2017; Nisa et al. 2020; Sandi, Hadiwinarto, and Mishbahuddin 2019). Salah satu penentu keberhasilan penggunaan metode permainan simulasi yakni media yang digunakan. Melalui media, pelaksanaan bimbingan dan konseling lebih menarik dan menyenangkan. Ada dua macam media yang dapat digunakan, yaitu media cetak dan elektronik. Kelebihan media cetak adalah pesan atau informasi dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing, dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja, serta dapat menimbulkan ketertarikan saat diberi gambar (Nursalim 2015; Setiyowati et al. 2019). Salah satu media yang dapat digunakan dalam metode permainan simulasi adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak zaman dulu (Ridwan 2016). Permainan tradisional disebut juga permainan rakyat yang merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolahraga, sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, dan ketangkasan (Priadi 2017).

Permainan tradisional bukan semata-mata permainan saja, akan tetapi terdapat nilai dan unsur budaya yang melekat didalamnya. Setiap daerah memiliki permainan tradisional yang menjadi ciri khas dari daerah tersebut. Menurut Nurhayati (2012), permainan tradisional mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan 9 kecerdasan anak, yaitu: kecerdasan linguistik, logika matematik, visual-spasial, musikal, kinestetik, naturalis, interpersonal, dan spiritual. Anggita (2018) juga menyatakan bahwa, selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran, dan tumbuh kembang anak, dalam permainan tradisional terdapat juga nilai-nilai positif seperti kejujuran, kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, dan masih banyak lagi nilai-nilai positif yang dapat membangun karakter anak. Melalui kegiatan bermain permainan tradisional, individu dapat mengekspresikan diri sehingga akan meningkatkan berbagai kreatifitas dan keterampilan yang kelak dapat menunjang keberhasilan dalam beradaptasi dengan lingkungannya (Irman 2017; Ramadhani 2018).

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan konsep bimbingan dan konseling pribadi sosial; (2) menemukan konfigurasi penggunaan teknik permainan simulasi berbasis kearifan lokal dalam bimbingan kelompok; (3) mendeskripsikan alternatif penggunaan media berbasis kearifan lokal dalam layanan bimbingan kelompok untuk pengembangan pribadi sosial siswa. Pemilihan media berbasis kearifan lokal disesuaikan dengan indikator-indikator pengembangan pribadi sosial yang spesifik. Sehingga media-media berbasis kearifan lokal yang ditemukan dapat dijadikan acuan oleh konselor dalam memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk pengembangan pribadi sosial siswa. Muaranya adalah perkembangan optimal siswa khususnya pada bidang pribadi sosial sesuai dengan tugas perkembangan yang termanifestasikan dalam Standart Kemandirian Peserta Didik (SKKPD).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *literature review*. *Literature review*, merupakan sebuah metode untuk mengidentifikasi, mengkaji, serta menafsirkan hasil temuan yang diperoleh melalui literatur-literatur terdahulu (Hsieh and Shannon 2005). Terdapat lima tahapan dalam pelaksanaan *literature review*, yakni (1) pengumpulan literatur, dilakukan dengan berbagai *search engine* seperti Scencedirect, Springerlink, Google Scholar, WoS, DOAJ, dan Garuda. Kata kunci yang digunakan adalah “bimbingan kelompok”, “permainan simulasi”, “kearifan lokal”; (2) seleksi literatur, diberikan batasan literatur penelitian minimal 2013 dengan bahasa indonesia, inggris, dan lainnya; (3) pengkajian sumber literatur; (4) penarikan hasil kajian; dan (5) diskusi hasil kajian. Tahapan penelitian tersebut secara ringkas dapat divisualisasikan dengan gambar bagan berikut.



Gambar 1. Tahapan Penelitian *Literature Review*

Dari proses *literature review* akan dihasilkan kajian data sekunder yang selanjutnya digunakan dalam membuat konstruksi penggunaan permainan tradisional sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi. Hasil dari *literature review* kemudian dikombinasi dan dikaji lebih lanjut untuk memperoleh berbagai alternatif media permainan berbasis kearifan lokal dalam bimbingan kelompok, untuk menunjang pengembangan aspek pribadi sosial pada siswa.

HASIL

Konsep Bimbingan Pribadi-Sosial

Menurut Hanum (2015), bimbingan pribadi-sosial adalah upaya yang dilakukan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan sikap, jiwa, dan tingkah laku pribadi dalam kehidupan bermasyarakat sesuai dengan perkembangannya. Melalui bimbingan pribadi-sosial, peserta didik diharapkan dapat mengatur dirinya sendiri dalam menghadapi masalah-masalah pribadi dan sosial yang menimpanya (Khalilah 2017). Fokus utama dalam bimbingan pribadi sosial adalah menghadapi dan memecahkan masalah pribadi-sosial seperti penyesuaian diri, perwatan jasmani, kerohanian, menghadapi konflik, dan pergaulan (Nursalim, 2015). Layanan bimbingan pribadi-sosial juga diberikan untuk memfasilitasi peserta didik agar memiliki pemahaman tentang karakteristik diri dan lingkungannya (Sari and Jamain 2019).

Secara lebih rinc, Khalilah (2017) menyebutkan tujuan bimbingan pribadi-sosial adalah membantu peserta didik untuk: (a) memiliki komitmen dalam mengamalkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT; (b) memiliki pemahaman tentang irama kehidupan yang bersifat fluktuatif; (c) memiliki pemahaman dan penerimaan diri secara objektif dan konstruktif; (d) memiliki sikap positif terhadap diri sendiri dan lingkungannya; (e) memiliki sikap optimis dalam menghadapi masa depan; (f) memiliki kemampuan untuk melakukan pilihan secara sehat, sesuai dengan nilai-nilai agama, etika, dan nilai-nilai budaya. Sementara Sulfikar (2019) menjabarkan beberapa permasalahan pribadi-sosial yang sering dialami oleh siswa, antara lain:

Tabel 1. Klasifikasi Permasalahan Pribadi-Sosial pada Siswa

No	Aspek	Permasalahan yang dihadapi
1	Pribadi	<ul style="list-style-type: none"> a. Merasa malas untuk melaksanakan ibadah sesuai kepercayaan yang dimiliki b. Kurang memiliki kemampuan untuk mengelola emosi pribadi c. Kebiasaan berbohong kepada orang tua, guru, dan teman sebaya d. Sering menyontek ketika melaksanakan ujian e. Stres, depresi, dan putus asa f. Sering melanggar tata tertib sekolah g. Belum memiliki pertimbangan yang matang atas perbuatan yang akan dilakukan h. Kecenderungan tidak percaya diri dan rendah diri (<i>Inferiority</i>)
2	Sosial	<ul style="list-style-type: none"> a. Tidak dapat menerima kritik dari orang lain b. Kurang memiliki etika dalam bergaul c. Merasa malu untuk berteman dengan lawan jenis d. Kurang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan baru e. Ikut tawuran, geng motor, pencurian, dan lain sebagainya.

Bedasarkan kajian literatur yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa bimbingan pribadi sosial berupa layanan yang dilakukan secara individu, kelompok, ataupun klasikal sebagai upaya pencegahan masalah pribadi-sosial seperti penyesuaian diri, perawatan jasmani, kerohanian, menghadapi konflik, dan pergaulan. Menurut Rosida (2019) dalam pengimplementasian layanan bimbingan pribadi-sosial konselor harus memperhatikan strategi dan teknik yang digunakan. Pemilihan strategi dan teknik akan sangat menentukan efektifitas pemberian layanan yang diberikan kepada siswa (Dewi 2016).

Strategi Bimbingan Kelompok

Strategi bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan yang diberikan oleh konselor dan bersifat preventif. Konselor memberikan pelayanan bimbingan kepada peserta didik melalui kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 5 hingga 10 individu (Santoso 2013). Bimbingan ini ditujukan untuk merespon kebutuhan dan minat para peserta didik. Menurut Sandi et al. (2019) topik yang didiskusikan dalam bimbingan kelompok adalah permasalahan yang bersifat umum (*common problem*) dan tidak rahasia. Strategi bimbingan kelompok memungkinkan siswa untuk saling memahami pikiran satu sama lain, dan memaknai kebersamaan dalam dinamika kelompok (Putri 2019). Selain itu, menurut Romlah (2013) manfaat dari bimbingan kelompok adalah untuk menimbulkan sikap positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka berhubungan dengan hal-hal yang dibicarakan dalam kelompok. Implementasi bimbingan kelompok juga membutuhkan teknik agar tujuan pemberian layanan dapat tercapai.

Teknik Permainan Simulasi

Salah satu teknik dalam pengembangan pribadi-sosial yang dapat dilaksanakan dalam *setting* bimbingan kelompok adalah teknik permainan simulasi (Anja 2019). Menurut Fithriyana dan Sugiharto (2014) teknik permainan simulasi merupakan gabungan antara dua teknik yang berbeda yaitu bermain peran dan diskusi kelompok. Teknik permainan simulasi dapat dilakukan oleh lima hingga sepuluh siswa dan dibuat untuk tujuan-tujuan tertentu salah satunya untuk mempelajari pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan aturan-aturan sosial (Romlah 2013). Selain itu, bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi merupakan salah satu cara untuk merefleksikan realitas kehidupan sehari-hari melalui suasana bermain. Melalui kegiatan bermain siswa akan belajar sesuatu tanpa mempelajarinya, sehingga tanpa disadari pengalaman-pengalaman yang didapatkan ketika bermain akan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Hidayah et al. 2020; Putri, S. A., & Ramli 2016).

Menurut Romlah (2013) pengembangan permainan simulasi harus memperhatikan beberapa hal antara lain (a) meneliti masalah yang banyak dialami anak, terutama pada bidang pendidikan dan sosial; (b) merumuskan tujuan yang ingin dicapai dari permainan; (c) membuat daftar sumber-sumber yang dapat dipakai untuk membantu menyelesaikan topik yang dibahas; (d) memilih situasi dalam kehidupan sebenarnya yang ada kaitannya dengan siswa; (e) membuat skenario dari situasi yang sudah dipilih; (f) identifikasi siapa saja dan berapa orang yang akan terlibat dalam permainan tersebut; dan (g) membuat alat permainan simulasi.

Implementasi permainan simulasi juga harus memperhatikan langkah-langkah permainan agar tujuan dari pemberian layanan dapat tercapai dengan baik. Adapun langkah-langkah permainan simulasi menurut Romlah (2013) dapat dilakukan dengan memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut (1) menyediakan alat permainan dan kelengkapannya; (2) fasilitator menjelaskan tujuan permainan; (3) menentukan pemain, pemegang peran, dan

penulis; (4) menjelaskan aturan permainan; (5) bermain dan berdiskusi; (6) menyimpulkan hasil diskusi dan mengemukakan masalah-masalah yang belum terselesaikan; (7) menutup permainan dan menentukan waktu pertemuan berikutnya. Dalam pelaksanaan teknik permainan simulasi membutuhkan sebuah media, salah satu jenis media yang berbasis kearifan lokal adalah permainan tradisional.

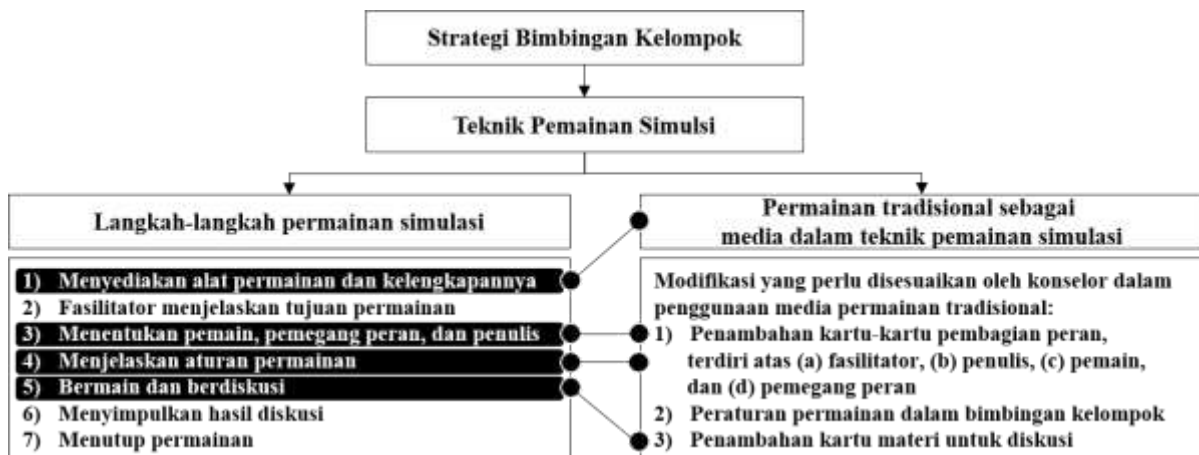
Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah suatu sistem permainan warisan dari nenek moyang yang perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal (Nataliya 2015). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Marzoan & Hamidi (2017) mendefinisikan permainan tradisional sebagai kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, dengan adanya aturan permainan secara turun-temurun. Permainan tradisional terbentuk dari budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang dan menjadi ciri khas dari daerah tertentu. Dengan bermain permainan tradisional menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan lain sebagainya serta memiliki manfaat bagi anak (Jiwandono 2020). Ramadhani (2018) menambahkan, permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai penting bagi perkembangan anak, baik motorik maupun psikologis. Melalui permainan tradisional, anak dapat mengekspresikan dirinya sehingga akan meningkatkan berbagai kreatifitas dan keterampilan yang kelak dapat menunjang keberhasilan dalam kehidupan (Irman 2017). Permainan tradisional yang berlaku secara umum (ada di setiap daerah) dan jumlahnya mencapai ribuan diseluruh Indonesia merupakan salah satu bentuk kekayaan budaya Indonesia.

PEMBAHASAN

Penggunaan Permainan Tradisional dalam *Setting* Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Tradisional

Berdasarkan berbagai kajian literatur yang didapatkan, implementasi strategi bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi disertai pemanfaatan permainan tradisional diprediksi mampu untuk mengembangkan aspek pribadi-sosial pada peserta didik. Adapun permainan tradisional dalam bimbingan kelompok dapat ditempatkan sebagai media dalam pemberian layanan. Namun penerapan media permainan tersebut perlu disesuaikan dengan prinsip-prinsip teknik permainan simulasi, yakni dengan cara menambahkan kartu-kartu permainan yang berisi materi bimbingan. Adapun penggunaan permainan tradisional dalam *setting* bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Konsep Penggunaan Permainan Tradisional dalam Permainan Simulasi

Alternatif Penggunaan Media Berbasis Kearifan Lokal dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Pengembangan Pribadi-Sosial Siswa

Berdasarkan hasil berbagai literatur yang didapatkan, penggunaan media berbasis kearifan lokal berupa permainan tradisional dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok untuk pengembangan pribadi-sosial siswa. Adapun hasil kajian empirik terkait penggunaan media berbasis kearifan lokal dalam *setting* bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi guna pengembangan pribadi-sosial siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Alternatif Media Berbasis Kearifan Lokal untuk Pengembangan Pribadi-Sosial

No	Nama Permainan	Nilai-Nilai dalam Permainan	Hasil Penelitian
1	<i>Bakiak</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Individu akan belajar untuk menerima kritik dari teman satu regu, • Meningkatkan kemampuan individu dalam bertanya dan menjawab pertanyaan teman. 	Teknik permainan bakiak diprediksi dapat menamba kekompakan, keakraban dan meningkatkan kerjasama antar anggota tim (Sumual, Budiyo, and Sularso 2020)
2	<i>Dakon perdamaian</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan kepercayaan diri • Meningkatkan kontrol diri terhadap persamaan • Meningkatkan toleransi terhadap perbedaan • Dapat memilih kekuatan daripada kelemahan 	Penggunaan dakon perdamaian dapat mengubah suasana hati maupun pikiran menjadi lebih baik dan mengurangi kecemasan siswa (Nisa et al., 2020)
3	<i>Betawah dan pindah bintang</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menghibur diri ketika bermain • Dapat memelihara hubungan dan kenyamanan sosial • Meningkatkan komunikasi antar pemaian 	Terdapat pengaruh yang signifikan terkait penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional Kalimantan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal (Dewi & Rahmi, 2020)
4	<i>Engklek</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melatih keterampilan tubuh, cermat, dan sportif. • Menyadari peran dalam setiap permainan • Menghargai teman sebaya 	Permainan <i>engklek</i> dapat mempengaruhi perkembangan sosial siswa (Hazriyati and Nasriah 2019)
5	<i>Leng kali leng, tuan dosi, jilo-jilo dan gate-gate kaki</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan interaksi sosial • Menjaga persahabatan dengan sesama pemain • Pengelolaan kontrol diri 	Terdapat pengaruh penerapan bimbingan kelompok dengan permainan tradisional dalam mereduksi perilaku agresif (Kartianti et al., 2020)
6	<i>Buton</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan sportivitas • Meningkatkan kedisiplinan • Meningkatkan kreativitas • Meningkatkan kemampuan sosial • Dapat menjalin kerja sama dengan orang lain 	Pemberian layanan bimbingan kelompok melalui layanan bimbingan kelompok dengan permainan tradisional Buton untuk meningkatkan prososial siswa yang dilakukan, berhasil secara signifikan atau efektif untuk dilakukan (Husniah and Ulfa 2020).
7	<i>Babubutaan</i>	<ul style="list-style-type: none"> • meningkatkan hubungan interaksi sosial antar teman • Mengajarkan sifat jujur dan tidak curang • Melatih keseimbangan dan koordinasi badan ketika berinteraksi dengan teman 	Penerapan bimbingan kelompok menggunakan permainan tradisional <i>babubutaan</i> dapat meningkatkan interaksi sosial siswa (Agustina 2020)
8	<i>Bentengan</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan ketrampilan dalam berkerjasama, • Dapat menyesuaikan diri, • Meningkatkan interaksi • Meningkatkan empati 	permainan tradisional <i>Bentengan</i> dalam dapat meningkatkan keterampilan sosial pada siswa (Huda 2018)
10	<i>Gobak sodor</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melatih kerjasama antar pemain 	Produk buku panduan permainan <i>gobak sodor</i> memiliki validitas sangat tinggi sehingga layak untuk

No	Nama Permainan	Nilai-Nilai dalam Permainan	Hasil Penelitian
		<ul style="list-style-type: none"> Melatih kesadaran tanggungjawab 	diimplementasikan dalam meningkatkan kerjasama dan kesadaran tanggungjawab (Afifah et al., 2018)

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan bahwa alternatif media permainan tradisional yang dapat digunakan dalam *setting* bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi, antara lain *bakiak, dakon, betewah, pindah bintang, engklek, leng kali leng, tuan dosi, jilo-jilo, gate-gate kaki, buton, babubutaan, bentengan, sondah, dan gobak sodor*. Berbagai media tersebut dapat digunakan untuk memfasilitasi pengembangan berbagai aspek terkait pribadi-sosial, antara lain: meningkatkan kerjasama, mengurangi kecemasan, meningkatkan keterampilan interpersonal, meningkatkan perilaku prososial, meningkatkan motivasi belajar, peningkatan kesadaran tanggungjawab, dan masih banyak lagi.

SIMPULAN DAN SARAN

Perkembangan era revolusi industri 4.0 dapat menyebabkan munculnya berbagai problematika pribadi-sosial pada generasi muda. Pemberian layanan bimbingan pribadi-sosial akan dapat membantu peserta didik dalam menghadapi berbagai problematika yang berkaitan dengan aspek pribadi-sosial. Dalam hal ini, kolaborasi antara strategi bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi berbasis kearifan lokal diprediksi mampu menunjang pengembangan pribadi-sosial siswa. Salah satu media berbasis kearifan lokal yang dapat digunakan adalah permainan tradisional. Permainan tradisional yang dapat digunakan antara lain *bakiak, dakon, betewah, pindah bintang, engklek, leng kali leng, tuan dosi, jilo-jilo, gate-gate kaki, buton, babubutaan, bentengan, dan gobak sodor*. Berbagai media tersebut dapat digunakan untuk memfasilitasi pengembangan berbagai aspek terkait pribadi-sosial, antara lain: meningkatkan kerjasama, mengurangi kecemasan, meningkatkan keterampilan interpersonal, mereduksi agresivitas, meningkatkan perilaku prososial, meningkatkan motivasi belajar, peningkatan kesadaran tanggungjawab, dan masih banyak lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, Nur Fathin; Andi Mappiare A. T. Elia Flurentin. 2018. “Pengembangan Panduan Permainan Gobak Sodor Sebagai Teknik Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Kesadaran Tanggung Jawab Siswa.”
- Agustina, Elita. 2020. “Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Permainan Tradisional Babubutaan Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 15 Banjarmasin.” *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling* 3(2).
- Alhadi, Said, Purwadi Purwadi, Siti Muyana, Wahyu Nanda Eka Saputra, and Agus Supriyanto. 2018. “Agresivitas Siswa SMP Di Yogyakarta.” *Jurnal Fokus Konseling* 4(1):93–99.
- Anggita, Gustiana Mega. 2018. “Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa.” *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)* 3(2):55–59.
- Anja, Nofianti. 2019. “Pengembangan Panduan Permainan Simulasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Academic Hardiness Siswa SMP.” *SKRIPSI Jurusan Bimbingan Dan Konseling & Psikologi-Fakultas Ilmu Pendidikan UM*.
- Dewi, Noviyanti Kartika. 2016. “Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Berbasis Nilai Karakter Lokal Jawa Untuk Meningkatkan Kesadaran Diri (Self Awareness) Siswa.” *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3(1):1–17.
- Dewi, Ratna, and Siti Rahmi. 2020. “Permainan Tradisional Kalimantan Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa SMP Negeri 2 Pulau Derawan Tahun Pelajaran 2019/2020.” *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Borneo* 2(1).
- Febrianti, F., Yanti, R., & Noverita, A. 2020. “Analisis Degradasi Moral Sopan Santun Siswa Di SMP Negeri 01 Bandar.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 1(1):1–10.
- Fithriyana, A., & Sugiharto, D. Y. P. 2014. “Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Pribadi SISWA.” *Jurnal Bimbingan Konseling* 3(2).
- Fitriani, Enny. 2019. “Peranan Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengendalikan Emosi Dan Etika Komunikasi Siswa SMP Swasta Silinda.” *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN TERPADU*

- (JPPT) 1(2):93–105.
- Gultom, E. L. 2019. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Karakter Peduli Sosial Berdasarkan Nilai Spiritualitas Fransiskan Dengan Strategi Contextual Teaching And Learning.” Pendidikan Dasar Pascasarjana. Universitas Negeri Medan.
- Hanum, Atifah. 2015. “Bimbingan Pribadi-Sosial Untuk Self-Efficacy Siswa Dan Implikasinya Pada Bimbingan Konseling Smk Diponegoro Depok Sleman, Yogyakarta.” *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam* 12(2):11–20.
- Hazriyati, Hazriyati, and Nasriah Nasriah. 2019. “Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Perwanis Medan TA 2018/2019.” *Jurnal Usia Dini* 5(2):20–26.
- Hidayah, Nur, M. Ramli, Diniy Hidayatur Rahman, and Husni Hanafi. 2020. “Pengaruh Permainan Simulasi Terhadap Kesadaran Lingkungan Pengelola dan Petugas Wisata Desa Bedengan.” *PD ABKIN JATIM Open Journal System* 1(2):19–28.
- Holopainen, Leena, Katariina Waltzer, Nhi Hoang, and Kristiina Lappalainen. 2020. “The Relationship between Students’ Self-Esteem, Schoolwork Difficulties and Subjective School Well-Being in Finnish Upper-Secondary Education.” *International Journal of Educational Research* 104:101688.
- Hsieh, Hsiu-Fang, and Sarah E. Shannon. 2005. “Three Approaches to Qualitative Content Analysis.” *Qualitative Health Research* 15(9):1277–88.
- Huda, Khairul. 2018. “Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Benteng-Bentengan (Penelitian Tindakan Pada Kelas B TK Nurul Arafah NW, Desa Sambelia, Kec. Sambelia Tahun 2016).” *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 1(2).
- Hurlock, Elizabeth. 2014. *Perkembangan Anak Edisi Keenam Jilid I. Jakarta.*
- Husniah, Wa Ode, and Maria Ulfa. 2020. “Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Buton Untuk Meningkatkan Prosocial Siswa.” *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling* 3(3):253–61.
- Irman, Irman. 2017. “Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Dalam Permainan Tradisional Dan Modern.” *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)* 4(2):89–96.
- Jiwandono, Ilham Syahrul. 2020. “Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Disiplin Dan Jujur Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar.” *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4(1):11–19.
- Kartianti, Sahrestia, Frandian Laluba, Sau Tjepa, Richard Laluba, Krisdayanti Halimongo, and Yoksan Balitang. 2020. “Mereduksi Perilaku Agresif Anak Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Tradisional Di Daerah Pesisir.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2(2):139–42.
- Kemdikbud. 2016. “Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan Dan Konseling Sekolah Menengah Atas (SMA).” 1–146.
- Khalilah, Emi. 2017. “Layanan Bimbingan Dan Konseling Pribadi Sosial Dalam Meningkatkan Keterampilan Hubungan Sosial Siswa.” *JIGC (Journal of Islamic Guidance and Counseling)* 1(1):41–57.
- Kohlberg, L. 1995. *Tahap-Tahap Perkembangan Moral, Diterjemahkan Oleh Drs. John de Santo Dan Drs. Agus Cremers SVD.* Yogyakarta: Kanisius.
- Lacksana, Indra. 2017. “Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Disekolah.” *Satya Widya* 33(2):109–16.
- Marzoan, Marzoan, and Hamidi Hamidi. 2017. “Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa.” *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi* 2(1):62–82.
- Nataliya, Prima. 2015. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* 3(2):343–58.
- Nisa, Rusda Minladunka, Wahyu Nanda Eka Saputra, Alif Muarifah, and Muya Barida. 2020. “Dakon Perdamaian: Teknik Bimbingan Kelompok Untuk Mereduksi Agresivitas Siswa.” Pp. 142–47 in (*Webinar Seminar Nasional Pendidikan 2020*. Vol. 1.
- Nopiarni, Ririn, Hengki Yandri, and Dosi Juliawati. 2020. “Perilaku Membolos Siswa Sekolah Menengah Atas Di Era Revolusi Industri 4.0.” *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)* 4(1):21–24.
- Nurhayati, Iis. 2012. “Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi Di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya).” *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah* 1(2):39–48.
- Nursalim, Mochamad. 2015. “Pengembangan Profesi Bimbingan Dan Konseling.” *Jakarta: Erlangga.*
- Piaget, J. 2013. *Child’s Conception of Space: Selected Works.* 4th ed. London: Routledge.
- Priadi, Yawla Ismarch. 2017. “Implementasi Permainan Tradisional Pada Perancangan Desain Elemen Interior Untuk Anak-Anak.” *Intra* 5(2):663–72.
- Purnamingtyas, Kartika, and E. V. I. Winingsih. 2020. “Penerapan Konseling Kelompok Self-Management Terhadap Rendahnya Perilaku Sopan Santun Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Papar.” *Jurnal BK UNESA*

- 11(4).
- Putri, S. A., & Ramli, M. 2016. "Pengembangan Media Permainan Simulasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa SMP." *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling* 1(1):40–46.
- Putri, R. D. 2019. "Bimbingan Kelompok Menggunakan Permainan Sebagai Strategi Dalam Mengembangkan Empati Siswa." *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Borneo* 1(2):7–12.
- Ramadhani, Arie. 2018. "Identifikasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional." in *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*. Vol. 1.
- Ridwan, M. 2016. "Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar Di Sumenep Madura." in *Prosiding Seminar Nasional Prodi PGSD dan Prodi BK FKIP UAD*.
- Robert L. S., Otto H. M., Kimberly M. 2007. *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Erlangga.
- Romlah, T. 2013. *Teori Dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rosida, Afifatur. 2019. "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kediri Tahun Ajaran 2018/2019."
- Sandi, Anggriwanda Mutika, Hadiwinarto Hadiwinarto, and Arsyadani Mishbahuddin. 2019. "Pengaruh Bimbingan Kelompok Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Melalui Seni Tari Di Sanggar Seni Cikak Kota Bengkulu." *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling* 2(3):189–97.
- Santoso, Djoko Budi. 2013. *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Malang: BK FIP UM.
- Santrock, J. W. 2017. *Life-Span Development*. 13th ed. New York: McGraw-Hill.
- Saputri, Diah Agil. 2017. "Pergeseran Interaksi Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta Dengan Lingkungan Teman Sebaya Melalui Smartphone. E-Societas." *E-Societas* 6(3):1–19.
- Sari, Nina Permata, and Ririanti Rachmayanie Jamain. 2019. "Pengaruh Kecerdasan Dan Minat Pribadi Sosial Terhadap Penyesuaian Diri Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling." *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling* 4(2):75–80.
- Setiyowati, Arbin Janu, Elia Flurentin, Djoko Budi Santoso, and Andi Mappiare. 2019. "Peningkatan Kemampuan Konselor Untuk Memfasilitasi Perkembangan Moral Siswa SMP Dengan Menggunakan Media Komik Moral." *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(3):177–86.
- Sulfikar, K. 2019. "Konsep Bimbingan Pribadi-Sosial Dalam Mengembangkan Sikap Positif Siswa." *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 3(2):155–66.
- Sumual, Ike Fari Fadila, Budiyo Budiyo, and Pryo Sularso. 2020. "Upaya Menumbuhkan Rasa Solidaritas Kebangsaan Anak Usia Dini Melalui Permainan Bakiak." *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan* 7(2):117–24.
- Suswandari, Suswandari. 2019. "Ekstrapolasi Paradigma Pendidikan Dan Kearifan Kebudayaan Lokal Dalam Menyambut Society 5.0." Pp. 35–45 in *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*. Vol. 3.
- Syahid, A. 2020. "Studi Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku Sopan Santun Siswa Pada Kelas VIIC SMP Negeri 18 Banjarmasin." *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia* 6(4):5–9.
- Wahyuni, A. D. 2019. "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Sopan Santun Siswa Kepada Guru (Penelitian Pada Kelas VIII SMP N 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2017/2018)." *Medikons: Jurnal Prodi Bimbingan Dan Konseling Unisri Surakarta* 4(1).
- Wahyuni, Sisri, A. Muri Yusuf, and Z. Mawardi Efendi. 2018. "The Effectiveness of Group Guidance with Modelling in Increasing The Maturity of Career Choice." *International Journal of Research in Counseling and Education* 1(1):37–46.
- Wibawa, R. P., and D. R. Agustina. 2019. "Peran Pendidikan Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama Di Era Society 5.0 Sebagai Penentu Kemajuan Bangsa Indonesia." *Jurnal Equilibrium* 7(2):137–41.