

PENGEMBANGAN MODEL BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGURANGI PERILAKU INTROVERT SISWA SMPN 3 PANGKAJENE

Development of Group Guidance Model Through Traditional Games to Reduce Introverted Behavior of SMPN 3 Pangkajene Students

¹Nasia Namma, ²A. Muh. Ramadhan AS, ³Ramli Ely, ⁴Hadryanti

¹Bimbingan dan Konseling, STKIP Andi Matappa

²Bimbingan dan Konseling, STKIP Andi Matappa

³Bimbingan dan Konseling, STKIP Andi Matappa

⁴Bimbingan dan Konseling, STKIP Andi Matappa

Email : nasianamma03@gmail.com

Abstrack: Penelitian ini bertujuan mengembangkan model bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert siswa SMPN 3 Pangkajene. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* mengacu pada Borg dan Gall, dengan melibatkan tiga ahli sebagai validator dan 15 siswa kelas IX sebagai subjek uji coba. Tahapan pengembangan meliputi pengumpulan informasi, penyusunan panduan awal, validasi ahli, revisi, dan uji kelompok kecil. Data diperoleh melalui angket, wawancara, dan observasi, serta dianalisis menggunakan *Wilcoxon's Signed Ranks Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model yang dihasilkan berupa panduan bimbingan kelompok yang berisi tujuan layanan dan materi karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, kepemimpinan, empati, dan interaksi sosial melalui permainan massantok, massallo, ma'boy, dan songko-songko jangang. Hasil validasi menunjukkan kategori baik pada aspek kegunaan, kelayakan, dan ketepatan. Selain itu, model terbukti efektif menurunkan perilaku introvert, ditunjukkan oleh perubahan skor dari kategori tinggi menjadi sangat rendah. Model ini dinyatakan layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling.

Kata kunci: Model Bimbingan Kelompok, Permainan Tradisional, Perilaku Introvert.

Abstract: This study aims to develop a group counseling model using traditional games to reduce introverted behavior among students at SMPN 3 Pangkajene. The research employed a Research and Development method based on Borg and Gall, involving three experts as validators and 15 ninth-grade students as trial subjects. The development stages included information gathering, initial guide preparation, expert validation, revision, and small-group testing. Data were collected through questionnaires, interviews, and observations, and analyzed using the Wilcoxon's Signed Ranks Test. The results show that the developed model consists of a group counseling guide containing service objectives and character-building materials such as responsibility, cooperation, leadership, empathy, and social interaction delivered through the traditional games massantok, massallo, ma'boy, and songko-songko jangang. Expert validation indicated good criteria in usability, feasibility, and accuracy. The model was also proven effective in reducing introverted behavior, demonstrated by a decrease from high to very low categories after the intervention. Therefore, this model is feasible and effective for use in school counseling services.

Keywords: Group Tutoring Model, Traditional Games, Introverted Behavior

PENDAHULUAN

Individu memiliki beraneka macam tipe kepribadian yang mempengaruhi bagaimana seseorang bertindak di dalam kesehariannya. Pada dasarnya manusia memiliki dua tipe kepribadian yaitu *ekstrovert* dan *introvert*. Feist menjelaskan bahwa klasifikasi tipe kepribadian *ekstrovert* dan *introvert* dapat menggambarkan pola komunikasi dan interaksi sosial masing-masing individu. Ketika berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, tipe kepribadian *ekstrovert* adalah individu yang karakteristik utamanya mudah bergaul, impulsif tetapi juga ceria, aktif, kompeten dan optimis, dan karakteristik lain yang menunjukkan rasa hormat terhadap hubungan, sedangkan individu dengan kepribadian *introvert* memiliki individu dengan kebalikannya (Widiantari & Herdiyanto, 2013).

Menurut Mulyadi dalam penyelidikannya menyebutkan bahwa ciri-ciri *introvert* yaitu suka konsentrasi tinggi, perhatian yang baik terhadap detail, keinginan mereka untuk mendengarkan dari pada berbicara berbeda dari pada orang yang mempunyai jenis kepribadian *ekstrovert*, sebaliknya dari jenis kepribadian *introvert* (Alayyubi, dkk., 2020). Akibatnya dalam pendidikan dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Kegiatan pendidikan di sekolah bukan hanya sekolah pakar, dimana pelajar lebih banyak mendengar, tetapi ada juga aktivitas perbincangan yang memerlukan pelajar untuk berbicara dan menyampaikan apa yang mereka pahami. Perbedaan ini menyebabkan orang dengan jenis kepribadian *introvert* dan *ekstrovert* mempunyai cara mereka sendiri untuk memupuk tabiat belajar sehingga mereka boleh dikatakan sebagai ahli akademik yang bagus. Menurut Lestari menyatakan, karakter *introvert* merasa tidak nyaman ketika berinteraksi dengan banyak orang sehingga mereka lebih senang menghabiskan waktu sendiri seperti membaca buku, menulis cerita atau mendengarkan musik. Di sisi lain, peserta didik *ekstrovert* bekerja paling baik di dalam kelas ketika sedang berdiskusi, karena mereka suka berbicara dan bekerja secara berkelompok (Alayubbi, dkk., 2020).

Individu yang mengalami *introver* bisa mengalami krisis kepercayaan diri, karena dianggap memiliki kekurangan atau masalah kejiwaan pada dirinya. *Introvert* seperti memiliki hambatan dan kesulitan untuk menunjukkan bakat dan kemampuan yang ada pada dirinya. *Introver* juga bisa mengalami stres akibat tidak diterima oleh lingkungannya, bahkan selalu dituntut untuk berubah menjadi *ekstrover* yang lebih sesuai dengan harapan sosial (Fijriyati & Albaar, 2022). Hasil penelitian Sutanto menunjukkan kepribadian *introvert* cenderung mengalami stres dibandingkan *ekstrovert*. Kepribadian *introvert* cenderung memikirkan dan mengkritik diri sendiri atas kesalahan yang dilakukan dan ketika mendapat teguran orang lain (Mahmuda, dkk., 2021).

Hal ini juga terjadi di sekolah SMP Negeri 3 Pangkajene. Berdasarkan hasil *observasi* awal wawancara kepada guru BK yang dilakukan peneliti terkhusus pada kepribadian dan interaksi sesama siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Pangkajene. Peneliti menemukan bahwa tidak semua siswa berani mengungkapkan hal-hal yang tidak mereka sukai, dan siswa saat ini sangat sukar untuk menjalin pergaulan dengan teman sebaya sehingga siswa cenderung menjadi individu yang menarik diri dari lingkungan sekitar serta mengakibatkan siswa sulit bersosialisasi dengan lingkungannya.

Bimbingan kelompok yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi siswa, khususnya kemampuan berkomunikasi siswa. Sejalan dengan pendapat Prayitno secara umum layanan bimbingan kelompok dan/atau konseling kelompok bertujuan untuk mengembangkan kemampuan sosialisasi individu, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan serta pemecahan masalah pribadi yang mengganggu. Dalam kaitan ini, sering menjadi kenyataan bahwa kemampuan bersosialisasi/berkomunikasi seseorang sering kali terganggu oleh perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang tidak objektif, sempit dan terkungkung serta tidak

efektif. Secara khusus layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal ditingkatkan (Listia, dkk, 2020). Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan kegiatan bimbingan kelompok yang memiliki nilai-nilai empati, kerja sama, tanggung jawab dan kedisiplinan dan cara untuk membantu dalam mengurangi perilaku *introvert* siswa yaitu dengan layanan bimbingan kelompok melalui kegiatan permainan tradisional.

Sejalan dengan pendapat Kasim menyatakan bahwa permainan tradisional adalah salah satu warisan budaya yang diwariskan secara turun temurun yang memiliki nilai-nilai positif dalam pembentukan karakter anak (siswa) seperti sportivitas, kedisiplinan, kreativitas serta kemampuan sosial dan menjalin kerja sama dengan orang lain (Husniah & Ulfa, 2020). Permainan tradisional rakyat merupakan bagian dari kearifan lokal/daerah yang tumbuh dan berkembang di masyarakat. Kearifan lokal merupakan tradisi yang secara turun-temurun dilaksanakan untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat Sibarani (Rianto & Yuliananingsih, 2021). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kasim (2017) mengenai pengembangan panduan permainan tradisional Bugis-Makassar berupa *gallang-gallarang*, *benteng-bentengan a'kasing* dan *makkurung manu'/songkok-songkok jangang* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa SMP Negeri 8 Makassar menunjukkan bahwa media tersebut dapat diterima berdasarkan kegunaan, ketepatan kelayakan dan relevansi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Penelitian lain yang dilakukan Hadi, dkk, (2018) mengenai pengaruh permainan tradisional menunjukkan adanya perubahan perubahan positif untuk meningkatkan keterampilan sosial. Dalam penelitian dapat dikatakan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media dalam meningkatkan keterampilan sosial karena pada lazimnya permainan tradisional dimainkan dari satu orang atau secara berkelompok sehingga memungkinkan terjadinya interaksi, selain itu dalam memainkan ada aturan yang harus disepakati bersama dan juga ada sanksi sehingga masing-masing peserta bertanggung jawab atas aturan yang telah disepakati.

Permainan tradisional memiliki bermacam-macam jenis, diantaranya adalah permainan tradisional *massanto*, *massallo*, *ma' boy*, dan *songkok-songkok jangang*. Permainan tradisional Santo atau massanto ada berbagai nilai-nilai yang terkandung didalamnya yaitu kerja sama, solidaritas, kecermatan dan ketelitian, kesegaran jasmani (olahraga), pemetaan strategi, dan interaksi sosial. Menurut Hasriati, dkk, (2019) Ma'boy biasa juga disebut dengan *Ma'gebo* oleh masyarakat Sulawesi Selatan. Nilai-nilai luhur dalam permainan *Ma'boy* adalah Kerja sama, Solidaritas, Kecermatan dan Ketelitian, Kesegaran Jasmani (olahraga), Pemetaan Strategi dan Interaksi Sosial. *Massallo* (Gobak Sodor) menurut Listyaningrum mengemukakan bahwa sikap sosial anak seperti gotong royong, jujur dan pantang menyerah dapat diajarkan melalui gerakan permainan tradisional Gobak-Sodor (Rustan & Munawir, 2020). Selain itu, Kinanti dkk, dalam Rustan & Munawir, (2020) mengemukakan bahwa keterampilan sosial anak yang dapat dikembangkan dalam permainan tradisional Gobak Sodor adalah kebersamaan, tanggung jawab, kepedulian, mengikuti aturan yang disepakati bersama dan juga komunikasi dengan siswa. Permainan ini dipilih karena permainan tersebut dilakukan dalam bentuk kelompok sehingga dapat menekankan aspek kerja sama, kekompakan, saling menghargai, mengendalikan diri atau emosi saat bermain, berempati, serta belajar bertanggung jawab dan disiplin pada peraturan permainan sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. *Songkok-Songkok Jangang* memiliki nilai moral, kognitif, bahasa, sosio emosional, dan pengembangan sikap Nusa (Serina, 2021). Permainan ini dipilih karena permainan tersebut dilakukan dalam bentuk kelompok

sehingga dapat menekankan aspek kerja sama, kekompakan, saling menghargai, mengendalikan diri atau emosi saat bermain, berempati, serta belajar bertanggung jawab dan disiplin pada peraturan permainan sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa yang memiliki perilaku *introvert*.

Berdasarkan kondisi diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional untuk Mengurangi Perilaku Introvert. Siswa SMPN 3 Pangkajene”

METODE

Adapun metode penelitian ini yaitu penelitian pengembangan R&D (*research and development*), Adapun subjek uji ahli yang digunakan sebanyak 3 ahli yaitu 2 uji dari akademik dan 1 uji dari praktisi. Adapun tahapan pengembangan meliputi : (1) pengumpulan informasi, (2) perencanaan pengembangan panduan, (3) pengembangan panduan awal, (4) validasi ahli, (5) revisi panduan awal, (6) uji kelompok kecil. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, wawancara dan observasi. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 15 siswa dari kelas IX yang memiliki masalah perilaku introvert. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk membuktikan hipotesis adalah uji *Wilcoxon's Signed Ranks Test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Uji kegunaan (*Utility*)

Tabel 1. Penilaian Uji Kegunaan

Pernyataan	Tingkat kegunaan		Jumlah	%
	Ahli 1	Ahli 2		
1	3	4	7	87.5
2	3	4	7	87.5
3	3	3	6	75.0
4	4	3	7	87.5
5	4	4	8	100
6	3	3	6	75.0
7	4	3	7	87.5
Jumlah	24	24	48	600
%	85,7	85,7	85.7	85.7

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari hasil uji (*utility*) terdapat 7 item pernyataan akseptabilitas untuk menilai kegunaan buku panduan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert siswa oleh 2 pakar (materi dan praktisi). Dalam setiap pernyataan terdapat jawaban berupa skala 1-4. Penilaian yang telah diberikan oleh kedua ahli pada tingkat uji kegunaan buku panduan adalah: ahli pertama dan ahli kedua memberikan skor total 24 dengan nilai (85,7%),. Untuk nilai masing-masing pernyataan yaitu, item pertama, kedua, keempat, dan ketujuh adalah 87,5% kemudian item ketiga dan keenam adalah 75% Sedangkan item kelima senilai 100%. Rata-rata hasil uji kegunaan berada pada kategori baik, yaitu 85,7%. Maka dari data tersebut diketahui bahwa panduan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert siswa yang dirancang oleh peneliti dinilai bermanfaat (*utility*) untuk digunakan oleh guru bimbingan dan konseling serta siswa di sekolah.

b. Uji Kelayakan (*feasibility*)

Tabel 2. Penilaian Uji Kelayakan (*feasibility*)

Pernyataan	Tingkat Kegunaan		Jumlah	%
	Ahli 1	Ahli 2		
1	3	4	7	87.5
2	4	4	8	100
3	3	4	7	87.5
4	4	4	8	100
5	4	3	7	87.5
6	4	4	8	100
Jumlah	22	23	45	563
%	91.6	95.8	93.8	93.8

Dari hasil uji kelayakan (*feasibility*) yang dinilai oleh kedua ahli tersebut, terdapat 6 item pernyataan ekseptabilitas untuk kelayakan buku panduan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert siswa, yang dalam setiap pernyataan diberikan skala 1-4. Total hasil penilaian yang diberikan dari masing-masing ahli adalah: ahli pertama memberikan nilai 22 (91,6%) sedangkan ahli kedua memberikan nilai 23 (95,8%). Nilai setiap pernyataan adalah item pertama, ketiga, dan kelima sebesar 87,5%, kemudian item kedua, keempat dan keenam sebesar 100%. Hasil rata-rata hasil uji kelayakan buku panduan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert berada pada kategori baik, yaitu 93,8%. Melihat dan menafsirkan hasil penilaian yang diberikan oleh masing-masing ahli, dapat disimpulkan bahwa pedoman yang dirancang oleh peneliti memiliki tingkat kelayakan yang besar bagi guru bimbingan dan konseling serta siswa di sekolah.

c. Uji Ketepatan (*Accuaracy*)

Tabel 3. Penilaian Uji ketepatan (*Accuaracy*)

Pernyataan	Tingkat Kegunaan		Jumlah	%
	Ahli 1	Ahli 2		
1	4	4	8	100
2	4	4	8	100
3	4	3	7	87.5
4	3	3	6	75
5	4	4	8	100
6	4	3	7	87.5
Jumlah	23	21	44	550
%	95.8	87.5	91.7	91.7

Penilaian selanjutnya, Uji ketepatan (*Accuaracy*). Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh dua ahli, terdapat 6 item pernyataan akseptabilitas untuk ketentuan buku panduan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert siswa. Pada setiap item pernyataan diberikan skala 1-4. Total hasil penilaian yang diberikan oleh masing-masing ahli adalah: ahli pertama memberikan nilai 23 (95,8%) dan ahli kedua memberikan nilai 21 (87,5%). Sedangkan nilai masing-masing pernyataan adalah, item pertama, kedua dan kelima adalah 100% kemudian item ketiga dan keenam 87,5% dan item keempat adalah 75%. Rata-rata uji ketepatan panduan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert

siswa berada pada kategori baik, yaitu 91,7%, berdasarkan penilaian yang diberikan dari masing-masing ahli, dapat disimpulkan bahwa panduan tersebut memiliki tingkat akurasi (*accuaracy*) yang sangat bagus untuk guru bimbingan dan konseling dan juga siswa di sekolah.

d. Uji Isi Materi

Tabel 4. Penilaian Uji Isi Materi

Pernyataan	Tingkat Kegunaan		Jumlah	%
	Ahli 1	Ahli 2		
1	4	3	7	87.5
2	4	3	7	87.5
3	4	3	7	87.5
4	4	3	7	87.5
5	4	4	8	100
Jumlah	20	16	36	450
%	100	80	90	90

Dari hasil uji isi materi (*konten*) Dinilai dari kedua ahli tersebut, terdapat 5 item pernyataan akseptabilitas untuk uji isi Panduan Bimbingan Kelompok Melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert siswa dan dari masing-masing pernyataan diberikan skala 1-4. Total hasil penilaian yang telah diberikan oleh masing-masing ahli adalah: ahli pertama memberikan nilai 20 (100%) dan ahli kedua memberikan nilai 16 (80%). Untuk nilai setiap pernyataan adalah item pertama hingga keempat sebesar 87,5% dan untuk item kelima sebesar 100%. Hasil tes rata-rata uji isi materi panduan berada pada kategori baik yaitu 90%, berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh masing-masing ahli, dapat disimpulkan bahwa panduan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert siswa memiliki level uji materi (*konten*) yang sangat bagus untuk guru bimbingan dan konseling dan juga siswa di sekolah.

Berikut hasil penilaian tingkat penurunan perilaku introvert siswa selama kegiatan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional yang dimulai pada tahap I (pertama) hingga tahap IV (keempat). Setelah melakukan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional dengan beberapa tahap pertemuan berikutnya peneliti membagikan kuesioner pernyataan skala perilaku introvert kepada siswa untuk mengukur sejauh mana perubahan perilaku siswa dengan panduan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional dikembangkan untuk mengurangi perilaku introvert siswa. Hasil pernyataan analisis data angket skala perilaku tingkat penurunan perilaku introvert siswa sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Distribusi Jumlah Nilai Kuesioner *Pre-Test* dan *Post Test*

Interval	Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Poat-test</i>	
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
91-104	Sangat tinggi	1	10%	-	-
75 -90	Tinggi	14	90%	-	-
59- 74	Sedang	-	-	-	-
43 – 58	Rendah	-	-	-	-
26 – 42	Sangat rendah	-	-	15	100%
Jumlah		15	100%	15	100%

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku introvert siswa sebelum mendapatkan pemberian layanan berada pada kategori sangat tinggi untuk 1 siswa (10%) dan 9 siswa lainnya berada dalam kategori tinggi (90%), setelah mengikuti kegiatan pemberian layanan yang dilakukan selama empat pertemuan menunjukkan

bahwa perilaku introvert siswa mengalami penurunan atau perubahan yang signifikan, yaitu 15 siswa berada dalam kategori sangat rendah (100%).

Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert siswa berpengaruh positif dalam mengurangi perilaku introvert siswa.

Sejalan dengan pendapat Kasim menyatakan bahwa permainan tradisional adalah salah satu warisan budaya yang diwariskan secara turun temurun yang memiliki nilai-nilai positif dalam pembentukan karakter anak (siswa) seperti sportivitas, kedisiplinan, kreativitas serta kemampuan sosial dan menjalin kerja sama dengan orang lain (Husniah & Ulfa, 2020). Permainan tradisional rakyat merupakan bagian dari kearifan lokal/daerah yang tumbuh dan berkembang di masyarakat. Kearifan lokal merupakan tradisi yang secara turun-temurun dilaksanakan untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat Sibarani (Rianto & Yuliananingsih, 2021).

Permainan tradisional dapat dianggap sebagai refleksi dari budaya tradisional masyarakat Iswinarti (Rianto & Yuliananingsih, 2021). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kasim (2017) mengenai pengembangan panduan permainan tradisional Bugis-Makassar berupa *gallang-gallarang*, *benteng-bentengan a'kasing* dan *makkurung manu'songkok-songkok jangang* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa SMP Negeri 8 Makassar menunjukkan bahwa media tersebut dapat diterima berdasarkan kegunaan, ketepatan kelayakan dan relevansi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Penelitian lain yang dilakukan Hadi, dkk, (2018) mengenai pengaruh permainan tradisional menunjukkan adanya perubahan perubahan positif untuk meningkatkan keterampilan sosial. Dalam penelitian dapat dikatakan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media dalam meningkatkan keterampilan sosial karena pada lazimnya permainan tradisional dimainkan dari satu orang atau secara berkelompok sehingga memungkinkan terjadinya interaksi, selain itu dalam memainkan ada aturan yang harus disepakati bersama dan juga ada sanksi sehingga masing-masing peserta bertanggung jawab atas aturan yang telah disepakati. Pada tahap ini, buku panduan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert siswa, dapat digunakan sebagai panduan bagi guru bimbingan dan konseling di sekolah. Setelah melakukan tahapan penelitian, dihasilkan media panduan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert siswa yang telah diuji oleh ahlinya, baik melalui uji validasi ahli kategori baik maupun uji kelompok kecil melalui hasil perhitungan tes *Wilcoxon Signed Rank Test* yaitu sebelum mengikuti bimbingan kelompok melalui permainan tradisional perilaku introvert siswa tinggi kemudian setelah mengikuti bimbingan kelompok perilaku introvert siswa menurun. Oleh karena itu, bimbingan kelompok melalui permainan tradisional dan panduannya dapat secara efektif membantu mengurangi perilaku introvert siswa SMPN 3 Pangkajene.

Dalam penelitian pengembangan model bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert siswa kelas IX SMPN 3 Pangkajene terdapat kelebihan dalam pengembangan model ini, yaitu : (1) penelitian model bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert siswa menghasilkan produk berupa buku panduan untuk mengurangi perilaku introvert siswa disekolah, (2) model bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert siswa telah di uji oleh beberapa ahli yang telah divalidasi oleh ahli bimbingan dan konseling sehingga model bimbingan kelompok melalui permainan tradisional telah di anggap valid, prraktis dan efektif untuk diterapkan disekolah, (3) didalam panduan model bimbingan kelompok melalui permainan tradisional terdapat materi yang disesuaikan untuk dapat mengurangi perilaku introvert siswa sekolah, (4) didalam panduan juga terdapat kuis yang berisi soal untuk mengetahui

tingkat perilaku introvert siswa, (5) model bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert dapat dijadikan sebagai rujukan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling disekolah, khususnya dapat membantu siswa untuk mengurangi perilaku introvert serta dapat pula dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya untuk dikembangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta tahap pengembangan model bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert siswa, dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Bentuk desain model layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert yaitu berupa buku panduan bimbingan kelompok berisikan tujuan umum, sasaran, dan membahas materi tanggung jawab, jujur, kerja sama, solidaritas, kepemimpinan, interaksi sosial, empati dan gotong royong yang terkandung di dalam permainan tradisional massantok, massalo, ma'boy dan songko-songko jangang. Beserta lembar kerja berisikan penilaian untuk mengukur serta mengetahui kemampuan siswa dalam memahami setiap materi.
2. Pengembangan model bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert siswa yaitu berupa buku panduan telah dilakukan uji validitas ahli materi dan uji kepraktisan dengan memiliki kriteria ketepatan, kelayakan, kepraktisan dan kegunaan dalam mengurangi perilaku introvert siswa SMPN 3 Pangkajene.
3. Efektivitas Model layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert yaitu berupa buku panduan yang telah dikembangkan dinyatakan efektif dalam mengurangi perilaku introvert siswa dengan kategori tinggi menjadi rendah dari aspek-aspek yang diobservasi. Peningkatan pada setiap pertemuan mengindikasikan bahwa efektif dalam mengurangi perilaku introvert siswa SMPN 3 Pangkajene.

Sehubungan dengan kesimpulan dari penelitian di atas, saran-saran berikut diajukan:

1. Bagi kepala sekolah, agar dapat merekomendasikan kepada guru pembimbing/konselor untuk menggunakan buku panduan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert siswa, agar dapat menjadi pedoman guru pembimbing atau konselor dalam menyusun dan melaksanakan program layanan bimbingan dan konseling.
2. Bagi guru pembimbing/konselor, diharapkan dapat memberikan layanan kepada siswa untuk membantu dalam mengurangi perilaku introvert dengan menggunakan panduan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional.
3. Bagi siswa, diharapkan agar aktif mengikuti layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional khususnya siswa yang memiliki perilaku introvert

DAFTAR RUJUKAN

- Alayyubi, A. I., Kasmawati, K., & Jusriana, A. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Berdasarkan Karakter Introvert Dan Ekstrovert. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(2), 202-209.
- Fajriyati, S., & Albaar, R. (2022). Karakteristik Introvert: Analisis Pandangan Susan Cain. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 12(1), 54-69.
- Hasriati, H., Kornedi, K., Rahmawati, R., Ashari, J., Asfar, A. I. T., & Asfar, A. I. A. (2019, December). Adaptasi Permainan Tradisional Bugis Makassar "Ma'boy"

- Sebagai Strategi Pembelajaran Terhadap Peningkatan Explanation Siswa. In *Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M)* (pp. 177-182).
- Husniah, W. O., & Ulfa, M. (2020). Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Buton Untuk Meningkatkan Prososial Siswa. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 3(3), 253-261.
- Mahmudah, F., Erawati, D., & Mz, I. (2021). Hubungan Kepribadian Introver Dengan Kecemasan Sosial Pada Mahasiswa Iain Palangka Raya. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, 4(2), 145-162.
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Pada Generasi Digital Natives Di Luwu Raya Dan Pengintegrasian Ke Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 181-196.
- Setyosari. (2013). *Metode Penelitian dan Pendidikan (Cetakan Ketiga)*, Prenada Media Grup.
- Widiantari, K. S., & Herdiyanto, Y. K. (2013). Perbedaan intensitas komunikasi melalui jejaring sosial antara tipe kepribadian ekstrovert dan introvert pada remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(1), 106-115.