



UPAYA MENINGKATKAN MINAT SISWA DALAM MENGIKUTI
LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING DI SEKOLAH MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL

Salia Uriepa¹, lailatul Jannah², Aulia Aji Sasongko³

*Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Semarang*

Email : saliauriepa230794@gmail.com

Abstrak

Layanan bimbingan dan konseling merupakan upaya untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan diri dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan tuntutan karakter yang terpuji, kebutuhan, potensi, bakat, minat, kondisi dan tugas perkembangan, serta arah peminatan mereka mengacu pada pemcapaian tujuan pendidikan. Dalam pelaksanaan konseling disekolah seringkali terjadi kendala yang secara tidak langsung menghambat proses pemberian layanan bimbingan dan konseling itu sendiri, salahsatu diantaranya yaitu kurangnya minat siswa dalam mengikuti layanan BK,Minat merupakan suatu gagasan atau rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuru. Untuk meanarik minat siswa terhadap layanan bimbingan dan konseling, konselor sekolah dituntut untuk mampu kreatif dalam mengemban tugasnya sebagai konselor sekolah, salah satu cara menarik minat siswa yaitu dengan menggunakan metode bermain permainan tradidional, dengan bermain para peserta didik akan lebih mampu menerima serta menikmati pemberian layanan oleh konselor sekolah. Penulis sebuah makalah dengan judul “upaya meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling di sekolah melalui permaianan tradisional” dengan tujuan memberikan gambaran kepada para konselor sekolah untuk dapat lebih kreatif dengan memanfaatkan



permainan tradisional indonesia sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan minat siswa terhadap bimbingan dan konseling dan juga turut serta dalam melestarikan budaya indonesia berupa permainan tradisional indonesia yang telah ada sejak zaman dahulu mengingat di era teknologi seperti sekarang, para generasi muda sudah dihadapkan dengan segala sesuatu yang serba modern termasuk dalam permainan, terdapat banyak game online yang menarik bagi para generasi muda sehingga secara tidak langsung mereka akan berangsur-angsur meninggalkan permainan tradisional.

Kata kunci : layanan BK ; minat siswa ; permainan tradisional



LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar mengajar agar para peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Secara umum pendidikan diartikan sebagai suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Pendidikan adalah salah satu sector penting dalam menunjang pembangunan nasional. Hal ini tercantum dalam pasal 3 ayat 1 undang-undang no 20 tahun 2013 tentang system pendidikan nasional yaitu pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU no 20, 2013).

Page | 201

Melalui pendidikan, setiap individu dapat meningkat pengetahuan, kemampuan, dan kreativitas terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Seiring dengan perkembangan jaman, ilmu pengetahuanpun mengalami peningkatan dengan beragam jenisnya salah satu diantaranya yaitu layanan bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan dan konseling merupakan upaya untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan diri dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan tuntutan karakter yang terpuji, kebutuhan, potensi, bakat, minat, kondisi dan tugas perkembangan, serta arah peminatan mereka mengacu pada pemcapaian tujuan pendidikan (Kemendikbud, 2014). Guru bimbingan dan konseling disekolah diberi kewenangan untuk memberikan pelayanan berdasarkan format yang telah direncanakan diantaranya pelayanan individual, pelayanan kelompok, dan layanan klasikal.

Kenyataan di lapangan, pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling masih belum maksimal, masih banyak stigma-stigma negative dari lingkungan terhadap konselor sekolah maupun terhadap layanannya. Di sekolah khususnya, masih



banyak siswa yang belum memberikan respon secara positif terhadap pelaksanaan layanan bimbingan konseling baik itu secara klasikal, individu, maupun kelompok. Selain keaktifan siswa dalam bertanya maupun berpendapat masih sangat minim saat memberikan layanan di kelas, siswa pun masih menganggap bahwa anak yang dipanggil ke ruangan BK adalah anak yang bermasalah, mereka pun masih cenderung tertutup dalam mengungkapkan masalahnya kepada guru BK. Hal-hal seperti inilah yang menuntut seorang konselor sekolah agar kreatif dalam menarik serta membangun minat siswa terhadap layanan bimbingan konseling di sekolah.

Minat sangat besar pengaruhnya dalam pencapaian prestasi, minat seseorang terhadap suatu objek akan lebih kelihatan apabila objek tersebut sesuai sasaran dan berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan seseorang yang bersangkutan (Sardiman dalam Zikri, 1990) oleh karena itu jika minat sudah tumbuh dari diri seseorang, maka sangat besar peluang seseorang tersebut dapat berprestasi. Apabila materi layanan yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak akan tertarik untuk mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Tidak ada daya tarik bagi siswa mengakibatkan keengganan dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling.

salah satu cara meningkatkan minat siswa terhadap layanan bimbingan dan konseling yaitu melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan kekayaan khasana budaya local yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam berbagai pembelajaran. Jika dihitung mungkin terdapat lebih dari ribuan jenis permainan yang berkembang di Negara kita yang merupakan hasil pemikiran, kreativitas, prakarsa coba-coba, termasuk hasil olah budi pendahulu kita, yang jika didokumentasikan akan sangat mencengangkan kita. Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kegiatan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock 2002). Sedangkan menurut Romlah, permainan merupakan cara belajar



yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak mempelajari sesuatu tanpa mempelajarinya. Apa yang dipejarinya disimpan dalam pikirannya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang tidak disadarinya (damanik, 2001). Terdapat berbagai macam permainan tradisional Indonesia yang bisa digunakan dan atau diaplikasikan kedalam layanan konseling dengan format klasikal, kelompok dan individu, dalam format klasikal konselor bisa mencari permainan tradisional yang berhubungan dengan materi layanan yang akan di berikan sebagai contoh konselor akan memberikan pentingnya kerjasama, konselor bisa menggunakan permainan tradisional bakiak dan lainnya yang ada unsur kerjasama kelompok, permainan bisa diberikan di awal materi sebagai brainstorming sebelum masuk ke materi utama, dalam format kelompok seperti bimbingan kelompok dan konseling kelompok dapat diaplikasikan permainan tradisional dengan format kelompok bisa diberikan di awal layanan atau sebagai permainan selingan bila para konseli sudah mulai merasa bosan atau focus konseli sudah teralihkan dan sebagainya, sedangkan dalam format individu antara konseli dan konselor bisa diaplikasikan permainan tradisional dengan format pasangan sebagai contoh permainan congklak dengan tujuan menciptakan keakraban antara konseli dan konselor sehingga konseli dapat dengan mudah menceritakan permasalahannya kepada konselor

Dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling seringkali siswa kurang mampu memahami materi yang diberikan oleh guru BK, karena dalam proses pemberian layanan menggunakan metode yang monoton dengan menulis, dan Tanya jawab sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti layanan yang diberikan. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengulas lebih dalam tentang upaya meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling melalui permainan tradisional.

PEMBAHASAN

Minat siswa dalam mengikuti Layanan bimbingan dan konseling di sekolah



Bimbingan dan konseling merupakan dua hal dalam satu kesatuan yang mana bimbingan merupakan proses pemberian bantuan yang diberikan kepada seseorang atau sekelompok orang secara teru-menerus dan sistematis oleh pembimbing agar individu atau sekelompok individu menjadi pribadi yang mandiri (Sukardi & Kusmawati, 2008:2) sedangkan konseling merupakan suatu upaya bantaun yang dilakukan secara empat mata atau tatapmuka antara konselor dan konseli yang berisis usaha yang laras, unik, dan manusiawi, yang dilakukan dalam suasana keahlian dan yang didarakan atas norma-norma yang berlaku (Sukardi & Kusmawati, 2008: 5). Pelayanan bimbingan dan konseling dilakukan dari manusia, untuk manusia dan oleh manusia (Prayitno & Amti, 1994: 92). Dari manusia artinya pelyanan itu diselenggarakan berdasarkan hakikat keberadaan manusia, dengan segenap dimensi kemanusiaannya. Untuk manusia, dimaksudkan bahwa pelayanan tersebut diselenggarakan demi tujuan-tujuan yang agung, mulai dan positif bagi kehidupan kemanusiaan menuju manusia seutuhnya, baik manusia sebagai individu maupun kelompok. Oleh manusia mengandung pengertian bahwa penyelenggaraan kegiatan itu adalah manusia dengan segenap derajat, martbat, dan keunikan masing-masing yang terlibat didalamnya.

Suatu kegiatan bimbingan dan konseling disebut pelayanan apabila kegiatan tersebut dilakukan melalui kontak langsung dengan sasaran pelayanan (klien/konseli) dan secara langsung berkenaan dengan permasalahan atau kepentingan tertentu yang dirasakan oleh sasaran pelayanan tersebut. Berbagai jenis pelayanan perlu dilakukan sebagai wujud nyata penyelenggaraan pelayanan bimbingan dan konseling terhadap sasaran pelayanan yaitu peserta didik (klien / konseli). Ada sejumlah pelayanan dalam bimbina dan konseling di sekolah diantaranya sebagai berikut: (1) layanan orientasi. Disekolah layanan ini memungkinkan konseli memahami lingkungan yang baru dimasukinya untuk mempermudah dan memperlancar peran konseli dilingkungan yang baru. (2) layanan informasi yaitu layanan bimbingan dan konseling yang meberikan informasi sertamambantu konseli dalam memahmi hal-hal yang baru baginya. (3) layanan penempatan dan penyaluran yaitu pelayanan bimbingan dan konseling yang



memungkinkan peserta didik (klien / konseli) memperoleh penempatan dan penyaluran yang tepat misalnya penempatan dan penyaluran dalam kelas, kelompok belajar, jurusan / program studi, program latihan, magang, kegiatan ekstrakurikuler sesuai dengan potensi, bakat dan minat, serta kondisi pribadinya.

(4) pelayanan pembelajaran yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta berbagai aspek, tujuan dan kegiatan belajar lainnya. (5) konseling individual yaitu layanan konseling perorangan yang memungkinkan siswa mendapatkan layanan langsung secara tatap muka dengan guru pembimbing dalam rangka pembahasan dan pengentasan permasalahannya. (6) bimbingan kelompok yaitu pelayanan bimbingan dan konseling yang dimaksudkan untuk memungkinkan peserta didik secara bersama-sama memperoleh informasi dari guru pembimbing serta membahas bersama-sama pokok bahasan (topic) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupan sehari-hari dan atau untuk perkembangan dirinya sebagai individu maupun sebagai pelajar, dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan atau tindakan tertentu. (7) layanan konseling kelompok yaitu layanan dalam bimbingan dan konseling bertujuan untuk pengentasan masalah yang dalam pelaksanaannya menggunakan dinamika kelompok dengan permasalahan yang dibahas merupakan masalah perorangan yang muncul dalam kelompok itu. (8) aplikasi instrumentasi bimbingan dan konseling yaitu kegiatan pendukung dalam BK di sekolah untuk mengumpulkan data dan keterangan tentang peserta didik, keterangan tentang lingkungan peserta didik, dan “lingkungan yang lebih luas”. (9) himpunan data merupakan kegiatan pendukung bimbingan dan konseling untuk menghimpun seluruh data dan keterangan yang relevan untuk keperluan pengembangan siswa dalam berbagai aspek. (10) konferensi kasus yaitu kegiatan pendukung bimbingan dan konseling untuk membahas permasalahan yang dialami peserta didik dalam suatu forum pertemuan yang dihadiri oleh berbagai pihak yang diharapkan dapat memberikan bahan, keterangan kemudahan, dan komitmen bagi terentaskannya permasalahan tersebut. Konferensi kasus bersifat terbatas dan tertutup.



Pelayanan bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh konselor sebagai bentuk upaya pendidikan karena kegiatan bimbingan dan konseling selalu terkait dengan pendidikan dan keberadaan bimbingan dan konseling dalam pendidikan merupakan konsekuensi logis dari pendidikan itu sendiri. Bimbingan dan konseling dalam kinerjanya juga berkaitan dengan upaya mewujudkan pengembangan potensi diri peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara, (seperti yang diamanatkan dalam pasal 1 ayat (1)). Guru pembimbing lebih sering disebut konselor sekolah menurut Dewa Ketut Sukardi Adalah “merupakan petugas profesional, artinya secara formal mereka telah disiapkan oleh lembaga atau institusi pendidikan yang berwenang. Mereka didik secara khusus untuk menguasai seperangkat kompetensi yang diperlukan bagi pekerjaan bimbingan dan konseling. salah satu tugas utama seorang konselor di sekolah yaitu Bertanggung Jawab tentang keseluruhan pelaksanaan layanan konseling di sekolah termasuk didalamnya yaitu brupaya untuk menarik minat siswa dalam mengikuti berbagai bidang layanan bimbingan dan konseling yang dilaksanakan di sekolah.

Minat yaitu suatu gagasan atau rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh, minat pada dasarnya penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang berada diluar diri individu tersebut (Slameto, 2000:108) sedangkan menurut Winkel, minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek yang merasa tertarik pada bidang tertentu atau merasa berkecimpung dibidang tersebut (W.S Winkel, 2006:22). Minat individu terhadap suatu objek tertentu ditandai dengan adanya perasaan senang atau tidak senang. Individu yang mempunyai minat tinggi terhadap suatu objek tertentu, maka ia akan merasa senang untuk mencari informasi atau melakukan kegiatan yang berkaitan dengan objek yang ia minati tersebut.

minat adalah kecenderungan relatif pada seseorang terhadap objek atau kegiatan tertentu sehingga ia merasa tertarik dan senang untuk melakukan



kegiatan tersebut. Jadi minat siswa terhadap layanan bimbingan dan konseling dapat dilihat dari rasa ketertarikan dan rasa senang siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling yang tersedia disekolah. Dengan adanya minat mendorong siswa untuk aktif memanfaatkan layanan untuk mengembangkan diri lebih optimal. Pemanfaatan layanan bimbingan dan konseling oleh siswa dapat dilihat dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang menyangkut bimbingan dan konseling. Kegiatan bimbingan dan konseling dapat berjalan dengan baik bila didukung oleh semua pihak disekolah terutama siswa sebagai sasaran utama konseling.

Permainan tradisional

Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Menurut Pellegrini (1991;241) dalam Naville Bennet (1998;5-6) bahwa permainan didefinisikan menurut tiga matra sebagai berikut: (1) Permainan sebagai kecenderungan, (2) Permainan sebagai konteks, dan (3) Permainan sebagai perilaku yang dapat diamati. Bermain merupakan istilah yang berarti setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya (Ismail, 2006). Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat dan merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Permainan tradisional berasal dari kata permainan dan tradisional. Permainan berarti sesuatu atau barang yang dipakai untuk bermain, sedangkan tradisional yaitu perilaku, cara berpikir, dan berbuat sesuatu yang selalu berpedoman pada norma dan adat istiadat yang ada secara turun-temurun. Permainan tradisional mempunyai nilai yang besar untuk generasi penerus bangsa dalam rangka berkreasi, berimajinasi, dan media untuk berlatih hidup bermasyarakat (Andriani, T. 2012).



Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang memiliki unsur-unsur budaya yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat sesuai dengan aturan dan norma adat kebiasaan yang diwarisi dan dipelihara secara turun temurun baik menggunakan alat atau tanpa alat dalam permainannya. Permainan tradisional sudah ada sejak dulu pada kelompok masyarakat yang diturunkan dari nenek moyang bangsa Indonesia. Permainan tradisional menggunakan alat yang murah, mudah diperoleh, sederhana, dan tidak menggunakan peralatan berbasis teknologi. Anak-anak pada zaman sekarang banyak yang sudah tidak mengenal permainan tradisional. Anak-anak lebih tertarik bermain gadget atau permainan modern yang menggunakan peralatan yang canggih. Menurut Nur, fakta yang terjadi sekarang ini yaitu kegiatan bermain anak sekarang ini beralih pada permainan modern yang menggunakan perangkat teknologi seperti video games dan games online (Nur, H. 2013). Hal ini seharusnya menjadi pekerjaan rumah bersama agar permainan tradisional tidak semakin hilang dan terlupakan oleh bangsa Indonesia khususnya kaum muda.

Meningkatkan Minat Siswa Dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Dan Konseling di Sekolah Melalui Permainan Tradisional

Ada beberapa hal yang mempengaruhi rendahnya minat siswa pada layanan bimbingan konseling yaitu faktor individu meliputi :siswa takut ke ruangan bimbingan dan konseling karena beranggapan sebagai siswa bermasalah, siswa malu untuk melakukan konseling. Faktor konselor meliputi siswa beranggapan guru bimbingan konseling sebagai Polisi Sekolah, siswa tidak mengenal apa itu bimbingan konseling, siswa beranggapan bahwa guru bimbingan konseling menangani yang bermasalah saja, dan kurangnya pemahaman siswa terhadap layanan bimbingan konseling karena konselor kurang mengenalkan layanan bimbingan konseling kepada siswa (Gustari Dewi, 2017 : 47).

Upaya guru pembimbing untuk meningkatkan minat konseling perlu segera dilakukan dengan metode yang tepat. Adapun metode yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat siswa terhadap layanan bimbingan konseling yaitu



melalui permainan tradisional. Terdapat banyak jenis permainan tradisional Indonesia yang dapat dijadikan media pembelajaran maupun media layanan bimbingan dan konseling, selain dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, pemberian layanan dengan metode permainan tradisional juga dapat membangkitkan minat siswa terhadap layanan bimbingan dan konseling yang diberikan oleh guru BK. Jenis permainan tradisional yang dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling diantaranya permainan congklak, media permainan congklak dapat diberikan pada beberapa layanan seperti layanan kolompok (Indra Lacsana, 2017 : 144).

Selain congklak terdapat permainan tradisional balogo, permainan ini merupakan salah satu jenis permainan tradisional suku banjar dikalimantan selatan. Permainan balogo dilakukan oleh anak-anak, remaja dan dewasa. Nilai yang terkandung dalam permainan balogo adalah keterampilan, kerja keras, kerjasama dan sportivitas. Permainan tradisional berikutnya yaitu ular tangga, permainan ini dapat dijadikan media dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling yang dapat diterapkan pada beberapa jenis bimbingan misalnya bimbingan klasikal maupun bimbingan kelompok. Menurut penelitian yang dilakukan oleh sigit karya utama menemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan anatar permainan ular tangga dengan minat siswa dalam mengikuti layanan konseling (Sigit Karya Utama, 2016 : 5).

Permainan engklek juga merupakan permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling Selain menjadi media hiburan, permainan tradisional engklek mempunyai makna-makna filosofis yang baik untuk perkembangan peserta didik. Melalui permainan engklek para siswa diajarkan untuk terus berusaha mendapatkan sesuatu yang dicita-citakan. Permainan engklek juga dapat digunakan sebagai media untuk proses bersosialisasi, karena dalam permainan tradisional engklek peserta yang bermain akan saling berinteraksi satu sama lain. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lucyana Ma'rufah Dewi menemukan hasil bahwa penerapan modifikasi permainan tradisional engklek dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan



kemampuan interaksi sosial siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor kemampuan interaksi sosial siswa antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Dari beberapa penelitian diatas membuktikan bahwa permainan tradisional Indonesia dapat digunakan konselor sekolah sebagai media dalam layanan bimbingan dan konseling yang disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai melalui pemberian materi layanan. Terdapat banyak ragam permainan tradisional yang dapat digunakan oleh konselor dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling. Selain tujuannya untuk menarik serta meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling, penggunaan permainan tradisional sebagai media BK juga merupakan salah satu bentuk pengenalan serta pelestarian budaya Indonesia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Minat adalah kecenderungan relatif pada seseorang terhadap objek atau kegiatan tertentu sehingga ia merasa tertarik dan senang untuk melakukan kegiatan tersebut. Minat seseorang terhadap sesuatu dibuktikan dengan dilakukannya kegiatan – kegiatan yang berhubungan dengan minatnya tersebut. Siswa yang tertarik dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling, dia akan sangat antusias dalam mengikuti layanan tersebut di lihat dari keaktifannya seperti bertanya, atau memberikan tanggapan, langsung menghubungi guru BK tanpa paksaan dan tanpa di suruh dan lain sebagainya, untuk meningkatkan minat siswa terhadap layanan bimbingan dan konseling diperlukan berbagai metode kreatif salah satunya dengan mengemas materi layanan dengan suatu hal yang disukai siswa salah satunya dengan menggunakan metode permainan tradisional. Ada banyak jenis permainan tradisional lain diantaranya yang bisa digunakan dalam konseling yaitu congklak, gobak sodor, balogo, dan masih banyak lagi.

Meningkatkan minat siswa dalam mengikuti layanan konseling disekolah merupakan hal yang wajib dilakukan oleh konselor sekolah, oleh karena itu sangat disarankan untuk penelitian selanjutnya dapat meneliti lebih dalam terkait cara



meningkat minat siswa terhadap BK baik itu dari segi pemberian layanan maupun dari sisi konselornya sendiri sangat disarankan untuk melakukan penelitian ekperimental agar lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Sukardi dan Kusumawati. 2008. Proses Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta

Prayitno., & Erman Amnti, 1994, dasar-dasar bimbingan dan konseling, Jakarta : rineke cipta

Sigit Karya Utama, 2016, Skripsi: pengaruh permainan ular tangga terhadap minat siswa kelas VII SMP N 5 Kediri dalam mengikuti layanan konseling

Winkel, 2006. Bimbingan dan konseling di institut pendidikan. Yogyakarta: Media Abadi.

Santrock, John W. 2002. Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup (Edisi Kelima). Penerjemah Achmad Chusairi, Juda Damanik; Ed. Erman Sinaga, Yati Sumiharti). Jakarta: Erlangga.

Akhmad sugianto, 2017, teknik permainan balogo dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan karakter kerja keras pada siswa SMP, proceeding seminar dan lokakarya nasional revitalisasi laboratorium dan jurnal ilmiah dalam implementasi kurikulum bimbingan dan konseling berbasis kkni, 4 – 6 Agustus 2017, Malang, Jawa Timur, Indonesia

Dewi, L.M. , & Christiana, E. 2014, Penerapan Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII A Mts Negeri tulungagung: Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Vol. 15 (2): 112-123

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kementerian Agama Republik Indonesia. (Online), Tersedia: <http://www.kemenag.go.id>. ,diunduh 12 april 2019



Andriani, T. 2012. Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1): 121-136.

Nur, H. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1): 87-94.

Page | 212

Lacksana Indra, -, kearifan local permainan congklak sebagai penguatan karakter peserta didik melalui layanan bimbingan dan konseling