

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL CUBLAK-CUBLAK SUWENG UNTUK MENINGKATKAN ADAPTABILITY SKILL

Indah Fajrotuz Zahro

Institut At Tanwir Bojonegoro

indahfajrotuzzahro@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine of group guidance with traditional games cublak-cublak suweng in improving the adaptability skills. This study is a quantitative using a pre-test post-test one group design. Subjek in this study is 6 children and data collectors is guttman scale with 2 alternative answer. The validity of the product moment of 40 items, it is known that 19 items are valid. The reliability test with the Alpha Cronbach obtained a value of 0.750. Data analysis using the Wilcoxon Test shows The Sig value is $0.003 < 0.05$ which means there is a difference between the pretest and posttest. In the research results it is known that the post-test results have an increase in value from the pre-test results before being given 6 treatments. This study shows that group guidance with cublak-cublak suweng traditional game techniques as an effort to improve adaptability skills.*

Keywords: *Traditional games, cublak-cublak suweng, group guidance, adaptability skill.*

PENDAHULUAN

Nilai-nilai keislaman terdiri dari dua kata yakni nilai dan keislaman. Nilai diartikan sebagai hakikat suatu hal yang menyebabkan hal tersebut dikejar oleh manusia. Nilai juga diartikan sebagai suatu keyakinan yang membuat seseorang bertindak atas dasar pilihannya. Sehingga nilai keislaman dapat didefinisikan sebagai suatu konsep dan keyakinan tentang beberapa masalah pokok yang berhubungan dengan Islam yang akan dijunjung tinggi oleh manusia untuk dijadikan pedoman dalam berperilaku, baik nilai yang bersumber dari Allah maupun hasil dari interaksi manusia yang tidak bertentangan dengan syariat (Ramdhani, D, 2015., Hudah, N, 2019). Nilai-nilai Islam adalah seperangkat aturan yang membimbing manusia agar dalam setiap perilakunya sesuai dengan ajaran Islam, sehingga dalam kehidupannya dapat mencapai keamanan dan kebahagiaan di dunia dan kehidupan selanjutnya (Diina Mufidah, dkk). Nilai-nilai keislaman menjadi pedoman manusia dalam berperilaku tentang bagaimana menjalin hubungan dengan Allah, hubungan dengan alam sekitar dan hubungan antar sesama manusia.

Hubungan dengan antar sesama manusia menunjukkan manusia adalah makhluk sosial disamping sebagai makhluk individu. Mohammad Fuad Al Amin, dkk (2019: 278)



15-16 Oktober 2024

UIN Sunan Ampel Surabaya
Jl. A. Yani 117 Surabaya

Hotel Santika Premiere Gubeng
Jl. Raya Gubeng No.54, Surabaya,

Halaman 1363

mengatakan bahwa manusia juga merupakan makhluk konflik (*homo conflictus*), yakni manusia sebagai makhluk yang selalu terlibat dalam persaingan, perbedaan dan pertentangan baik sukarela maupun terpaksa. Dengan adanya potensi konflik dalam diri setiap manusia tersebut, maka diperlukan kemampuan mengelola perbedaan sehingga tidak mengakibatkan tindakan-tindakan yang anarkis dan merusak. Menurut Muhammad Imarah (dalam Al Amin, M. F., dkk, 2019), *tasâmuh* (toleransi) merupakan satu-satunya jalan untuk memutuskan kekerasan dan mewujudkan kedamaian di antara keberagaman. Merupakan sesuatu hal yang mustahil akan terwujud kerukunan diantara pluralitas tanpa adanya sebuah toleransi.

Upaya mewujudkan toleransi dan menjaga hubungan yang harmonis diantara sesama manusia dapat dengan menjadikan nilai-nilai keislaman sebagai pedoman manusia sejak dini. Yasin Nurfalah (2018) menyatakan bahwa pengetahuan dan pemahaman mengenai ajaran Islam harus diajarkan kepada anak sejak dini sebagai bekal dalam kehidupan mereka. Dengan berbekal pengetahuan ajaran Islam, maka seiring dengan bertambahnya usia anak, ia akan tahu bagaimana harus bersikap terhadap Tuhan, sesama, dan terhadap lingkungannya. Anak akan bertindak sesuai dengan aturan-aturan Islam ketika berada di masyarakat. Hasilnya anak akan diterima oleh masyarakat dan menjalankan perannya sebagai makhluk sosial.

Sebagai makhluk sosial, manusia membutuhkan keberadaan manusia lain, sehingga dibutuhkan interaksi dan penyesuaian diri. Menurut Hurlock (dalam Leksana, D. M, 2019: 20), penyesuaian sosial dapat diidentifikasi sebagai keberhasilan seseorang dalam menyesuaikan diri dengan orang lain pada umumnya dan kelompok pada khususnya. Penyesuaian sosial merupakan kemampuan siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan keluarga, sekolah, mata pelajaran, teman sebaya dan guru. Indikator dalam menentukan penyesuaian sosial yang dikemukakan oleh Harlock diantaranya ada empat yaitu: (1) Penampilan nyata melalui sikap dan perilaku nyata (*overt performance*) Perilaku sosial individu sesuai dengan standar kelompok atau memenuhi harapan kelompok, maka individu akan diterima sebagai anggota kelompok; (2) Adaptasi terhadap berbagai kelompok individu dapat beradaptasi dengan baik pada berbagai kelompok, baik kelompok sebaya maupun kelompok dewasa; (3) Sikap sosial. Individu dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, terhadap partisipasi sosial dan terhadap perannya dalam kelompok maka individu tersebut akan beradaptasi dengan baik secara sosial; dan (4) Kepuasan pribadi. Individu harus dapat menyesuaikan diri dengan baik secara sosial, individu harus merasa puas terhadap kontak sosialnya dan terhadap peran yang dimainkannya dalam situasi sosial.

Berdasarkan pengamatan peneliti, anak-anak seringkali menunjukkan sikap berbeda antar teman bermainnya, menunjukkan sikap kurang menyenangkan atau kurang menerima kehadiran teman yang tidak sesuai dengan standar kelompoknya untuk bermain bersama. Alhasil ada anak yang cenderung bermain sendiri karena menunjukkan kekhawatiran akan ditolak saat hendak bergabung. Dirjen Pendidikan Islam Muhammad Ali Ramdhani mengenalkan lima konsep dalam proses pendidikan Islam yang terangkum dalam kata IHSAN, yakni *Integritas, Humanity, Spirituality, Adaptability* dan *Nationality*. *Adaptability* yaitu, kemampuan manusia untuk menyelaraskan diri dan berdialog dengan lingkungan strategis di sekitarnya, tanpa kehilangan identitasnya. Sehingga *adaptability skill*



menjadi suatu keniscayaan yang perlu dimiliki manusia dalam menjalankan perannya sebagai makhluk sosial.

Salah satu upaya untuk meningkatkan *adaptability skill* pada anak-anak adalah dengan bermain. Melalui bermain, anak-anak dapat mengembangkan *adaptability skill* dengan memahami perilakunya sendiri dan konsekuensinya, membina hubungan dengan anak lain, bersikap sesuai dengan tuntutan dari masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya. Hal ini seperti penelitian yang dilakukan Zahro, dkk yang berjudul Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Outbound Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa Kelas VI.

Terdapat jenis permainan modern dan permainan tradisional. Permainan tradisional banyak memberikan nilai-nilai pendidikan, antara lain gerak saat bermain, tembang yang dinyanyikan dalam permainan dan syair lagu permainan tradisional. Permainan tradisional juga dapat memberikan rasa senang sebagai stimulus untuk mengembangkan *adaptability skill* anak. Kelebihan permainan tradisional adalah mengutamakan kelompok dan kebersamaan, sederhana, memiliki nilai filosofis perilaku dan nilai sosial.

Selanjutnya, permainan tradisional tidak dapat dipisahkan dari fungsi psikologis perkembangan anak, tidak hanya memberikan rasa senang, tetapi juga membangun dan mengoptimalkan psikomotor, kognitif, bahasa, sosial dan emosional anak yang ditonjolkan sebagai kontak sosial dengan teman sebaya dan penyesuaian sosial. Tatiek Romlah menyebutkan bahwa permainan merupakan salah satu teknik dalam bimbingan kelompok. Penelitian dari Dinar Mahdalena Leksana pada tahun 2019 dengan judul Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Penyesuaian Sosial menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional dapat meningkatkan penyesuaian sosial anak.

Permainan tradisional menjadi salah satu cara untuk melestarikan budaya kearifan lokal. Salah satu permainan tradisional adalah cublak-cublak suweng. Penelitian dari Sri Lestari tahun 2017 dengan judul Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng Pada Anak Autis Kelas Tiga Di SLB menunjukkan bahwa permainan tradisional cublak-cublak suweng dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak autis.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional cublak-cublak suweng untuk meningkatkan *adaptability skill*.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian pre-experimental designs. Pre-Experimental Designs yang digunakan adalah One Grup Pretest-Post Test Design. Menurut Sugiyono, uji keefektifan dalam desain one group pretest-posttest design adalah dengan membandingkan hasil pretest dan posttest satu kelompok subyek penelitian saja tanpa ada kelompok pembanding.



The One- Group Pretest-Posttest Design		
Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2

Keterangan dari tabel tersebut adalah X sebagai Tindakan / perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan tradisional cublak-cublak suweng. O1 adalah nilai pretes *adaptability skill* dan O2 adalah nilai postes *adaptability skill*. Bimbingan ini akan dilakukan selama 8 kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung kurang lebih 30 sampai 40 menit. Pertemuan pertama berisi tentang pembinaan hubungan dan penetapan kesepakatan temporal selanjutnya dan kegiatan selanjutnya. Pada pertemuan selanjutnya pelaksanaan kegiatan orientasi kelompok dipimpin oleh ketua kelompok. Di akhir setiap kegiatan, setelah setiap pertemuan, para anggota kelompok diajak untuk melakukan refleksi atas apa yang telah dilakukan. Di akhir setiap sesi kegiatan, ketua kelompok meminta anggota untuk mengungkapkan perasaan mereka. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelas III dan IV MI Darunnajah yang diambil dengan teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling yaitu teknik pengumpulan sample dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang diambil adalah anak yang memiliki nilai pretes *adaptability skill* rendah. Instrumen penelitian berupa skala *adaptability skill* yang berjenis skala guttman dengan 2 alternatif pilihan jawaban disebarkan kepada siswa kelas III dan IV sejumlah 26 anak. Terdapat 6 anak yang memiliki nilai *adaptability skill* rendah, sehingga 6 anak digunakan sebagai subjek penelitian. Teknik analisis data pada penelitian ini diawali dengan uji validitas item, dilanjut uji reliabilitas selanjutnya uji analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di MI Darun Najah Bojonegoro, tahapan treatment dilakukan pada tanggal 1-10 Oktober 2024. Berdasarkan hasil tabulasi data pretest diketahui bahwa 6 siswa memiliki *adaptability skill* yang rendah berdasarkan dari kategorisasi sampel yang telah disiapkan, pada penelitian ini proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik permainan tradisional cublak-cublak suweng selama 8 kali pertemuan, jadwal treatment bimbingan kelompok dengan permainan tradisional cublak-cublak suweng sebagai berikut

Pertemuan	Kegiatan	Materi/ Topik
1	Pretes	Pengisian skala <i>adaptability skill</i> sebagai data pretes
2	Treatment dan materi bimbingan kelompok untuk meningkatkan <i>adaptability skill</i>	Kesadaran situasi individu, kemampuan mental yang berurusan dengan perubahan
3	Treatment dan materi bimbingan kelompok untuk meningkatkan <i>adaptability skill</i>	Orientasi adaptif dalam hal sikap dan kepercayaan
4	Treatment dan materi bimbingan kelompok untuk meningkatkan <i>adaptability skill</i>	Ketahanan psikologis

**Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Tradisional
Cublak-Cublak Suweng untuk Meningkatkan Adaptability Skill**

Indah FajrotuZ Zahro – Institut At Tanwir Bojonegoro



5	Treatmen dan materi bimbingan kelompok untuk meningkatkan <i>adaptability skill</i>	Emosi positif
6	Treatmen dan materi bimbingan kelompok untuk meningkatkan <i>adaptability skill</i>	Regulasi emosi
7	Treatmen dan materi bimbingan kelompok untuk meningkatkan <i>adaptability skill</i>	Keterampilan adaptasi
8	Postes	Pengisian skala <i>adaptability skill</i> sebagai data postes

Treatmen pada pelaksanaan kegiatan eksperimen dilakukan dengan tahapan persiapan: (1) menetapkan waktu dan tujuan; (2) menyiapkan peralatan yang diperlukan. Pada tahap pembentukan: (1) menyampaikan salam dan doa; (2) penerimaan terhadap anggota kelompok dengan hangat dan terbuka; (3) membuat presensi; (4) menjelaskan tujuan Ketua Kelompok; (5) menjelaskan pelaksanaan bimbingan kelompok; (6) menjelaskan prinsip-prinsip pedoman dalam pelaksanaan Panduan Kelompok; (7) permainan untuk keakraban. Pada tahap transisi terdiri dari: (1) menjelaskan kembali secara singkat bagaimana melakukan bimbingan kelompok teknik permainan tradisional cublak-cublak suweng; (2) melakukan tanya jawab untuk memastikan aktivitas anggota; (3) menekankan prinsip-prinsip yang dipedomani dan diperhatikan dalam layanan bimbingan kelompok. Pada tahap kegiatan terdiri dari: (1) menjelaskan topik atau masalah yang diangkat yakni *adaptability skill*; (2) meminta setiap kelompok memiliki sikap keterbukaan terhadap masalah yang dihadapinya masing-masing; (3) mendiskusikan masalah yang paling banyak muncul. Tahap terminasi terdiri dari: (1) menjelaskan bahwa kegiatan orientasi bimbingan kelompok akan berakhir; (2) penyampaian kemajuan yang dibuat oleh masing-masing anggota kelompok; (3) penyampaian komitmen untuk merahasiakan urusan teman; (4) menyetujui kegiatan selanjutnya; (5) mengucapkan terima kasih; (6) berdoa; (7) berjabat tangan serta mengucapkan kesan masing-masing.

Skala *adaptability skill* diujicobakan pada 40 anak kelas III dan IV diluar MI Darun najah untuk selanjutnya dilakukan uji validitas dengan teknik *product moment* dan menggunakan bantuan SPSS 22.0 sedangkan uji reabilitas pada penelitian ini menggunakan teknik *alpha cronbach* dengan SPSS 22.0. Hasil uji validitas skala *adaptability skill* diperoleh data item valid sebanyak 19 item dan 21 item gugur. Item yang valid adalah item yang r hitung $\geq r$ tabel (0,3120). Item yang valid antara lain item 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 12, 14, 15, 17, 18, 24, 26, 28, 33, 34, 36, 37 dengan nilai tertinggi ada pada item no 18 dengan nilai 500 sementara nilai terendah ada pada item no 3 dan 37 dengan nilai 324. Item yang gugur pada skala *adaptability skill* antara lain item 1, 5, 9, 11, 13, 16, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 27, 29, 30, 31, 32, 35, 38, 39, 40 dimana r hitung $\leq r$ tabel (0,3120). Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan teknik *alpha cronbach* dengan SPSS 22.0 dan diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,750. Berikut tabel nilai reliabilitas



15-16 Oktober 2024

UIN Sunan Ampel Surabaya
Jl. A. Yani 117 Surabaya

Hotel Santika Premiere Gubeng
Jl. Raya Gubeng No.54, Surabaya,

Halaman 1367

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.750	.759	19

Berdasarkan tabel interpretasi koefisien reliabilitas diatas nilai reliabilitas sebesar 0,750 diartikan reliabilitas tinggi.

Setelah dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, preetes, treatment dan posttes maka dilakukan uji analisis data. Data pada penelitian ini adalah data non parametrik, dimana tidak diperlukan uji asumsi sebelum dilakukan analisis dengan uji U.

Tabel Mean Rank

Ranks				
	Pretes Posttest	N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Adaptability Skill</i>	Pretest	6	3.50	21.00
	Posttest	6	9.50	57.00
	Total	12		

Tabel Uji U

Test Statistics ^a	
	self efficacy
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	21.000
Z	-2.923
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.003
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	<.002 ^b
a. Grouping Variable: Pretes Posttest	
b. Not corrected for ties.	

Berdasarkan tabel diatas diketahui rata-rata kelompok kesatu sebesar 3.50 lebih rendah daripada rata-rata kelompok kedua sebesar 9.50. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata preetes pada 6 subjek lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata posttes. Pada tabel menunjukkan nilai U sebesar 0,000 dan nilai W sebesar 21.000 yang jika dikonfersi ke nilai Z sebesar -2.923. Nilai Sig 0, 003 < daripada 0,05 yang berarti terdapat perbedaan antara kelompok preetes dan posttes maka Ha diterima, yang artinya ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional cublak-cublak suweng terhadap *adaptability skill* anak.

Berdasarkan hasil pretes dan posttes pada 6 anak diketahui bahwa nilai seluruh anak meningkat dan 6 siswa tersebut awalnya berada pada kategori rendah setelah diberikan treatment layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional cublak-

cublak suweng selama 8 kali pertemuan seluruh siswa berada pada kategori *adaptability skill* tinggi.

Hal ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional cublak-cublak suweng bertujuan untuk meningkatkan *adaptability skill* anak. Penelitian ini menunjukkan hasil yang sesuai dengan penelitian dari Dinar Mahdalena Leksana pada tahun 2019 yang berjudul “Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Penyesuaian Sosial”, pada hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik bermain tradisional untuk meningkatkan penyesuaian sosial, terjadi peningkatan antara sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan kelompok. Atau terdapat perubahan yang signifikan antara pre-test dan post-test yang ditandai dengan peningkatan skor rata-rata sebesar 38%. Penelitian dari Putri Amdi Perdani tahun 2014 dengan judul Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak TK kelas B melalui metode permainan tradisional bermain dapat meningkat sebesar 42,13% dari pra-intervensi rata-rata kelas dan 54,13% pada hasil posttest.

Hasil yang sesuai juga ditunjukkan oleh penelitian dari Afakhrul Masub Bakhtiar dan Paulina pada tahun 2017 yang berjudul Permainan Tradisional “Cublak Suweng” untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak SD. Penelitian ini menggunakan tindakan kelas yang dilakukan dalam tiga siklus, masing-masing siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I mencapai 76,2%, pada siklus II meningkat menjadi 82,6%, dan pada siklus III meningkat menjadi 85,9%. Begitu juga dengan hasil analisis data keterampilan sosial siswa pada siklus I yang mencapai 79%, pada siklus II meningkat menjadi 85%, dan pada siklus ketiga meningkat menjadi 88%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional “Cublak Suweng” keterampilan sosial siswa dapat ditingkatkan.

Fibiona menjelaskan bahwa permainan anak seperti Cublak-cublak suweng dan lainnya mampu merangsang pertumbuhan anak, mengembangkan kualitas hidup anak agar mereka mampu berkembang lebih baik dalam menghadapi realitas sosial. Permainan anak anak (dolan) seperti Cublak-Cublak Suweng merupakan bentuk penyatuan gerak wirama dengan nyanyian serta cerita diramu untuk tujuan pengembangan ilmu pendidikan bagi anak-anak. Permainan anak anak juga digunakan untuk melatih konsentrasi pelajaran, melatih anak untuk bisa berkesenian dan memiliki unsur pendidikan estetik. Selain itu, permainan tersebut juga mampu mengembangkan rasa etik dalam jiwa pribadi kanak-kanak untuk menyokong kebudayaan bangsa. Hal ini selaras dengan Elly Fajarwati yang mengatakan bahwa permainan tradisional merupakan permainan antar generasi yang memiliki makna simbolis dibalik gerakan, ucapan maupun alat-alat yang digunakan.

Fibiona menambahkan bahwa cublak Cublak Suweng memiliki makna tersirat yang terdapat dalam gerakan ataupun proses permainan. Anak-anak dapat mengembangkan keterampilan adaptasi seperti berpikir kreatif, memecahkan masalah, dan berperilaku sosial yang baik, yang penting untuk perkembangan proses kognitif, afektif, dan interpersonal melalui permainan, salah satunya Cublak Cublak Suweng. Dansky pernah melakukan studi tentang mengajarkan permainan kepada anak-anak, menemukan bahwa permainan anak-anak mampu meningkatkan keterampilan dan imajinasi mengenai permainan peran. Oleh karena itu, permainan yang dirancang dan dimainkan dengan baik



(khususnya permainan anak tradisional seperti halnya Cublak-Cublak Suweng) mengajarkan nilai-nilai yang merupakan elemen penting dari interaksi sosial budaya. Pesan-pesan terhadap nilai-nilai pembelajaran dalam permainan diaktualisasikan dalam perilaku anak-anak melalui bermain peran sebagai bagian dari permainan, pesan-pesan ini kemudian berubah menjadi perasaan, pikiran, dan perilaku yang mencerminkan interaksi di masyarakat. Selain makna tersurat, permainan tradisional (seperti halnya Cublak-cublak Suweng) memiliki makna tersirat. Makna tersebut mendorong anak-anak untuk memiliki karakter yang baik, disiplin, jujur, sportif, saling menghargai, dan sopan santun. Permainan seperti Cublak Cublak Suweng sebenarnya melibatkan aspek kognitif, motorik dan psikomotorik. Ketika mereka bermain, mereka akan membedakan mana yang baik dan mana buruk.

Cublak-cublak Suweng merupakan media efektif untuk menanamkan nilai-nilai luhur kehidupan dan seni sesuai atmosfer kehidupan anak-anak yang menyenangkan dan sederhana. Permainan tersebut juga meningkatkan kepekaan sosial melalui interaksi dan kerjasama antara sesama pemain, sehingga menepis sikap individualistis, pernyataan ini menunjukkan bahwa anak yang *adaptability skill* nya rendah menunjukkan prasangka permusuhan, kesulitan mengontrol emosi, sulit memahami perasaan dan pikiran orang lain dan kurang terampil dalam menyelesaikan masalah-masalah sosial.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional cublak-cublak suweng dapat meningkatkan *adaptability skill* anak. Pada uji analisis data diketahui rata-rata kelompok kesatu sebesar 3.50 lebih rendah daripada rata-rata kelompok kedua sebesar 9.50. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest pada 6 subjek lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest. Pada tabel menunjukkan nilai U sebesar 0,000 dan nilai W sebesar 21.000 yang jika dikonversi ke nilai Z sebesar -2.923. Nilai Sig 0,003 < daripada 0,05 yang berarti terdapat perbedaan antara kelompok pretest dan posttest maka H_0 diterima, yang artinya ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional cublak-cublak suweng terhadap *adaptability skill* anak

DAFTAR PUSTAKA

- 2020. Dirjen Gulirkan IHSAN dalam Proses Pendidikan Islam. <https://kemenag.go.id/nasional/dirjen-gulirkan-ihsan-dalam-proses-pendidikan-islam-c68ugv>
- Al Amin, M. F, dkk. 2019. Konsep Toleransi dalam Islam dan Implementasinya di Masyarakat Indonesia. *Jurnal Madaniyah*. Volume 9 Nomor 2 Agustus 2019: 278-296
- Bakhtiar, A. M., Paulina. Permainan Tradisional “Cublak Suweng” untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak SD. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNIPMA 2017*
- Fajarwati, E. 2008. Jejak-jejak Permainan Tradisional Indonesia untuk Pembelajaran Kesenian di SD/ MI. Malang: UMM Press



- Fibiana, I. 2021. *Cublak-cublak Suweng dan Gobak Sodor: Pengembangan Karakter Anak dalam Permainan Tradisional Yogyakarta*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan (Kundha Kabudayan) DIY
- Hudah, N. Penanaman Nilai-nilai Islam dalam Membentuk Akhlak Mulia Melalui Kegiatan Mendongeng di TK Terpadu Nurul Amal Buyuk Bringkang Menganti Gresik. *Fikroh: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*. Vol. 12, No. 2, Juli 2019
- Leksana, D. M. 2019. Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Penyesuaian Sosial. *Jurnal Fakultas Agama Islam-UNISLA*
- Lestari, S. 2017. Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng Pada Anak Autis Kelas Tiga Di SLB. *Jurnal Pendidikan Khusus*
- Mufidah, D., dkk. *Integrasi Nilai-nilai Islami dan Penguatan Pendidikan Karakter*. Semarang: UPT Penerbitan Universitas PGRI Semarang Press
- Nurfalah, Y. Penanaman Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam terhadap Anak. *Tribakti Jurnal Pemikiran Keislaman*, Volume 29 Nomor 1 Januari-Juni 2018: 85-99]
- Perdani, P. A. Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 8 Edisi 1, April 2014
- Ramdhani, D. 2015. Penanaman Nilai-Nilai Keislaman dalam Pendidikan Agama Islam di KMI Pondok Pesantren Darusy Syahadah Simo Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016. <https://eprints.ums.ac.id/39413/1/02.NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>
- Romlah, T. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Zahro, Indah Fajratuz, and Wiwik Rahayu. 2023. "Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Outbound Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa Kelas VI". *Al-Musyrif: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 6 (2):122-32. <https://doi.org/10.38073/almusyrif.v6i2.1141>.

