

**MODEL KONSELING KELOMPOK BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN *SELF-EFFICACY*
ANAK SEKOLAH DASAR**

DISERTASI

Oleh

**EDY IRAWAN
NPM 2033031013**



**PROGRAM STUDI DOKTOR PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

**MODEL KONSELING KELOMPOK BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN *SELF-EFFICACY*
ANAK SEKOLAH DASAR**

DISERTASI

Disusun Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mencapai Derajat Doktor
Pada
Program Studi Doktor Pendidikan
Pascasarjana Universitas Lampung

Oleh

**EDY IRAWAN
NPM 2033031013**



**PROGRAM STUDI DOKTOR PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PUBLIKASI

Saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Disertasi yang berjudul “ **MODEL KONSELING KELOMPOK BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN *SELF-EFFICACY* ANAK SEKOLAH DASAR**” ini adalah karya penelitian saya sendiri dan bebas plagiat, serta tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis digunakan sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber acuan serta daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam karya ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan dalam Permendiknas No. 17, Tahun 2010.
2. Publikasi sebagian atau keseluruhan isi Disertasi pada jurnal atau forum ilmiah lain harus seijin dan menyertakan tim pembimbing sebagai *author* dan FKIP UNILA sebagai institusinya. Apabila dalam waktu sekurang-kurangnya satu semester atau enam bulan sejak pengesahan Disertasi saya tidak melakukan publikasi dari sebagian atau keseluruhan Disertasi ini, maka Program Studi Doktor Pendidikan, FKIP UNILA berhak mempublikasikan pada jurnal ilmiah yang diterbitkan oleh Program Studi Doktor Pendidikan, FKIP UNILA. Apabila saya melakukan pelanggaran dari ketentuan publikasi ini, maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik yang berlaku.

Bandar Lampung, 11 Juni 2025
Yang membuat pernyataan,




Edy Irawan
NPM 2033031013

**MODEL KONSELING KELOMPOK BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN *SELF-EFFICACY*
ANAK SEKOLAH DASAR**

DISERTASI

Oleh: Edy Irawan
NPM: 2033031013

Komisi
Pembimbing

Nama

Tanda Tangan

Promotor

Prof. Dr. Syarifudin Dahlan, M.Pd.
NIP 195911101986031005



Ko-promotor I

Dr. Nurlaksana Eko Rusminto,
M.Pd.
NIP 196401061988031001



Ko-promotor II

Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.
NIP 196012141984032002



Telah dinyatakan memenuhi syarat pada tanggal 13 Februari 2025

Koordinator Program Studi Doktor Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung,



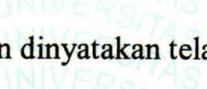
Hasan Hariri, S.Pd., M.B.A., Ph.D.
NIP 196705212000121001

**MODEL KONSELING KELOMPOK BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL
UNTUK MENINGKATKAN *SELF-EFFICACY*
ANAK SEKOLAH DASAR**

DISERTASI

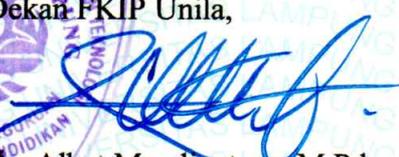
Oleh: Edy Irawan
NPM: 2033031013

Tim Penguji

| Jabatan | Nama | Tanda Tangan |
|--------------------|--|---|
| Ketua | Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. NIP 19870504 2014041001 |  |
| Sekretaris | Prof. Dr. Een Yayah Haenillah, M.Pd. NIP 1962033019866032001 |  |
| Anggota Penguji | Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd., Kons. NIP 19740607 199803 2 002 |  |
| | Prof. Ag. Bambang Setiyadi, M.A.Ph.D. NIP 19590528 198610 1 001 |  |
| | Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd. NIP 196202031988111001 |  |
| | Prof. Dr. Syarifudin Dahlan, M.Pd. NIP 195911101986031005 |  |
| | Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. NIP 196401061988031001 |  |
| | Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd. NIP 196012141984032002 |  |

Telah dipertahankan di depan penguji pada sidang tertutup dan dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 18 Februari 2025

Dekan FKIP Unila,


Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 19870504 2014041001

Koordinator Program Studi Doktor Pendidikan


Hasan Hariri, S.Pd., M.B.A., Ph.D.
NIP 196705212000121001

**MODEL KONSELING KELOMPOK BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL
UNTUK MENINGKATKAN *SELF-EFFICACY*
ANAK SEKOLAH DASAR**

DISERTASI

Oleh: Edy Irawan
NPM: 2033031013

Tim Penguji

| Jabatan | Nama | Tanda Tangan |
|-----------------|---|---|
| Ketua | Dr. Habibullah Jimad, S.E., M.Si. NIP. 197111211995121001 |  |
| Sekretaris | Hasan Hariri, S.Pd., M.B.A., Ph.D. NIP 196705212000121001 |  |
| Anggota Penguji | Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. NIP 19870504 2014041001 |  |
| | Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd., Kons. NIP 197406071998032002 |  |
| | Prof. Ag. Bambang Setiyadi, M.A., Ph.D. NIP 195905281986101001 |  |
| | Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd. NIP 196202031988111001 |  |
| | Prof. Dr. Syarifudin Dahlan, M.Pd. NIP 195911101986031005 |  |
| | Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. NIP 196401061988031001 |  |
| | Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd. NIP 196012141984032002 |  |

Telah dipertahankan di depan penguji pada sidang terbuka dan dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 11 Juni 2025

Dekan FKIP UNILA,


Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 198705042014041001

Tanggal lulus ujian disertasi : **11 Juni 2025**

Direktur Pascasarjana,


Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP 196403261989021001

MOTTO

“Janganlah kamu merasa lemah, dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya, jika kamu orang yang beriman” (QS Ali’Imran: 139)

“Setiap langkah menuju keberhasilan dimulai dari keyakinan bahwa diri kita mampu melangkah.” (Edy Irawan)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT, disertasi ini kupersembahkan untuk mereka yang menjadi cahaya dan kekuatanku dalam setiap langkah perjuangan:

1. Kedua pasang orang tuaku tercinta Bapak Hi. M. Munarto (Alm) dan Ibu Hj. Walijah Anisa, Bapak Hi. M. Mustadjib (Alm) dan Ibu Hj. Siti Musyrofiah, yang telah menanamkan keteguhan hati, keikhlasan dalam berjuang, serta iringan doa yang tak pernah putus. Kasih sayang kalian adalah mata air kekuatan dalam setiap proses hidupku.
2. Istriku tercinta, Hj. Laela Zuhriyah yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan kenyamanan demi mendukung langkahku. Terima kasih atas ketulusan cinta, kesabaran, dan pengertian yang menjadi pelabuhan ketika lelah melanda. Engkaulah rekan sejati dalam suka dan duka perjuangan ini.
3. Anak-anakku tersayang, Sabrina Syifa Azzahra dan Alya Saifana, yang senyum dan tawanya menjadi sumber semangat tiada henti. Kalian adalah alasan mengapa aku harus terus belajar, tumbuh, dan memberi teladan. Semoga kelak kalian tumbuh menjadi insan yang kuat, cerdas, dan berhati mulia.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan model konseling kelompok berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa sekolah dasar. Model ini didasarkan pada teori behavioristik B.F. Skinner, dengan mengintegrasikan prinsip penguatan positif dan strategi *shaping* dalam konteks permainan tradisional. Permainan tradisional dipilih karena mengandung nilai-nilai budaya lokal seperti kerja sama, tanggung jawab, ketekunan, dan kreativitas, yang berpotensi menjadi media simbolik untuk mengekspresikan emosi dan membentuk perilaku adaptif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan model Borg and Gall yang diadaptasi menjadi empat tahap, dengan subjek siswa sekolah dasar di Kabupaten Pringsewu, Lampung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model konseling yang dikembangkan memiliki validitas tinggi dan terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan *self-efficacy* siswa, yang ditunjukkan melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen. Kebaruan penelitian ini memperkenalkan konsep *Challenge-Response Conditioning* (CRC), yaitu penggunaan tantangan dalam permainan sebagai stimulus internal yang memicu respons pembelajaran adaptif, memperkaya teori behavioristik dengan mengintegrasikan tantangan sebagai elemen penguatan. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis berupa pengembangan konsep behavioristik berbasis budaya lokal, serta kontribusi praktis berupa pendekatan konseling kelompok yang kontekstual, fleksibel, dan aplikatif di sekolah, yang tidak hanya terbukti dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa, tetapi juga melestarikan kearifan budaya lokal dalam pendidikan modern.

Kata Kunci: *Self-efficacy, Konseling, Permainan Tradisional, Challenge-Response Conditioning, Kearifan Lokal.*

ABSTRACT

This study aims to develop a group counseling model based on traditional games to enhance the self-efficacy of elementary school students. The model is grounded in B.F. Skinner's behaviorist theory, integrating the principles of positive reinforcement and shaping strategies within the context of traditional games. Traditional games were selected because they embody local cultural values such as cooperation, responsibility, perseverance, and creativity, which have the potential to serve as symbolic media for emotional expression and the development of adaptive behavior. The study employed the Borg and Gall model of research and development, adapted into four stages, with participants consisting of elementary school students in Pringsewu Regency, Lampung. The results indicate that the developed counseling model possesses high validity and is proven to be significantly effective in increasing students' self-efficacy, as evidenced by the comparison of pretest and posttest scores in the experimental group. The novelty of this research lies in the introduction of the Challenge-Response Conditioning (CRC) concept, which utilizes challenges in games as internal stimuli that trigger adaptive learning responses. This enriches behaviorist theory by incorporating challenge as a reinforcement element. The study contributes theoretically by developing a culturally grounded behaviorist concept and practically by offering a contextual, flexible, and applicable group counseling approach in schools, one that not only effectively enhances students' self-efficacy but also helps preserve local cultural wisdom within modern education.

Keywords: Self-efficacy, Counseling, Traditional Games, Challenge-Response Conditioning, Local Wisdom.

SANWACANA

Alhamdulillah, Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan disertasi yang berjudul “Model Konseling Kelompok Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* Anak Sekolah Dasar” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Doktor Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Disertasi ini merupakan hasil dari proses yang panjang, melibatkan perenungan akademik, kerja lapangan, serta pembelajaran dari berbagai pengalaman dan tantangan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keprihatinan terhadap rendahnya *self-efficacy* anak di usia sekolah dasar dan pentingnya pendekatan konseling yang lebih kontekstual, menyenangkan, serta berakar pada budaya lokal. Dengan mengembangkan model konseling kelompok berbasis permainan tradisional, penulis berharap dapat memberikan kontribusi nyata terhadap praktik layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Hasan Hariri, M.B.A.Ph.D., Ketua Program Studi Doktor Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Prof. Dr. Syarifudin Dahlan, M.Pd., Promotor.
6. Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd., Copromotor I.
7. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., Copromotor II
8. Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd., Kons., Penguji Eksternal
9. Prof. Dr. Ag. Bambang Setiyadi, M.A.,Ph.D., Penguji Internal I

10. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., Penguji Internal II
11. Bapak dan Ibu Dosen Program studi Doktor Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
12. Rekan Angkatan 2020 Program Studi Doktor Pendidikan FKIP UNILA.
13. Tenaga Kependidikan Program Studi Doktor Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan yang telah diberikan dan semoga tulisan ini dapat bermanfaat untuk penulis dan orang banyak. Penulis menyadari dalam penulisan ini masih banyak kekurangan, untuk itu penulis sangat mengharapkan masukan dan saran untuk membangun perbaikan. Semoga Allah SWT melindungi kita semua. Aamiin

Bandar Lampung, 26 Mei 2025

Edy Irawan
NPM 2033031013

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|----------------|
| JUDUL | i |
| PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PUBLIKASI | ii |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | iii |
| PENGESAHAN PENGUJI | iv |
| MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| ABSTRAK | vii |
| ABSTRACT | viii |
| PRAKATA | ix |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | vi |
| | |
| I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 12 |
| C. Tujuan Penelitian | 14 |
| D. Manfaat Penelitian | 15 |
| E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan | 17 |
| | |
| II. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR | 20 |
| A. KAJIAN PUSTAKA | 20 |
| 1. Konsep Dasar Belajar | 20 |
| 2. Teori Belajar | 28 |
| 3. <i>Self-efficacy</i> | 46 |
| 4. Bimbingan dan Konseling di SD | 54 |
| 5. Konseling Kelompok | 61 |
| 6. Permainan Tradisional | 70 |
| 7. Teori Bermain | 78 |
| 8. Tahap Perkembangan Bermain | 83 |
| 9. Model Konseling yang Dikembangkan | 85 |
| B. Kerangka Berpikir | 110 |
| C. Hipotesis | 113 |
| | |
| III. METODE PENELITIAN | 114 |
| A. Jenis Penelitian | 114 |
| B. Prosedur Penelitian | 114 |
| C. Lokasi, Populasi, dan Sampel | 120 |
| D. Variabel dan Defenisi Variabel | 124 |

| | |
|--|------------|
| E. Instrumen Penelitian | 126 |
| F. Uji Validitas | 127 |
| G. Uji Reliabilitas | 129 |
| H. Jenis Data dan Teknik Analisis Data | 130 |
| IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 133 |
| A. Hasil Studi Pendahuluan..... | 133 |
| 1. Analisis Kebutuhan | 133 |
| 2. Analisis Kajian Literatur | 140 |
| B. Pengembangan Produk | 148 |
| 1. Karakteristik Model | 148 |
| 2. Komponen Model | 158 |
| C. Pengujian Produk | 172 |
| 1. Validitas Model..... | 172 |
| 2. Keterlaksanaan model | 176 |
| 3. Kemenarikan model | 177 |
| 4. Efektivitas Model | 178 |
| 5. Kontribusi Model..... | 185 |
| D. Pembahasan | 192 |
| 1. Validitas Model | 196 |
| 2. Keefektifan Model | 202 |
| 3. Prinsip-prinsip Permainan Tradisional | 210 |
| 4. Kontribusi Model..... | 217 |
| E. Novelty..... | 234 |
| F. Luaran Penelitian..... | 235 |
| V. SIMPULAN DAN SARAN | 237 |
| A. Simpulan | 237 |
| B. Implikasi | 239 |
| C. Saran | 240 |
| DAFTAR PUSTAKA | 243 |
| LAMPIRAN | 270 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|----------------|
| Tabel 3.1. Profil <i>Self-efficacy</i> Siswa SDX.1 dan SDX.2..... | 122 |
| Tabel 3.2. Kriteria Indeks Korelasi Validitas Item..... | 129 |
| Tabel 4.1. Gambaran Keterlaksanaan Layanan Konseling di SD..... | 134 |
| Tabel 4.2. Data Responden Studi Pendahuluan..... | 139 |
| Tabel 4.3. Profil <i>Self-efficacy</i> Responden Studi Pendahuluan..... | 139 |
| Tabel 4.4. Indikator Keberhasilan Model..... | 171 |
| Tabel 4.5. Hasil Penilaian Ahli Terhadap Model..... | 173 |
| Tabel 4.6. Hasil Penilaian Praktisi Terhadap Model..... | 175 |
| Tabel 4.7. Kepuasan Konseli Terhadap Layanan Konseling | 176 |
| Tabel 4.8. Respon Peserta Didik Terhadap Permainan Tradisional..... | 177 |
| Tabel 4.9. Data Pretest dan Postest Kelompok Eksperimen dan Kontrol..... | 178 |
| Tabel 4.10. Penilaian Ahli terhadap angket <i>self-efficacy</i> | 180 |
| Tabel 4.11. Hasil Validitas Instrumen..... | 181 |
| Tabel 4.12. hasil Uji reliabilitas Instrumen..... | 182 |
| Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Postest Kelompok Eksperimen dan kontrol | 183 |
| Tabel 4.14 Hasil Homogenitas data Postest Kelompok Eksperimen dan Kontrol | 184 |
| Tabel 4.15 Hasil Analisis Independen Sampel T-test | 185 |
| Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas Kontribusi Model | 187 |
| Tabel 4.17 Hasil Uji Linearitas | 188 |
| Tabel 4.18 Hasil Regresi Linear | 189 |
| Tabel 4.19 Kontribusi Challenge terhadap Peningkatan <i>Self-efficacy</i> | 191 |
| Tabel 4.20 Luaran Penelitian | 235 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|--|----------------|
| Gambar 2.1. Permainan Gobag Sodor..... | 74 |
| Gambar 2.2. Kerangka Pikir..... | 113 |
| Gambar 3.1. Alur Proses Pengembangan Model..... | 116 |
| Gambar 4.1. Model Konseling Berbasis Permainan Tradisional untuk meningkatkan <i>self-efficacy</i> Anak Sekolah dasar | 172 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1. Buku Model Konseling Berbasis Permainan | 271 |
| Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Layanan Konseling | 273 |
| Lampiran 3. Laporan Pelaksanaan Layanan Konseling Kelompok | 274 |
| Lampiran 4. Asesment Kepuasan Konseli Terhadap Konseling Kelompok | 275 |
| Lampiran 5. Instrumen Pengukuran Respons Konseli Terhadap Layanan..... | 276 |
| Lampiran 6. Lembar Observasi Proses Konseling Kelompok..... | 277 |
| Lampiran 7. Lembar Observasi Perubahan Perilaku/Sikap Konseli dalam menghadapi tantangan | 279 |
| Lampiran 8. Lembar Assesmen Keterlaksanaan Layanan..... | 282 |
| Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli | 283 |
| Lampiran 10. Lembar Validasi Praktisi..... | 287 |
| Lampiran 11. Lembar Validasi Intrumen | 290 |
| Lampiran 12. Data Hasil Uji Coba Intrumen..... | 298 |
| Lampiran 13. Hasil uji Validitas | 301 |
| Lampiran 14. Instrumen Valid | 303 |
| Lampiran 15. Hasil Analisis Uji Reliabilitas | 305 |
| Lampiran 16. Daftar Sekolah Studi Pendahuluan | 306 |
| Lampiran 17. Data Profil <i>Self-efficacy</i> Studi Pendahuluan | 307 |
| Lampiran 18 Daftar Sampel Penelitian | 327 |
| Lampiran 19 Hasil Pre-Test Kelompok Eksperimen | 329 |
| Lampiran 20 Hasil Pre-Test Kelompok Kontrol..... | 330 |
| Lampiran 21 Hasil Post-Test Kelompok Eksperimen..... | 331 |
| Lampiran 22 Hasil Post-Test Kelompok Kontrol | 332 |
| Lampiran 23 Dokumentasi Proses Asesmen..... | 333 |
| Lampiran 24 Dokumentasi Uji Coba Model..... | 334 |
| Lampiran 25 Dokumentasi Proses Pembentukan Kelompok..... | 335 |
| Lampiran 26 Dokumentasi Implementasi Model..... | 336 |
| Lampiran 27 Dokumentasi Refleksi..... | 337 |

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan oleh setiap peserta didik. Pada tahap ini, peserta didik mulai dipersiapkan untuk menjadi individu yang sehat, cakap, percaya diri, dan siap melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Aminah et al., 2022; Kemendikbud, 2016). Pendidikan dasar menjadi fondasi utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pembentukan karakter dan pemahaman yang mendalam tentang dunia sekitar, yang sangat penting bagi perkembangan peserta didik di masa depan.

Peserta didik di sekolah dasar berada pada usia emas perkembangan, yaitu masa kritis di mana pengalaman belajar awal memiliki dampak yang besar pada pembentukan potensi dan kecerdasan mereka (Suri & Chandra, 2021). Pada usia ini peserta didik berada pada masa peka dalam mengembangkan seluruh potensi dan kecerdasan otak mencapai 80% (Chyl et al., 2021). Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran penting dalam memberikan stimulus yang tepat untuk mendukung perkembangan optimal sel-sel otak. Hal ini membantu menciptakan dasar yang kuat bagi kematangan aspek-aspek perkembangan, termasuk kognitif, sosial, dan emosional, yang diperlukan untuk keberhasilan pendidikan di masa depan.

Perkembangan optimal pada masa sekolah dasar merupakan pondasi penting bagi kemajuan di tahap-tahap perkembangan selanjutnya (Donnelly et al., 2016). Melalui pendidikan, individu memperoleh informasi dan pengetahuan yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan potensi diri sesuai dengan kemampuan masing-masing. Setiap anak menunjukkan pola perkembangan yang berbeda-beda pada setiap aspeknya (Talango, 2020).

Peserta didik di sekolah dasar, yang berada dalam rentang usia 6 hingga 11 tahun, berada pada fase yang menurut teori perkembangan disebut sebagai masa kanak-kanak pertengahan dan akhir (Santrock, 2018). Pada tahap ini, diharapkan mencapai kematangan dalam kehidupan sosialnya, bagaimana dia menyesuaikan diri dengan lingkungannya, berinteraksi dengan lingkungannya, dan mengikuti aturan yang terdapat pada lingkungan sosialnya (Latifah, 2017; Said-Metwaly et al., 2021). Namun, kenyataannya, tidak semua anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tuntutan perkembangannya. Banyak anak menghadapi berbagai tantangan perkembangan (Eccles, 1999; Rose-Krasnor & Denham, 2009).

Beberapa perilaku yang sering muncul pada anak meliputi ketakutan, apatis, depresi, menarik diri dari lingkungan sosial, dan mudah tersinggung (O'Connor et al., 2009). Perilaku ini sering kali dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah rendahnya keyakinan diri anak terhadap kemampuannya (Lumongga, 2016; Zhou et al., 2020). Keyakinan ini merupakan sumber daya individual yang dituangkan ke dalam kerangka perilaku yang mengatur individu dalam menampilkan dirinya. Keyakinan tentang kemampuan diri untuk melakukan tugas atau tindakan yang diperlukan untuk mencapai hasil tertentu dinamakan *self-efficacy* (Putra et al., 2013). *Self-efficacy* menekankan aspek kepercayaan diri dalam melaksanakan tugas berupa tindakan nyata dalam rangka mencapai tujuan (Irawan, 2013).

Self-efficacy pada dasarnya merupakan keyakinan subjektif seseorang dalam mengatasi masalah, melakukan tindakan dan tugas yang berorientasi pada tujuan yang diinginkan. *Self-efficacy* merupakan konstruk yang diajukan Bandura berdasarkan teori sosial kognitif. Dalam teorinya Bandura menyatakan bahwa *self-efficacy* akan mempengaruhi bagaimana individu merasakan, berpikir, memotivasi diri sendiri, dan bertindak laku (Bandura & Watts, 1996). *Self-efficacy* tidak berkaitan dengan kecakapan yang dimiliki, akan tetapi berkaitan dengan keyakinan individu mengenai hal yang dapat dilakukan dengan kecakapan yang ia miliki seberapa pun besarnya (Ghufron & Suminta, 2013).

Self-efficacy menekankan pada komponen keyakinan diri yang dimiliki seseorang dalam menghadapi situasi yang akan datang yang mengandung keaburan, tidak dapat diramalkan, dan sering penuh dengan tekanan.

Individu memiliki *self-efficacy* dalam berbagai ragam, bentuk, dan kadar berbeda yang akan menentukan perwujudan kualitas kepribadianya (Marsh & O'Mara, 2008). Secara garis besar, *self-efficacy* terdiri atas dua bentuk yaitu *self-efficacy* tinggi dan *self-efficacy* rendah. Yang harus diwujudkan pada diri seseorang adalah *self-efficacy* yang tinggi sehingga ia mampu menampilkan kepribadian yang berkualitas. Untuk itu, setiap individu diharapkan memiliki keyakinan yang tinggi atas kemampuan diri agar mampu menghadapi segala masalah secara efektif dan konstruktif.

Self-efficacy seseorang sangat bervariasi dalam berbagai dimensi. Bandura and Watts (1996) membagi *self-efficacy* menjadi tiga dimensi, yaitu dimensi tingkat (*level*), dimensi generalisasi (*generality*), dan dimensi kekuatan (*strength*). Dimensi *level* menunjukkan keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk mengatasinya masalah dengan derajat kesulitan yang berbeda-beda. Dimensi *generality* adalah persepsi kompetensi individu atas tingkat pencapaian keberhasilannya dalam mengatasi tugas-tugas dalam kondisi tertentu, sedangkan dimensi *strength* adalah tingkat kuat atau lemahnya keyakinan (*belief*) individu mengenai kompetensi diri yang dipersepsikannya.

Dalam perkembangannya, *self-efficacy* dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti; budaya, gender, sifat dari tugas yang dihadapi, intensif eksternal, status atau peran individu dalam lingkungan, dan informasi tentang kemampuan diri (Ghufron & Suminta, 2013). Budaya memengaruhi *self-efficacy* melalui nilai (*values*), kepercayaan (*beliefs*), dalam proses pengaturan diri (*self-regulatory process*) yang berfungsi sebagai sumber penilaian *self-efficacy* (Schunk & DiBenedetto, 2021). Perbedaan gender juga berpengaruh terhadap *self-efficacy* (Huang et al., 2019). Faktor lain yang dapat meningkatkan *self-efficacy* adalah *competent contingences incentive*, yaitu insentif yang diberikan orang lain yang merefleksikan keberhasilan seseorang (Bandura & Watts, 1996).

Self-efficacy merupakan hal yang penting bagi anak. Keyakinan

mempengaruhi perilaku tidak hanya secara langsung, tetapi dengan dampaknya pada determinan lainnya seperti tujuan dan aspirasi, harapan hasil, kecenderungan afektif, dan persepsi hambatan dan peluang dalam lingkungan sosial (Bandura & Watts, 1996; Lauermann & ten Hagen, 2021).

Sejumlah peneliti telah menemukan bukti bahwa *self-efficacy* dapat memengaruhi perilaku, pikiran, dan emosi seseorang. Siswa dengan *self-efficacy* yang tinggi akan selalu menampilkan perilaku yang lebih aktif dalam belajar dibandingkan dengan siswa yang mempunyai *self-efficacy* yang lebih rendah sehingga hal ini dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa di sekolah (Olivier et al., 2019). Siswa yang memiliki efikasi yang kuat cenderung memiliki kemampuan belajar mandiri yang lebih baik (Chen, 2020). Siswa dengan efikasi diri yang tinggi, percaya bahwa mereka dapat mencapai nilai yang lebih tinggi pada ujian dibandingkan dengan siswa yang memiliki *self-efficacy* rendah (Ahmad & Safaria, 2013). Individu yang memiliki *self-efficacy* yang rendah akan merasa tidak memiliki keyakinan bahwa mereka dapat menyelesaikan tugas dan akan menghindari dari tugas tersebut (Kurtovic et al., 2019).

Berbagai penelitian yang dikaji menjelaskan bahwa *self-efficacy* menimbulkan masalah-masalah tersendiri dalam kehidupan individu, baik dalam kehidupan pribadi, sosial, maupun masalah belajarnya. Bagi sebagian besar anak, rendahnya *self-efficacy* menyebabkan timbulnya berbagai persoalan (Maddux & Kleiman, 2016; Morin & Herman, 2022).

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di Sekolah Dasar yang berada di kabupaten Pringsewu, diperoleh data yang menggambarkan adanya siswa yang memiliki *self-efficacy* rendah. Kenyataan dilapangan menunjukkan bukti bahwa siswa memiliki masalah kesulitan belajar berupa; kurangnya motivasi untuk belajar, mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan, menghindari tugas atau tantangan, sulit berinteraksi dengan teman dan guru, adanya perasaan takut gagal yang berlebihan, dan masalah negatif lainnya. Kemudian dari hasil instrumen berupa skala *self-efficacy* yang peneliti sebarakan kepada 506 orang siswa sekolah dasar yang ada di Kabupaten Pringsewu diperoleh hasil sebagai berikut: siswa dengan kategori *self-efficacy* tinggi 107

orang siswa (21.15%), kategori sedang 323 orang (63.83%), dan 76 orang (15.02%) pada kategori rendah.

Self-efficacy yang rendah tentunya harus segera mendapatkan penanganan yang tepat dan bersifat komprehensif. Sudah banyak penelitian tentang faktor dan dampak yang dapat timbul dari rendahnya *self-efficacy*, namun masih sedikit penelitian yang membahas tentang upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan *self-efficacy* yang rendah. Dalam kajian ini peneliti menggunakan permainan sebagai upaya untuk meningkatkan *self-efficacy*.

Permasalahan yang dialami oleh siswa menjadi tanggung jawab berbagai pihak, salah satunya adalah sekolah sebagai penyelenggara pendidikan. Sekolah memiliki kewajiban untuk membantu siswa dalam perkembangannya. Tujuan pendidikan terletak pada dimensi intrinsiknya yakni menjadikan manusia sebagai manusia yang baik (Baginda, 2018). Inti pendidikan terjadi dalam prosesnya, yaitu situasi pendidikan yang memungkinkan terjadi dialog antara pendidik dan peserta didik (Hoekstra & Korthagen, 2011; Inah, 2015).

Pendidikan melibatkan banyak orang, diantaranya peserta didik, pendidik, adminstrator, masyarakat, dan orang tua peserta didik (Fakhrudin, 2014). Oleh karena itu, agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien, maka setiap orang yang terlibat dalam pendidikan tersebut seyogianya dapat memahami tentang perilaku individu sekaligus dapat menunjukkan perilakunya secara efektif. Salah satu komponen penting dalam penyelenggaraan pendidikan adalah Bimbingan dan Konseling (BK) (Kartadinata, 2007).

Bimbingan dan konseling di sekolah sebagai wadah yang memfasilitasi kebutuhan psikologis, dipandang efektif untuk memberi arahan, dorongan, dan memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penilaian diri atas tugas dan pekerjaan yang ia lakukan (Hikmawati, 2016). Bimbingan dan konseling sebagai program yang bertujuan untuk dapat membantu konseli mencapai perkembangan optimal dapat dilaksanakan secara sistematis, objektif, logis, dan berkelanjutan serta terprogram. Diharapkan dengan adanya bimbingan dan konseling dapat mengembangkan potensi hidup peserta didik melalui *psiko-edukatif*. Hal ini memerlukan suatu sistem layanan pendidikan karena ada yang tidak didapatkan

dari proses pembelajaran bidang studi (Permendikbud, 2014).

Pelaksanaan program layanan BK hendaknya dapat dikembangkan secara menyeluruh disetiap satuan pendidikan baik ditingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) maupun di Sekolah Menengah Atas (SMA). Setiap peserta didik satu dengan lainnya berbeda dalam hal kecerdasan, bakat, minat, kepribadian, kondisi fisik dan latar belakang keluarga serta pengalaman belajarnya (Wibowo, 2017). Perbedaan tersebut menggambarkan adanya variasi kebutuhan pengembangan secara utuh dan optimal melalui layanan bimbingan dan konseling. Begitu juga dengan tahapan perkembangan yang dijalankan peserta didik terdapat perbedaan sehingga media yang digunakan untuk pencegahan, perbaikan dan penyembuhan, pemeliharaan dan pengembangan peserta didik dari setiap satuan pendidikan berbeda-beda.

Untuk dapat mengembangkan program Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar, diperlukan analisis kebutuhan siswa yang tepat digunakan di Sekolah Dasar. Fokus analisis kebutuhan perkembangan peserta didik terletak pada jbaran dari kebutuhan-kebutuhan yang memfasilitasi berlangsung dan tercapainya tugas-tugas perkembangan mereka. Tugas-tugas perkembangan (*developmental tasks*) sebagai kebutuhan-kebutuhan perkembangan (*developmental needs*), dijadikan sebagai dasar penyusunan pelayanan Bimbingan dan Konseling di sekolah (Brown & Trusty, 2005). Oleh karena itu dalam penyusunan program Bimbingan dan Konseling di SD harus sesuai dengan tugas perkembangan siswa SD.

Secara khusus, dapat dideskripsikan kebutuhan-kebutuhan perkembangan yang menjadi muatan pelayanan Bimbingan dan Konseling di SD (*elementary school years*) 1). mengembangkan konsep yang ada pada diri, 2). belajar membangun hubungan dengan teman sebaya, 3). bersikap toleransi terhadap orang lain dan perilaku positif terhadap kelompok, 4). belajar berperilaku sesuai dengan peran jenis kelamin, 5). mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar yang digunakan dalam bidang akademik, 6). mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, 7). mengembangkan kata hati, moralitas, dan nilai-nilai sebagai pedoman berperilaku, 8). belajar

mengembangkan pribadi mandiri (Trusty et al., 2008).

Kebutuhan tersebut dapat dikembangkan dengan menyusun program BK di SD dengan menggunakan layanan klasikal, pribadi maupun kelompok. Terdapat perbedaan dalam pelaksanaan layanan BK untuk siswa SD jika dibandingkan dengan siswa SMP atau SMA mengingat kognitif yang dimiliki siswa SD masih dalam proses perkembangan. Dalam memberikan layanan tersebut dibutuhkan berbagai macam pendekatan, teknik, dan media yang harus sesuai untuk digunakan siswa SD. Salah satu pendekatan yang dianggap cocok untuk siswa SD adalah konseling berbasis permainan.

Konseling berbasis permainan merupakan pendekatan konseling anak dengan menggunakan mainan, permainan, dan media bermain lainnya agar terjadi interaksi kepada konseli melalui media yang dipahami anak (Adiputra & Mujiyati, 2017). Penelitian terdahulu menunjukkan fakta empiris tentang keefektifan konseling anak dengan media permainan di lingkungan sekolah (Bratton et al., 2005). Terapi bermain dapat meningkatkan dukungan untuk kesehatan emosional anak dan perasaan kompetensi akademik (Blanco & Ray, 2011).

Terapi bermain efektif digunakan karena anak-anak identik dengan bermain dan permainan, maknanya adalah anak-anak tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain itu sendiri. Bermain dan memainkan permainan penting untuk anak karena anak membutuhkan kesempatan melatih menempatkan dirinya di dalam masyarakat. Hal ini mengandung makna bahwa dalam permainan dan proses bermain juga terjadi proses belajar. Hal ini sejalan dengan salah satu prinsip pembelajaran pada anak adalah melalui bermain (Vandercruysse et al., 2012; Wu et al., 2012). Bermain juga dapat membantu anak untuk mengenali lingkungan, melatih ketrampilan berinteraksi, serta mengembangkan emosi dan imajinasi (Granic et al., 2014; Hyvönen, 2011).

Permainan menjadi media yang tepat karena anak-anak di bawah usia 12 memiliki kemampuan yang relatif terbatas untuk memverbalikan perasaan dan pikiran mereka. Pada umumnya anak mengalami kesulitan ketika harus menggunakan kata-kata untuk memberitahu konselor tentang masalah mereka

saat datang ke sesi konseling. Anak-anak juga cenderung belum memiliki keterampilan memahami interaksi melalui konseling verbal (Dimitrijević, 2009). Konseling untuk anak-anak lebih tepat menggunakan perangkat, seni, cerita, dan alat-alat menyenangkan lainnya untuk berkomunikasi dengan konselor (Kottman, 2014; Terry Kottman & Kristin Meany-Walen, 2016).

Beragam media telah digunakan dalam konseling anak. Meski penelitian mengenai media dalam konseling anak sudah banyak dilakukan, studi yang mengkhususkan diri pada penggunaan media berbasis permainan tradisional masih jarang ditemukan. Pada penelitian ini, peneliti mengambil pendekatan berbeda dengan menggunakan konseling berbasis permainan tradisional sebagai metode untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa sekolah dasar.

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk kearifan lokal suatu bangsa. Kearifan lokal ini merupakan bagian dari budaya masyarakat yang tidak terpisahkan dari kebijaksanaan masyarakat itu sendiri (Siahaan, 2018). Kearifan lokal (*local wisdom*) diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi (Darmadi, 2018; Ufie, 2017). Kearifan lokal diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Kearifan lokal ini ditemukan oleh masyarakat setempat melalui pengalaman yang dipadukan dengan pemahaman akan budaya dan kondisi alam di suatu wilayah.

Penelitian ini mengkaji konseling berbasis kearifan lokal yang akan menjadi intervensi konseling untuk anak dengan memanfaatkan permainan tradisional Indonesia. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan nilai kehidupan di masyarakat dan dijadikan sebagai warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kurniati, 2016). Pendapat ini diperkuat dengan pernyataan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak (Iswinarti Iswinarti et al., 2016).

Sejumlah penelitian tentang pemanfaatan permainan tradisional sudah dilakukan akan tetapi belum ditemukan penelitian yang memanfaatkan

permainan tradisional sebagai media konseling untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar. Beberapa penelitian tentang pemanfaatan permainan tradisional diantaranya; Penelitian oleh Iswinarti (2016) berjudul "*The Influence of Traditional Game with Experimental Learning Method on Social Competence*" mengkaji pengaruh permainan tradisional dengan metode pembelajaran eksperimental terhadap kompetensi sosial siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana permainan tradisional dapat meningkatkan kompetensi sosial melalui pendekatan pembelajaran yang terstruktur.

Shinta et al. (2019) *Traditional Game as a Media for Character Education Inclusion Elementary School*, Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk pendidikan karakter di sekolah dasar inklusi. Permainan mengandung berbagai nilai karakter penting seperti kerjasama, kejujuran, tanggung jawab, kerja keras, sportivitas, dan toleransi. Model pendidikan karakter berbasis permainan tradisional juga terbukti efektif dan sangat sesuai untuk diterapkan di sekolah dasar. Selain itu, permainan tradisional yang berbasis kearifan lokal dapat mendukung pendidikan karakter dengan mendorong kebersamaan dan memberdayakan siswa.

Penelitian Iasha et al. (2020) yang berjudul *The Traditional Games Effect on Improving Students Working Memory Capacity in Primary Schools*. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti Congklak dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan kapasitas memori kerja siswa di sekolah dasar. Hasil ini memberikan wawasan bagi para pendidik untuk mempertimbangkan integrasi permainan tradisional dalam kurikulum untuk mendukung perkembangan kognitif siswa.

Penelitian selanjutnya berjudul *The Effects of Traditional Games on Preschool Children's Social Development and Emotional Intelligence* (Baradaran Bazaz et al., 2018). Secara keseluruhan, penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan sosial dan kecerdasan emosional anak-anak prasekolah.

Permainan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial dan emosional, tetapi juga membantu dalam membangun kepercayaan diri dan harga diri anak-anak. Program permainan tradisional yang terstruktur dapat menjadi alat yang efektif dalam pendidikan anak usia dini.

Permainan tradisional dipilih sebagai media konseling karena permainan tradisional tidak hanya memiliki *healing factor* akan tetapi memiliki nilai-nilai pembentukan karakter anak (O. R Fajrin, 2015; Paris Goodyear-Brown, 2019). Indonesia sangat kaya akan budaya khususnya terkait dengan jenis permainan tradisional. Dalam kajian ini peneliti menggunakan Gobag Sodor yang merupakan salah satu jenis permainan tradisional sebagai media konseling untuk meningkatkan *self-efficacy* anak. Permainan ini dipilih sebagai media konseling merujuk pada pendapat Iswinarti Iswinarti et al. (2016) yang menyatakan bahwa permainan Gobag Sodor memiliki manfaat psikologis untuk memfasilitasi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan kepribadian anak.

Permainan tradisional merupakan bagian dari kearifan lokal yang membangun budaya bangsa. Budaya memiliki dampak yang besar pada semua aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Kontribusi budaya terhadap pendidikan Indonesia dinilai sangat besar (Surisma, 2013; Toharudin et al., 2021). Pada dasarnya, tanpa budaya dan masyarakat, tidak ada proses pendidikan, dan sebaliknya, untuk perubahan budaya diperlukan pendidikan. Pandangan, sikap, perilaku dan kebiasaan individu atau kelompok subkultur itu sendiri merupakan penyedia transmisi budaya dan memberdayakan masyarakat untuk berkembang secara tepat. Tidak dapat dipungkiri bahwa budaya menjadi faktor yang menentukan tingkat keberhasilan dan kualitas pendidikan (LeVine & White, 2017).

Berdasarkan paparan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) untuk mengembangkan model konseling berbasis permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan *self-efficacy* anak. Penelitian ini penting dilakukan karena sejauh ini belum ada penelitian yang secara khusus memfokuskan pada peningkatan *self-efficacy*

melalui konseling berbasis permainan tradisional . Permainan tradisional mengandung elemen yang mendukung pelepasan emosi (*emotional release*), pembentukan karakter anak, dan peningkatan hubungan interpersonal (*healing factor*), yang secara keseluruhan berpotensi memperkuat *self-efficacy* anak.

Model konseling yang dikembangkan dalam penelitian ini berlandaskan pada teori belajar behavioristik B.F. Skinner, yang menitikberatkan pada pembentukan perilaku melalui hubungan antara stimulus dan respons yang diperkuat oleh pengulangan dan penguatan positif. Skinner meyakini bahwa proses belajar dapat dioptimalkan dengan menyediakan kondisi yang mendorong respons diinginkan melalui pemberian penguatan (Sari & Rahmani, 2024; Schlinger, 2022). Dalam penelitian ini, tantangan dalam permainan tradisional difungsikan sebagai stimulus yang diharapkan memicu respons positif berupa keberanian untuk mengatasi kesulitan dan menyelesaikan tugas. Menurut beberapa penelitian, permainan yang melibatkan unsur tantangan, seperti permainan tradisional, terbukti mampu meningkatkan daya tahan terhadap kesulitan dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, yang pada akhirnya berperan dalam pembentukan kepercayaan diri anak (Iswinarti Iswinarti et al., 2016; Purnaningtyas & Nugraha, 2021).

Tantangan dalam permainan tradisional memberikan anak kesempatan untuk menghadapi situasi yang menuntut strategi, keberanian, dan kemampuan mengatasi rintangan. Pengalaman ini, sesuai dengan pandangan Skinner, bertindak sebagai penguat (*reinforcer*) yang mendorong anak untuk terus menghadapi tantangan secara aktif. Dengan berhasil menyelesaikan tantangan, anak tidak hanya mengalami rasa pencapaian, tetapi juga memperoleh peningkatan *self-efficacy*, atau keyakinan pada kemampuan dirinya untuk berhasil dalam tugas-tugas yang lebih kompleks. Studi yang dilakukan oleh Chung et al. (2021) mengungkapkan bahwa aktivitas permainan yang mengandung elemen tantangan dapat meningkatkan keterampilan sosial dan membangun ketahanan mental, yang berkontribusi pada peningkatan kepercayaan diri anak dalam konteks pembelajaran.

Sebagai kontribusi teoretis, penelitian ini mengusulkan konsep *Challenge-Response Conditioning* (CRC) sebagai prinsip baru dalam teori belajar behavioristik Skinner. Konsep ini menekankan tantangan dalam permainan tradisional sebagai bentuk stimulus yang dapat memicu respons adaptif positif pada anak. Dalam model konseling ini, anak dihadapkan pada berbagai rintangan atau tantangan yang perlu diatasi, sehingga proses mengatasi tantangan tersebut berfungsi sebagai bentuk conditioning yang mendorong peningkatan *self-efficacy*. Dengan cara ini, tantangan tidak hanya memperkuat kepercayaan diri anak untuk menghadapi situasi baru, tetapi juga mengasah kemampuan mereka untuk mengelola diri dalam lingkungan sosial melalui pembelajaran aktif dan langsung.

Dalam konteks teori behavioristik, *Challenge-Response Conditioning* memperkaya konsep pembelajaran dengan memasukkan tantangan sebagai stimulus efektif, yang dapat diterapkan dalam praktik konseling anak. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan teori behavioristik dalam pendidikan, khususnya dalam memahami cara pembentukan keyakinan diri dan perilaku adaptif melalui pendekatan konseling berbasis permainan tradisional.

B. Rumusan Masalah

Perkembangan yang optimal pada usia sekolah dasar menjadi dasar penting bagi kemajuan pada tahap-tahap perkembangan selanjutnya. Siswa di sekolah dasar diharapkan dapat mencapai kematangan dalam berbagai aspek perkembangan. Namun, kenyataannya, tidak semua anak mampu berkembang secara optimal sesuai dengan tuntutan perkembangannya. Terdapat fakta yang menunjukkan bahwa sejumlah anak mengalami kesulitan dalam memenuhi berbagai tuntutan perkembangan tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan, ditemukan bukti empiris bahwa di Kabupaten Pringsewu terdapat sekelompok peserta didik di sekolah dasar yang mengalami masalah psikologis terkait rendahnya *self-efficacy*. *Self-efficacy* pada dasarnya adalah keyakinan subjektif seseorang dalam mengatasi masalah, serta

melakukan tindakan dan tugas yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berbagai masalah yang dialami oleh anak yang disebabkan oleh rendahnya keyakinan anak terhadap kemampuan yang dimiliki seperti:

1. Kurangnya motivasi: anak kurang termotivasi untuk mencoba hal baru atau menyelesaikan tugas-tugas yang sulit.
2. Rasa takut gagal: anak cenderung menghindari tugas-tugas yang dianggap sulit karena takut gagal.
3. Kurangnya inisiatif: anak enggan mengambil inisiatif atau bertanggung jawab atas tugas-tugas mereka karena merasa tidak mampu.
4. Kesulitan merespons kritik: rasa percaya diri yang rendah menjadi penyebab anak kesulitan untuk menerima kritik atau masukan secara konstruktif.
5. Kurangnya keterlibatan diri: Anak-anak tidak aktif dalam kelas atau kegiatan sekolah karena merasa tidak memiliki kemampuan untuk berkontribusi.

Permasalahan yang dialami oleh siswa menjadi tanggung jawab berbagai pihak, salah satunya adalah sekolah sebagai penyelenggara pendidikan. Sekolah memiliki kewajiban untuk membantu siswa dalam perkembangannya. Salah satu komponen penting dalam penyelenggaraan pendidikan adalah Bimbingan dan Konseling (BK) (Kartadinata, 2007). Salah tujuan bimbingan dan konseling di sekolah adalah membantu peserta didik mencapai tujuan perkembangan yang meliputi aspek pribadi-sosial, belajar (akademik), dan karier.

Secara umum, sekolah dasar belum memiliki tenaga konselor profesional; oleh karena itu, layanan bimbingan dan konseling dilaksanakan oleh guru kelas. Persoalan yang muncul di lapangan adalah masih adanya guru kelas yang belum memahami peran dan tanggung jawab terhadap layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar. Persoalan yang lebih spesifik adalah guru belum memiliki seperangkat keterampilan dalam penyelenggaraan layanan konseling, sehingga kondisi ini berdampak pada kurang tepatnya guru dalam memilih teknik atau pendekatan yang berorientasi pada masalah serta kebutuhan perkembangan anak. Untuk itu perlu upaya kreatif untuk mengembangkan

berbagai model pendekatan yang berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak.

Salah satu peluang yang dapat dilakukan untuk menjawab tantangan tersebut adalah dengan menyusun sebuah format layanan konseling yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, salah satunya adalah menggunakan permainan. Pendekatan berbasis permainan merupakan cara penyelenggaraan konseling anak dengan menggunakan permainan, dan media bermain lainnya untuk interaksi kepada konseli menggunakan media yang dipahami anak. Melalui permainan diharapkan anak dapat dengan bebas mengungkapkan emosi dan melepaskan ketegangan yang dirasakan.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimanakah model konseling kelompok berbasis permainan tradisional yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar? Rumusan masalah penelitian tersebut diperinci menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas model konseling kelompok berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar?
2. Bagaimana efektivitas model konseling kelompok berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar?
3. Bagaimana prinsip-prinsip permainan tradisional yang dapat digunakan untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar?
4. Bagaimana kontribusi model konseling kelompok berbasis permainan tradisional dalam membangun teori belajar behavioristik B.F. Skinner?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk menghasilkan model konseling berbasis permainan tradisional yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar. Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mendeskripsikan hal-hal berikut ini:

1. Validitas model konseling kelompok berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar.

2. Efektivitas model konseling kelompok berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar.
3. Prinsip-prinsip permainan tradisional yang dapat digunakan untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar.
4. Kontribusi model konseling kelompok berbasis permainan tradisional dalam membangun teori belajar behavioristik B.F. Skinner.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis dari hasil penelitian pengembangan model konseling berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar dapat mencakup beberapa aspek. Berikut beberapa manfaat teoritis yang diperoleh dari hasil penelitian tersebut:

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan teori konseling dengan menghadirkan perspektif baru mengenai penggunaan permainan tradisional sebagai media konseling. Perspektif ini memperkaya teori konseling kelompok dan memperluas aplikasi teori behavioristik B.F. Skinner dengan menambahkan elemen budaya lokal dalam praktik konseling.
- b. Model konseling yang dikembangkan memperkenalkan konsep *Challenge–Response Conditioning* (CRC), yakni penggunaan tantangan dalam permainan sebagai stimulus internal yang memicu respons adaptif. Konsep ini memperkaya teori behavioristik dengan menambahkan dimensi tantangan sebagai elemen pembentuk *self-efficacy* secara bertahap dan bermakna.
- c. Hasil penelitian ini memperkuat pemahaman tentang hubungan antara permainan tradisional dan perkembangan anak, baik dalam aspek kognitif, sosial, emosional, maupun fisik. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam mengintegrasikan pendekatan budaya lokal ke dalam landasan teori perkembangan dan konseling anak.

- d. Model ini menjadi dasar teoritis bagi pengembangan pendekatan konseling berbasis kearifan lokal yang lebih relevan dengan konteks sosial-budaya peserta didik di Indonesia, khususnya dalam penguatan karakter dan keyakinan diri siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian pengembangan model ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi guru sebagai pelaksana kegiatan layanan bimbingan dan konseling:
 - 1) Model ini dapat digunakan sebagai panduan praktis dalam melaksanakan layanan konseling kelompok yang menyenangkan, kontekstual, dan efektif untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa.
 - 2) Guru dapat memanfaatkan model ini untuk menciptakan suasana konseling yang aktif dan partisipatif sesuai dengan tahap perkembangan anak.
- b. Bagi peneliti selanjutnya:
 - 1) Penelitian ini dapat menjadi landasan atau referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan model konseling berbasis budaya lokal atau mengadaptasi pendekatan serupa untuk kelompok konseli yang berbeda, seperti remaja atau komunitas tertentu.
 - 2) Peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi berbagai jenis permainan tradisional lainnya, serta menguji efektivitas model dalam konteks budaya, wilayah, dan lingkungan sekolah yang berbeda.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Secara konseptual, model konseling berbasis permainan tradisional berdasarkan pada beberapa asumsi:

- a. Bimbingan dan konseling merupakan komponen penting dalam penyelenggaraan pendidikan (Gysbers & Henderson, 2014; Kartadinata, 2007). Bimbingan dan konseling sebagai program yang bertujuan untuk dapat membantu konseli mencapai perkembangan optimal dapat dilaksanakan secara sistematis, objektif, logis, dan berkelanjutan serta terprogram. Pelaksanaan program layanan bimbingan dan konseling hendaknya dapat dikembangkan secara menyeluruh di setiap satuan pendidikan, baik pada tingkat sekolah dasar maupun sekolah menengah. Persoalan yang muncul adalah kegiatan layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar belum berjalan dengan baik atau bahkan belum ada sama sekali. Untuk itu perlu adanya upaya kreatif untuk mengembangkan berbagai model pendekatan yang berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak.
- b. Permainan tepat digunakan sebagai media layanan untuk anak SD karena sesuai dengan karakteristik tahap perkembangan anak SD. Hal mendasar lainnya adalah bahwa karena bermain merupakan media alami untuk mengekspresikan kondisi diri anak. Selanjutnya dapat dijelaskan pula bahwa bermain sebagai bahasa simbolik anak yang bersifat alami untuk menyatakan emosi dan pengalaman-pengalaman sehari-hari, bahkan bermain adalah proses penyembuhan diri anak (Nawangsih, 2014). Hal ini sejalan dengan pendapat ahli yang menyatakan bahwa dalam proses konseling, konselor menggunakan perangkat permainan, seni, cerita, dan alat-alat menyenangkan lainnya untuk berkomunikasi dengan konseli (T. Kottman & K. Meany-Walen, 2016).
- c. Bermain memiliki peranan penting bagi mental, emosional, dan kesejahteraan sosial anak (MacMillan et al., 2015). Dengan bermain juga dapat membantu anak melanjutkan tumbuh kembang secara optimal,

mengembangkan kreativitas, anak sehingga anak dapat beradaptasi lebih efektif terhadap stress (Hall et al., 2002).

- d. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan nilai kehidupan di masyarakat dan dijadikan sebagai warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kurniati, 2016). Pendapat ini diperkuat dengan pernyataan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak (Iswinarti Iswinarti et al., 2016).
- e. Penggunaan permainan tradisional sebagai media dalam konseling dianggap tepat karena permainan tradisional tidak hanya memiliki *healing factor* akan tetapi juga memiliki nilai-nilai positif yang dapat digunakan untuk membentuk karakter anak (Okky Rachma Fajrin, 2015; P. Goodyear-Brown, 2019).
- f. *Self-efficacy* pada dasarnya merupakan keyakinan subjektif seseorang dalam mengatasi masalah, melakukan tindakan dan tugas yang berorientasi pada tujuan yang diinginkan. *Self-efficacy* merupakan konstruk yang diajukan Bandura berdasarkan teori sosial kognitif. Dalam teorinya Bandura menyatakan bahwa *self-efficacy* akan mempengaruhi bagaimana individu merasakan, berpikir, memotivasi diri sendiri, dan bertindak laku (Bandura & Watts, 1996).
- g. *Self-efficacy* merupakan hal yang penting bagi anak. Keyakinan mempengaruhi perilaku tidak hanya secara langsung, tetapi dengan dampaknya pada determinan lainnya seperti tujuan dan aspirasi, harapan hasil, kecenderungan afektif, dan persepsi hambatan dan peluang dalam lingkungan sosial (Bandura & Watts, 1996; Lauermann & ten Hagen, 2021).

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan model yang dikembangkan adalah sebagai berikut: Adapun keterbatasan dalam penelitian ini yang perlu diperhatikan untuk interpretasi hasil dan pengembangan lanjutan, antara lain:

- a. Model konseling yang dikembangkan diuji secara terbatas pada siswa sekolah dasar di wilayah Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung, sehingga generalisasi hasil ke wilayah atau budaya lain memerlukan kajian lanjutan.
- b. Jenis permainan tradisional yang digunakan dalam model ini dipilih berdasarkan konteks budaya lokal tertentu. Oleh karena itu, efektivitas model dapat bervariasi jika diterapkan dengan permainan berbeda atau dalam lingkungan budaya yang tidak serupa.
- c. Penelitian ini hanya memfokuskan intervensi pada aspek *self-efficacy*, sehingga belum mengukur dampak terhadap aspek perkembangan lain seperti keterampilan sosial, emosi positif, atau kemandirian belajar.
- d. Implementasi model masih melibatkan pendampingan langsung dari peneliti. Dalam praktik mandiri oleh guru atau konselor tanpa pendampingan, hasil dapat mengalami variasi tergantung pada tingkat pemahaman dan keterampilan fasilitator.

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Konsep Dasar Belajar

a. Hakikat Belajar

Belajar pada hakikatnya dapat dimaknai sebagai suatu proses yang dilalui oleh seseorang dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau perubahan perilaku melalui pengalaman atau studi (Schmidt et al., 2018). Belajar dalam prosesnya melibatkan interaksi kompleks antara individu dan lingkungannya (Kirschner et al., 2018). Artinya, belajar sangat dipengaruhi oleh hubungan antara individu (pembelajar) dengan lingkungannya. Lingkungan ini bisa mencakup berbagai hal, seperti konteks sosial, budaya, fisik, dan psikologis di mana individu tersebut berada (Illeris, 2018). Dalam konteks ini, individu belajar melalui interaksi dengan orang lain, pengalaman langsung, serta stimulasi dari lingkungan sekitar. Misalnya seseorang dapat belajar melalui diskusi dengan teman, pengamatan terhadap lingkungan sekitar, atau pengalaman langsung dalam mengerjakan tugas.

Belajar bukan hanya tentang mengumpulkan informasi, tapi juga tentang bagaimana informasi tersebut diolah, dipahami, dan diaplikasikan dalam konteks kehidupan sehari-hari (Persada et al., 2020). Pernyataan tersebut menggaris bawahi bahwa belajar tidak hanya sebatas mengingat atau mengumpulkan fakta-fakta semata, melainkan melibatkan proses yang lebih mendalam. Ketika seseorang belajar, ia tidak hanya menyimpan informasi secara pasif, tetapi juga aktif dalam mengolahnya (Bada & Olusegun, 2015).

Belajar dapat terjadi melalui berbagai cara, termasuk pembelajaran formal di sekolah atau universitas, pengalaman kerja, interaksi sosial, atau bahkan pembelajaran mandiri. Ini mencakup proses kognitif seperti pemahaman, ingatan, dan penerapan konsep-konsep baru (Suardi, 2018). Akan tetapi, tak kalah pentingnya adalah aspek emosional dan motivasional

dalam belajar. Rasa ingin tahu, ketertarikan, dan motivasi untuk mencapai tujuan tertentu dapat memainkan peran besar dalam keberhasilan proses belajar (Koca, 2016; Mulyati, 2019).

Belajar juga dapat dipandang sebagai suatu perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi individu. Ini mencerminkan adaptasi dan evolusi individu seiring waktu (Suryana, 2021). Proses belajar tidak hanya terbatas pada tahap-tahap tertentu dalam hidup, melainkan dapat terus berlangsung sepanjang kehidupan seseorang (Blossfeld & Von Maurice, 2019). Maksudnya adalah bahwa belajar bukanlah suatu kegiatan yang terjadi hanya pada tahap-tahap awal atau tertentu dalam kehidupan seseorang. Sebaliknya, belajar adalah suatu proses yang dapat terus berlanjut sepanjang hidup. Ini mencerminkan pandangan bahwa perkembangan individu tidak pernah berhenti. Belajar sepanjang hidup dapat mendorong pertumbuhan pribadi dan profesional, memungkinkan adaptasi terhadap perubahan dalam lingkungan dan tuntutan kehidupan (Caena & Redecker, 2019).

Belajar merupakan proses penting yang harus dilalui oleh setiap individu. Pentingnya belajar tidak hanya dalam mencapai kesuksesan akademis atau profesional, tetapi juga dalam pengembangan pribadi dan kesejahteraan mental (Chernyshenko et al., 2018). Maksudnya adalah bahwa manfaat belajar tidak terbatas pada pencapaian dalam bidang akademis atau profesional saja. Meskipun kesuksesan dalam hal-hal tersebut memang penting, belajar juga memiliki dampak signifikan pada pengembangan pribadi dan kesejahteraan mental seseorang. Jadi, penting untuk melihat belajar sebagai investasi dalam diri sendiri, bukan hanya sebagai sarana untuk mencapai tujuan akademis atau profesional tertentu, tetapi juga sebagai sarana untuk pertumbuhan pribadi dan kesejahteraan secara keseluruhan (Sudarsana, 2015).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses kompleks yang melibatkan interaksi aktif antara individu dan lingkungannya, mencakup aspek kognitif, emosional, sosial, dan

motivasional. Belajar tidak hanya sebatas akumulasi informasi, tetapi juga melibatkan pemaknaan, penerapan, dan transformasi pengalaman menjadi keterampilan dan perilaku yang lebih adaptif. Proses ini berlangsung sepanjang hayat dan berperan penting dalam pengembangan akademik, profesional, serta kesejahteraan pribadi. Dalam konteks pendidikan anak, khususnya di sekolah dasar, pemahaman terhadap hakikat belajar menjadi landasan dalam merancang pendekatan pembelajaran dan layanan konseling yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dan kebutuhan kontekstual mereka.

b. Defenisi Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkal laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar (Puspitarini & Hanif, 2019).

Piaget (1964) menyebutkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang sifatnya internal, tidak dapat diamati secara langsung. Suatu perubahan dalam kemampuan individu respons terhadap situasi-situasi tertentu. Perubahan pada perilaku yang nampak merupakan refleksi dari perubahan yang sifatnya internal. Konsep belajar meliputi hal-hal yang tidak nampak seperti keinginan, harapan, kepercayaan, dan sikap (Acesta, 2019). Sedangkan Witherington (2015) menyebutkan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.

Belajar dapat diperoleh melalui kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru. Field (2001) menyebutkan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan

lingkungannya. Belajar pun terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan terjadinya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Robben et al., 2012).

Pengertian belajar di atas, menjelaskan bahwa belajar adalah aktivitas fisik dan mental yang dilakukan secara sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

c. Konsep Belajar di Sekolah Dasar

Konsep belajar untuk anak sekolah dasar melibatkan pendekatan yang memadukan pembelajaran akademis dengan pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif mereka (Parhan, 2018; Richards et al., 2019). Konsep tersebut memberi makna bahwa pendidikan tidak hanya sebatas transfer pengetahuan akademis, tetapi juga melibatkan pengembangan berbagai aspek lain yang penting dalam perkembangan anak secara holistik. Berikut adalah beberapa konsep penting yang perlu diperhatikan dalam memahami karakteristik belajar anak di sekolah dasar.

Pembelajaran aktif; Anak-anak pada usia sekolah dasar belajar lebih baik melalui pengalaman langsung (Furtak & Penuel, 2019). Konsentrasi pada anak-anak SD umumnya lebih pendek dibandingkan dengan orang dewasa (Uyun & Warsah, 2021). Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap ini meliputi perkembangan otak, minat alami, dan tingkat energi yang tinggi pada anak-anak. Oleh karena itu, penting untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka agar dapat menjaga minat dan fokus mereka.

Belajar kolaboratif; Anak-anak perlu belajar bekerja dalam tim dan berkolaborasi dengan teman-teman sekelas. Dalam situasi kolaboratif, anak-anak bisa terinspirasi oleh gagasan-gagasan teman-teman mereka. Ini bisa merangsang imajinasi dan kreativitas mereka, membantu mereka melihat

masalah dari sudut pandang yang berbeda. Belajar secara kolaboratif dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan komunikasi, kerjasama, dan kepemimpinan (Aghajani & Adloo, 2018; Qureshi et al., 2023).

Pengembangan kreativitas: kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi-solusi inovatif, dan ekspresi yang unik. Kreativitas mendorong anak-anak untuk berpikir secara kritis, mengajak mereka untuk mempertimbangkan berbagai solusi dan pendekatan yang mungkin (Wojciehowski & Ernst, 2018). Ini membantu mereka mengembangkan kemampuan analitis yang penting dalam menghadapi masalah dan tantangan. Kreativitas memungkinkan anak-anak untuk mengaitkan pelajaran dengan pengalaman pribadi dan konteks mereka sendiri (Tibahary & Muliana, 2018). Ketika mereka dapat menghubungkan informasi dengan apa yang mereka tahu dan rasakan, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan

Bermain sebagai proses belajar: hal ini mengacu pada konsep bahwa bermain adalah cara alami dan penting bagi anak-anak untuk belajar dan mengembangkan berbagai keterampilan (Wilson, 2018). Bermain adalah pendekatan yang telah diakui kemanjurannya dalam bidang pendidikan dan psikologi perkembangan. Bermain memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menjelajahi dunia sekitar mereka, mengamati, dan menemukan hal-hal baru. Melalui bermain, anak-anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan keterampilan observasi (Marli'ah, 2019). Bermain dalam kelompok juga membantu anak-anak belajar tentang kerjasama, berbagi, berkomunikasi, dan memecahkan konflik. Mereka belajar bagaimana berinteraksi dengan teman sebaya dan mengembangkan kemampuan sosial yang penting sepanjang hidup (Opstoel et al., 2020).

Diferensiasi Pembelajaran: diferensiasi pembelajaran adalah pendekatan di dalam dunia pendidikan yang mengakui bahwa setiap anak memiliki gaya belajar, kecepatan, minat, dan kebutuhan yang berbeda (Wulandari, 2022). Dengan demikian, guru harus mampu mengenali

perbedaan ini dan mengadopsi strategi pembelajaran yang sesuai untuk setiap individu di dalam kelas. Guru perlu mengenali perbedaan ini dan menyesuaikan metode pengajaran serta materi sesuai dengan kebutuhan individual anak.

Pengembangan Karakter: pengembangan karakter dan nilai-nilai positif sangat penting dalam pendidikan anak-anak (Usher et al., 2019). Selain kecerdasan akademis, karakter dan nilai-nilai positif akan membantu mereka menjadi individu yang lebih baik, mampu berinteraksi dengan orang lain dengan baik, serta berkontribusi positif pada masyarakat. Mengajarkan anak-anak mengenai perbedaan antara benar dan salah, serta memberi contoh-contoh konkret mengenai etika dalam kehidupan sehari-hari. Ini akan membantu mereka memahami konsep integritas dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai moral yang benar (Prayitno & Wathoni, 2022). Mengajarkan anak-anak untuk bertanggung jawab atas tindakan mereka, baik dalam urusan pribadi maupun dalam kehidupan sehari-hari, memberi mereka kesempatan untuk merencanakan, menjalankan, dan mengevaluasi tugas atau kewajiban mereka akan membantu mengembangkan rasa tanggung jawab (Julaeha, 2019).

Konsep belajar di sekolah dasar tidak dapat dipisahkan dari karakteristik perkembangan anak usia dini yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, kreatif, dan bermakna. Belajar bagi anak SD tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, melainkan juga pada penguatan keterampilan sosial, emosional, dan moral. Bermain menjadi media alami yang sangat efektif untuk menjembatani pengalaman belajar anak karena mampu memfasilitasi eksplorasi, interaksi, dan pembentukan karakter. Selain itu, diferensiasi pembelajaran dan pengembangan karakter merupakan komponen penting yang harus diintegrasikan dalam proses pembelajaran untuk memastikan terpenuhinya kebutuhan individual peserta didik. Dengan demikian, pemahaman terhadap konsep belajar yang holistik ini menjadi dasar penting dalam merancang

layanan pendidikan, termasuk layanan bimbingan dan konseling, yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan perkembangan anak sekolah dasar.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Proses belajar merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan individu, baik secara kognitif, emosional, maupun sosial. Belajar tidak hanya tentang menghafal informasi, tetapi juga melibatkan pemahaman, analisis, dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, banyak faktor yang dapat mempengaruhi proses tersebut, baik yang berasal dari dalam diri individu/faktor internal maupun dari lingkungan sekitarnya/faktor eksternal (Amtu et al., 2020; Sukmadinata, 2019).

1). Faktor dalam diri individu

Faktor dalam diri individu meliputi: a) Aspek jasmaniah mencakup kondisi dan kesehatan jasmani dari individu. Kondisi fisik menyangkut pula kelengkapan dan kesehatan indra penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecap. Indra yang paling penting dalam belajar adalah penglihatan dan pendengaran; b) Aspek psikis atau rohaniah mencakup kondisi kesehatan psikis, kemampuan-kemampuan intelektual, sosial, psikomotor serta kondisi afektif dan konatif individu; c) Kondisi intelektual mencakup tingkat kecerdasan, bakat-bakat, baik bakat sekolah maupun pekerjaan, dan penguasaan pengetahuan siswa; d) Kondisi sosial mencakup hubungan siswa dengan orang lain, baik gurunya, temannya, orang tuanya, maupun orang-orang yang ada disekitarnya (Chavoshi & Hamidi, 2019). Keberhasilan belajar seseorang juga dipengaruhi oleh keterampilan yang dimilikinya seperti keterampilan membaca, berdiskusi, memecahkan masalah, mengerjakan tugas-tugas.

2). Faktor dari luar diri (lingkungan)

Desjardins (2003) menyebutkan bahwa keberhasilan belajar juga sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor diluar diri siswa, baik faktor fisik maupun sosial-psikologis yang berada di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat, yakni: a) Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam pendidikan, memberikan landasan dasar bagi proses belajar pada lingkungan sekolah dan masyarakat. Faktor fisik dalam lingkungan keluarga adalah keadaan rumah dan ruangan tempat belajar, sarana dan prasarana belajar yang ada, suasana dalam rumah, suasana di lingkungan rumah. Hubungan antar anggota keluarga juga memegang peranan penting dalam belajar seperti hubungan yang akrab, dekat, penuh rasa sayang menyayangi, saling mempercayai, saling membantu, saling tenggang rasa, dan saling pengertian; b) Lingkungan sekolah meliputi lingkungan kampus, sarana dan prasarana belajar yang ada, sumber-sumber belajar, dan media belajar. Sekolah yang kaya dengan aktivitas belajar, memiliki sarana dan prasarana yang memadai, terkelola dengan baik, diliputi suasana akademis yang wajar, akan sangat mendorong semangat belajar para siswanya; c) Lingkungan masyarakat berpengaruh terhadap semangat dan aktivitas belajar. Pengaruh yang positif muncul jika lingkungan masyarakat warganya memiliki pendidikan yang cukup, terdapat lembaga-lembaga pendidikan dan sumber-sumber belajar di dalamnya.

Faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar mencakup aspek internal dan eksternal yang saling berinteraksi dalam membentuk pengalaman belajar individu. Faktor internal seperti kondisi fisik, kemampuan intelektual, aspek psikologis, keterampilan sosial, dan motivasi belajar menjadi fondasi utama keberhasilan belajar. Sementara itu, faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat turut memberikan pengaruh yang signifikan melalui dukungan emosional, ketersediaan sarana belajar, suasana akademik, dan nilai-nilai sosial yang berkembang di sekitar peserta didik. Pemahaman terhadap berbagai faktor

ini menjadi penting dalam merancang strategi pembelajaran dan layanan pendidikan yang responsif terhadap kebutuhan siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, intervensi dalam dunia pendidikan, termasuk layanan bimbingan dan konseling, perlu mempertimbangkan keseluruhan aspek yang membentuk lingkungan belajar peserta didik

2. Teori Belajar

Teori belajar merupakan gabungan prinsip yang saling berhubungan dan penjelasan atas sejumlah fakta serta penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar (Leonard, 2002; Sari & Afandi, 2023). Penggunaan teori belajar dengan langkah-langkah pengembangan yang benar dan pilihan materi pelajaran serta penggunaan unsur desain pesan yang baik dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami sesuatu yang dipelajari. Selain itu, suasana belajar akan terasa lebih santai dan menyenangkan. Proses belajar pada hakikatnya adalah kegiatan mental yang tidak tampak (Pritchard, 2017). Artinya, proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang sedang belajar tidak dapat disaksikan dengan jelas, tetapi dapat dilihat dari gejala-gejala perubahan perilaku.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan model konseling berbasis permainan taradisional yang dikembangkan berlandaskan pada teori belajar behavioristik B.F. Skinner. Teori belajar behavioristik Skinner sangat berpengaruh di bidang pendidikan dan pelatihan, terutama dalam metode reward and punishment untuk membentuk perilaku siswa. Pembelajaran dipandang sebagai hasil dari pengulangan dan penguatan, dengan fokus utama pada modifikasi perilaku yang dapat diukur dan pengendalian lingkungan sebagai faktor kunci dalam proses belajar.

a. Pengertian Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah teori yang mempelajari tingkah laku manusia. Teori belajar ini memahami tingkah laku manusia menggunakan pendekatan objektif, mekanistik, dan materialistik, sehingga perubahan tingkah laku pada diri seseorang dapat dilakukan melalui upaya pengkondisian (Ozdamli

& Cavus, 2011). Dengan kata lain, mempelajari tingkah laku seseorang seharusnya dilakukan melalui pengujian dan pengamatan atas tingkah laku yang terlihat, bukan dengan mengamati kegiatan bagian-bagian dalam tubuh.

Teori ini mengutamakan pengamatan, sebab pengamatan merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons (Slavin, 2019). Seseorang dianggap telah belajar apabila dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons (Ertmer & Newby, 2013). Stimulus adalah sesuatu yang diberikan guru kepada siswa, sedangkan respons berupa reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Teori behavioristik menekankan pada kajian ilmiah mengenai berbagai respon perilaku yang dapat diamati dan penentu lingkungannya. Dengan kata lain, perilaku memusatkan pada interaksi dengan lingkungannya yang dapat dilihat dan diukur.

b. Belajar Menurut Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik memandang bahwa perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajar. Teori ini berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan dan praktik pendidikan serta pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik (Slavin, 2019). Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responsnya mendudukan siswa yang belajar sebagai individu yang pasif. Respons atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

Behaviorisme adalah suatu studi tentang tingkah laku manusia. Timbulnya aliran ini disebabkan oleh adanya rasa tidak puas terhadap teori psikologi daya dan teori mental state (Siti Maghfirah, 2020). Hal ini karena aliran-aliran terdahulu hanya menekankan pada segi kesadaran saja. Pandangan dalam

psikologi dan naturalisme science, timbulah aliran baru ini. Jiwa atau sensasi atau image tidak dapat diterangkan melalui jiwa itu sendiri karena sesungguhnya jiwa itu adalah respons-respons psikologis.

Aliran terdahulu memandang bahwa badan adalah skunder, padahal sebenarnya justru menjadi titik tolak. Natural science melihat semua realita sebagai gerakan-gerakan dan pandangan natural science mempengaruhi timbulnya behaviorisme (Kunaefi, 2016). Dalam behaviorisme, masalah matter (zat) menempati kedudukan yang paling utama dengan tingkah laku tentang sesuatu jiwa dapat diterangkan. Behaviorisme dapat menjelaskan kelakuan manusia secara seksama dan menyediakan program pendidikan yang efektif (Chavis, 2012).

Teori belajar behavioristik adalah sebuah aliran dalam teori belajar yang sangat menekankan pada perlunya tingkah laku (behavior) yang dapat diamati (Aliakbari et al., 2015). Menurut aliran behavioristik, belajar pada hakikatnya adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara stimulus dan respons (Pringle, 2017). Oleh karena itu teori ini juga dinamakan teori stimulus-respons. Belajar adalah upaya untuk membentuk hubungan stimulus dan respon sebanyak banyaknya.

Behavioristik merupakan aliran psikologi yang memandang individu lebih kepada sisi fenomena jasmaniah dan mengabaikan aspek-aspek mental seperti kecerdasan, bakat, minat, dan perasaan individu dalam kegiatan belajar (Trigueros et al., 2019). Peristiwa belajar semata-mata dilakukan dengan melatih refleksi-refleksi sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu. Para ahli behaviorisme berpendapat bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus (S) dengan respons (R). Menurut teori ini, dalam belajar yang penting adalah adanya input berupa stimulus dan output yang berupa respon (Andriani, 2015).

Belajar menurut teori behavioristik dipahami sebagai proses pembentukan perilaku yang dapat diamati, melalui hubungan stimulus dan respons yang

diperkuat oleh pengalaman. Teori ini menekankan pentingnya pengkondisian, penguatan, dan pembiasaan dalam menghasilkan perubahan perilaku yang diharapkan. Dalam pendekatan behavioristik, peserta didik dianggap sebagai individu yang merespons rangsangan dari lingkungan, sehingga proses belajar diarahkan pada pembentukan kebiasaan melalui pelatihan sistematis. Dengan mengesampingkan aspek-aspek mental yang tidak tampak, teori ini memberikan dasar kuat bagi pengembangan strategi pembelajaran dan layanan pendidikan, termasuk konseling, yang menekankan aspek repetisi, kontrol stimulus, dan penguatan sebagai alat untuk memodifikasi perilaku peserta didik.

c. Sejarah Perkembangan Teori Belajar Behavioristik

Sejarah perkembangan teori belajar behavioristik dimulai pada awal abad ke-20 dengan dominasi Ivan Pavlov dan John B. Watson yang berfokus pada konsep stimulus-respons sederhana. Pavlov melalui eksperimennya dengan anjing berhasil mendemonstrasikan pembelajaran melalui asosiasi antara stimulus netral dan respons, yang dikenal sebagai *classical conditioning* (Kondisioning Klasik). Hal ini kemudian dikembangkan oleh Watson yang menekankan bahwa perilaku manusia dapat dipahami sepenuhnya melalui pengamatan terhadap respons yang diberikan terhadap stimulus tertentu (Nahar, 2016).

Pada pertengahan abad ke-20, B.F. Skinner memperkenalkan konsep operant conditioning, yang memperluas teori behavioristik dengan menekankan pada pentingnya konsekuensi dalam pembelajaran. Menurut Skinner, perilaku yang diikuti dengan konsekuensi positif akan diperkuat, sementara perilaku yang diikuti dengan konsekuensi negatif cenderung berkurang (Zaini, 2017). Skinner juga menegaskan bahwa perilaku tidak hanya dipengaruhi oleh stimulus eksternal, tetapi juga oleh proses internal seperti motivasi (Rogti, 2021).

Namun, pada akhir abad ke-20, muncul kritik terhadap pendekatan behaviorisme murni, yang dianggap terlalu menyederhanakan perilaku manusia (Locey, 2020). Para kritikus menyoroti bahwa behaviorisme mengabaikan faktor-faktor kognitif dan emosional yang juga berperan dalam pembelajaran.

Hal ini memicu berkembangnya teori-teori neo-behaviorisme dan cognitive behaviorism, yang memadukan unsur-unsur psikologi kognitif ke dalam kerangka behavioristik.

Di abad ke-21, meskipun teori behavioristik tidak lagi dominan, prinsip-prinsip dasar seperti penguatan positif dan negatif tetap relevan, terutama dalam bidang pendidikan dan terapi. Kini, teori ini sering kali digunakan bersamaan dengan pendekatan kognitif untuk memberikan pemahaman yang lebih holistik tentang proses belajar.

Perkembangan teori belajar behavioristik menunjukkan transformasi dari pendekatan stimulus-respons klasik yang diperkenalkan oleh Pavlov dan Watson, menuju teori yang lebih kompleks seperti operant conditioning yang dikembangkan oleh Skinner. Seiring waktu, teori ini menghadapi kritik karena dianggap mengabaikan aspek kognitif dan emosional dalam proses belajar, yang kemudian mendorong munculnya pendekatan baru seperti neo-behaviorisme dan cognitive behaviorism. Meskipun tidak lagi menjadi paradigma dominan, prinsip-prinsip behavioristik seperti penguatan positif dan negatif tetap relevan dan banyak digunakan dalam praktik pendidikan serta layanan konseling. Evolusi teori ini memperlihatkan pentingnya integrasi antara pendekatan perilaku dan pendekatan kognitif dalam memahami proses belajar secara menyeluruh.

d. Ciri-ciri Belajar Menurut Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik melihat semua tingkah laku manusia dapat ditelusuri dari bentuk refleks (Kunaefi, 2016). Dalam psikologi teori belajar behavioristik disebut juga dengan teori pembelajaran yang didasarkan pada tingkah laku yang diperoleh dari pengkondisian lingkungan (Dilshad, 2017). Pengkondisian terjadi melalui interaksi dengan lingkungan. Hal ini dilihat secara sistematis dapat diamati dengan tidak mempertimbangkan keseluruhan keadaan mental.

Teori belajar behavioristik mempunyai ciri-ciri; *Pertama*, aliran ini mempelajari perbuatan manusia bukan dari kesadarannya, melainkan mengamati

perbuatan dan tingkah laku yang berdasarkan kenyataan (Alfaiz et al., 2019). Pengalaman-pengalaman batin di kesampingkan serta gerak-gerak pada badan yang dipelajari. Oleh sebab itu, behaviorisme adalah ilmu jiwa tanpa jiwa. *Kedua*, segala perbuatan dikembalikan kepada refleks (Ertmer & Newby, 2013; Kunaefi, 2016). Behaviorisme mencari unsur-unsur yang paling sederhana yakni perbuatan-perbuatan bukan kesadaran yang dinamakan refleks. Refleks adalah reaksi yang tidak disadari. *Ketiga*, behaviorisme berpendapat bahwa pada waktu dilahirkan semua orang adalah sama. Menurut behaviorisme pendidikan adalah maha kuasa, manusia hanya makhluk yang berkembang karena kebiasaan-kebiasaan, dan pendidikan dapat mempengaruhi reflek keinginan hati (Nahar, 2016).

Ciri utama dari teori belajar behavioristik terletak pada penekanannya terhadap perilaku yang tampak sebagai hasil dari pengaruh lingkungan melalui proses pengkondisian. Teori ini menempatkan individu sebagai objek yang merespons rangsangan secara refleks tanpa mempertimbangkan aspek kesadaran atau pengalaman batin. Segala bentuk perilaku dianggap sebagai hasil dari pembiasaan dan penguatan, sehingga proses belajar difokuskan pada pembentukan kebiasaan yang dapat diamati dan diukur. Dengan pandangan bahwa manusia lahir dalam keadaan netral dan dibentuk oleh lingkungannya, teori ini menempatkan pendidikan sebagai faktor dominan dalam membentuk respons dan kebiasaan peserta didik. Oleh karena itu, pemahaman terhadap ciri-ciri behavioristik menjadi landasan dalam pengembangan strategi intervensi yang terstruktur dan berorientasi pada hasil nyata dalam perilaku belajar.

e. Teori Belajar Behavioristik B.F. Skinner

Skinner adalah seorang psikolog dari Harvard yang telah berjasa mengembangkan teori perilaku Watson. Pandangannya tentang kepribadian disebut dengan behaviorisme radikal. Behaviorisme menekankan studi ilmiah tentang respon perilaku yang dapat diamati dan determinan lingkungan (Jelita et al., 2023).

Dalam behaviorisme Skinner, pikiran, sadar atau tidak sadar, tidak diperlukan untuk menjelaskan perilaku dan perkembangan (Skinner, 2019). Oleh karena itu para behavioris yakin bahwa perkembangan dipelajari dan sering berubah sesuai dengan pengalaman-pengalaman lingkungan (Rohmah, 2021). Untuk mendemonstrasikan pengkondisian operan di laboratorium, Skinner meletakkan seekor tikus yang lapar dalam sebuah kotak, yang disebut kotak Skinner. Di dalam kotak tersebut, tikus dibiarkan melakukan aktivitas, berjalan dan menjelajahi keadaan sekitar.

Dalam aktivitas itu, tikus tanpa sengaja menyentuh suatu tuas dan menyebabkan keluarnya makanan. Tikus akan melakukan lagi aktivitas yang sama untuk memperoleh makanan, yakni dengan menekan tuas. Semakin lama semakin sedikit aktivitas yang dilakukan untuk menyentuh tuas dan memperoleh makanan. Disini tikus mempelajari hubungan antara tuas dan makanan. Hubungan ini akan terbentuk apabila makanan tetap merupakan hadiah bagi kegiatan yang dilakukan tikus (Desmita, 2011; Jelita et al., 2023).

Operan conditioning juga melibatkan proses-proses belajar dengan menggunakan otot-otot secara sadar yang memunculkan respons yang diikuti oleh pengulangan untuk penguatan. Tetapi hal ini masih dipengaruhi oleh rangsang-rangsang yang ada dalam lingkungan, yakni kondisi dan kualitas serta penguatan terhadap rangsangnya mempengaruhi jawaban-jawaban yang akan diperlihatkan. Oleh sebab itu, penguatan pengulangan rangsang-rangsang diperlihatkan sesuatu jawaban tingkah laku yang diharapkan merupakan hal penting. Agar suatu jawaban atau tingkah laku yang baru dapat terus diperlihatkan, diperlukan penguatan rangsangan sekunder atau melalui penguatan rangsangan yang terencana (Raiola, 2014).

Konsep-konsep dikemukakan Skinner tentang belajar lebih mengungguli konsep para tokoh sebelumnya. Skinner menjelaskan konsep belajar secara sederhana, tetapi lebih komprehensif (Skinner, 2019). Menurut Skinner hubungan antara stimulus dan respons yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungannya, kemudian menimbulkan perubahan tingkah laku yang tidak sesederhana yang dikemukakan oleh tokoh-tokoh sebelumnya. Menurutnya

respons yang diterima seseorang tidak sesederhana demikian, karena stimulus-stimulus yang diberikan akan saling berinteraksi dan interaksi antar stimulus tersebut yang mempengaruhi respons yang dihasilkan.

Respons yang diberikan ini memiliki konsekuensi yang mempengaruhi munculnya perilaku (Slavin, 2019). Oleh karena itu, dalam memahami tingkah laku seseorang secara harus memahami hubungan antara stimulus yang satu dengan lainnya, serta memahami konsep yang mungkin dimunculkan dan berbagai konsekuensi yang timbul akibat respons tersebut. Skinner juga mengemukakan dengan menggunakan perubahan-perubahan mental sebagai alat menjelaskan tingkah laku yang hanya menambah rumitnya masalah, sebab setiap alat yang digunakan perlu penjelasan (Nahar, 2016).

Teori belajar behavioristik yang dikembangkan oleh B.F. Skinner menekankan pentingnya penguatan (*reinforcement*) dalam membentuk perilaku melalui mekanisme pengkondisian operan. Berbeda dengan pendekatan sebelumnya yang lebih sederhana, Skinner menguraikan bahwa respons individu terhadap stimulus sangat dipengaruhi oleh konsekuensi yang menyertainya. Perilaku yang diikuti oleh konsekuensi positif cenderung diulang, sedangkan yang diikuti konsekuensi negatif akan melemah. Skinner juga menggarisbawahi bahwa pembelajaran berlangsung dalam konteks lingkungan yang kompleks, di mana stimulus tidak berdiri sendiri, melainkan saling berinteraksi dan memengaruhi hasil belajar. Konsepnya yang sistematis, terukur, dan berbasis eksperimen menjadikan teori ini sangat relevan dalam merancang strategi intervensi pendidikan maupun konseling, khususnya dalam pembentukan perilaku yang adaptif dan fungsional pada peserta didik.

f. Posisi Teori B.F. Skinner dalam Konteks Teori Belajar Behavioristik

B.F. Skinner memegang posisi penting dalam perkembangan teori belajar behavioristik, khususnya melalui kontribusinya dalam pengembangan operant conditioning. Berbeda dengan teori classical conditioning dari Pavlov yang berfokus pada hubungan antara stimulus netral dan respons yang sudah ada (H. Zhang et al., 2020), operant conditioning menekankan bahwa perilaku manusia

lebih dipengaruhi oleh konsekuensi yang menyertai tindakan tersebut (Frese & Sabini, 2021).

Menurut Skinner, perilaku yang diikuti oleh penguatan (baik positif maupun negatif) akan lebih mungkin untuk diulang di masa mendatang, sementara perilaku yang diikuti dengan hukuman akan cenderung menurun (Colombo dos Santos & de Carvalho Neto, 2020; Istiadah, 2020). Pada prinsipnya, operant conditioning dibangun atas tiga komponen utama: penguatan positif (positive reinforcement), penguatan negatif (negative reinforcement), dan hukuman (punishment).

Skinner berpendapat bahwa penguatan positif, di mana individu menerima penghargaan atau hadiah setelah melakukan perilaku yang diinginkan, adalah cara paling efektif untuk memodifikasi perilaku (Putra et al., 2023). Penguatan negatif terjadi ketika suatu perilaku menghilangkan situasi yang tidak menyenangkan (Arifin & Humaedah, 2021), misalnya, seorang siswa belajar agar tidak mendapatkan nilai buruk. Hukuman, di sisi lain, diterapkan untuk mengurangi perilaku yang tidak diinginkan, tetapi perlu dipahami juga bahwa hukuman sering kali hanya memberikan hasil jangka pendek dan dapat menimbulkan efek samping, seperti rasa takut atau frustrasi.

Skinner juga memperkenalkan konsep schedules of reinforcement (jadwal penguatan), yang mengatur frekuensi dan waktu pemberian penguatan. Jadwal penguatan ini dapat bersifat kontinu atau parsial. Pada jadwal penguatan kontinu, setiap respons yang benar diberi penguatan, sementara pada jadwal penguatan parsial, penguatan hanya diberikan pada interval waktu atau jumlah respons tertentu. Skinner menemukan bahwa penguatan parsial, meskipun tidak sekuat penguatan kontinu pada awalnya, cenderung menghasilkan perilaku yang lebih tahan terhadap kepunahan.

Dalam konteks pendidikan, teori Skinner memiliki dampak besar. Banyak metode pembelajaran modern, seperti token economy dan behavior modification, diadopsi dari prinsip operant conditioning. Misalnya, dalam kelas, guru dapat menggunakan sistem penghargaan untuk memperkuat perilaku yang baik dan mendorong keterlibatan siswa. Skinner menegaskan bahwa penguatan

yang diberikan secara konsisten dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif (Hackenberg, 2018), terutama ketika siswa secara langsung memahami konsekuensi dari tindakan mereka.

Secara keseluruhan, posisi Skinner dalam teori belajar behavioristik memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana perilaku manusia dapat dipelajari dan dimodifikasi melalui interaksi dengan lingkungannya (Timberlake & Lucas, 2019). Meski mendapat kritik karena dianggap terlalu mekanistik, konsep operant conditioning tetap relevan dan terus digunakan dalam berbagai konteks, mulai dari pendidikan hingga manajemen perilaku pada individu dengan kebutuhan khusus. Teori ini telah membuka jalan bagi metode pengajaran berbasis penguatan yang masih diterapkan dalam dunia pendidikan hingga saat ini.

g. Konsep dasar Teori Belajar Behavioristik B.F. Skinner

Teori belajar behavioristik B.F. Skinner berfokus pada perilaku yang dapat diamati dan bagaimana perilaku tersebut dibentuk oleh lingkungan melalui penguatan (Jelita et al., 2023). Skinner percaya bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi akibat dari interaksi individu dengan lingkungannya. Berikut adalah beberapa konsep utama dari teori ini:

1) Perilaku (*Behavior*)

Skinner (2019) percaya bahwa semua perilaku manusia adalah hasil dari pengalaman masa lalu. Perilaku ini dapat dipelajari, diperkuat, atau dihilangkan melalui proses kondisioning. Skinner, berpendapat bahwa setiap tindakan atau reaksi yang dilakukan adalah hasil dari pembelajaran yang di peroleh sepanjang hidup. Dengan kata lain, perilaku manusia saat ini adalah cerminan dari pengalaman-pengalaman yang pernah dialami di masa lalu (Du Boulay, 2019). Pengalaman ini bisa berupa peristiwa besar maupun kecil, baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan.

Melalui interaksi dengan lingkungan sekitar, manusia belajar untuk mengasosiasikan suatu tindakan dengan konsekuensi tertentu (Ford & Ford, 2019). Jika suatu tindakan diikuti oleh hasil yang positif (penguatan),

manusia cenderung mengulangi tindakan tersebut. Sebaliknya, jika tindakan tersebut diikuti oleh hasil yang negatif (hukuman), manusia cenderung menghindarinya (Skinner, 2019).

Dengan demikian, merujuk pada teori Skinner, dapat dipahami bahwa perilaku manusia bersifat adaptif dan terus-menerus berubah sebagai respons terhadap lingkungan. Contoh sederhana: Seorang anak yang selalu diberi pujian ketika mendapatkan nilai bagus di sekolah, akan cenderung lebih giat belajar di masa depan karena ia telah belajar bahwa belajar keras akan berbuah hasil yang positif. Sebaliknya, seorang anak yang sering dimarahi ketika membuat kesalahan, mungkin akan merasa takut untuk mencoba hal-hal baru karena ia telah belajar bahwa kesalahan akan berakibat buruk.

2) Stimulus

Stimulus dalam pandangan Skinner adalah segala sesuatu di lingkungan yang dapat memicu atau memicu perubahan pada perilaku seseorang (Jelita et al., 2023). Ini bisa berupa apa saja, mulai dari suara, cahaya, sentuhan, hingga peristiwa atau bahkan ide. Stimulus ini berperan sebagai pemicu awal dari suatu respons (Skinner, 2019; Zaini, 2017). Misalkan, suara bel saat istirahat sekolah adalah stimulus yang memicu siswa untuk berdiri dan keluar kelas.

Konsep kunci yang perlu dipahami adalah bahwa stimulus tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga bisa bersifat sosial atau psikologis (Rogti, 2021; Skinner, 2019). Misalnya, pujian dari guru merupakan stimulus sosial yang dapat memicu siswa untuk lebih giat belajar. Sementara itu, rasa lapar adalah stimulus psikologis yang memicu kita untuk mencari makanan.

Dalam teori Skinner, stimulus memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Stimulus yang diikuti oleh penguatan (reinforcement) akan cenderung meningkatkan kemungkinan terjadinya respons yang sama di masa depan. Sebaliknya, stimulus yang diikuti oleh hukuman akan cenderung menurunkan kemungkinan terjadinya respons tersebut. Dengan demikian, stimulus menjadi semacam "pemicu" yang membentuk dan mengarahkan perilaku manusia (Wood et al., 2022).

3) Respons

Respons dalam teori belajar Skinner adalah reaksi atau tindakan yang dilakukan oleh individu sebagai akibat dari adanya stimulus (Du Boulay, 2019; Skinner, 2019). Sederhananya, respons adalah jawaban atau tanggapan terhadap suatu rangsangan. Stimulus bisa berupa apa saja, seperti suara, cahaya, sentuhan, kata-kata, atau bahkan pikiran. Ketika individu menerima stimulus, maka akan memberikan respons tertentu.

Skinner (2019) menjelaskan bahwa respons sangat dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu. Jika suatu respons di masa lalu diikuti oleh konsekuensi yang menyenangkan (penguatan), maka individu cenderung akan mengulangi respons tersebut ketika menghadapi stimulus yang sama di masa depan. Sebaliknya, jika suatu respons diikuti oleh konsekuensi yang tidak menyenangkan (hukuman), kita cenderung akan menghindari respons tersebut. Contoh sederhana: ketika siswa di sekolah mendengar bel sekolah berbunyi (stimulus), siswa akan berdiri dan keluar kelas (respons). Respons ini telah siswa pelajari melalui pengulangan selama bertahun-tahun, sehingga menjadi suatu kebiasaan.

4) Penguatan (*Reinforcement*)

Penguatan (*reinforcement*) dalam teori belajar Skinner adalah segala sesuatu yang meningkatkan kemungkinan terjadinya suatu perilaku (Abidin, 2022). Dengan kata lain, penguatan adalah "hadiah" yang diberikan setelah seseorang melakukan tindakan tertentu, sehingga membuat orang tersebut lebih mungkin untuk mengulangi tindakan tersebut di masa depan. Tujuan utama penguatan adalah untuk memperkuat atau meningkatkan frekuensi suatu perilaku (Zabrina, 2023).

Skinner membagi penguatan menjadi dua jenis, yaitu penguatan positif dan penguatan negatif. *Penguatan positif*; dapat dipahami sebagai pemberian sesuatu yang menyenangkan atau diinginkan setelah suatu perilaku terjadi (Shahbana & Satria, 2020). Misalnya, seorang anak yang mendapat nilai bagus akan diberi pujian atau hadiah oleh orang tuanya. Pujian dan hadiah ini

adalah penguatan positif yang akan memotivasi anak untuk terus belajar dengan giat. *Penguatan negatif*: ini adalah penghilangan sesuatu yang tidak menyenangkan atau tidak diinginkan setelah suatu perilaku terjadi (Jelita et al., 2023; Shahbana & Satria, 2020). Misalnya, seorang siswa yang sering terlambat ke sekolah akan dibebaskan dari tugas rumah jika ia datang tepat waktu selama seminggu. Penghapusan tugas rumah ini adalah penguatan negatif yang akan memotivasi siswa untuk datang lebih awal ke sekolah.

Penting untuk diingat bahwa penguatan tidak selalu bersifat materi. Pujian, senyuman, atau bahkan perhatian dari orang lain juga bisa menjadi penguatan yang efektif. Selain itu, waktu pemberian penguatan juga sangat penting. Semakin cepat penguatan diberikan setelah suatu perilaku terjadi, semakin efektif penguatan tersebut.

5) Hukuman (*Punishment*)

Hukuman adalah segala sesuatu yang mengurangi kemungkinan terjadinya suatu perilaku (Andriani, 2015; Skinner, 2019). Hukuman bisa berupa pemberian sesuatu yang tidak menyenangkan atau penghapusan sesuatu yang menyenangkan. Hukuman Kebalikan dari penguatan, hukuman bertujuan untuk mengurangi atau menghilangkan perilaku yang tidak diinginkan.

Skinner menjelaskan bahwa hukuman bisa dalam bentuk positif dan negatif. *Hukuman positif*: menambahkan stimulus yang tidak menyenangkan setelah perilaku yang tidak diinginkan (Timberlake & Lucas, 2019). Contoh: memberikan tugas tambahan ketika siswa melanggar aturan. *Hukuman negatif*: menghilangkan stimulus yang menyenangkan setelah perilaku yang tidak diinginkan (Baginda, 2018). contoh: mencabut hak istirahat setelah perilaku buruk.

Teori belajar behavioristik B.F. Skinner berlandaskan pada asumsi bahwa perilaku manusia terbentuk dan berubah melalui interaksi dengan lingkungan, khususnya melalui proses penguatan. Konsep dasar teori ini mencakup stimulus sebagai pemicu perilaku, respons sebagai reaksi terhadap stimulus, dan penguatan

sebagai pengendali frekuensi munculnya perilaku. Skinner mengelompokkan penguatan menjadi positif dan negatif, serta menambahkan konsep hukuman untuk mengurangi perilaku yang tidak diharapkan. Keseluruhan proses ini berlangsung dalam konteks pengkondisian operan, di mana pengalaman masa lalu membentuk pola perilaku masa kini. Teori ini memberikan dasar yang kuat bagi praktik pendidikan dan konseling yang berorientasi pada pembentukan perilaku adaptif melalui strategi penguatan yang terencana dan kontekstual.

h. Prinsip Utama Behavioristik Skinner

Teori belajar behavioristik yang dikemukakan oleh B.F. Skinner menitikberatkan pada pembentukan perilaku melalui hubungan antara tindakan dan konsekuensinya. Skinner memperkenalkan sejumlah konsep utama yang menjadi fondasi dari teorinya, seperti *Operant Conditioning*, *Shaping*, *Schedules of Reinforcement* (Skinner, 2019; Zaini, 2017). Ketiga prinsip ini menjelaskan bagaimana perilaku dapat dibentuk, dikontrol, dan dipertahankan melalui penggunaan penguatan atau hukuman. Dalam teori ini, lingkungan memainkan peran sentral dalam mengarahkan perilaku, dengan penekanan pada bagaimana stimulus eksternal dapat meningkatkan atau mengurangi kemungkinan perilaku di masa depan.

1) Pengkondisian operan (*Operant Conditioning*)

Prinsip pengkondisian operan (*Operant Conditioning*) yang dikembangkan oleh B.F. Skinner menekankan bahwa perilaku manusia atau hewan dipengaruhi oleh konsekuensi dari tindakan yang dilakukan (Aprilianto & Fatikh, 2024; Jelita et al., 2023). Dalam pengkondisian operan, perilaku yang diikuti oleh hasil atau konsekuensi yang menyenangkan akan diperkuat dan cenderung diulang, sedangkan perilaku yang diikuti oleh hasil yang tidak menyenangkan akan dihindari atau ditekan. Proses ini menggambarkan hubungan antara tindakan dan konsekuensinya, di mana lingkungan menjadi faktor penentu yang membentuk perilaku. Skinner percaya bahwa perubahan perilaku dapat dicapai dengan mengatur konsekuensi dari perilaku tersebut (Arifin & Humaedah, 2021).

Dalam pengkondisian operan, terdapat dua jenis penguatan yang dapat digunakan untuk memperkuat perilaku yang diinginkan, yaitu penguatan positif dan penguatan negatif. Penguatan positif terjadi ketika stimulus yang menyenangkan diberikan setelah perilaku yang diinginkan terjadi (Shahbana & Satria, 2020). Seorang siswa mendapatkan pujian atau hadiah karena berhasil menyelesaikan tugas dengan baik. Sebaliknya, penguatan negatif terjadi ketika stimulus yang tidak menyenangkan dihilangkan setelah perilaku yang diinginkan dilakukan (Shahbana & Satria, 2020), seperti menghilangkan beban tugas tambahan setelah siswa menunjukkan kedisiplinan. Kedua bentuk penguatan ini meningkatkan kemungkinan perilaku yang diinginkan akan diulangi di masa depan.

Selain penguatan, pengkondisian operan juga melibatkan hukuman sebagai cara untuk mengurangi atau menghilangkan perilaku yang tidak diinginkan (Andriani, 2015; Skinner, 2019). Hukuman positif melibatkan pemberian stimulus yang tidak menyenangkan setelah perilaku yang tidak diinginkan terjadi, misalnya memberikan tugas tambahan kepada siswa yang melanggar aturan kelas. Sementara itu, hukuman negatif dilakukan dengan menghilangkan stimulus yang menyenangkan setelah perilaku yang tidak diinginkan muncul, seperti mencabut hak istirahat karena perilaku tidak disiplin. Melalui penggunaan penguatan dan hukuman ini, pengkondisian operan memungkinkan pengendalian perilaku melalui manipulasi konsekuensi yang terjadi setelah tindakan dilakukan.

2) Pembentukan perilaku (*Shaping*)

Prinsip pembentukan perilaku (*Shaping*) dalam teori belajar behavioristik B.F. Skinner menjelaskan bagaimana perilaku yang kompleks dapat dipelajari melalui proses bertahap (Latif, 2020). Pembentukan perilaku melibatkan pemberian penguatan secara bertahap terhadap perilaku yang mendekati atau menyerupai perilaku yang diinginkan. Artinya, perilaku yang diinginkan tidak muncul secara langsung, tetapi dikembangkan melalui serangkaian langkah kecil, dengan setiap langkah yang lebih dekat ke perilaku target diberi

penguatan (Martin & Pear, 2019). Proses ini membantu individu mempelajari perilaku yang mungkin terlalu sulit jika diajarkan sekaligus.

Dalam proses *shaping*, guru atau pelatih memainkan peran penting dengan secara hati-hati mengidentifikasi dan memperkuat setiap tahap perilaku yang semakin mendekati target akhir (Hilmi, 2022; Skinner, 2019). Misalnya, jika seorang anak belajar membaca, pelatih mungkin akan memperkuat ketika anak mulai mengenali huruf, kemudian kata-kata, hingga akhirnya mampu membaca kalimat secara penuh. Setiap kemajuan kecil diberi penguatan positif, seperti pujian atau hadiah, sehingga anak termotivasi untuk terus meningkatkan keterampilannya. Teknik *shaping* ini sangat efektif dalam membantu individu menguasai keterampilan baru atau perilaku yang lebih rumit secara bertahap (Monicana & Mukarromah, 2023).

Prinsip pembentukan perilaku ini tidak hanya diterapkan dalam lingkungan pendidikan, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, pelatihan, dan terapi perilaku. Proses *shaping* memungkinkan perilaku yang diinginkan muncul tanpa menimbulkan tekanan berlebihan pada individu, karena penguatan diberikan secara bertahap dan konsisten. Dengan demikian, *shaping* memfasilitasi pembelajaran yang efektif, terutama dalam situasi di mana perilaku akhir terlalu sulit untuk dicapai sekaligus. *Shaping* adalah proses membentuk perilaku baru melalui penguatan bertahap (Skinner, 2019; Zaini, 2017).

3) Jadwal Penguatan (*Schedules of Reinforcement*)

Prinsip jadwal penguatan (*Schedules of Reinforcement*) dalam teori belajar B.F. Skinner mengacu pada pola atau frekuensi pemberian penguatan setelah perilaku yang diinginkan terjadi (Andriani & Wiranata, 2022). Jadwal penguatan digunakan untuk menentukan kapan dan seberapa sering penguatan diberikan, yang pada akhirnya memengaruhi seberapa cepat dan seberapa kuat perilaku akan dipelajari serta dipertahankan. Dengan mengatur jadwal penguatan, perilaku dapat dikontrol dengan lebih efektif, baik melalui penguatan yang terus-menerus atau penguatan yang parsial.

Ada dua jenis utama jadwal penguatan, yaitu penguatan terus-menerus dan penguatan parsial. Penguatan terus-menerus terjadi ketika setiap kali perilaku yang diinginkan dilakukan, penguatan diberikan. Jenis jadwal ini sangat efektif dalam mempelajari perilaku baru, namun perilaku tersebut mungkin akan cepat hilang ketika penguatan dihentikan. Sebaliknya, dalam penguatan parsial, penguatan diberikan hanya pada waktu tertentu atau setelah sejumlah perilaku tertentu terjadi (Gollub, 2022).

Penguatan parsial lebih efektif dalam mempertahankan perilaku dalam jangka panjang karena perilaku tersebut tidak terlalu bergantung pada penguatan yang konstan (Istiadah, 2020). Penguatan parsial dapat dibagi lagi menjadi empat jenis: interval tetap, interval variabel, rasio tetap, dan rasio variabel. Pada interval tetap, penguatan diberikan setelah periode waktu tertentu, sedangkan pada interval variabel, penguatan diberikan pada interval waktu yang tidak menentu. Pada rasio tetap, penguatan diberikan setelah sejumlah perilaku yang ditentukan, sementara pada rasio variabel, jumlah perilaku yang harus dilakukan sebelum menerima penguatan bervariasi. Jadwal penguatan variabel, baik interval maupun rasio, cenderung menghasilkan perilaku yang lebih konsisten dan lebih sulit untuk dipadamkan karena individu tidak bisa memprediksi kapan penguatan akan diberikan.

Prinsip utama teori belajar behavioristik Skinner menitikberatkan pada pembentukan perilaku melalui hubungan antara tindakan dan konsekuensinya. Konsep pengkondisian operan menjelaskan bahwa perilaku diperkuat atau dilemahkan berdasarkan konsekuensi yang mengikutinya, baik berupa penguatan positif maupun negatif, serta hukuman. Pembentukan perilaku secara bertahap (*shaping*) memungkinkan pengembangan perilaku kompleks melalui penguatan langkah demi langkah. Selanjutnya, jadwal penguatan mengatur frekuensi dan pola pemberian penguatan, yang memengaruhi kecepatan dan ketahanan perilaku yang dipelajari. Keseluruhan prinsip ini menegaskan peran sentral lingkungan dan konsekuensi dalam mengarahkan perubahan perilaku, memberikan dasar yang kuat untuk intervensi pendidikan dan konseling yang terstruktur dan efektif.

i. Relevansi Teori B.F Skinner dengan Topik Penelitian

Teori belajar yang dikemukakan oleh B.F Skinner memiliki relevansi yang sangat kuat dalam pengembangan model konseling berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar. Konsep-konsep kunci dalam teori Skinner, seperti penguatan positif, penguatan negatif, dan pemunahan (Edwards & Poling, 2020; Mu'minin et al., 2022), dapat diaplikasikan secara efektif dalam desain dan implementasi model konseling ini.

Salah satu kontribusi utama teori Skinner adalah konsep penguatan positif. Dalam konteks permainan tradisional, pemberian pujian, hadiah, atau umpan balik positif setelah anak berhasil menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu dapat meningkatkan *self-efficacy* anak. Ketika anak-anak terlibat dalam permainan yang mendorong mereka untuk mengatasi tantangan atau ketidaknyamanan, seperti rasa takut atau ketidakpastian, mereka belajar bahwa keberhasilan dalam mengatasi tantangan ini akan menghilangkan perasaan negatif. Ketika anak merasa kompeten dan mampu mengatasi tantangan, kepercayaan diri mereka akan tumbuh (Cloney et al., 2019; Rahayu, 2023). Permainan tradisional yang dirancang dengan baik dapat memberikan banyak kesempatan untuk memberikan penguatan positif, sehingga anak merasa lebih termotivasi untuk terus belajar dan berkembang.

Selain penguatan positif, teori Skinner juga menekankan pentingnya penguatan negatif. Dalam konseling berbasis permainan tradisional, penguatan negatif dapat diterapkan dengan cara menghilangkan atau mengurangi stimulus yang tidak menyenangkan setelah anak menunjukkan perilaku yang diinginkan (Dewi & Susilawati, 2024; Timberlake & Lucas, 2019). Misalnya, jika seorang anak merasa cemas saat bermain permainan, konselor dapat memberikan dukungan emosional atau mengubah aturan permainan sehingga anak merasa lebih nyaman. Dengan demikian, anak akan lebih termotivasi untuk terus berpartisipasi dalam kegiatan konseling.

Konsep pemunahan dalam teori Skinner juga relevan dalam konseling berbasis permainan tradisional. Jika seorang anak menunjukkan perilaku yang tidak diinginkan, seperti menolak untuk berpartisipasi atau mengganggu teman,

konselor dapat menerapkan strategi pemunahan dengan cara mengabaikan perilaku tersebut. Dengan tidak memberikan perhatian pada perilaku yang tidak diinginkan, konselor berharap perilaku tersebut akan berkurang frekuensinya atau bahkan menghilang sama sekali.

Dengan mengintegrasikan teori Skinner dalam pengembangan model konseling berbasis permainan tradisional, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif bagi anak sekolah dasar. Permainan tradisional, dengan sifatnya yang menyenangkan dan melibatkan, dapat menjadi media yang efektif untuk menerapkan prinsip-prinsip penguatan positif, penguatan negatif, dan pemunahan. Selain itu, permainan tradisional juga dapat membantu anak mengembangkan berbagai keterampilan sosial dan emosional yang penting untuk meningkatkan *self-efficacy* mereka.

Kesimpulan yang dapat dirumuskan dari uraian tersebut adalah, teori B.F Skinner memberikan kerangka kerja yang kuat untuk pengembangan model konseling berbasis permainan tradisional. Konsep-konsep seperti penguatan positif, penguatan negatif, dan pemunahan dapat diaplikasikan secara kreatif dalam desain dan implementasi model konseling ini. Dengan demikian, diharapkan model konseling berbasis permainan tradisional dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar dan membantu mereka mencapai potensi penuh mereka.

3. *Self-efficacy*

a. Pengertian *Self-efficacy*

Self-efficacy pada dasarnya merupakan keyakinan subjektif seseorang dalam mengatasi masalah, melakukan tindakan dan tugas yang berorientasi pada tujuan yang diinginkan. *Self-efficacy* merupakan konstruk yang diajukan Bandura berdasarkan teori sosial kognitif. Bandura (1982) mengatakan bahwa *self-efficacy* pada dasarnya adalah hasil dari proses kognitif berupa keputusan, keyakinan, atau pengharapan tentang sejauh mana individu memperkirakan kemampuan dirinya dalam melaksanakan tugas atau tindakan tertentu yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Self-efficacy mengacu pada persepsi individu tentang kompetensi dan kemampuan dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu (McElroy, 2021). *Self-efficacy* merupakan keyakinan akan kemampuan individu untuk dapat mengorganisasi dan melaksanakan serangkaian tindakan yang dianggap perlu sehingga mencapai suatu hasil sesuai harapan. (Guidetti et al., 2018). Diantara pengaruh-pengaruh internal *self-efficacy* merupakan bentuk evaluasi diri yang berkaitan dengan persepsi individu terhadap kompetensi dan kemampuan dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu (Blândul & Bradea, 2022).

Hesbol (2019) mendefinisikan *self-efficacy* merupakan evaluasi seseorang mengenai kemampuan atau kompetensi dirinya untuk melakukan tugas, mencapai tujuan dan mengatasi hambatan. Sedangkan menurut Indrawati and Wardono (2019) *self-efficacy* merupakan sebuah konsep untuk mengkategorikan bagian teori yang lebih luas tentang berpikir. *Self-efficacy* merupakan “penilaian isi khusus kompetensi dalam pembentukan tugas khusus” yang meliputi kemampuan melakukan sesuatu dalam situasi berbeda.

Self-efficacy merupakan aspek penting dalam psikologi dan memiliki dampak besar terhadap perilaku dan prestasi seseorang (Bandura & Watts, 1996). *self-efficacy* akan mempengaruhi bagaimana individu merasakan, berpikir, memotivasi diri sendiri, dan bertindak laku (Bandura, 1982). Ghufroon and Suminta (2013) mengatakan *self-efficacy* dapat membawa pada perilaku yang berbeda diantara individu yang memiliki kemampuan yang sama, karena *self-efficacy* mempengaruhi pilihan, tujuan, pengatasan masalah, dan kegigihan dalam berusaha. Berdasarkan paparan di atas dapat diambil sebuah simpulan bahwa *self-efficacy* merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan diri untuk mengatasi tantangan, mencapai tujuan, dan melaksanakan tugas-tugas yang dihadapi dalam berbagai situasi. Keyakinan diri yang tinggi akan meningkatkan motivasi dan usaha individu dalam menghadapi situasi yang menantang. Sebaliknya, keyakinan diri yang rendah dapat menghambat kemampuan seseorang untuk mengatasi hambatan dan mencapai tujuan.

Berdasarkan berbagai definisi yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* merupakan hasil dari proses kognitif berupa penilaian

individu terhadap kompetensinya dalam menghadapi tantangan, melaksanakan tugas, dan mencapai tujuan tertentu. Konsep ini tidak hanya mencerminkan keyakinan terhadap kemampuan diri, tetapi juga memengaruhi bagaimana seseorang berpikir, merasakan, memotivasi diri, dan berperilaku dalam berbagai situasi. Karena sifatnya yang dinamis dan kontekstual, *self-efficacy* memainkan peran penting dalam menentukan kualitas respons individu terhadap kesulitan dan peluang. Oleh karena itu, *self-efficacy* menjadi salah satu konstruk psikologis utama yang perlu dikembangkan dalam pendidikan dan layanan konseling, khususnya bagi peserta didik usia sekolah dasar.

b. Aspek Self-efficacy

Terdapat empat aspek yang dapat mengembangkan *self-efficacy*, yaitu *enactive mastery experience*, *vicarious experience*, *verbal persuasion* dan *emotional arousal* (Bandura, 1982; Van Dinther et al., 2011).

- 1) ***Enactive Mastery Experience*** merupakan suatu pengalaman belajar yang diperoleh melalui *learning by doing* atau *experiential learning*. Menurut Bandura, *enactive mastery experience* merupakan salah satu sumber yang memberikan kontribusi paling besar dalam pembentukan *self-efficacy*, karena aspek ini didasarkan pada pengalaman-pengalaman keberhasilan pribadi (Safira, 2021). Pada saat individu memperoleh suatu harapan untuk menguasai suatu hal akan meningkat. Sebaliknya, kegagalan yang berulang akan menurunkan harapan untuk menguasai suatu hal, apalagi jika kegagalan tersebut dialami pada saat mengawali sesuatu yang baru. Besarnya *Self-efficacy* yang terbentuk dalam diri individu bergantung pada:
 - a) Banyaknya kesuksesan dan kegagalan yang dialami;
 - b) Persepsi mengenai tingkat kesulitan;
 - c) Usaha yang dilakukan dalam mencapai tujuan;
 - d) Pengalaman yang diingat dan direkonstruksi oleh daya ingat;
 - e) Banyaknya bantuan eksternal, lingkungan dimana individu berbeda (Emrisena, 2018).
- 2) ***Vicarious Experience*** merupakan penilaian mengenai keyakinan diri sebagian diperoleh melalui hasil yang dicapai oleh orang lain yang dijadikan

sebagai model. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui pengamatan terhadap tampilan orang lain (modeling) dan melalui kejelasan instruksi yang diberikan oleh model (Lee et al., 2021).

- 3) **Verbal Persuasion** merupakan keyakinan akan kemampuan diri yang diperoleh dari orang lain yang disampaikan secara lisan. Keyakinan yang diperoleh melalui proses ini sifatnya lemah dan untuk jangka waktu singkat (Sumartini et al., 2021). Selain itu, keyakinan yang diperoleh melalui pertanyaan orang lain yang disampaikan secara terus menerus, sehingga terbentuk keyakinan yang relatif menetap.
- 4) **Emotional Arousal** merupakan ambang ketergugahan emosi seseorang dalam menghadapi suatu keadaan atau situasi tertentu. Ambang ketergugahan emosi pada tingkat rendah membuat individu mudah cemas ketika sedang menyelesaikan suatu masalah (J. Zhang et al., 2020). Semakin kompleks masalah yang harus diselesaikan, ia akan semakin cemas karena merasa tidak sanggup untuk menyelesaikannya, sebaliknya apabila ambang ketergugahan emosi seseorang tinggi maka ia tidak mudah terganggu ketika sedang menghadapi suatu masalah. Ia akan tetap tenang dan berusaha menyelesaikan dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* merupakan konstruk psikologis yang terbentuk dari interaksi berbagai pengalaman personal dan sosial, yang meliputi pengalaman keberhasilan langsung (*enactive mastery experience*), pengamatan terhadap keberhasilan orang lain (*vicarious experience*), dorongan atau bujukan verbal dari lingkungan sekitar (*verbal persuasion*), serta kestabilan emosi dalam menghadapi situasi menantang (*emotional arousal*). Keempat aspek ini saling melengkapi dalam membentuk keyakinan diri seseorang terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas atau menghadapi tantangan. Dalam konteks pendidikan dasar, penguatan keempat aspek ini sangat penting untuk membantu siswa mengembangkan kepercayaan diri yang stabil, respons adaptif, dan ketahanan dalam proses belajar. Oleh karena itu, intervensi konseling yang efektif perlu mempertimbangkan keterpaduan aspek-aspek tersebut secara menyeluruh dan

kontekstual.

c. Dimensi *Self-efficacy*

Dimensi *self-efficacy* dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu dimensi tingkat (*level*), dimensi generalisasi (*generality*), dan dimensi kekuatan (*strength*). (Bandura & Watts, 1996; Ghufroon & Suminta, 2013). Dimensi tingkat (*level*) menunjukkan keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk mengatasinya masalah dengan derajat kesulitan yang berbeda-beda. Dimensi generalisasi adalah persepsi kompetensi individu atas tingkat pencapaian keberhasilannya dalam mengatasi tugas-tugas dalam kondisi tertentu, sedangkan dimensi kekuatan adalah tingkat kuat atau lemahnya keyakinan (*belief*) individu mengenai kompetensi diri yang dipersepsinya.

1) Dimensi tingkat (*level*)

Dimensi ini mengacu pada persepsi individu terhadap kompetensi dirinya untuk menghasilkan suatu tingkah laku yang diukur melalui tingkatan dari tuntutan tugas yang merepresentasikan variasi dari kesukaran atau tantangan tugas. Tingkat tuntutan tugas dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat kepandaian/kecerdikan, usaha, ketepatan, produktivitas, dan pengaturan diri (*self regulation*). Individu dengan tingkat efikasi diri tinggi memiliki keyakinan bahwa ia mampu mengerjakan tugas-tugas yang sukar, sedangkan individu dengan tingkat yang rendah memiliki keyakinan bahwa dirinya hanya mampu mengerjakan tugas-tugas yang mudah, akibatnya akan rentan terhadap tekanan (Gangloff & Mazilescu, 2017).

2) Dimensi generalisasi (*generality*)

Keyakinan terhadap kemampuan diri juga berbeda dalam generalisasinya, artinya seseorang mungkin menilai keyakinan dirinya untuk aktivitas-aktivitas yang luas atau hanya untuk bidang-bidang tertentu saja. Dimensi ini dapat bervariasi dalam beberapa hal, seperti: a). derajat kesamaan aktivitas, b). modal dimana kemampuan terlihat (tingkah laku, kognitif, afektif), c). Kualitatif tampilan terhadap suatu situasi. Tingkat generalisasi

yang tinggi akan membuat individu yakin akan kompetensinya untuk melaksanakan tugas dalam berbagai situasi, sedangkan individu dengan tingkat generalisasi rendah akan menganggap dirinya hanya mampu melaksanakan tugas dalam situasi tertentu (Mujiyati, 2016).

3) Dimensi kekuatan (*strength*)

Pengalaman yang berulang dapat dengan mudah meniadakan keyakinan terhadap kemampuan diri yang lemah. Individu yang memiliki keyakinan (*belief*) yang kuat mengenai kemampuannya akan mempertahankan usahanya meskipun menghadapi berbagai rintangan dan kesulitan. Individu dengan tingkat kekuatan tinggi akan memiliki keyakinan yang kuat akan kompetensi diri sehingga tidak mudah menyerah atau frustrasi dalam menghadapi rintangan dan memiliki kecenderungan untuk berhasil lebih besar daripada individu dengan kekuatan rendah. Individu dengan tingkat kekuatan rendah cenderung mudah terguncang oleh hambatan kecil dalam menyelesaikan tugas-tugasnya (Musyarofah, 2021).

Bandura (2006) dalam artikel yang berjudul *Guide For Constructing Self-efficacy Scales* menegaskan bahwa pengukuran ketiga dimensi tersebut di atas diduga paling akurat untuk menjelaskan *self-efficacy* seseorang karena bersifat spesifik dalam tugas dan situasi yang dihadapinya. Seseorang dapat memiliki keyakinan yang tinggi pada situasi tugas atau situasi tertentu, namun pada tugas atau situasi yang lain mungkin berbeda. *Self-efficacy* bersifat kontekstual, artinya tergantung pada konteks yang dihadapi. Umumnya *self-efficacy* akan menghasilkan suatu tampilan yang baik berkenaan dengan keyakinan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dimensi *self-efficacy* terdiri dari tingkat (*level*), generalisasi (*generality*), dan kekuatan (*strength*), yang masing-masing memberikan kontribusi berbeda dalam membentuk keyakinan diri individu. Dimensi tingkat menunjukkan kemampuan individu menghadapi tugas dengan berbagai tingkat kesulitan, dimensi generalisasi mengindikasikan seberapa luas keyakinan tersebut

berlaku dalam berbagai konteks situasi, dan dimensi kekuatan mencerminkan keteguhan individu dalam mempertahankan keyakinannya terhadap diri sendiri meskipun menghadapi tantangan. Ketiga dimensi ini saling melengkapi dalam menjelaskan bagaimana *self-efficacy* bekerja secara spesifik dan kontekstual. Oleh karena itu, dalam pengembangan model konseling yang bertujuan meningkatkan *self-efficacy*, pemahaman mendalam terhadap ketiga dimensi ini menjadi sangat penting agar pendekatan yang digunakan tepat sasaran dan efektif dalam membentuk kepercayaan diri siswa secara menyeluruh.

d. Proses *Self-efficacy*

Self-efficacy sebagai suatu proses aktif menurut Bandura and Watts (1996) meregulasikan peran manusia melalui empat proses dalam kehidupannya yaitu:

1) Proses Kognitif

Banyak manusia itu didorong oleh pemikirannya untuk mencapai tujuan yang bernilai. Tujuan pribadi seseorang itu dipengaruhi oleh penilaian diri atas kapabilitasnya. Semakin kuat perasaan efikasi diri, semakin tinggi juga tantangan dalam mencapai tujuan oleh orang tersebut dan semakin kokoh tujuan bagi mereka (Bandura, 2006; Caldwell & Hayes, 2016).

Maka dalam proses kognitif, manusia dihadapkan pada bagaimana pemikirannya mampu menghadapi tantangan dan masalah yang harus diselesaikan dalam mencapai tujuan. Dalam hal ini lebih kepada bagaimana individu tersebut mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan yang dipersyaratkan dalam mencapai tujuan.

2) Proses Motivasi

Self-efficacy memiliki peran kunci dalam memotivasi seseorang. Banyak manusia memotivasi dirinya berdasarkan kemampuan kognitifnya. Orang memotivasi dirinya dan mengarahkan tindakan berdasarkan latihan yang ada pada dirinya. Ada tiga bentuk dari proses motivasi dalam *self-efficacy* yaitu: a) atribut sebab akibat, b) pengharapan akan hasil, dan c) tujuan yang jelas (Wang et al., 2015).

Motivasi mempengaruhi hasil ekspektasi kepercayaan yang merupakan bagian yang dibangun oleh *self-efficacy* sendiri. Termasuk di dalamnya kepuasan diri dan reaksi ketidakpuasan diri kepada satu performa karena dalam *self-efficacy* untuk dapat mencapai tujuan harus berdasarkan satu kemajuan. *Self-efficacy* berkontribusi untuk memotivasi melalui cara mereka menentukan tujuan dirinya, seberapa banyak usaha yang telah mereka laksanakan, seberapa mereka tekun dalam menghadapi kesulitan dan kegagalan sebagai pendorongnya (Wang et al., 2015).

3) Proses Afektif

Semua orang percaya *coping capability* atau kemampuan mengalihkan masalah efektif untuk mengatasi stress, depresi dan ketakutan yang mereka alami. *Self-efficacy* dalam latihan pengontrol stress memiliki peran penting dalam mengontrol kecemasan. Oleh sebab itu individu yang memiliki *self-efficacy* yang tinggi mampu menghadapi munculnya ketakutan, stress, dan depresi dalam dirinya (Vagni et al., 2020).

4) Proses Seleksi

Manusia adalah produk dari lingkungan oleh karena itu *self-efficacy* bisa membentuk cara hidup manusia dari tipe aktivitas dan lingkungan mana yang mereka pilih. Dalam hal ini kehidupan dibentuk dari lingkungan dan gaya hidup yang mereka pilih. Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku manusia yang cenderung mempengaruhi perkembangan kepribadian (Van den Heuvel et al., 2015).

Dengan memperhatikan aspek dan dimensi *self-efficacy*, proses pembentukannya perlu dipahami sebagai suatu mekanisme psikologis yang aktif dan dinamis. Bandura mengemukakan bahwa *self-efficacy* berperan dalam empat proses utama regulasi diri, yaitu proses kognitif, motivasional, afektif, dan selektif. Keempat proses ini menunjukkan bahwa *self-efficacy* tidak bersifat pasif, melainkan menjadi determinan penting dalam cara individu berpikir, memotivasi diri, mengelola emosi, serta menentukan pilihan tindakan dan

lingkungan. Individu dengan *self-efficacy* tinggi umumnya menetapkan tujuan yang lebih menantang, menunjukkan ketekunan dalam menghadapi hambatan, serta mampu mengelola kecemasan secara adaptif. Oleh karena itu, pemahaman terhadap proses-proses ini menjadi fondasi teoritis yang esensial dalam pengembangan intervensi konseling, khususnya yang bertujuan memperkuat *self-efficacy* siswa melalui aktivasi potensi psikologis yang relevan dengan konteks perkembangan dan pembelajaran.

4. Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar

Sebagai bagian integral dari sistem pendidikan, bimbingan dan konseling berfungsi untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencapai perkembangan yang utuh, harmonis, dan optimal. Layanan ini bertujuan memberdayakan peserta didik agar mampu memahami, menerima, dan mengarahkan diri sendiri, mengambil keputusan yang bertanggung jawab, serta mewujudkan potensi diri secara maksimal sehingga dapat mencapai kesejahteraan hidup (Kartadinata, 2008; Wibowo, 2017). Pelayanan bimbingan dan konseling dirancang secara sistematis, objektif, logis, dan berkesinambungan oleh tenaga profesional seperti konselor atau guru bimbingan dan konseling yang kompeten.

Proses pemberian layanan bimbingan dan konseling dapat dilakukan secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung (melalui media tertentu). Layanan ini dapat diberikan dalam berbagai format, termasuk secara individual (dengan satu peserta didik), kelompok (lebih dari satu peserta didik), klasikal (lebih dari satu kelompok), atau lintas kelas (melibatkan banyak peserta dari beberapa kelas). Dalam penyelenggaraannya, bimbingan dan konseling di sekolah dasar idealnya ditangani oleh tenaga pendidik yang memiliki kualifikasi Sarjana Pendidikan (S-1) di bidang bimbingan dan konseling dan telah menyelesaikan Pendidikan Profesi Guru (PPG). Konselor yang dilahirkan oleh Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) berperan sebagai penyelenggara utama layanan ini di satuan pendidikan.

Pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar bertujuan untuk membantu peserta didik menghadapi berbagai tantangan perkembangan yang

sesuai dengan tahap-tahap usia mereka (Masdudi, 2015). Pendekatan yang komprehensif dan berbasis perkembangan individu memungkinkan pembentukan karakter peserta didik yang utuh. Hal ini mencakup pengembangan aspek emosional, sosial, dan akademik yang seimbang, sehingga peserta didik dapat menjadi individu yang mandiri, kreatif, dan mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar berdasarkan norma-norma yang berlaku (Fara, 2017; Mappiare-at et al., 2020). Dalam pelaksanaannya, konselor harus memandang peserta didik sebagai individu yang unik, kompleks, dan memiliki potensi yang harus dikembangkan secara optimal.

Dalam konteks pendidikan dasar, program bimbingan dan konseling diharapkan tidak hanya fokus pada aspek akademik, tetapi juga mencakup berbagai dimensi perkembangan anak, termasuk sosial, emosional, dan moral. Menurut Baker dan Gerler (2008) serta Wibowo (2015), layanan ini melibatkan berbagai latar belakang, pengalaman, serta jenis permasalahan yang dihadapi peserta didik (Baker & Gerler, 2008; Wibowo, 2015). Program bimbingan dan konseling yang dirancang dengan baik akan memberikan dampak signifikan, seperti meningkatkan rasa aman, membangun hubungan yang positif dengan guru, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu peserta didik meraih prestasi akademik yang lebih baik (Lapan et al., 2001).

Populasi peserta didik di sekolah dasar memiliki kebutuhan unik yang berbeda dibandingkan dengan peserta didik di jenjang pendidikan lainnya. Reformasi pendidikan yang dikemukakan oleh Gysbers and Henderson (2014) menekankan pentingnya keberadaan program bimbingan dan konseling profesional di tingkat sekolah dasar. House and Hayes (2002) juga menggarisbawahi bahwa konselor sekolah memiliki peran strategis dalam mendukung pembaruan pendidikan dan pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif.

Namun, di Indonesia, pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah dasar saat ini masih menjadi tantangan besar. Pada praktiknya, layanan ini sering kali dilaksanakan oleh guru kelas yang mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran mata pelajaran tertentu. Kondisi ini menimbulkan pertanyaan

tentang kesiapan guru kelas dalam mengimplementasikan bimbingan dan konseling secara memadai untuk memenuhi kebutuhan perkembangan peserta didik. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 111 Tahun 2014, bimbingan dan konseling di tingkat sekolah dasar, madrasah ibtidaiyah (MI), dan sekolah dasar luar biasa (SDLB) seharusnya dilakukan oleh konselor atau guru bimbingan dan konseling yang profesional. Hal ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan dan konseling idealnya dilaksanakan secara terencana, terstruktur, dan oleh tenaga pendidik yang memiliki kompetensi khusus di bidang ini.

Dalam rangka meningkatkan efektivitas layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar, diperlukan kebijakan yang mendukung, pelatihan intensif bagi guru, serta alokasi sumber daya yang memadai untuk mendukung pelaksanaan program ini. Dengan pendekatan yang terintegrasi dan profesional, bimbingan dan konseling di sekolah dasar dapat menjadi fondasi penting bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka secara optimal, baik di bidang akademik, sosial, maupun pribadi.

Sebagai fondasi penting dalam menunjang perkembangan peserta didik di jenjang pendidikan dasar, bimbingan dan konseling memiliki peran strategis dalam membantu anak mencapai pertumbuhan yang utuh, baik secara akademik, sosial, emosional, maupun moral. Layanan ini idealnya diselenggarakan oleh tenaga profesional yang memiliki kompetensi khusus di bidang bimbingan dan konseling, dengan pendekatan yang terstruktur, sistematis, dan berbasis perkembangan. Dalam konteks pendidikan dasar, keberadaan program bimbingan dan konseling yang dirancang secara komprehensif menjadi semakin penting mengingat kebutuhan peserta didik yang khas dan kompleks. Namun demikian, tantangan implementasi di lapangan, seperti keterbatasan sumber daya manusia dan belum optimalnya peran guru kelas dalam layanan ini, menunjukkan perlunya kebijakan yang mendukung, pelatihan yang memadai, serta penguatan sistem penyelenggaraan layanan. Dengan demikian, bimbingan dan konseling yang efektif di sekolah dasar dapat menjadi instrumen penting

dalam memfasilitasi peserta didik mencapai kemandirian, kesejahteraan psikologis, dan keberhasilan belajar secara berkelanjutan.

a. Karakteristik Bimbingan dan Konseling di SD

Kebutuhan akan layanan bimbingan dan konseling di tingkat sekolah dasar (SD) muncul sebagai respons terhadap karakteristik dan tantangan perkembangan anak usia SD. Pada tahap ini, peserta didik menghadapi berbagai tuntutan tugas perkembangan yang memerlukan pendampingan yang terarah dan sistematis. Anak-anak usia SD pada umumnya belum memiliki kemampuan mandiri dalam mengelola dirinya, memahami situasi yang mereka hadapi, atau memprediksi tantangan yang akan datang. Oleh karena itu, layanan bimbingan dan konseling menjadi penting untuk memastikan peserta didik dapat memenuhi kebutuhan perkembangan mereka, baik secara intelektual, sosial, emosional, maupun moral, sehingga mereka dapat menjalani tugas perkembangan dengan wajar dan optimal (Wibowo, 2015; Hidayat et al., 2019; Musslifah, 2021).

Bimbingan dan konseling di SD berorientasi pada pengembangan kemampuan peserta didik melalui penciptaan lingkungan yang mendukung perkembangan mereka. Layanan ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan, sikap, dan kemampuan yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan belajar serta kehidupan sosial mereka (Sue et al., 2019; Suryahadikusumah & Dedy, 2019). Layanan bimbingan di SD mencakup empat area utama, yaitu bimbingan belajar, bimbingan pribadi, bimbingan sosial, dan bimbingan karier. Dalam praktiknya, guru kelas sering kali menjadi pelaksana utama layanan ini, mengintegrasikannya dengan proses pembelajaran sehari-hari. Guru kelas tidak hanya berperan sebagai pendidik, tetapi juga sebagai pembimbing dan pengasuh utama, yang memungkinkan mereka mengenal peserta didik secara mendalam dan memberikan pendampingan yang lebih personal serta efektif (Kholilah & Khusumadewi, 2018; Rendika, 2020; Lianawati, 2018).

Karakteristik layanan bimbingan dan konseling di SD berbeda dengan layanan di jenjang pendidikan menengah. Salah satu perbedaannya adalah peran

guru kelas yang lebih dominan dalam fungsi bimbingan. Konselor di SD, meskipun memiliki tugas yang sama, perlu menyesuaikan pendekatan mereka dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik usia dini. Konselor juga harus bekerja sama secara efektif dengan guru kelas untuk memastikan keberhasilan program bimbingan (Gysbers & Henderson, 2006). Dinkmeyer dan Caldwell (1970) menyatakan bahwa bimbingan di SD menekankan pentingnya peran guru kelas dalam menjalin hubungan yang dekat dengan peserta didik. Fokus layanan ini adalah membantu anak memahami diri, memecahkan masalah, dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Selain itu, layanan bimbingan di SD melibatkan partisipasi aktif orang tua, mengingat peran mereka yang sangat penting dalam kehidupan anak. Strategi pelaksanaan layanan bimbingan di SD juga memiliki karakteristik khusus. Muro dan Kottman (1995) menyebutkan bahwa layanan di SD harus memperhatikan beberapa aspek, seperti keterbatasan peserta didik dalam mengambil keputusan dan tanggung jawab, serta pentingnya peran guru dan orang tua sebagai perantara dalam memberikan layanan. Proses bimbingan di SD lebih menekankan pada penciptaan lingkungan belajar yang fleksibel dan mendukung perkembangan peserta didik sebagai pembelajar, daripada berfokus pada aspek administrasi seperti penyimpanan data atau perencanaan pendidikan formal.

Bimbingan dan konseling di SD memiliki peran strategis dalam membantu anak memenuhi kebutuhan perkembangan mereka secara menyeluruh. Dalam aspek pribadi-sosial, layanan ini membantu anak mengembangkan pemahaman diri, sikap positif terhadap diri sendiri dan orang lain, kemampuan memecahkan masalah, serta kemampuan membuat keputusan yang bertanggung jawab (Wati, 2018). Dalam aspek akademik, layanan ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan kebiasaan belajar yang baik, menetapkan tujuan pendidikan, mencapai prestasi optimal, dan menghadapi ujian dengan percaya diri (Handoko, 2018). Sementara itu, dalam aspek karier, layanan bimbingan membantu anak mengenal berbagai jenis pekerjaan, mengeksplorasi pilihan karier, serta merencanakan masa depan sesuai dengan minat dan bakat mereka (Banagiri et al., 2022; Rohmah, 2018).

Mencermati karakteristik layanan bimbingan di SD, dapat disimpulkan bahwa intervensi yang efektif memerlukan kolaborasi antara guru kelas, konselor, dan orang tua. Guru kelas memiliki peranan strategis sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan layanan bimbingan, mengingat kedekatan mereka dengan peserta didik dalam keseharian. Dengan pendekatan yang holistik dan kolaboratif, layanan bimbingan dan konseling di SD dapat berkontribusi secara signifikan dalam membangun karakter peserta didik yang harmonis dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan kehidupan di masa depan.

b. Muatan Layanan Bimbingan dan Konseling di SD

Layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mendukung perkembangan peserta didik agar mampu memenuhi tugas-tugas perkembangan sesuai tahap usia mereka. Brown dan Trusty (2005) mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan perkembangan yang menjadi muatan utama layanan ini, meliputi berbagai aspek yang membantu peserta didik dalam mengaktualisasikan potensi mereka. Kebutuhan-kebutuhan tersebut bertujuan untuk memperlancar pelaksanaan tugas perkembangan, yang pada akhirnya mendukung pembentukan karakter peserta didik secara utuh.

Salah satu kebutuhan perkembangan yang penting adalah pengembangan konsep diri. Pada tahap ini, peserta didik diajarkan untuk memahami diri mereka sendiri, termasuk mengenali kelebihan, kelemahan, minat, dan gambaran tubuh. Pemahaman ini mencakup kesadaran terhadap perbedaan dan persamaan dengan orang lain, penghargaan terhadap diri sendiri, serta pengembangan rasa percaya diri untuk berani tampil dan mengungkapkan gagasan. Selain itu, peserta didik juga diarahkan untuk membangun hubungan yang sehat dengan teman sebaya melalui keterampilan komunikasi, kerja sama, pengelolaan rasa takut, ketegasan, dan kemampuan menolak secara positif. Aspek ini penting untuk membantu mereka belajar bersabar dan berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial.

Pengembangan toleransi terhadap orang lain juga menjadi muatan penting dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar. Peserta didik dibantu untuk meningkatkan kesadaran akan perbedaan budaya, suku, ras, dan

agama, serta menghargai gagasan dan pendapat orang lain. Selain itu, mereka diajarkan untuk bersikap sesuai peran gender yang diharapkan oleh masyarakat, mengenali berbagai pilihan karier tanpa membedakan jenis kelamin, serta memahami perkembangan seksualitas secara sehat.

Dalam aspek akademik, layanan bimbingan dan konseling membantu peserta didik mengembangkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung sesuai tuntutan kurikulum. Selain itu, peserta didik juga dilatih untuk memiliki keterampilan belajar yang efektif, termasuk mendengarkan, mengikuti petunjuk, mengorganisasi tugas-tugas, dan menghadapi ujian dengan percaya diri. Kemampuan ini menjadi landasan penting untuk mendukung keberhasilan belajar mereka.

Layanan bimbingan juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sehari-hari peserta didik. Peserta didik diajarkan untuk menghargai pekerjaan, mengelola waktu dengan bijak, hidup hemat, dan mengambil keputusan sederhana. Selain itu, layanan ini membantu mereka mengembangkan kebiasaan pola hidup sehat dan efektif yang akan mendukung kesejahteraan mereka di masa depan. Tidak kalah pentingnya, layanan ini juga berfokus pada pengembangan moralitas dan nilai-nilai, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan sikap santun sebagai pedoman dalam berperilaku.

Pengembangan pribadi yang mandiri menjadi salah satu tujuan utama layanan bimbingan di sekolah dasar. Peserta didik dilatih untuk mengelola kebutuhan diri sendiri, menyusun rencana pribadi, dan menghadapi tekanan dari kelompok sebaya. Kemandirian ini penting untuk membentuk peserta didik yang mampu mengambil keputusan secara bijak dan bertanggung jawab dalam kehidupannya.

Kebutuhan-kebutuhan perkembangan tersebut terklasifikasi ke dalam empat bidang utama layanan bimbingan dan konseling, yaitu bimbingan pribadi, bimbingan sosial, bimbingan belajar, dan bimbingan karier. Setiap bidang layanan dapat disampaikan dalam format yang beragam, seperti klasikal, kelompok, atau individual, tergantung pada kebutuhan peserta didik. Karena sifat layanan ini yang proaktif, preventif, dan berbasis pengembangan (Haderani

& Sofianto, 2021), idealnya setiap kelas mendapatkan alokasi waktu khusus untuk layanan bimbingan dan konseling. Pendekatan ini memungkinkan seluruh peserta didik terlayani secara sistematis dan menyeluruh, sehingga mereka dapat mengaktualisasikan tugas-tugas perkembangan dan membentuk karakter yang kuat serta positif.

Dengan pendekatan yang terintegrasi dan sistematis, layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar berfungsi sebagai sarana penting untuk mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Hal ini tidak hanya membantu mereka dalam aspek akademik, tetapi juga dalam membangun keterampilan sosial, moral, dan pribadi yang akan menjadi bekal dalam menghadapi tantangan di masa depan.

5. Konseling Kelompok

a. Pengertian Konseling

Secara etimologis, istilah konseling berasal dari kata *counsel* dalam bahasa Latin, yang memiliki makna dasar "bersama" atau "bicara bersama-sama" dan dapat dikaitkan dengan tindakan "menerima" atau "memahami". Dalam bahasa Inggris, kata *counsel* memiliki beberapa arti, seperti memberikan nasihat (*to give counsel*), memberikan saran atau anjuran (*to offer counsel*), serta melakukan pembicaraan atau diskusi bersama (*to exchange counsel*). Oleh karena itu, konseling dapat dimaknai sebagai proses interaksi antara dua pihak, yang melibatkan pemberian nasihat, pertukaran ide, dan upaya pemahaman bersama untuk membantu seseorang mengatasi masalah atau mencapai pemahaman yang lebih baik terhadap situasi tertentu. Dalam konteks pendidikan dan profesi, konseling tidak hanya sebatas memberikan anjuran atau saran, tetapi juga mencakup pembinaan hubungan interpersonal yang mendalam dan berorientasi pada pemberdayaan individu (Tambak et al., 2022). Dengan demikian, konseling memiliki fungsi utama untuk menciptakan dialog bermakna yang mendukung pengembangan pribadi, pengambilan keputusan yang bijaksana, dan pertumbuhan psikologis seseorang.

American School Counselor Assosiation (ASCA) menterjemahkan konseling sebagai hubungan tatap muka yang bersifat rahasia, penuh dengan sikap penerimaan dan pemberian kesempatan dari konselor kepada konseli. Konselor mempergunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk membantu konseli mengatasi masalah-masalahnya (Association, 2003).

Gladding (2017) menyatakan bahwa konseling adalah sebuah hubungan personal antara konselor dan konseli. Dalam hubungan tersebut, konselor berperan untuk membantu konseli memahami dirinya sendiri dalam berbagai situasi, baik saat ini maupun di masa depan. Melalui pemahaman tersebut, konseli dapat mengoptimalkan potensi yang dimilikinya untuk kesejahteraan diri dan kontribusi kepada masyarakat.

Sementara itu, Lewis et al. (2014) mendefinisikan konseling sebagai sebuah proses di mana individu yang mengalami masalah (konseli) mendapatkan bantuan untuk menciptakan perasaan dan perilaku yang lebih positif. Hal ini dilakukan melalui interaksi dengan seseorang yang tidak mengalami masalah (konselor), yang memberikan informasi serta umpan balik yang dapat mendorong konseli untuk mengembangkan perilaku yang lebih efektif dalam menjalani perannya baik untuk dirinya sendiri maupun lingkungannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa konseling adalah suatu proses bantuan yang dilakukan melalui interaksi personal antara konselor dan konseli. Tujuannya adalah membantu konseli untuk lebih memahami dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya, mengambil keputusan, serta menetapkan tujuan yang sesuai dengan nilai-nilai yang diyakininya. Proses ini memungkinkan konseli mencapai kebahagiaan dan menjalani perilaku yang lebih efektif dalam kehidupan sehari-hari.

b. Pengertian Konseling Kelompok

Konseling kelompok merupakan salah satu bentuk layanan konseling yang dilakukan oleh seorang konselor profesional kepada beberapa individu sekaligus yang tergabung dalam sebuah kelompok kecil. Winkel (2021) menjelaskan bahwa konseling kelompok mencakup dua aspek utama, yaitu proses dan

pertemuan tatap muka. Proses konseling kelompok melibatkan lebih dari dua orang yang saling berinteraksi untuk memberikan bantuan psikologis, sementara pertemuan tatap muka memungkinkan anggota kelompok untuk saling berbagi pengalaman, mendukung, dan membantu satu sama lain dalam suasana yang kondusif.

Corey (2015) menekankan bahwa konseling kelompok bertujuan membantu peserta menyelesaikan permasalahan hidup yang umum, seperti masalah pribadi, sosial, akademik, maupun karier. Fokus konseling kelompok lebih diarahkan pada permasalahan jangka pendek daripada penanganan gangguan perilaku atau psikologis. Konseling kelompok memberikan perhatian pada proses interpersonal, strategi penyelesaian masalah, serta pengelolaan pikiran, perasaan, dan perilaku secara sadar. Metode yang digunakan sering kali berbasis pada interaksi dan dukungan dalam kerangka "*here and now*," yang berarti berfokus pada situasi saat ini untuk membantu anggota kelompok.

Gazda (1976) menyebut konseling kelompok sebagai sebuah proses interpersonal yang dinamis dan berpusat pada pikiran dan perilaku yang disadari. Dalam kelompok ini, ciri terapeutik seperti keterbukaan, saling percaya, saling mendukung, dan orientasi pada kenyataan menjadi elemen penting. Proses ini dilakukan dalam kelompok kecil, di mana anggota kelompok dapat mengungkapkan kesulitan yang mereka hadapi, berbagi empati, dan menerima dukungan dari sesama anggota maupun pimpinan kelompok (Kronner & Northcut, 2015; Nuraeni & Mastari, 2022).

Konseling kelompok tidak hanya bertujuan menyelesaikan permasalahan, tetapi juga berorientasi pada pengembangan pribadi. Menurut Kennedy dan Farley (2018), kegiatan ini membantu individu untuk mencapai tujuan perkembangan dengan fokus pada kebutuhan, minat, dan aktivitas belajar mereka. Konseling kelompok juga mendorong pertumbuhan kesadaran diri, pengembangan perilaku yang sehat, serta peningkatan kualitas interpersonal. Berg et al. (2017) menambahkan bahwa dinamika kelompok dimanfaatkan untuk menemukan kekuatan dalam diri individu sekaligus mengatasi hambatan yang menghalangi pertumbuhan pribadi.

Lebih lanjut, Corey (2015) menjelaskan bahwa konseling kelompok menitikberatkan pada strategi pemecahan masalah dan dinamika interpersonal untuk menangani isu-isu seperti stres, pemikiran negatif, dan perilaku yang tidak adaptif. Layanan ini dapat membantu individu yang sedang menghadapi transisi kehidupan, risiko gangguan interpersonal, atau mereka yang ingin meningkatkan kualitas hidup dan pengembangan pribadi. Dalam suasana konseling kelompok, anggota diberi kesempatan untuk memahami nilai-nilai hidup, belajar perilaku baru, atau menghilangkan sikap-sikap tertentu yang kurang mendukung perkembangan mereka.

Menurut Situmorang et al. (2018), konseling kelompok melibatkan hubungan interpersonal yang terstruktur untuk meningkatkan kesadaran peserta tentang pertumbuhan dan perkembangan yang sehat. Sasaran utama konseling kelompok adalah individu-individu yang tergolong normal, namun menghadapi masalah kehidupan yang tidak memerlukan perubahan klinis dalam struktur kepribadian mereka. Melalui suasana komunikasi yang terbuka dalam kelompok, anggota dapat belajar memahami diri sendiri, menerima nilai-nilai kehidupan, serta meningkatkan kemampuan mereka untuk beradaptasi dengan lingkungan.

Secara keseluruhan, konseling kelompok dapat didefinisikan sebagai suatu upaya yang dilakukan oleh pemimpin kelompok untuk membantu sejumlah individu dalam suasana yang mendukung, baik untuk tujuan pengembangan, pencegahan, maupun penyembuhan. Layanan ini biasanya melibatkan kelompok kecil yang terdiri dari 8-10 orang dan memanfaatkan dinamika kelompok sebagai salah satu metode untuk menyelesaikan permasalahan. Konseling kelompok bukan hanya berorientasi pada solusi masalah, tetapi juga mendorong anggota kelompok untuk mencapai perkembangan yang optimal dan meningkatkan kualitas hubungan interpersonal mereka. Dengan pendekatan ini, konseling kelompok menjadi salah satu bentuk layanan yang efektif untuk mendukung pertumbuhan individu secara holistik.

c. Tujuan Konseling Kelompok

Konseling kelompok memberikan kemudahan dalam pertumbuhan dan perkembangan individu (Herlina, 2015), dalam arti konseling kelompok memberikan dorongan dan motivasi kepada individu untuk melakukan perubahan dengan memanfaatkan potensi yang dimilikinya secara maksimal sehingga dapat mengaktualisasikan dirinya.

Dengan adanya penguatan dari kelompok, konseli terdorong untuk menggali potensi dan kelemahan diri sendiri. Konseling kelompok dapat memberikan rasa aman yang dibutuhkan anggota kelompok untuk secara spontan dan bebas berinteraksi dan mengambil risiko sehingga meningkatkan kemungkinan berbagi pengalaman dengan orang lain yang memiliki pengalaman serupa (Lumongga, 2017). Konseling kelompok dapat memberi individu berbagai pengalaman kelompok yang membantu mereka belajar untuk berfungsi secara efektif, mengembangkan toleransi terhadap stres dan kecemasan, dan menemukan kepuasan bersama dalam bekerja dan hidup dengan orang lain.

Melalui konseling kelompok, kontak kelompok membawa individu pada kesadaran diri bahwa ada perspektif yang berbeda dari dirinya, dan dinamika yang tercipta dalam kelompok dapat mengarahkan seseorang untuk mempertimbangkan persepsi lain tentang dirinya. Ini terjadi dengan kesadaran sejati, yang difasilitasi oleh interaksi kelompok. Melalui interaksi dengan anggota kelompok, individu juga akan mengembangkan berbagai keterampilan yang pada intinya meningkatkan kepercayaan diri, kepercayaan pada orang lain, dan cara berpikir positif tentang orang dan masalah yang dihadapinya (Sakinah, 2018).

Corey (2015) menguraikan sejumlah tujuan umum dari pelayanan bimbingan dalam bentuk konseling kelompok sebagai berikut:

- 1) Masing-masing konseli memahami dirinya dengan lebih baik dan menemukan dirinya sendiri. Berdasarkan pemahaman diri itu dia lebih rela menerima dirinya sendiri dan lebih terbuka terhadap aspek-aspek positif dalam kepribadiannya.

- 2) Konseli mengembangkan kemampuan komunikasi satu sama lain, sehingga mereka dapat saling memberikan bantuan dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan yang khas untuk fase perkembangan mereka.
- 3) Konseli memperoleh kemampuan untuk mengatur dirinya sendiri dan mengarahkan hidupnya sendiri, mula-mula dalam kontak antarpribadi di dalam kelompok dan kemudian juga dalam kehidupan sehari-hari di luar lingkungan kelompoknya.
- 4) Konseli menjadi lebih peka terhadap kebutuhan orang lain dan lebih mampu menghayati perasaan orang lain. Kepekaan dan penghayatan ini akan membuat mereka lebih sensitif terhadap kebutuhan psikologis dan perasaan sendiri.
- 5) Konseli menetapkan sasaran yang ingin mereka capai, yang diwujudkan dalam sikap dan perilaku yang lebih konstruktif.
- 6) Konseli lebih menyadari dan menghayati makna dari kehidupan manusia sebagai kehidupan bersama, yang mengandung tuntutan menerima orang lain dan harapan akan diterima oleh orang lain.
- 7) Konseli semakin menyadari bahwa hal-hal yang memprihatinkan bagi dirinya kerap juga menimbulkan rasa prihatin dalam hati

Secara keseluruhan, konseling kelompok merupakan pendekatan yang efektif dalam mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan pribadi konseli, baik dari aspek pemahaman diri, keterampilan sosial, pengelolaan emosi, maupun pengambilan keputusan yang bertanggung jawab. Melalui dinamika kelompok yang terbentuk, konseli tidak hanya memperoleh ruang untuk berefleksi dan mengekspresikan diri secara lebih terbuka, tetapi juga membangun kemampuan interpersonal yang penting bagi kehidupan sosial mereka. Dengan kata lain, konseling kelompok berfungsi sebagai wahana transformasi psikologis yang memungkinkan konseli untuk mengidentifikasi potensi diri, meningkatkan kesadaran sosial, serta memperkuat kepercayaan diri dalam menghadapi tantangan perkembangan. Tujuan-tujuan tersebut secara sinergis mendukung tercapainya kesejahteraan psikologis konseli dan menjadi

dasar bagi terbentuknya pribadi yang lebih adaptif, mandiri, dan berorientasi pada pertumbuhan positif.

d. Tahapan Konseling Kelompok

Menurut Corey (2015) membagi tahapan konseling dengan enam bagian yaitu :

- 1) Prakonseling, tahap ini disebut juga sebagai tahap persiapan pembentukan kelompok. Hal yang mendasar pada tahap ini yaitu para konseli diseleksi untuk dimasukkan dalam keanggotaan yang sama menurut pertimbangan homognitas.
- 2) Tahap permulaan, pada tahap ini dibuat struktur kelompok untuk memahami beberapa aturan saat konseling kelompok berlangsung. Ketua atau pemimpin kelompok adalah seorang konselor. Pada tahap ini anggota kelompok diarahkan untuk memperkenalkan diri yang dipimpin oleh pemimpin kelompok. Tujuan yang ingin dicapai pada tahap ini yaitu anggota kelompok diharapkan dapat saling percaya satu sama lain serta menjaga hubungan yang berpusat pada kelompok melalui hubungan umpan balik, memberi dukungan, saling toleransi terhadap perbedaan, dan saling memberi penguatan positif.
- 3) Tahap transisi, tahap ini disebut juga tahap peralihan. Pada tahap ini konselor diharapkan dapat membuka permasalahan masing-masing anggota sehingga masalah tersebut dapat bersama-sama dirumuskan dan diketahui penyebabnya. Konselor selaku pemimpin kelompok harus dapat mengontrol dan mengarahkan anggotanya untuk merasa nyaman dan menjadikan anggota kelompok seperti saudara sendiri.
- 4) Tahap kerja, tahap ini sering disebut sebagai tahap kegiatan. Tahap kerja dilakukan setelah permasalahan anggota kelompok diketahui penyebab sehingga konselor dapat melakukan langkah selanjutnya yaitu menyusun rencana tindakan. Anggota kelompok diharapkan telah dapat membuka dirinya lebih jauh dan menghilangkan defensifnya, adanya perilaku baru

yang dibentuk oleh konseli maka dituntut untuk belajar bertanggung jawab pada tindakan yang telah rencanakan.

- 5) Tahap akhir, tahap ini merupakan tahap di mana anggota kelompok mencoba perilaku baru yang telah mereka rencanakan sebelumnya. Umpan balik pada tahap ini sangat penting sebaiknya dilakukan oleh masing-masing anggota kelompok. Hal ini dilakukan untuk menilai dan memperbaiki perilaku kelompok agar untuk melakukan perubahan. Konselor dapat memastikan waktu yang tepat untuk mengakhiri proses konseling.
- 6) Pascakonseling, Setelah proses konseling kelompok selesai, penting bagi konselor untuk melakukan evaluasi sebagai langkah tindak lanjut. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi hambatan atau kendala yang mungkin muncul selama proses konseling, terutama terkait dengan perubahan perilaku anggota kelompok setelah sesi konseling berakhir. Proses evaluasi tidak hanya membantu konselor dalam memahami efektivitas sesi yang telah dilaksanakan, tetapi juga menjadi acuan untuk perbaikan di masa mendatang. Hasil dari konseling kelompok diharapkan memberikan dampak positif bagi seluruh anggota kelompok, baik dalam hal pemahaman diri maupun perubahan perilaku. Esensi utama dari konseling kelompok adalah tercapainya tujuan bersama yang telah disepakati sejak awal.

Pendapat lain dikemukakan oleh Gladding (1994), ia membagi tahapan konseling kelompok menjadi empat tahap, yaitu:

- 1) Tahap awal (*beginning a group*) terdiri atas: a) Pernyataan tujuan: konselor menyampaikan tujuan bimbingan, kompetensi yang ingin dicapai, materi dan skenario kegiatan. b) Pembentukan kelompok: konselor membentuk kelompok sesuai keperluan c) Konsolidasi: konselor memberi kesempatan pada anggota kelompok untuk melakukan konsolidasi atas tugas-tugas dalam melaksanakan bimbingan.
- 2) Tahap transisi (*transition stage*) yang terdiri atas: a) *storming*: konselor melakukan penanganan-penanganan konflik-konflik internal. b) *norming*: Konselor melakukan re-konsolidasi dan re-strukturisasi kelompok dengan melakukan pembagian tugas dan kontrak.

- 3) Tahap kerja (*performing stage*) yang meliputi: a) eksperimentasi (*experience*): konselor melaksanakan konseling berdasarkan skenario yang telah dibuat sesuai dengan teknik yang dipergunakan b) Identifikasi (*identify*): konselor melaksanakan refleksi tahap satu dengan cara mengidentifikasi pola-pola respon konseli dalam menerima stimulasi dari konselor. c) analisis (*analyze*): Konselor melaksanakan tahap refleksi dengan cara mengajak konseli untuk menganalisis dan memikirkan makna bagi penyelesaian masalahnya. d) Generalisasi (*generalization*): konselor melaksanakan refleksi tahap akhir dengan cara mengajak konseli membuat rencana perbaikan atas kelemahan yang dimiliki.
- 4) Tahap terminasi (*termination stage*) yang meliputi: a) refleksi umum: Konselor mengajak konseli melakukan review atas proses konseling yang telah dilakukan, b) tindak lanjut: Konselor memberikan penguatan pada konseli untuk merealisasikan rencana-rencana perbaikan

Secara keseluruhan, tahapan konseling kelompok merupakan proses yang sistematis dan berurutan yang dirancang untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perubahan positif pada anggota kelompok. Mulai dari tahap persiapan yang selektif, pembentukan struktur dan aturan kelompok, hingga tahap kerja yang intensif di mana permasalahan dibahas dan solusi dirancang bersama, setiap fase memiliki peran penting dalam membangun rasa percaya, keterbukaan, dan tanggung jawab antar anggota. Tahap akhir dan pascakonseling menekankan evaluasi dan tindak lanjut yang memastikan keberlanjutan perubahan perilaku yang diharapkan. Model-model tahapan konseling kelompok dari Corey dan Gladding menegaskan bahwa keberhasilan konseling tidak hanya bergantung pada intervensi langsung, tetapi juga pada proses dinamis yang melibatkan manajemen konflik, pembentukan norma, refleksi, dan penguatan berkelanjutan. Pemahaman mendalam terhadap tahapan ini sangat krusial bagi konselor agar dapat memfasilitasi proses kelompok secara efektif, serta membantu anggota kelompok mencapai pertumbuhan pribadi dan sosial yang optimal.

6. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya. Pada zaman dahulu permainan dijadikan sebagai sarana rekreasi untuk mencapai kesenangan. Permainan tradisional dipercaya mengandung nilai luhur yang diciptakan oleh nenek moyang sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak. Kurniati and Yustiana (2006) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan nilai kehidupan dimasyarakat dan dijadikan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional memiliki nilai kemanusiaan dan budaya, kepercayaan diterjemahkan dari satu garis keturunan ke garis keturunan lainnya (Akbari et al., 2009). Pendapat lain menyebutkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak (Iswinarti, 2019). Pentingnya nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional ditekankan oleh Tzeng and Huang (2010) yang meneliti permainan *hopscotch*.

Permainan tradisional seperti *hopscotch* (engklek), petak umpet, kelereng, dan lainnya termasuk dalam kategori *game with rules*, yaitu jenis permainan yang memiliki aturan dan biasanya dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar (Hughes, 2009). Permainan ini membutuhkan kemampuan berpikir logis karena terdapat aturan dan prosedur tertentu, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks. Semakin sulit aturan yang diterapkan dalam permainan, semakin tinggi pula kemampuan kognitif yang diperlukan untuk memainkannya (Iswinarti, 2019). Selain itu, permainan tradisional juga diklasifikasikan sebagai permainan sosial karena melibatkan lebih dari satu pemain. Nilai sosial dalam permainan tradisional terletak pada interaksi sosial yang terjadi selama aktivitas bermain berlangsung (Devana, 2018).

Secara garis besar permainan tradisional merupakan warisan budaya yang kaya akan nilai-nilai kemanusiaan dan kehidupan sosial yang diturunkan secara lintas generasi. Selain berfungsi sebagai sarana rekreasi dan pembelajaran, permainan ini mengandung aturan yang menuntut kemampuan kognitif dan logis, serta memperkuat keterampilan sosial melalui interaksi antar pemain. Oleh karena itu, permainan tradisional tidak hanya berperan dalam pengembangan aspek fisik dan mental anak, tetapi juga menjadi media penting dalam melestarikan nilai-nilai budaya dan membentuk karakter sosial peserta didik, khususnya pada usia sekolah dasar.

b. Klasifikasi Permainan Tradisional

Bishop and Curtis (2001) menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis utama, yaitu permainan yang berfokus pada aspek verbal, permainan yang menonjolkan aspek imajinasi, dan permainan yang didominasi oleh aktivitas fisik. Kelompok pertama mencakup permainan yang melibatkan dialog, nyanyian, lelucon, atau gurauan, serta tarian yang dilakukan sambil bernyanyi. Kelompok kedua adalah permainan yang bersifat imajinatif, di mana pemain berpura-pura memainkan peran tertentu yang biasanya disertai dialog-dialog kreatif. Sementara itu, kelompok ketiga meliputi permainan yang didominasi oleh aktivitas fisik, baik yang menggunakan alat maupun tanpa alat. Permainan dalam kategori ini sering kali berbentuk kompetisi yang dapat dimainkan secara individu, dalam kelompok, maupun dalam tim.

Menurut Lavega (2007) permainan tradisional dapat dikategorikan ke dalam empat kelompok utama berdasarkan karakteristiknya, yaitu:

1) Permainan Psikomotor

Permainan ini memerlukan gerakan fisik dalam pelaksanaannya, namun tidak melibatkan komunikasi melalui gerakan antar pemain. Contoh permainan ini meliputi yoyo, lompat-lompatan, engklek, dan layang-layang. Permainan jenis ini lebih berfokus pada kemampuan motorik individu.

2) Permainan Kerjasama

Permainan ini membutuhkan koordinasi dan kerjasama antar pemain untuk mencapai tujuan bersama. Contohnya termasuk permainan lingkaran, lompat tali, menari bersama, atau permainan yang melibatkan nyanyian bersama dalam bentuk saling bersahutan. Permainan ini menonjolkan nilai kebersamaan dan interaksi sosial.

3) Permainan yang melibatkan lawan

Permainan ini dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan bentuk interaksinya. Pertama, terdapat permainan "satu lawan semua," di mana seorang pemain harus mengejar atau menangkap pemain lainnya, seperti dalam permainan petak umpet. Kedua, terdapat permainan "satu lawan satu," yang melibatkan persaingan langsung antara dua individu, misalnya dalam aktivitas seperti bergulat, bertempur menggunakan tongkat, atau panco. Ketiga, ada permainan "semua lawan semua," di mana setiap pemain saling berkompetisi satu sama lain tanpa membentuk tim, seperti dalam permainan berebut bola atau balap karung. Permainan ini tidak hanya menguji keterampilan fisik, tetapi juga daya tahan, strategi, dan kemampuan individu dalam menghadapi tantangan kompetitif.

4) Permainan Kerjasama-perlawanan

Jenis permainan ini dibagi menjadi beberapa model: a) Tim lawan tim, yaitu perlawanan antara dua tim. Misalnya: bentengan, kasti, gobak sodor; b) Satu lawan semua-semua lawan satu, yaitu permainan lingkaran berantai, misalnya: satu pemain yang berdiri di tengah mencoba untuk menangkap teman-teman yang mengelilinginya Ketika mereka bergerak; c) Semua lawan semua, pemain ini terdiri dari beberapa tim yang masing-masing tim ada yang berpartner dan ada yang berlawanan; d) Permainan yang ambivalen, semua pemain bisa menjadi teman atau menjadi lawan dengan kriteria yang tidak jelas.

Berdasarkan berbagai klasifikasi yang telah dijelaskan sebelumnya, permainan tradisional dapat dikelompokkan sebagai berikut: a) Permainan

individu "satu lawan satu," seperti dakon dan dam-daman, yang melibatkan interaksi langsung antara dua pemain. b) Permainan "satu lawan satu atau lebih," seperti engklek dan bekelan, di mana seorang pemain dapat berkompetisi dengan satu atau beberapa pemain lainnya. c) Permainan "satu lawan banyak," seperti sepak tekong dan cubak-cubak suweng, yang melibatkan satu pemain yang harus menghadapi sekelompok lawan. d) Permainan "tim lawan tim," seperti bentengan, gobak sodor, gembatan, keng-keng, peteng, dan wak-wak gung, di mana dua tim saling bersaing untuk mencapai tujuan tertentu. Klasifikasi ini mencerminkan variasi interaksi dan dinamika kompetitif dalam permainan tradisional.

c. Keragaman jenis permainan tradisional

Indonesia sangat kaya akan budaya khususnya terkait dengan jenis permainan tradisional seperti; permainan bentengan, engklek, goak-goakan, gobak sodor, pati lele, dan jenis permainan lainnya. Dalam kajian ini peneliti menggunakan Gobag Sodor sebagai media *konseling* untuk meningkatkan *Self-efficacy* anak.

1) Pengertian Permainan Gobag Sodor

Permainan Gobag Sodor merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia. Permainan tradisional gobak sodor berasal dari dua kata yaitu gobak dan sodor. Gobak artinya bergerak, sedangkan sodor berarti tombak (Mulyani, 2022; Nisak, 2023). Permainan Gobag Sodor merupakan permainan berkelompok yang terdiri dari kelompok jaga dan kelompok lawan (Purnaningtyas & Nugraha, 2021), setiap kelompok terdiri beberapa orang yang dapat disesuaikan dengan jumlah anggota yang ada.



Gambar 2.1. Permainan Gobag Sodor

Permainan tradisional Gobag Sodor adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok (Yoga Brata Susena et al., 2021), jumlah pemain dalam permainan ini harus genap antara 6-10 anak. Gobag Sodor mempunyai aturan yang telah ditentukan oleh masing-masing kelompok, sehingga permainan Gobag Sodor ini membutuhkan tempat yang cukup luas atau dapat dimainkan di lapangan (Wigati & Nugraha, 2021).

Gobak sodor atau galasin ini sangat populer dikalangan anak anak Indonesia terutama anak anak zaman 90-an. Dalam sejumlah literatur diperoleh informasi, permainan tradisional Gobag Sodor pada jaman dahulu digunakan oleh para prajurit untuk berlatih keterampilan perang (Supriyono, 2018). Sebagai permainan yang dikenal di Indonesia, terdapat literatur yang menjelaskan permainan gobak sodor bukan berasal dari Indonesia. Sejumlah literatur Belanda menyebutkan kata gobak sodor diambil dari *Go Back Through The Door*, yang berarti menembus pintu (Mulyani, 2022; Resit, 2017).

2) Manfaat Permainan Gobag Sodor

Permainan Gobag Sodor memiliki manfaat bagi perkembangan anak. Beberapa manfaat permainan yang terdapat dalam permainan tradisional diantaranya:

- a) Manfaat bagi perkembangan sosial; Secara tidak langsung permainan tradisional gobak sodor dapat melatih anak supaya dirinya mampu untuk bersosialisasi dengan baik (Puspitasari et al., 2022). Selain itu, juga dapat meningkatkan komunikasi dan melatih kerjasama antar anggota tim (Irmansyah et al., 2020). Hal tersebut karena dalam suatu tim, apabila ingin menang, mereka harus membutuhkan kerjasama dengan mendiskusikan bersama anggota tim terlebih dahulu mengenai strategi apa yang hendak digunakan supaya dapat melewati “penjagaan” hingga garis finish.
- b) Manfaat bagi perkembangan motorik; permainan tradisional gobak sodor memiliki manfaat dalam perkembangan motorik karena permainan erat berhubungan dengan gerak tubuh manusia (Hidayati & Lestari, 2021). Manfaat dari permainan tradisional gobak sodor dalam hal perkembangan motorik ini adalah berkaitan dengan ketahanan fisik serta melatih koordinasi antara otot kaki dan tangan. Dalam hal tersebut, semua pemain tentu saja harus menggerakkan anggota tubuhnya supaya dapat lolos dari “penjaga” untuk menuju garis finish. Sama halnya dengan tim “penjaga”, mereka juga harus bergerak secara tangkas untuk reflek menyentuh pemain “lawan”.
- c) Manfaat bagi perkembangan kepribadian; permainan tradisional gobak sodor memiliki manfaat yang berpengaruh pada perkembangan kepribadian anak, yaitu meningkatkan harga diri dan rasa percaya diri anak, menumbuhkan rasa empati dalam diri anak, dan dapat menumbuhkan rasa sportivitas anak (Aqobah et al., 2020). Dalam hal ini, dapat terjadi apabila ada pemain yang tidak bisa menembus garis-garis penjagaan, maka anggota timnya harus menolong dengan berusaha memecah “penjaga” supaya anggota timnya tersebut dapat lolos. Selain itu, permainan tradisional gobak sodor ini juga bisa mengajarkan anak untuk menjadi pribadi yang jujur. Hal tersebut tentu saja dapat terjadi ketika ada anak yang terkena sentuhan oleh tim “penjaga” dan langsung mengakui bahwa dirinya disentuh. Lalu, manfaat menumbuhkan sportivitas dapat dilihat ketika anak mau mengakui bahwa dirinya kalah.

- d) Manfaat dalam perkembangan kognitif; manfaat yang didapatkan dalam permainan tradisional gobak sodor ini berkaitan dengan perkembangan kognitif anak (Nugrahastuti et al., 2016). Tanpa disadari, permainan tradisional ini dapat melatih konsentrasi anak, meningkatkan kreativitas anak dalam menyusun strategi permainan, dan melatih kemampuan problem solving anak. Hal tersebut tentu saja dapat terjadi apabila dalam permainan, tim “penjaga” sulit dilewati, maka para anggota tim “lawan” pasti mau-tidak-mau akan memutar otak untuk memikirkan bagaimana cara untuk dapat melewati “penjaga” tersebut.
- e) Manfaat dalam perkembangan emosi; berkaitan dengan perkembangan emosi anak, permainan tradisional ini dapat melatih kesabaran dan pengendalian diri anak, serta dapat mengontrol emosi dalam diri anak (Lubis & Khadijah, 2018). Hal tersebut tentu saja dapat terjadi ketika tim “penjaga” tidak terpancing atau terpengaruh oleh pihak “lawan” yang sedang mencoba untuk mengecoh mereka supaya temannya dapat melewati garis.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan Gobag Sodor memiliki seperangkat manfaat bagi anak perkembangan fisik, sosial, emosional dan kognitif anak. Permainan Gobag Sodor sangat baik dimainkan oleh anak karena permainan ini selain mampu memfasilitasi perkembangan motorik, permainan ini dapat mengajarkan anak untuk bersikap jujur, bertanggung jawab, disiplin, kerjakeras, sikap optimis, percaya diri, berpikir logis, kreatif dan inovatif.

3) Prosedur Permainan Gobag sodor

Permainan Gobag Sodor memiliki prosedur yang jelas dan terstruktur, yang wajib dipatuhi oleh semua peserta untuk memastikan jalannya permainan secara adil dan tertib. Pertama, pemain dibagi menjadi dua kelompok dengan jumlah anggota biasanya berkisar antara 6 hingga 10 orang, sehingga menciptakan keseimbangan dalam permainan. Pembagian kelompok ini menjadi dasar dari peran yang berbeda, yaitu kelompok penjaga dan kelompok

penyerang.

Setelah pembagian kelompok selesai, semua pemain berkumpul dan bersiap di garis start yang telah ditentukan. Kelompok penjaga mengambil posisi pada garis-garis yang sudah ditentukan sebelumnya, dengan aturan bahwa masing-masing penjaga hanya boleh bergerak sepanjang garis tempatnya berdiri. Misalnya, Penjaga 1 hanya boleh bergerak sepanjang garis pertama, Penjaga 2 di garis kedua, dan seterusnya hingga penjaga terakhir berada di garis terakhir. Pembatasan gerak ini menuntut koordinasi dan strategi yang matang dari para penjaga untuk menghalangi pemain lawan.

Selanjutnya, tugas kelompok penyerang adalah melewati setiap garis yang dijaga tanpa tersentuh oleh para penjaga. Keberhasilan melewati seluruh penjaga hingga ke garis terakhir menandai kemenangan bagi pemain tersebut. Ketentuan ini mengharuskan pemain penyerang untuk mengasah kelincahan, kecerdikan, dan keberanian agar dapat lolos dari penjagaan yang ketat. Prosedur ini tidak hanya menuntut keterampilan fisik, tetapi juga kerja sama dan komunikasi efektif antar anggota kelompok, baik penjaga maupun penyerang, guna mencapai tujuan bersama.

Prosedur di atas sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Iswinarti, bahwa permainan Gobag Sodor secara garis besar memiliki prosedur permainan yang harus dipenuhi diantaranya adalah:

- 1) Pemain dibagi menjadi dua kelompok, biasanya diikuti oleh 6-10 orang.
- 2) Setelah pemain terbagi, maka semua pemain bersiap-siap pada garis start, dan penjaga bersiap pada setiap garis yang telah ditentukan
- 3) Penjaga 1 hanya bisa bergerak disepanjang garis1. Penjaga 2 hanya bisa bergerak disepanjang garis 2. Dan seterusnya sampai dengan garis terakhir.
- 4) Pemain harus dapat melewati setiap penjaga garis mulai garis pertama sampai garis terakhir tanpa tersentuh oleh penjaga garis.
- 5) Ketika ada pemain yang lolos maka dialah yang menjadi pemenang (I. Iswinarti et al., 2016)

Dari uraian prosedur permainan Gobag Sodor tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan ini merupakan aktivitas yang mengandung unsur strategis dan kolaboratif yang tinggi. Pembagian peran yang jelas serta aturan gerak yang terbatas pada penjaga menuntut pengembangan keterampilan koordinasi dan pengambilan keputusan secara cepat. Selain aspek fisik, permainan ini juga mengasah kemampuan sosial dan kognitif pemain, menjadikannya media yang efektif untuk pembelajaran nilai-nilai kerja sama, ketangkasan, dan keberanian. Oleh karena itu, pemahaman dan pelaksanaan prosedur permainan yang tepat sangat penting agar tujuan permainan dapat tercapai secara optimal dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak-anak.

7. Teori Bermain

Secara garis besar, ada dua pandangan tentang bermain yaitu teori bermain klasik dan teori bermain kontemporer (Hughes, 2009). Masa permainan klasik ini berlangsung sampai pada akhir abad ke-19. Kemudian dilanjutkan dengan teori bermain kontemporer sejak awal abad 20 hingga saat ini. Teori bermain klasik merujuk pada dua pandangan yaitu pandangan barat dan non-barat. Menurut pandangan barat bermain dilakukan dengan cara permainan zaman Yunani dan Romawi Kuno sedangkan teori bermain klasik menurut pandangan non-barat mengacu pada model bermain menurut kultur di wilayah masing-masing negara.

a. Teori Klasik

Teori klasik muncul sebelum pada akhir abad ke 19 dan sebagian besar menggambarkan suatu kekuasaan dan kekuatan pada saat teori itu diangkat atau dimunculkan. Menurut pandangan dari para pakar teori klasik meliputi: teori *Surplus Energy*, teori *Renewal of Energy*, teori *Recapitulation*, teori *Recreation*, dan teori *Practice for Adulthood*.

1) Teori *Surplus Energy*

Teori ini digagas oleh Herbert Spencer. Menurutnya manusia bermain karena mereka memiliki energi berlebih sehingga perlu dilepaskan (Iswinarti,

2019). Konsep ini berasal dari pemahaman terhadap binatang yang juga memiliki insting memanfaatkan energinya untuk bergerak. Kemampuan bergerak ini juga dimiliki manusia. Anak-anak yang sehat akan bermain dengan senang hati tanpa merasa lelah. Kesenangan bermain kadangkala melupakan pekerjaan lain seperti lupa makan, mandi atau kegiatan yang lainnya. Sebaliknya jika anak-anak sakit, kemampuan bermain dengan energi berlebih ini menjadi berbeda kualitas dan kuantitasnya

2) **Teori *Renewal of Energy***

Teori ini dikemukakan oleh G.T.W Patrick yang mengatakan bahwa anak-anak merasa lelah dan santai, bermain dapat mengatasi rasa kebosanan dan mengisi kekosongan waktu, bila anak mau menunggu pulihnya energi kembali (Hughes, 2009). Patrick mengajukan dalil bahwa tujuan bermain adalah untuk memulihkan energi. Pemulihan energi ini dimaksudkan agar anak tidak merasa kelelahan saat melakukan permainan dan memberikan energi baru untuk bermain kembali. Seseorang anak yang mengalami kelelahan atau kebosanan dan kemudian dia bermain maka secara alamiah energi dalam tubuhnya akan pulih sehingga kelelahan dan kebosanan itu menjadi hilang (Iswinarti, 2019).

3) **Teori *Recapitulation***

G. Stanley Hall, seorang ahli yang menulis tentang perkembangan anak dan remaja, juga mengemukakan teori tentang bermain yaitu *recapitulation theory*. Hall menggambarkan bermain sebagai kebiasaan manusia menggunakan motorik untuk bergerak. Seperti gerakan-gerakan yang sering dilakukan binatang di hutan. Anak-anak yang senang sekali bergelantungan seperti monyet di pohon, memanjat atau berjingkat-jingkat termasuk model bermain ini. Permainan yang membutuhkan ekspresi instingnya sebagai makhluk hidup.

4) **Teori *Recreation***

Teori ini menjelaskan bahwa bermain sebagai aktivitas yang terkait erat dengan rekreasi. Rekreasi merupakan kemampuan natural yang dimiliki manusia

untuk menyenangkan dirinya. Kegiatan yang menyenangkan seperti memancing, jalan-jalan dan berenang termasuk kategori pengertian ini. Aktivitas itu dilakukan sebagai bagian dari rekreasi. Dalam bermain sebagai rekreasi, fungsi kognitif tidak begitu berperan. (Takhvar 1988) Karena pada dasarnya anak-anak melakukan kegiatan bermain dengan cara meniru apa yang dilakukan orang dewasa di sekitarnya, tanpa tekanan. Jadi kegiatan yang dilakukan dalam bermain rekreasi dilakukan dengan santai, tidak kaku dan menyenangkan.

5) Teori *Practice for Adulthood*

Anak bermain untuk persiapan kehidupan mendatang setelah dewasa. Peran yang dilakukan oleh orang dewasa saat ini ditiru oleh anak. Dalam permainan tersebut anak-anak melakukan aktivitas yang biasa dilakukan orang dewasa sehari-hari tetapi dalam konteks pemahaman mereka dan dalam bentuk bermain. Teori ini diasosiasikan dengan Karl Groos (1898, 1901) dan dinamakan juga *pre-exercise theory*.

Dalam pengertian teori bermain klasik non-barat, bermain adalah ekspresi konteks kultural masyarakat yang ada di sekitar anak. Teori ini mengacu pada perspektif kultural masing-masing negara. Permainan tari Lion berasal dari China yang dimainkan anak-anak ketika perayaan tahun baru atau Imlek. Permainan ini dipengaruhi oleh paham Confucianisme. Permainan tradisional India dipengaruhi oleh nilai-nilai kehidupan agama Hindu. Begitu pula di Jepang, bermain banyak dipengaruhi oleh filosofi Wada. Termasuk Indonesia memiliki berbagai macam jenis permainan yang bernuansa kultural masyarakat Indonesia.

b. Teori Kontemporer

1) Teori Psikoanalitik

Tokoh yang menjadi pelopor dalam teori ini adalah Sigmund Freud dan Erik Erikson. Menurut Freud bermain berfungsi untuk mengurangi kecemasan pada anak baik kecemasan objektif maupun kecemasan instingtif. Pada kecemasan objektif, yaitu kecemasan atau ketakutan pada dunia luar (misalnya;

takut tidak ditolong, takut ditinggal pergi), maka bermain mengurangi kecemasan objektif anak dengan cara memberi anak ilusi tentang kekuatan dan pengendalian. Seseorang anak yang takut terhadap monster kemudian dia bermain monster maka dia menjadi tidak takut terhadap monster. Dengan bermain monster ini maka anak mempunyai kekuatan untuk menghadapi dunia (dalam bentuk kecil).

Selain kecemasan objektif pada dasarnya Setiap anak mempunyai insting yang bisa menimbulkan kecemasan ego sehingga ego melakukan defends mechanism. Perasaan-perasaan anak seperti marah, ketakutan yang tidak beralasan, hasrat seksual, keinginan untuk berkotor-kotor, dan merusak, biasanya tidak mendapatkan persetujuan orang dewasa hal ini akan membuat anak mengalami kecemasan instingtif. Dengan bermain anak dapat mengeksplor perasaan-perasaan tersebut tanpa harus meminta persetujuan orang dewasa. Misalnya; dalam bermain anak bebas untuk memukul sesuatu, berkubang dalam lumpur, merusak, dan berkotor-kotor.

Erik Erikson memperluas teori Freud dengan memberikan pendapat bahwa bermain tidak hanya berfungsi untuk mengurangi kecemasan tetapi juga berfungsi untuk membangun ego yaitu dapat mengembangkan keterampilan fisik dan sosial yang dapat meningkatkan harga diri anak ketika anak bermain *autocosmic play* yaitu anak bermain dan mengeksplor dengan badannya sendiri, maka anak akan mengerti bahwa dirinya berbeda dengan orang lain sehingga ego anak meningkat. Ketika anak bermain *macrosphere play*, yaitu anak bermain dengan objek di luar dirinya (misalnya; bermain dengan alat permainan), maka ego anak akan menjadi kuat karena dia merasa dapat menguasai lingkungan. Selain itu anak juga akan belajar berinteraksi sosial.

2) Teori Kognitif

Teori kognitif tentang bermain memandang bahwa bermain merupakan alat untuk memfasilitasi pertumbuhan intelektual (Burriss & Tsao, 2002). Menurut Jerome Bruner dan sutton Smith bermain menyediakan suasana yang menyenangkan dan rileks ketika anak sedang belajar memecahkan berbagai

problem (Sutton-Smith et al., 1978; Usman, 2015). Dengan demikian, ketika anak dihadapkan pada problem dalam dunia nyata maka dia bisa mentransformasikan apa yang dia peroleh dalam permainan ke dalam problem yang sesungguhnya.

Jean Piaget adalah tokoh yang berpengaruh besar terhadap teori perkembangan intelektual anak. Menurut Piaget untuk mengembangkan kemampuan intelektual maka seseorang anak harus melakukan adaptasi yaitu asimilasi dan akomodasi (Agustyaningrum & Pradanti, 2022). Bermain merupakan bentuk konsolidasi dari perilaku yang dipelajari. Bermain tidak sama dengan belajar tetapi dengan bermain anak dapat mempelajari sesuatu (Robertson & Cohen, 2006). Misalnya; seorang bayi yang bermain dengan bunyi-bunyian, karet, bola, atau sendok, maka bayi dapat meningkatkan koordinasi mata, keseimbangan, kekuatan fisik, dan juga dapat belajar tentang perbedaan ukuran bentuk, susunan dan berat. Pada usia dua tahun seorang anak yang bermain simbolis atau pura-pura, misalnya anak pura-pura menyusun benteng atau menara dari tongkat, maka ia akan belajar tentang klasifikasi hubungan antara bagian-bagian keseluruhan, pengukuran, keseimbangan, dan ruangan. Pada anak usia sekolah, ketika mereka sudah bermain game, maka anak akan belajar berbagi, mengingat, mengikuti aturan, dan memperoleh keterampilan baru yang meningkat, misalnya; memahami level-level berikutnya dalam permainan.

3) Teori Arousal Modulation

Teori ini dikembangkan oleh Berlyne dan dimodifikasi oleh Ellis. menurut Berlyne dengan bermain maka sistem saraf pusat berada pada level yang optimal. Lingkungan yang ideal adalah yang tidak terlalu banyak atau terlalu sedikit memberikan stimulus jika anak berada dalam kebingungan dan ketidakpastian maka sistem saraf pusat akan mengalami penurunan stamina (Iswinarti, 2019). Untuk mengurangi keadaan ini anak harus mengeksplorasi lingkungan agar tidak mengalami kebingungan. Sebaliknya, jika anak kurang stimulus maka anak akan menjadi bosan sehingga untuk mengoptimalkan kerja

susunan saraf pusat maka anak melakukan kegiatan bermain. Menurut Ellis & Fein, dengan bermain anak akan dapat memperoleh bermacam-macam stimulus yang diperlukan (Suminar, 2019).

Berdasarkan uraian teori Arousal Modulation, dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki peran sentral dalam mengatur keseimbangan rangsangan pada sistem saraf pusat anak, sehingga memungkinkan tercapainya tingkat arousal yang optimal untuk perkembangan kognitif dan emosional. Teori ini menegaskan pentingnya stimulasi yang tepat melalui aktivitas bermain agar anak tidak mengalami kebingungan akibat overstimulasi maupun kejenuhan akibat kurangnya rangsangan. Oleh karena itu, bermain merupakan aktivitas yang esensial dalam menunjang perkembangan optimal anak, sekaligus sebagai mekanisme biologis untuk menjaga keseimbangan psikofisiologis dalam menghadapi dinamika lingkungan.

8. Tahap Perkembangan Bermain

Hurlock (1993) membagi tahap perkembangan bermain menjadi empat tahap sebagai berikut:

a. Tahap penjelajahan

Hingga bayi berusia sekitar tiga bulan, kegiatan permainan mereka terbatas pada melihat orang dan benda. Pada usia berikutnya mulai berusaha menjangkau atau meraih benda di sekelilingnya. Setelah dapat merangkak dan berjalan, mulai memperhatikan apa saja yang berada dalam jangkauannya.

b. Tahap mainan (*Toy Stage*)

Bermain menggunakan barang mainan mulai tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Pada usia 2-3 tahun anak membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat hidup dapat bergerak, berbicara dan merasakan. Dengan semakin berkembangnya kecerdasan anak, tidak lagi menganggap benda mati sebagai benda hidup sehingga akan makin berkurang minatnya terhadap barang mainan.

c. Tahap bermain (*play stage*)

Tahap tersebut terjadi pada saat anak masuk sekolah dasar. Semula masih meneruskan bermain dengan barang mainan, terutama saat sendirian, kemudian akan tertarik pada beragam permainan seperti games, olahraga dan bentuk permainan orang dewasa lainnya.

d. Tahap melamun (*Daydream stage*)

Semakin mendekati masa pubertas, anak mulai kehilangan minat terhadap permainan yang sebelumnya disenangi dan mulai menghabiskan waktunya dengan melamun. Biasanya lamunan atau hayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau karena tidak dipahami oleh orang lain.

Tahap perkembangan lainnya dikemukakan oleh Piaget yang membagi tahap permainan sesuai dengan teori tahap perkembangan kognitif (Hughes, 2009; Piaget, 1964), yaitu sebagai berikut:

a. Tahap sensory motor play (3-4 bulan – 1-2 tahun)

Bermain dimulai pada saat perkembangan kognitif sensori motor. Sebelum usia 3-4 bulan, Gerakan atau kegiatan anak belum dikatakan bermain. Sejak usia 3-4 bulan, kegiatan anak lebih terkoordinasi dan dari pengalaman anak belajar bahwa dengan menarik mainan yang tergantung diatas tempat tidur, mainan tersebut akan bergerak dan berbunyi. Kegiatan tersebut diulangi berkali-kali dan menimbulkan rasa senang. Pada usia 7-11 bulan kegiatan yang dilakukan anak bukan semata-mata pengulangan, namun sudah disertai dengan variasi. Pada usia 18 bulan nampak adanya percobaan-percobaan aktif pada kegiatan bermain anak. Anak sudah mampu menunjukkan berbagai variasi dalam menggunakan berbagai alat permainan.

b. Tahap simbolik atau make believe play (2-7 tahun)

Tahap tersebut merupakan ciri periode pra operasional yang ditandai dengan bermain hayal dan bermain pura-pura. Pada tahap tersebut anak juga lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal yang berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya.

c. Tahap sosial play games with rules (7-8 s/d 11 tahun)

Dalam tahap bermain ini, penggunaan symbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat objektif. Sejak usia 8- 11 tahun anak lebih banyak terlihat dalam kegiatan permainan yang mempunyai aturan.

d. Tahap play with rules&sport (11 tahun ke atas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olah raga. Kegiatan masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meskipun aturannya lebih ketat dan diperlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi sebanyak-banyaknya.

Berdasarkan kedua pendekatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan bermain anak berlangsung secara bertahap dan berkaitan erat dengan kemampuan fisik serta kematangan kognitif. Tahap-tahap ini menunjukkan bahwa bermain bukan hanya aktivitas rekreatif, tetapi merupakan sarana utama anak untuk belajar, mengeksplorasi, dan membentuk kemampuan berpikir serta keterampilan sosial. Oleh karena itu, pemahaman terhadap perkembangan bermain sangat penting untuk merancang intervensi pendidikan dan konseling yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik usia anak.

9. Model Konseling yang Dikembangkan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model konseling berbasis permainan tradisional yang merupakan pendekatan konseling yang dapat digunakan oleh konselor untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh anak sekolah dasar. Model konseling yang dikembangkan digunakan untuk mengatasi masalah anak sekolah dasar yang memiliki *self-efficacy* rendah.

a. Landasan Pengembangan Model

1) Landasan Filosofis

Model konseling berbasis permainan tradisional berakar pada empirisme yang memberikan fondasi filosofis untuk memahami dan mengembangkan pendekatan ini secara ilmiah. Filsafat empirisme menegaskan bahwa

pengetahuan diperoleh melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan nyata (Cahyani & Damayanti, 2022; Ezebuilo, 2020). Dalam konteks model konseling ini, filsafat tersebut empirisme berperan dalam membentuk kerangka teori dan praktik, di mana permainan tradisional digunakan sebagai media yang menciptakan pengalaman langsung bagi anak untuk belajar dan berkembang. Dengan menggabungkan prinsip-prinsip empirisme, model ini tidak hanya berfungsi sebagai pendekatan konseling yang relevan dengan dunia anak, tetapi juga memenuhi standar ilmiah untuk menciptakan perubahan perilaku dan peningkatan *self-efficacy* yang terukur dan teruji.

Empirisme adalah aliran filsafat yang menegaskan bahwa pengetahuan manusia diperoleh melalui pengalaman inderawi dan pengamatan langsung terhadap dunia nyata (Weu et al., 2023). Filosofi ini berkembang sejak zaman Yunani Kuno dan memperoleh pengaruh besar melalui pemikiran tokoh-tokoh seperti John Locke, George Berkeley, dan David Hume. Dalam pandangan ini, pengalaman menjadi sumber utama dan paling sah untuk memperoleh pengetahuan, sementara akal hanya berperan dalam mengolah data yang diperoleh dari pengalaman tersebut (Wahyuningsih, 2024).

Empirisme memandang bahwa pikiran manusia pada awalnya adalah *tabula rasa* atau lembar kosong, yang kemudian diisi oleh pengalaman yang diperoleh melalui pancaindra. Locke, dalam karyanya *An Essay Concerning Human Understanding*, menjelaskan bahwa semua gagasan yang ada dalam pikiran manusia berasal dari pengalaman, baik melalui pengamatan langsung terhadap dunia luar (*sensation*) maupun refleksi terhadap pengalaman batin (*reflection*) (Wahyuningsih, 2024). Oleh karena itu, empirisme menolak gagasan bahwa pengetahuan dapat diperoleh secara bawaan (*innate ideas*), melainkan menekankan bahwa semua pengetahuan harus didasarkan pada pengalaman nyata (Kurnia, 2020).

Filosofi empirisme juga menekankan pentingnya metode ilmiah dalam memperoleh dan menguji pengetahuan. Semua pernyataan atau teori harus divalidasi melalui pengamatan yang terukur dan bukti yang dapat diuji secara objektif. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan, pendekatan empiris menjadi

fondasi utama bagi penelitian ilmiah modern, termasuk dalam psikologi, pendidikan, dan konseling (Hayes & Hofmann, 2018).

Dalam konteks pendidikan dan konseling, empirisme menjadi dasar dalam memahami proses pembelajaran dan perubahan perilaku. Pendidikan berbasis empirisme menekankan pentingnya pengalaman langsung sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan lingkungan nyata, yang memungkinkan mereka mengembangkan keterampilan, memahami konsep, dan membangun keyakinan diri. Dalam konseling, pengalaman langsung menjadi elemen penting, di mana klien diajak untuk terlibat aktif dalam aktivitas atau simulasi yang relevan dengan kehidupan nyata mereka (Hasanah et al., 2022).

Model konseling berbasis permainan tradisional merupakan salah satu implementasi empirisme yang memanfaatkan pengalaman langsung dalam permainan untuk membantu anak-anak mengembangkan *self-efficacy*. Permainan tradisional seperti Gobak Sodor menyediakan situasi nyata yang mengharuskan anak menghadapi tantangan, bekerja sama, dan menemukan solusi, sehingga mereka belajar melalui pengalaman dan interaksi langsung. Pengalaman bermain dalam pendekatan ini menjadi sarana pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam membentuk perilaku positif dan meningkatkan keterampilan sosial. Dengan demikian, empirisme sebagai landasan filosofis menekankan bahwa pengetahuan diperoleh melalui pengalaman nyata dan pengamatan inderawi. Dalam pendidikan dan konseling, prinsip ini diaplikasikan dengan memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk belajar dan mengembangkan keterampilan.

Model konseling berbasis permainan tradisional menjadi bentuk penerapan empirisme, di mana pengalaman bermain digunakan untuk membangun *self-efficacy* dan perilaku adaptif anak. Dengan mengintegrasikan prinsip empirisme, pendekatan ini tidak hanya relevan secara teoritis, tetapi juga memberikan hasil yang terukur dan terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan anak secara holistik.

2) Landasan Psikologis

Landasan psikologis dalam pengembangan model konseling kelompok berbasis permainan tradisional ini bertumpu pada teori perkembangan kognitif dan psikososial yang menggambarkan karakteristik anak usia sekolah dasar secara menyeluruh. Anak usia 6–12 tahun menurut Jean Piaget berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana anak mulai mampu berpikir logis tetapi masih terbatas pada situasi konkret dan pengalaman langsung (McLeod, 2018). Mereka belajar lebih efektif melalui aktivitas nyata yang dapat diamati, disentuh, dan dialami secara langsung, seperti permainan. Dalam konteks ini, permainan tradisional memberikan stimulasi yang sangat sesuai, karena mengandung tantangan nyata, aturan konkret, dan interaksi sosial yang membentuk pengalaman belajar bermakna.

Selain itu, Erik Erikson dalam teori perkembangan psikososialnya menyebutkan bahwa pada usia sekolah dasar, anak berada dalam tahap *industry vs. inferiority*. Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan rasa percaya diri melalui pencapaian, keberhasilan menyelesaikan tugas, dan pengakuan dari lingkungan sosialnya (Marlina et al., 2023). Jika anak gagal mengalami keberhasilan atau tidak mendapat penguatan dari lingkungan, mereka akan mengalami perasaan rendah diri (Erikson, 1993). Model konseling berbasis permainan tradisional memberikan ruang bagi anak untuk menghadapi tantangan, bekerja sama dengan teman sebaya, serta merasakan keberhasilan melalui permainan yang menyenangkan namun terstruktur, sehingga mampu memperkuat rasa percaya diri dan *self-efficacy* mereka.

Pendekatan psikologis lain yang mendasari model ini adalah teori belajar sosial Bandura, khususnya konsep *self-efficacy*. Bandura (1982) menyatakan bahwa pengalaman keberhasilan langsung (*mastery experience*) adalah sumber paling kuat dalam membangun *self-efficacy*. Permainan tradisional sebagai media dalam sesi konseling memungkinkan anak memperoleh pengalaman keberhasilan secara berulang dan nyata. Selain itu, aspek pengamatan terhadap teman sebaya (*vicarious experience*), umpan balik positif (*verbal persuasion*),

serta keterlibatan emosional juga turut berperan dalam memperkuat *self-efficacy* anak (Schunk, 2023).

Dalam implementasinya, pendekatan berbasis permainan tradisional juga sejalan dengan prinsip *developmentally appropriate practice* (DAP) dalam pendidikan anak. *Developmentally appropriate practice* (DAP) adalah pendekatan dalam pendidikan anak usia dini yang didasarkan pada pemahaman tentang perkembangan anak secara menyeluruh, baik dari aspek fisik, sosial, emosional, maupun kognitif (Mengstie, 2023). Pendekatan ini menekankan pentingnya menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan usia, kebutuhan individual, dan konteks sosial-budaya anak. DAP banyak dianut dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) dan pendidikan dasar awal, serta direkomendasikan oleh organisasi seperti NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) di Amerika Serikat. NAEYC menekankan bahwa proses pembelajaran yang efektif pada anak harus mempertimbangkan usia, karakteristik perkembangan, dan latar belakang budaya anak (Okpala, 2022). Oleh karena itu, permainan tradisional bukan hanya cocok secara psikologis, tetapi juga secara kultural, karena mampu memberikan rasa relevansi, identitas, dan kenyamanan dalam proses konseling.

Dengan mengintegrasikan teori Piaget, Erikson, dan Bandura, landasan psikologis ini memperkuat argumen bahwa permainan tradisional bukan sekadar aktivitas rekreasi, melainkan media edukatif dan terapeutik yang mampu mengembangkan potensi psikologis anak secara menyeluruh. Model konseling ini secara strategis memanfaatkan prinsip-prinsip perkembangan anak untuk menciptakan intervensi yang efektif, menyenangkan, dan bermakna dalam meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar.

3) Landasan Sosial Budaya

Pengembangan model konseling kelompok berbasis permainan tradisional didasarkan pada pemahaman bahwa pendidikan dan intervensi psikologis tidak dapat dilepaskan dari konteks budaya tempat individu berkembang. Budaya bukan hanya sekadar kumpulan kebiasaan, melainkan juga kerangka berpikir,

nilai, norma, dan sistem simbolik yang membentuk cara anak memahami diri dan dunianya (Banks, 2009; Tjahyadi et al., 2020). Dalam konteks anak-anak Indonesia, permainan tradisional merupakan bagian integral dari kebudayaan lokal yang kaya dengan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, sportivitas, disiplin, dan empati, yang merupakan nilai-nilai yang sangat penting dalam membangun *self-efficacy* dan kepribadian anak.

Permainan tradisional seperti gobak sodor, tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai wahana sosialisasi, pembentukan karakter, dan pembelajaran nilai-nilai budaya. Permainan-permainan tersebut umumnya dimainkan secara berkelompok, membutuhkan koordinasi, kepemimpinan, komunikasi, serta kemampuan untuk mematuhi aturan bersama. Semua ini merupakan praktik sosial yang mendorong anak untuk belajar menjadi bagian dari masyarakat secara aktif. Dengan demikian, model konseling ini memanfaatkan kekuatan budaya untuk menciptakan pengalaman interaktif yang memperkuat kemampuan adaptasi sosial anak (Iswinarti, 2017).

Dalam kerangka pendidikan multikultural, Banks (2009) menekankan pentingnya integrasi unsur budaya lokal dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan relevansi program pendidikan. Pendekatan konseling yang berbasis permainan tradisional sangat selaras dengan gagasan ini, karena menghubungkan pengalaman psikologis anak dengan lingkungan sosial-budayanya. Anak merasa dikenali, dihargai, dan terhubung dengan akar budaya mereka. Hal ini bukan hanya memperkuat identitas diri anak, tetapi juga membangun rasa percaya diri dalam menghadapi situasi baru yang lebih luas.

Lebih jauh lagi, dalam masyarakat Indonesia yang menjunjung tinggi asas gotong royong dan musyawarah, permainan tradisional menginternalisasi nilai-nilai tersebut secara alami dalam proses bermain. Misalnya, dalam permainan gobak sodor, keberhasilan bukan hanya bergantung pada kecepatan individu, tetapi juga strategi dan koordinasi kelompok. Ini mencerminkan pentingnya interdependensi sosial, yang dalam jangka panjang membentuk sikap sosial positif dan rasa tanggung jawab bersama. Melalui mekanisme ini, permainan

tradisional menjadi medium konseling yang tidak hanya menyentuh aspek intrapersonal (keyakinan diri), tetapi juga interpersonal (hubungan sosial), sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia sekolah dasar (Rahayu, 2023).

Integrasi nilai sosial budaya juga menjadi bentuk pelestarian kearifan lokal (*local wisdom*) dalam dunia pendidikan. Dalam UU No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, disebutkan bahwa penguatan budaya lokal dalam pendidikan adalah bagian dari upaya membangun identitas nasional dan karakter bangsa (Hakim & Darajat, 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan permainan tradisional dalam konseling bukan hanya strategi psikologis, tetapi juga kontribusi nyata terhadap pembangunan sosial-budaya.

Dengan demikian, landasan sosial budaya ini memperkuat argumen bahwa model konseling berbasis permainan tradisional tidak hanya relevan secara psikologis, tetapi juga kontekstual secara sosial dan budaya. Model ini membangun jembatan antara dunia anak dan warisan budaya mereka, menciptakan lingkungan konseling yang menyenangkan, bermakna, dan berakar pada nilai-nilai luhur bangsa Indonesia.

4) Landasan Religius

Landasan religius dalam pengembangan model konseling kelompok berbasis permainan tradisional bertumpu pada nilai-nilai spiritual dan etika yang dianut dalam sistem pendidikan nasional Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Chandra, 2023). Tujuan ini menjadi dasar moral dan spiritual bagi seluruh proses pendidikan, termasuk layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar.

Dalam konteks bimbingan dan konseling, nilai religius memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak, terutama dalam hal kejujuran, tanggung jawab, kesabaran, empati, dan kasih sayang terhadap sesama (Jannah,

2023). Nilai-nilai tersebut merupakan bagian dari ajaran agama yang bersifat universal dan dapat ditanamkan melalui proses pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Permainan tradisional sebagai media konseling mengandung peluang besar untuk menanamkan nilai-nilai religius tersebut karena melibatkan situasi nyata yang menuntut anak bertindak adil, bekerja sama, mematuhi aturan, serta menerima kemenangan dan kekalahan dengan sikap sportif dan sabar.

Secara khusus, pendekatan religius dalam konseling juga dapat memperkuat aspek spiritualitas anak, yaitu kesadaran akan keberadaan Tuhan, hubungan dengan sesama, dan tanggung jawab terhadap tindakan pribadi. Dalam permainan tradisional, anak-anak diajak untuk berlatih nilai kejujuran, tidak curang, dan membantu teman, yang merupakan bentuk internalisasi nilai spiritual dalam praktik sosial yang nyata. Studi menunjukkan bahwa anak yang memiliki perkembangan religius dan spiritual yang baik cenderung memiliki daya tahan yang lebih tinggi terhadap stres, mampu mengatur emosi, dan lebih optimis dalam menghadapi tantangan hidup (King et al., 2023; Wahidah, 2019).

Pentingnya pendekatan religius dalam pendidikan anak juga ditegaskan oleh para ahli pendidikan Islam. Menurut Al-Ghazali, pendidikan yang baik harus meliputi dimensi jasmani, akal, dan rohani, agar anak tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara moral dan spiritual (Karim, 2024). Oleh karena itu, model konseling berbasis permainan tradisional yang dikembangkan ini tidak hanya diarahkan pada aspek kognitif dan sosial, tetapi juga berfungsi sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai spiritual dalam interaksi sehari-hari anak.

Dengan demikian, landasan religius dalam model konseling ini tidak hanya memperkuat tujuan pendidikan nasional, tetapi juga berfungsi sebagai pilar pembentukan karakter spiritual anak secara utuh. Melalui permainan tradisional yang disusun dalam kerangka konseling, nilai-nilai religius dapat diinternalisasi secara alami dan menyatu dalam perilaku sehari-hari anak, yang pada akhirnya membentuk pribadi yang utuh, kuat secara moral, sosial, dan spiritual.

5) Landasan teoritis

Model konseling kelompok berbasis permainan tradisional ini dikembangkan berdasarkan berbagai teori yang relevan. Berikut adalah teori-teori utama yang mendasari pengembangan model ini:

a) Teori belajar Behavioristik (BF. Skinner)

Teori belajar behavioristik B.F. Skinner merupakan landasan utama dalam pengembangan model konseling berbasis permainan tradisional. Teori belajar behavioristik yang dikembangkan oleh B.F. Skinner berfokus pada pembelajaran yang terjadi melalui interaksi antara individu dan lingkungannya, terutama melalui proses penguatan (*reinforcement*). Dalam teori ini, perilaku yang diinginkan dapat diperkuat melalui penguatan positif atau negatif, sementara perilaku yang tidak diinginkan dapat dikurangi melalui hukuman. Prinsip dasar dari teori ini adalah bahwa perilaku dapat dimodifikasi dengan mengontrol konsekuensi yang diterima individu setelah tindakan tertentu.

Dalam konteks model konseling berbasis permainan tradisional, teori behavioristik menjadi landasan untuk memahami bagaimana anak belajar dan bereaksi terhadap tantangan yang ada dalam permainan. Proses penguatan terjadi saat anak menerima pujian atau penguatan positif ketika berhasil menghadapi tantangan, yang membantu membangun kepercayaan diri dan keyakinan diri (*self-efficacy*). Prinsip penguatan ini menciptakan lingkungan belajar yang merangsang anak untuk mengulangi perilaku adaptif, memperbaiki diri, dan meningkatkan *self-efficacy* mereka secara bertahap.

b) Teori sosial kognitif (Bandura)

Albert Bandura mengembangkan teori sosial kognitif, yang menekankan pentingnya interaksi antara faktor internal (kognitif, afektif, dan biologis) dengan faktor eksternal (lingkungan) dalam memengaruhi perilaku individu. Salah satu konsep kunci dari teori ini adalah *self-efficacy*, yang didefinisikan sebagai keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk melakukan

tindakan yang diperlukan guna mencapai tujuan tertentu atau mengatasi situasi yang menantang. Bandura menunjukkan bahwa *self-efficacy* memainkan peran sentral dalam menentukan cara seseorang berpikir, merasa, memotivasi diri, dan berperilaku

Dalam model konseling berbasis permainan tradisional ini, *Self-efficacy* anak adalah variabel terikat yang menjadi fokus utama, yakni masalah yang ingin diatasi. Rendahnya *Self-efficacy* pada anak-anak sekolah dasar dapat memengaruhi kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan sehari-hari, baik dalam konteks akademik maupun sosial. Dengan meningkatkan *Self-efficacy*, anak-anak diharapkan dapat mengembangkan keyakinan diri dalam menghadapi kesulitan dan meraih tujuan.

c) Teori konseling kelompok (Gerald Corey)

Teori konseling kelompok dari Gerald Corey menyediakan kerangka kerja bagi model ini untuk menciptakan lingkungan yang mendukung bagi anak-anak dalam kelompok. Corey menekankan bahwa konseling kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok untuk berinteraksi secara langsung, belajar dari pengalaman satu sama lain, dan menerima dukungan dari rekan sebayanya. Melalui interaksi dalam kelompok, anggota dapat mengeksplorasi diri, memahami masalah bersama, dan mendapatkan keterampilan baru dalam mengatasi situasi yang sulit.

Dalam model konseling berbasis permainan tradisional, teori ini diaplikasikan melalui pembentukan kelompok yang memungkinkan anak-anak bekerja sama, berbagi pengalaman, dan membangun keyakinan diri. Setiap anggota kelompok dapat memberikan dukungan sosial dan umpan balik yang membangun bagi anak-anak lain, yang pada akhirnya memperkuat *Self-efficacy* mereka melalui proses pembelajaran yang kolektif dan saling mendukung. Sintaks model konseling dalam kelompok yang dikembangkan Corey, yang terdiri dari enam tahap (prakonseling, permulaan, transisi, kerja, akhir, dan pasca konseling) diterapkan untuk mengarahkan proses konseling yang terstruktur dan efektif.

d) Teori bermain (Hughes)

Menurut teori perkembangan bermain, bermain adalah aktivitas penting dalam perkembangan anak-anak karena membantu mereka belajar berbagai keterampilan penting, termasuk kemampuan sosial, emosional, dan kognitif. Hughes mengemukakan bahwa bermain bukan hanya aktivitas yang menyenangkan tetapi juga proses belajar yang alami bagi anak-anak, di mana mereka dapat bereksplorasi, menguji batas kemampuan mereka, dan mengembangkan kemampuan dalam suasana yang aman dan mendukung. Bermain memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan emosi mereka dan menghadapi tantangan dalam bentuk simulasi.

Dalam model ini, teori bermain digunakan untuk memilih jenis permainan yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak sekolah dasar. Dengan memilih permainan yang menantang tetapi dapat diatasi, anak-anak dapat mengalami keberhasilan yang membantu memperkuat *Self-efficacy* mereka. Permainan juga memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui pengalaman dan eksperimen, membangun daya tahan, dan mengembangkan kemampuan sosial yang mendukung interaksi dalam kelompok.

e) Teori permainan tradisional (Iswinarti)

Teori permainan tradisional, yang dikemukakan oleh Iswinarti, menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai terapeutik yang penting, termasuk pengembangan karakter, kemampuan sosial, dan kesejahteraan emosional. Permainan tradisional biasanya melibatkan aturan-aturan sederhana namun mendalam yang dapat merangsang kemampuan kognitif dan sosial anak. Permainan seperti gobak sodor, engklek, dan petak umpet tidak hanya menawarkan kesenangan, tetapi juga mengandung unsur kompetisi dan kerjasama yang diperlukan untuk pembentukan karakter dan keterampilan sosial anak.

Model konseling berbasis permainan tradisional menggunakan prinsip-prinsip dari teori ini untuk memilih permainan yang dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan *self-efficacy*. Permainan tradisional dipilih

karena sifatnya yang interaktif dan mudah diterima oleh anak-anak, terutama karena permainan ini memiliki nilai-nilai budaya yang lekat dan dapat memberikan rasa kenyamanan dan identitas bagi mereka. Elemen kompetitif dan kerjasama dalam permainan tradisional berfungsi sebagai terapi alami yang membantu anak-anak belajar menghadapi tantangan dan memperkuat rasa percaya diri mereka.

Dengan memadukan teori-teori di atas, model konseling berbasis permainan tradisional ini memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk membantu anak-anak meningkatkan *self-efficacy*. Model ini tidak hanya mengajarkan keterampilan coping, tetapi juga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang mendukung kesejahteraan pribadi serta keberhasilan akademik mereka.

6) Landasan Empiris

Pengembangan model konseling berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar dilandasi oleh berbagai data empiris yang diperoleh dari kajian literatur dan studi lapangan. Data ini menunjukkan adanya permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak sekolah dasar dalam hal perkembangan sosial, emosional, dan akademik, yang memerlukan perhatian khusus. Berikut adalah data empiris yang menjadi dasar dalam pengembangan model ini:

- a) Adanya fakta yang menyatakan bahwa masih terdapat berbagai persoalan yang dihadapi oleh anak. Penelitian dan kajian literatur menunjukkan bahwa anak-anak sekolah dasar mengalami berbagai permasalahan, baik dari sisi emosional, sosial, maupun akademik. Pada masa ini, anak-anak mulai menghadapi tantangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah dan tuntutan belajar yang semakin kompleks. Namun, ketidakmampuan anak untuk menghadapi tantangan ini dapat menyebabkan mereka mengalami tekanan dan stres, yang pada gilirannya mempengaruhi kesejahteraan psikologis dan performa akademik mereka. Anak-anak yang tidak mampu mengatasi tekanan ini sering kali menunjukkan perilaku

seperti kecemasan, ketakutan, rendahnya motivasi, dan rendahnya rasa percaya diri, yang semuanya mengindikasikan rendahnya *self-efficacy*.

- b) Berdasarkan penelitian sebelumnya, banyak anak sekolah dasar mengalami berbagai kesulitan dalam belajar, terutama dalam hal konsentrasi, pengaturan waktu, dan kemampuan untuk memahami materi pembelajaran yang abstrak. Masalah belajar ini tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan akademik, tetapi juga oleh *self-efficacy* anak, yaitu keyakinan mereka terhadap kemampuan diri mereka sendiri. Anak-anak dengan *self-efficacy* rendah cenderung merasa kurang mampu dan mudah menyerah ketika menghadapi tugas-tugas yang sulit. Mereka merasa terintimidasi oleh tuntutan belajar dan cenderung menghindari tantangan, yang akhirnya berdampak pada prestasi akademik dan perkembangan kepribadian mereka.
- c) Hasil kajian empiris menunjukkan bahwa tingkat *self-efficacy* anak sekolah dasar di Kabupaten Pringsewu, Lampung, sebagian besar berada dalam kategori sedang. Namun, terdapat juga sejumlah anak yang memiliki tingkat *Self-efficacy* rendah. Tingkat *self-efficacy* yang rendah ini berdampak langsung pada kemampuan anak dalam menghadapi situasi baru, mengambil inisiatif, dan menyelesaikan tugas-tugas yang menantang. Dengan rendahnya keyakinan diri, anak-anak menjadi lebih cenderung untuk menghindari situasi yang menuntut usaha ekstra dan kurang percaya diri dalam mencapai target. Kondisi ini mengindikasikan kebutuhan mendesak akan intervensi yang dapat membantu anak-anak meningkatkan *self-efficacy* mereka melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.
- d) Layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar, terutama di Kabupaten Pringsewu, umumnya belum dilaksanakan secara optimal. Meskipun ada kebutuhan akan layanan yang mendukung perkembangan emosional dan sosial anak, banyak sekolah dasar yang belum memiliki program bimbingan dan konseling yang terstruktur dan terpadu. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang pentingnya layanan konseling bagi anak-anak, serta terbatasnya tenaga profesional yang memiliki kompetensi dalam

menyediakan layanan tersebut. Akibatnya, anak-anak yang membutuhkan dukungan psikologis dan sosial sering kali tidak mendapatkan layanan yang memadai untuk membantu mereka mengatasi permasalahan yang dihadapi.

- e) Data empiris juga menunjukkan bahwa layanan konseling di sekolah dasar yang tersedia umumnya belum berorientasi pada kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak. Layanan yang ada cenderung berfokus pada pendekatan yang bersifat instruksional dan kurang memperhatikan metode yang ramah anak dan mendukung partisipasi aktif. Pendekatan konseling yang terlalu formal sering kali membuat anak kurang tertarik untuk mengikuti sesi konseling, sehingga efektivitas layanan menjadi terbatas. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih sesuai dengan dunia anak, seperti permainan tradisional, yang memungkinkan anak-anak belajar sambil bermain dan merasakan suasana konseling yang lebih menyenangkan.

Data empiris di atas menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk menyediakan layanan konseling yang dapat membantu anak-anak meningkatkan *self-efficacy* mereka melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Permainan tradisional dipilih sebagai media konseling dalam model ini karena permainan ini tidak hanya menarik bagi anak-anak, tetapi juga mengandung nilai-nilai terapeutik dan pendidikan yang mendukung perkembangan sosial dan emosional anak. Permainan tradisional juga melibatkan tantangan yang dapat membantu anak-anak belajar mengatasi rasa takut dan membangun kepercayaan diri, yang pada akhirnya dapat meningkatkan *self-efficacy* mereka.

Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi oleh anak-anak, sekaligus menyediakan alternatif layanan konseling di sekolah dasar yang lebih ramah anak dan berorientasi pada kebutuhan mereka. Selain itu, model konseling berbasis permainan tradisional ini juga dapat membantu mengatasi keterbatasan layanan konseling di sekolah dasar, dengan menyediakan pendekatan yang lebih

fleksibel dan dapat diadaptasi sesuai dengan sumber daya yang tersedia di sekolah.

7) Landasan yuridis

Pengembangan model konseling berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar didasarkan pada berbagai landasan yuridis yang mengatur penyelenggaraan pendidikan, bimbingan dan konseling, kompetensi konselor, serta pemajuan budaya di Indonesia. Landasan yuridis ini berfungsi sebagai panduan hukum dalam merancang dan melaksanakan model konseling yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan, sekaligus mendukung upaya untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak-anak dalam lingkup pendidikan dasar. Berikut adalah landasan yuridis yang menjadi dasar pengembangan model ini:

a) UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjadi landasan hukum utama dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. UU ini mengatur dasar, fungsi, dan tujuan sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. UU ini juga mencakup prinsip penyelenggaraan pendidikan, hak dan kewajiban warga negara, peserta didik, orang tua, masyarakat, serta peran pemerintah.

Dalam konteks pengembangan model konseling berbasis permainan tradisional, UU No. 20 Tahun 2003 memberikan landasan untuk menyediakan layanan pendidikan yang sesuai dengan karakteristik anak-anak sekolah dasar, termasuk layanan bimbingan dan konseling. Model ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat melalui pendekatan yang holistik, mengedepankan perkembangan sosial dan emosional anak, serta mendukung pembentukan kepercayaan diri dan kemandirian.

- b) Permendikbud No. 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Permendikbud No. 111 Tahun 2014 memberikan arahan mengenai penyelenggaraan bimbingan dan konseling di pendidikan dasar dan menengah. Peraturan ini menetapkan bahwa layanan bimbingan dan konseling harus didasarkan pada prinsip-prinsip pengembangan karakter peserta didik serta mencakup berbagai layanan yang bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi diri. Permendikbud ini juga mengatur kualifikasi, tugas, dan peran konselor atau guru bimbingan konseling, serta kerjasama yang dapat dilakukan untuk menyelenggarakan layanan yang optimal.

Dalam model konseling berbasis permainan tradisional, Permendikbud No. 111 Tahun 2014 menjadi pedoman utama dalam memastikan bahwa layanan konseling diberikan sesuai kebutuhan perkembangan anak. Pendekatan berbasis permainan tradisional dipilih untuk memberikan alternatif yang menarik bagi anak-anak dalam sesi konseling, yang diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang lebih ramah anak dan efektif dalam meningkatkan self-efficacy. Permendikbud ini mendukung implementasi model ini dengan memberikan panduan dalam penyediaan layanan konseling yang inovatif dan relevan bagi anak-anak sekolah dasar.

- c) Permendiknas No. 27 tahun 2008 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi konselor

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 27 Tahun 2008 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Konselor menetapkan standar kualifikasi dan kompetensi bagi konselor yang diakui secara nasional. Konselor harus memiliki kualifikasi yang memadai untuk melaksanakan tugas-tugasnya dalam membimbing peserta didik, termasuk keterampilan dalam berbagai teknik konseling yang sesuai dengan perkembangan psikologis dan kebutuhan peserta didik. Standar ini juga mengakui konselor sebagai pendidik, sejajar dengan profesi lain seperti guru, dosen, dan fasilitator.

Landasan ini menjadi penting dalam pengembangan model konseling berbasis permainan tradisional, karena memastikan bahwa konselor yang menjalankan model ini memiliki kompetensi dan keterampilan yang sesuai. Kompetensi yang mencakup pemahaman terhadap teknik konseling berbasis permainan serta kemampuan dalam menerapkan pendekatan yang ramah anak sangat diperlukan dalam model ini, sehingga layanan konseling yang diberikan efektif dan sesuai standar yang berlaku. Selain itu, kualifikasi konselor yang ditetapkan dalam peraturan ini menjamin bahwa model ini dijalankan oleh tenaga profesional yang kompeten.

d) UU No. 05 tahun 2017 tentang Pemajuan Budaya

Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan memberikan pedoman untuk memajukan kebudayaan nasional, termasuk perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan budaya. UU ini menekankan pentingnya melestarikan nilai-nilai luhur budaya bangsa serta memperkaya keragaman budaya, memperteguh jati diri, persatuan, dan kesatuan bangsa. UU ini juga mengakui pentingnya pengembangan nilai-nilai budaya dalam pendidikan, serta memberikan arahan bagi masyarakat untuk aktif berperan dalam melestarikan dan memajukan budaya lokal.

Dalam model konseling berbasis permainan tradisional, UU No. 5 Tahun 2017 mendukung penggunaan permainan tradisional sebagai bagian dari proses konseling. Dengan mengintegrasikan permainan tradisional, model ini tidak hanya membantu dalam peningkatan *self-efficacy* anak, tetapi juga berperan dalam melestarikan warisan budaya lokal. Melalui model ini, anak-anak dapat mengenal dan terlibat dalam permainan yang mengandung nilai-nilai positif dan memupuk rasa bangga terhadap budaya lokal. Selain itu, pendekatan ini sesuai dengan semangat undang-undang ini untuk meningkatkan kesadaran dan penghargaan terhadap budaya di kalangan generasi muda.

Landasan yuridis di atas memberikan dukungan kuat bagi pengembangan model konseling berbasis permainan tradisional. Model ini bukan hanya ditujukan untuk meningkatkan *self-efficacy* anak-anak sekolah dasar, tetapi juga

disusun untuk memenuhi berbagai aspek peraturan pendidikan dan kebudayaan nasional. Dengan demikian, model ini diharapkan dapat memberikan manfaat ganda: mendukung perkembangan psikologis anak dan memperkaya pembelajaran budaya melalui pendekatan konseling yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak serta diakui secara hukum.

b. Makna Model

Model konseling berbasis permainan tradisional adalah pendekatan konseling yang memanfaatkan permainan tradisional sebagai alat bantu untuk membantu anak mengatasi masalah, mengembangkan keterampilan sosial, dan meningkatkan *self-efficacy* atau keyakinan diri. Dalam pendekatan ini, permainan tradisional bukan hanya sekadar aktivitas yang menyenangkan, tetapi digunakan secara terstruktur sebagai media pembelajaran dan terapi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak-anak sekolah dasar. Lebih terperinci model konseling berbasis permainan tradisional memiliki makna sebagai:

1) Pendekatan yang Ramah Anak dan Berbasis Budaya

Permainan tradisional memiliki makna mendalam dalam konteks budaya, dan mengandung nilai-nilai sosial yang penting, seperti kerjasama, ketekunan, kejujuran, serta penerimaan. Karena itu, model konseling ini menciptakan suasana yang akrab dan ramah anak, yang cocok dengan budaya mereka dan dekat dengan lingkungan kehidupan sehari-hari. Hal ini memungkinkan anak untuk terlibat secara alami tanpa merasa terintimidasi oleh suasana formal. Menggunakan media yang dekat dengan anak, seperti permainan tradisional, meningkatkan kenyamanan dan kesiapan mereka untuk berpartisipasi dalam proses konseling, dan ini memperkuat efektivitas konseling dalam membantu anak mengatasi tantangan psikologis mereka.

Pendekatan berbasis budaya juga berperan penting dalam memperkaya kesadaran dan penghargaan anak terhadap warisan budaya lokal. Permainan tradisional tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai luhur yang menjadi bagian dari identitas budaya. Dengan demikian, model ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan *Self-efficacy*

anak, tetapi juga memperkuat jati diri dan identitas budaya mereka di tengah modernisasi.

2) Memfasilitasi Pembelajaran yang Aktif dan Bermakna

Permainan tradisional menawarkan pengalaman pembelajaran yang aktif, di mana anak-anak belajar melalui keterlibatan langsung, percobaan, dan refleksi. Dalam konseling, permainan ini memberikan anak kesempatan untuk menghadapi tantangan-tantangan nyata yang mensyaratkan keterampilan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, serta ketahanan mental. Melalui tantangan yang dihadirkan, anak-anak belajar untuk menghadapi dan mengatasi kesulitan dalam suasana yang aman dan mendukung. Pembelajaran seperti ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky, yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika anak-anak aktif membangun pemahaman melalui interaksi dan pengalaman bermakna.

Dalam model ini, permainan tradisional yang dihadirkan membawa tantangan yang bisa meningkatkan keyakinan diri anak setelah mereka berhasil mengatasinya. Proses ini berkontribusi pada penguatan *Self-efficacy*, yang merupakan keyakinan anak terhadap kemampuan mereka untuk berhasil dalam tugas-tugas tertentu. Menurut Bandura (1997), *Self-efficacy* dapat ditingkatkan melalui pengalaman-pengalaman sukses yang dialami anak, sehingga konseling berbasis permainan tradisional memberikan anak pengalaman-pengalaman positif yang membangun rasa percaya diri mereka.

3) Menyediakan Lingkungan yang Terstruktur untuk Eksplorasi Emosional dan Sosial

Permainan tradisional dalam konteks konseling ini juga berfungsi sebagai media bagi anak-anak untuk mengekspresikan perasaan dan mempelajari keterampilan sosial dalam suasana yang aman. Proses permainan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengalami berbagai emosi, seperti kegembiraan, ketegangan, serta keberhasilan dan kegagalan, dalam lingkungan yang terkontrol dan dipandu oleh konselor. Hal ini

penting karena anak-anak sering kali merasa sulit untuk mengungkapkan perasaan mereka secara langsung dalam konseling tradisional yang lebih formal. Melalui permainan, mereka dapat mengungkapkan diri secara lebih alami dan spontan, sehingga konselor dapat lebih mudah memahami perasaan dan kebutuhan mereka.

Dalam suasana kelompok, permainan tradisional juga menjadi alat untuk mengajarkan keterampilan sosial seperti kerjasama, komunikasi, serta empati. Anak-anak belajar untuk berbagi peran, mengikuti aturan, serta menghargai perasaan orang lain, yang semuanya penting dalam pengembangan sosial mereka. Menurut teori konseling kelompok oleh Corey, pengalaman dalam kelompok dapat menjadi sumber pembelajaran sosial yang sangat efektif, karena anak-anak dapat belajar dari pengamatan terhadap perilaku teman sebayanya dan mendapatkan dukungan dari mereka. Permainan tradisional menciptakan ruang bagi interaksi sosial yang penuh makna, membantu anak-anak mengembangkan hubungan interpersonal yang positif dan memperkuat keterampilan sosial mereka.

4) Menggabungkan Unsur Edukatif dan Terapeutik dalam Satu Model

Model konseling berbasis permainan tradisional ini menggabungkan aspek edukatif dan terapeutik dalam satu pendekatan yang terpadu. Dari sisi edukatif, permainan tradisional mendukung pembentukan karakter, seperti ketekunan, rasa tanggung jawab, dan sikap sportif, yang merupakan nilai-nilai penting dalam pendidikan karakter. Anak-anak belajar bahwa kesuksesan sering kali memerlukan usaha, kerja keras, dan ketekunan, yang semuanya sangat penting dalam mengembangkan *self-efficacy*. Selain itu, permainan tradisional memungkinkan anak-anak untuk mempelajari keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kemampuan adaptasi, yang berguna dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Dari sisi terapeutik, model ini berfungsi sebagai sarana untuk memberikan dukungan emosional dan psikologis bagi anak-anak. Permainan memberikan anak-anak kesempatan untuk melepaskan ketegangan, meredakan stres, serta memperoleh pengalaman positif yang

mendukung perkembangan mental mereka. Melalui permainan yang dipandu oleh konselor, anak-anak secara tidak langsung dilatih untuk menghadapi perasaan cemas atau takut, membangun keberanian, dan memperkuat kepercayaan diri mereka. Proses terapeutik ini berlangsung secara alami, karena permainan menghadirkan tantangan yang memungkinkan anak merasakan keberhasilan dan belajar menghadapi kegagalan dengan cara yang sehat.

5) Pendekatan yang Sesuai dengan Karakteristik Perkembangan Anak Sekolah Dasar

Anak-anak usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan di mana mereka cenderung belajar lebih efektif melalui aktivitas bermain yang melibatkan gerakan fisik, interaksi sosial, serta pengalaman emosional. Menurut teori perkembangan oleh Jean Piaget, anak-anak pada usia ini berada dalam tahap operasional konkret, di mana mereka belajar paling baik melalui objek dan pengalaman nyata. Permainan tradisional, dengan berbagai tantangannya, menyediakan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar melalui kegiatan konkret yang relevan dengan kehidupan mereka. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan pemahaman tentang konsep abstrak, seperti kepercayaan diri dan ketahanan, melalui pengalaman nyata yang dapat mereka pahami.

Selain itu, bermain adalah kebutuhan alami bagi anak-anak dan merupakan media utama mereka untuk belajar tentang dunia. Teori bermain dari Hughes (2003) mengemukakan bahwa bermain berperan penting dalam mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional. Dalam konteks konseling, permainan tradisional bukan hanya aktivitas rekreasi, tetapi menjadi alat pembelajaran dan pengembangan diri yang dirancang untuk membantu anak memahami dan mengatasi permasalahan yang mereka hadapi, serta memperkuat aspek psikologis mereka.

Secara keseluruhan, model konseling berbasis permainan tradisional memaknai permainan sebagai sarana pendidikan, dukungan emosional, dan pelatihan sosial yang terstruktur. Model ini tidak hanya mendukung

perkembangan *Self-efficacy* anak, tetapi juga menyediakan cara yang ramah dan efektif untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting dalam kehidupan mereka. Permainan tradisional yang digunakan dalam model ini juga memiliki nilai budaya yang memperkaya pembelajaran anak, memberikan mereka rasa koneksi dengan nilai-nilai tradisional yang kuat, dan memfasilitasi pembentukan identitas yang positif di masa kanak-kanak mereka.

c. Bentuk Model

Model konseling berbasis permainan tradisional ini diimplementasikan dalam setting konseling kelompok, yang berfungsi sebagai pendekatan yang memungkinkan anggota kelompok untuk saling mendukung, memberikan umpan balik, dan melakukan refleksi bersama dalam suasana yang kondusif. Konseling kelompok dapat didefinisikan sebagai upaya yang dipimpin oleh seorang konselor untuk memberikan bantuan kepada sejumlah anggota kelompok melalui interaksi interpersonal yang bersifat terapeutik, preventif, dan pengembangan, yang bertujuan untuk membantu anggota kelompok mencapai perkembangan optimal (Corey, 2015; Gazda, 1976).

Model ini diterapkan dalam konseling kelompok karena pendekatan ini menyediakan lingkungan yang aman bagi anak untuk berbagi perasaan dan saling belajar dari pengalaman satu sama lain. Setiap sesi konseling kelompok difokuskan pada proses interpersonal dan strategi pemecahan masalah yang relevan dengan pemikiran, perasaan, dan perilaku anak dalam konteks *here and now*, di mana konselor dan anggota kelompok memberikan dukungan serta umpan balik yang langsung. Corey (2015) menyebutkan bahwa konseling kelompok mengajarkan keterampilan sosial, memperkuat rasa percaya diri, dan meningkatkan pemahaman diri anggota kelompok melalui pengalaman berbagi dan belajar bersama. Penggunaan permainan tradisional dalam model ini semakin memperkaya pengalaman kelompok dengan menciptakan suasana yang menyenangkan dan akrab, yang membantu mengurangi ketegangan dan meningkatkan keterlibatan anak-anak selama proses konseling.

Dalam proses implementasi, tahap pelaksanaan layanan konseling kelompok merujuk pada teori Corey yang terdiri dari 6 (enam) tahap. Adapun tahap tersebut terdiri dari: 1) *Prakonseling*, tahap ini disebut juga sebagai tahap persiapan pembentukan kelompok, 2) *Tahap permulaan*, pada tahap ini dibuat struktur kelompok untuk memahami beberapa aturan saat konseling kelompok berlangsung. Ketua atau pemimpin kelompok adalah seorang konselor, 3) *Tahap transisi*, tahap ini disebut juga tahap peralihan. Konselor selaku pemimpin kelompok harus dapat mengontrol dan mengarahkan anggotanya untuk merasa nyaman dan menjadikan anggota kelompok seperti saudara sendiri, 4) *Tahap kerja*, tahap ini sering disebut sebagai tahap kegiatan. Tahap kerja dilakukan setelah permasalahan anggota kelompok diketahui penyebab sehingga konselor dapat melakukan langkah selanjutnya yaitu menyusun rencana tindakan, 5) *Tahap akhir*, tahap ini merupakan tahap di mana anggota kelompok mencoba perilaku baru yang telah mereka rencanakan sebelumnya, 6) *Pascakonseling*, Jika proses konseling telah berakhir, sebaiknya konselor menerapkan adanya evaluasi sebagai tindak lanjut dari konseling kelompok (Corey, 2015).

Dengan demikian, model konseling kelompok berbasis permainan tradisional yang diimplementasikan melalui enam tahapan konseling kelompok menurut Corey memberikan struktur yang sistematis dan terarah dalam pelaksanaan layanan. Pendekatan ini tidak hanya memungkinkan peserta didik untuk membangun kepercayaan dan keterampilan sosial melalui dinamika kelompok, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna melalui permainan tradisional. Penggunaan media permainan yang kontekstual dan akrab bagi anak-anak terbukti efektif dalam membangun keterlibatan emosional, menurunkan resistensi, serta memperkuat proses penguatan perilaku positif yang menjadi inti dari tujuan konseling. Model ini menjadi alternatif strategis dalam pelaksanaan layanan konseling yang ramah anak, bermuatan budaya lokal, dan berbasis pendekatan psikologis yang ilmiah.

d. Fungsi Model

Model konseling berbasis permainan tradisional dirancang sebagai pendekatan inovatif yang menggabungkan nilai-nilai edukatif, psikologis, dan kultural dalam proses bimbingan dan konseling, khususnya bagi anak-anak usia sekolah dasar. Permainan tradisional dipilih sebagai media utama karena memiliki kedekatan dengan dunia anak serta mengandung unsur interaktif, simbolik, dan menyenangkan yang mampu memfasilitasi proses perkembangan diri secara alami. Dengan pendekatan ini, konselor tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai mediator dalam membantu anak mengenali, mengekspresikan, dan mengembangkan potensi dirinya. Oleh karena itu, model ini tidak hanya berfungsi untuk mengatasi masalah, tetapi juga mendukung pengembangan pribadi dan sosial anak secara menyeluruh. Fungsi-fungsi dari model ini dapat dipahami melalui empat peran utamanya, yaitu fungsi pengembangan, preventif, kuratif atau terapeutik, dan fungsi sosial-budaya.

- 1) Fungsi pengembangan (*developmental*) menunjukkan bahwa model ini dirancang untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan optimal anak, khususnya dalam aspek keyakinan diri (*self-efficacy*). Melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan menantang, anak belajar mengenali kemampuannya, membangun rasa percaya diri, dan mengembangkan keterampilan sosial serta kognitif seperti kerja sama, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan (Iswinarti, 2019; Nurani & Hartati, 2020). Permainan tradisional yang digunakan dalam model ini disusun agar sesuai dengan tahap perkembangan anak, sehingga secara alami memperkuat potensi yang sudah dimiliki anak melalui pengalaman konkret dan interaktif.
- 2) Fungsi *preventif* dari model ini bertujuan untuk mencegah munculnya berbagai masalah psikososial yang mungkin dihadapi anak di lingkungan sekolah atau keluarga. Dengan menciptakan situasi bermain yang positif dan suportif, model ini membantu anak menghindari risiko rendahnya harga diri, kecemasan, atau perilaku menarik diri (Kottman & Meany-Walen, 2018). Dalam permainan, anak belajar mengekspresikan emosi, menghadapi

konflik secara sehat, dan mengembangkan pola interaksi yang adaptif. Fungsi ini sangat penting terutama bagi anak-anak yang belum menunjukkan gejala masalah, namun berada dalam kondisi yang rentan secara emosional maupun sosial.

- 3) Fungsi *kuratif* atau *terapeutik* dari model konseling ini diwujudkan melalui proses intervensi terhadap anak yang telah mengalami hambatan psikologis atau emosional. Permainan tradisional menyediakan media ekspresif yang memungkinkan anak mengungkapkan perasaan dan pengalaman yang sulit diungkapkan secara verbal. Aktivitas bermain memungkinkan terjadinya katarsis emosional dan refleksi internal yang dibantu oleh kehadiran konselor, baik melalui pengamatan maupun bimbingan selama bermain (Anggraini, 2019). Dalam hal ini, permainan tradisional tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sarana penyembuhan yang aman, alami, dan sesuai dengan dunia anak.
- 4) Fungsi sosial-budaya menjadi ciri khas dari model ini karena mengangkat kembali nilai-nilai budaya lokal yang terkandung dalam permainan tradisional. Melalui permainan, anak tidak hanya belajar keterampilan sosial tetapi juga menyerap nilai-nilai luhur seperti gotong royong, sportivitas, kejujuran, tanggung jawab, dan rasa hormat (Hidayati, 2020). Selain itu, model ini berfungsi sebagai media pelestarian budaya dan penguatan identitas lokal, yang sangat relevan dalam konteks pendidikan karakter dan pengembangan kepribadian anak. Dengan demikian, model konseling berbasis permainan tradisional tidak hanya efektif secara psikologis, tetapi juga kontekstual secara kultural, menjadikannya pendekatan yang holistik dan bernilai dalam praktik bimbingan dan konseling, khususnya pada usia anak-anak.

Berdasarkan uraian mengenai empat fungsi model konseling berbasis permainan tradisional dapat diposisikan sebagai pendekatan yang menyeluruh dan kontekstual dalam membantu anak mencapai kesejahteraan psikologis dan sosial. Tidak hanya berfokus pada penyelesaian masalah, model ini juga

mendorong optimalisasi potensi anak serta pelestarian nilai-nilai budaya yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Sinergi antara aspek emosional, sosial, dan kultural yang dihadirkan dalam permainan menjadikan model ini sebagai alternatif efektif yang mampu menjawab tantangan layanan konseling di era yang semakin kompleks, khususnya dalam membangun *self-efficacy* anak sejak usia dini. Maka, kehadiran model ini menjadi penting untuk dikembangkan dan diterapkan secara luas dalam setting pendidikan dasar.

B. Kerangka Berpikir

Pendidikan pada dasarnya bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dalam aspek sikap, pengetahuan, maupun keterampilan, agar mereka tumbuh menjadi pembelajar yang sehat, cakap, dan percaya diri. Dalam konteks ini, layanan Bimbingan dan Konseling (BK) memiliki peran penting dalam memfasilitasi kebutuhan perkembangan peserta didik yang mencakup aspek pribadi, sosial, belajar, dan karier, sejak jenjang pendidikan dasar. BK yang dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat menjadi wadah strategis untuk membentuk pribadi yang tangguh dan adaptif terhadap berbagai tuntutan kehidupan.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan adanya ketimpangan antara kondisi ideal dan realitas yang terjadi di sekolah dasar. Salah satu permasalahan krusial yang dihadapi peserta didik sekolah dasar adalah rendahnya *self-efficacy*, yaitu keyakinan terhadap kemampuan diri dalam menghadapi tantangan dan mencapai tujuan. Anak-anak menunjukkan keraguan terhadap kemampuan diri dalam menyelesaikan tugas, cenderung takut gagal, ragu dalam mengambil inisiatif, dan enggan menghadapi tantangan. Rendahnya *self-efficacy* berdampak pada minimnya keberanian untuk mengambil risiko, rendahnya motivasi berprestasi, serta kurangnya kemampuan mengatasi hambatan yang muncul dalam proses belajar maupun interaksi sosial. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan potensi peserta didik secara optimal, baik dalam aspek akademik maupun sosial-emosional.

Di sisi lain, layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar masih belum terlaksana secara optimal, meskipun keberadaannya telah diamanatkan dalam berbagai regulasi pendidikan. Salah satu kendala utama adalah belum tersedianya model layanan konseling yang dirancang secara kontekstual dan menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan psikologis anak usia sekolah dasar. Anak-anak pada tahap ini membutuhkan pendekatan yang konkret, komunikatif, dan kaya akan aktivitas yang melibatkan keterlibatan emosional serta interaksi sosial yang positif. Ketidaksesuaian metode, media, dan pendekatan yang digunakan dalam layanan konseling turut berkontribusi terhadap rendahnya efektivitas layanan tersebut di lingkungan sekolah dasar.

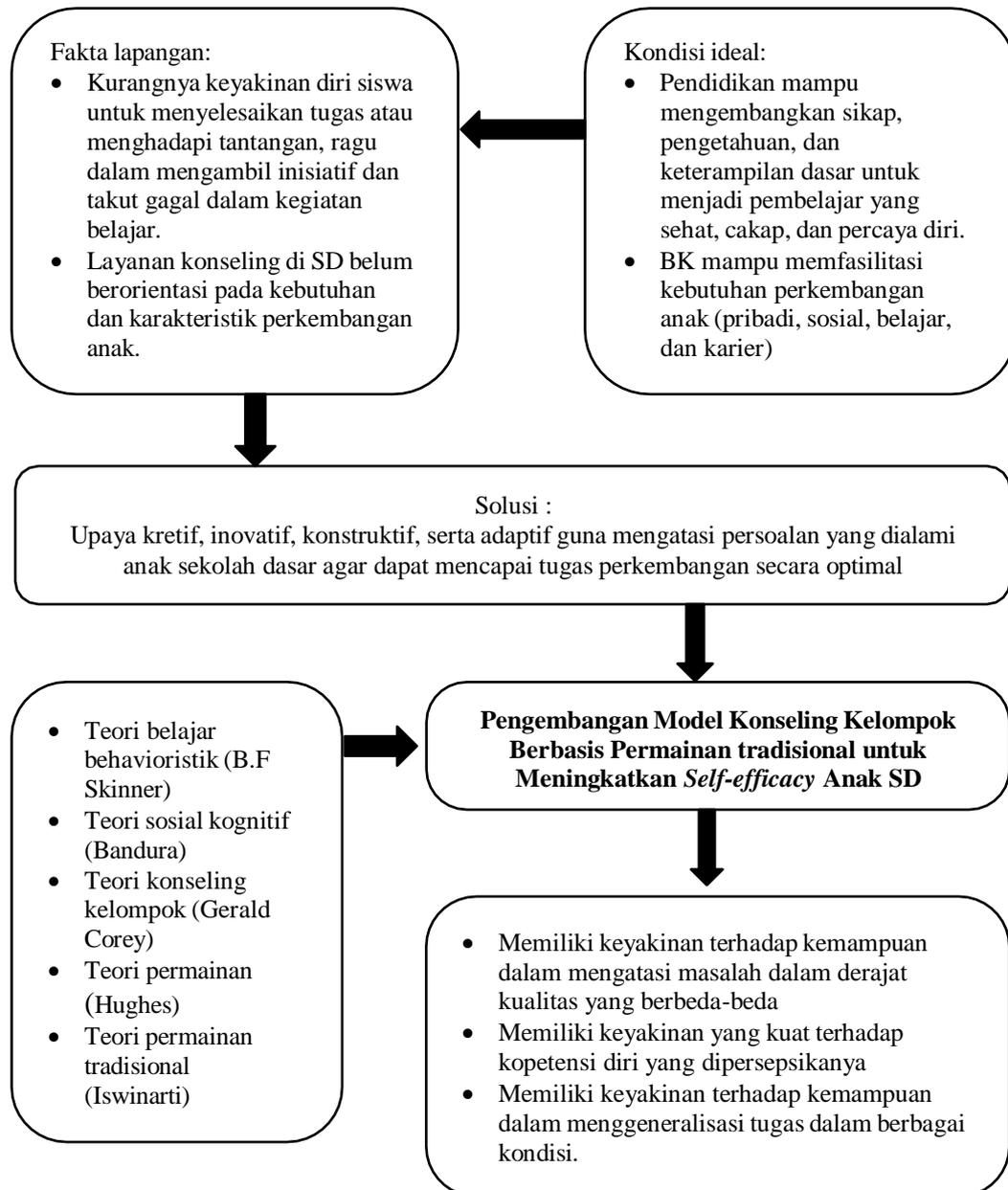
Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, perlu dikembangkan sebuah model konseling yang bersifat kontekstual, menyenangkan, dan relevan dengan dunia anak. Permainan tradisional sebagai bagian dari budaya lokal memiliki nilai edukatif yang kaya, seperti keberanian, kerja sama, sportivitas, dan ketekunan. Nilai-nilai ini sangat sejalan dengan tujuan konseling dalam membentuk perilaku positif dan memperkuat kepercayaan diri peserta didik. Permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sarana simbolik alami dalam proses pembelajaran psikologis anak, yang memungkinkan mereka mengekspresikan diri, belajar melalui pengalaman, dan membangun keyakinan diri secara bertahap.

Model konseling kelompok berbasis permainan tradisional yang dikembangkan dalam penelitian ini berpijak pada teori behavioristik B.F. Skinner, khususnya prinsip penguatan (*reinforcement*), pengondisian operan, dan *shaping*. Permainan tradisional dirancang menjadi stimulus yang menantang dan menyenangkan, yang dapat memunculkan respons-respons adaptif dari peserta didik. Respons ini kemudian diperkuat melalui proses konseling kelompok, yang menyediakan ruang untuk eksplorasi diri, dukungan sosial, serta pembelajaran interpersonal yang bermakna. Dengan demikian, pengalaman bermain bukan hanya menjadi aktivitas fisik, tetapi juga proses konseling yang mendalam dan terarah.

Status keberhasilan dari model ini ditunjukkan melalui perubahan positif dalam *self-efficacy* peserta didik sekolah dasar, yang mencakup tiga indikator utama: (1) memiliki keyakinan terhadap kemampuan dalam mengatasi masalah, meskipun dalam tingkat kesulitan yang bervariasi; (2) memiliki persepsi positif dan kuat terhadap kompetensi dirinya; dan (3) mampu menggeneralisasikan keyakinan terhadap kemampuannya untuk menyelesaikan berbagai tugas dalam kondisi yang berbeda. Ketiga indikator tersebut mencerminkan keberhasilan proses konseling dalam membentuk anak-anak yang lebih percaya diri, adaptif, dan siap menghadapi tantangan belajar maupun kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, pengembangan Model Konseling Kelompok Berbasis Permainan Tradisional merupakan jawaban strategis terhadap permasalahan rendahnya *self-efficacy* anak sekolah dasar. Model ini tidak hanya efektif secara psikologis dan edukatif, tetapi juga relevan secara sosial dan kultural, karena berbasis pada kekayaan budaya lokal yang sarat makna dan mudah diterima oleh anak-anak. Diharapkan model ini dapat diimplementasikan secara luas sebagai alternatif layanan konseling yang inovatif, aplikatif, dan berdampak nyata bagi peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan paparan di atas peneliti akan mengembangkan model konseling berbasis permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai pendekatan dalam membantu meningkatkan *Self-efficacy* pada anak. Lebih lanjut rencana pengembangan tersebut dapat dilihat pada kerangka berpikir berikut ini:



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Sebagai upaya untuk menjawab pertanyaan penelitian, maka hipotesis penelitian ini adalah: **“Model konseling berbasis permainan tradisional efektif untuk meningkatkan *Self-efficacy* anak sekolah dasar”**.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model konseling berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Gall et al., 1996). Produk yang dimaksud adalah model konseling berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *self-efficacy* anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang digunakan secara bersamaan melalui pendekatan *mixed methodology design* (Creswell, 2002). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengkaji tingkat *self-efficacy* dan menguji tingkat efektivitas model konseling berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *self-efficacy* anak. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengetahui validitas rasional model hipotetik konseling berbasis permainan tradisional untuk mengembangkan *Self-efficacy* anak sekolah dasar.

Pada tataran pelaksanaan dilakukan teknis berupa metode analisis deskriptif dilakukan untuk pendataan konseling berbasis permainan tradisional secara faktual, akurat, mengenai fakta-fakta, dan sifat-sifat terkait dengan substansi penelitian. melakukan analisis *self-efficacy* anak sekolah dasar, faktor pengaruh atau pembentuk *self-efficacy*, dan upaya yang dilakukan untuk mengembangkan *self-efficacy* anak sekolah dasar.

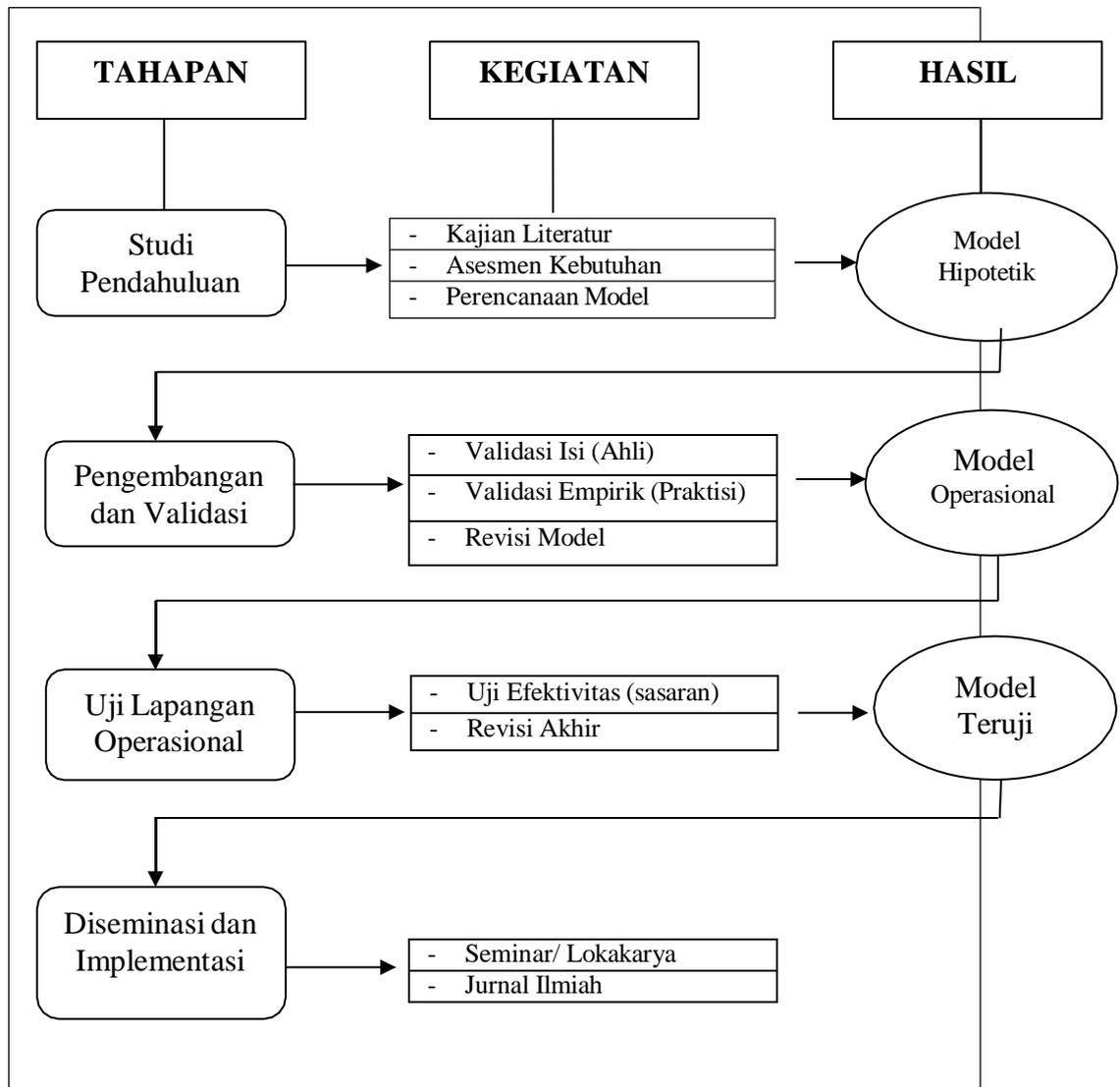
B. Prosedur Penelitian

Secara operasional, masing-masing ahli memiliki pendapat yang berbeda-beda dalam tahapan pengembangan suatu produk. Perbedaan tersebut terlihat pada jumlah tahapan yang harus dilalui. Plomp (2013) merekomendasikan empat tahapan penelitian pengembangan, yakni: (1) penelitian pendahuluan (*preliminary research*); (2) tahap prototipe (*prototyping*

stage); (3) tahap penilaian (assessment stage); dan (4) dokumentasi dan refleksi sistematis (*systematic reflection and documentation*).

Sedangkan Gall et al. (1996) mengemukakan prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan melalui siklus penelitian dan pengembangan (R&D Cycle), yakni: (1) riset awal dan pengumpulan informasi (research and information collecting); (2) perencanaan (planning); (3) penyusunan format produk awal (develop preliminary form of product); (4) uji lapangan awal (preliminary field testing); (5) revisi produk utama (main product revision); (6) uji lapangan produk utama (main field testing); (7) revisi produk operasional (operational product revision); (8) uji produk operasional (operational field testing); (9) revisi produk akhir (final product revision) dan (10) penyebaran dan distribusi akhir (dissemination and distribution). Kesepuluh langkah dalam siklus desain research and development (R&D cycle) yang disampaikan Gall et al. (1996) secara ideal diperuntukkan bagi pengembangan proyek-proyek besar dalam pengembangan produk pendidikan.

Sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini, maka dilakukan adaptasi terhadap 10 tahapan tersebut menjadi 4 (empat) tahap, yaitu: (1) studi pendahuluan, (2) pengembangan dan validasi, (3) Uji lapangan, dan (4) Desiminasi. Secara rinci tahap pengembangan dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1 Alur Proses Pengembangan Model (Dahlan, 2010)

1. Tahap Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan sebagai langkah pertama dilakukan untuk memperoleh informasi awal sebagai dasar pengembangan model. Seluruh informasi yang terhimpun digunakan untuk merancang model hipotetik. Studi pendahuluan dilakukan melalui beberapa kegiatan yaitu mengkaji literatur untuk menelaah konsep teori tentang *self-efficacy*, konseling, serta kajian tentang konsep permainan tradisional. Selanjutnya peneliti melakukan telaah empiris untuk memperoleh gambaran tingkat *self-efficacy* anak yang merupakan

peserta didik sekolah dasar, serta mengungkap data tentang keterlaksanaan layanan konseling di sekolah dasar yang ada di kabupaten Pringsewu.

Berdasarkan seluruh data yang ada, kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perancangan model hipotetik. Dalam merancang model hipotetik, peneliti melakukan diskusi dengan menerima sumbang saran dari berbagai pihak, diantaranya adalah konselor, guru sekolah dasar, dan berkonsultasi dengan para pembimbing. Kegiatan tersebut dilaksanakan dengan tujuan agar model bimbingan yang dirancang tersebut layak, baik secara teoritik maupun praktis untuk digunakan dalam membantu konseli untuk mengatasi masalah *self-efficacy*.

Berdasarkan hasil kegiatan perancangan ini telah disusun suatu rancangan model hipotetik konseling berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *Self-efficacy* anak sekolah dasar. Rancangan tersebut mengadaptasi dan memodifikasi model Dahlan (2010) yang terdiri atas: (1) Kerangka Dasar Model yang memuat rumusan tentang rasional, tujuan, asumsi, khalayak sasaran, peran dan kualifikasi konselor, media, prosedur dan tahapan, serta evaluasi keberhasilan, (2) Buku Panduan Model yang berisi petunjuk penyelenggaraan model konseling, dan (3) Panduan Permainan, merupakan bagaimana cara permainan dimainkan.

2. Tahap Pengembangan

Setelah model hipotetik terumuskan, maka tahap berikutnya melakukan pengembangan dan validasi model. Tahap ini berisi tiga kegiatan pokok, yakni: melakukan validasi isi (ahli) dan validasi empirik (praktisi), dan revisi model hipotetik menjadi model operasioanl. Tujuan yang ingin dicapai dalam tahap ini adalah terumuskanya model konseling berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar. Dengan kata lain, melalui kegiatan pada tahap inilah dicapai dan diketahui kelayakan isi atau konsepsi dan kelayakan operasioanl atau keberterimaan model bagi pelaksana dan sasaran.

Validasi isi ditujukan untuk melakukan pemeriksaan terhadap konsepsi model utama (*primary model*). Validasi isi ditempuh melalui penimbangan

sejumlah pakar untuk mendapatkan rumusan isi, teoretis, efisiensi dan kemungkinan implementasi. Sejumlah pakar yang dilibatkan untuk memberikan pertimbangan terhadap model utama, yakni: lima orang pakar bidang bimbingan dan konseling berpendidikan Doktor, dan mengabdikan diri dalam bidang bimbingan dan konseling dan berstatus sebagai seorang akademisi.

Validasi empirik (praktisi) dilakukan untuk memperoleh masukan terhadap rumusan manual prosedur bimbingan sebagai model pembantu (*secondary model*) yang lebih bersifat operasional. Validasi empirik melibatkan praktisi/guru di sekolah dasar. Tujuannya adalah untuk memperoleh informasi tentang kemungkinan kelayakan implementasi, terutama berkaitan dengan setting layanan konseling di sekolah dasar. Informasi yang diperoleh dijadikan masukan untuk penyempurnaan prosedur layanan. Metode yang digunakan untuk validasi praktisi adalah dengan menyebarkan angket yang melibatkan sejumlah guru SD.

Revisi model hipotetik dilakukan untuk mengembangkan model hipotetik menjadi model operasional. Model operasional yang dihasilkan dijadikan rujukan dalam uji lapangan untuk keterlaksanaan dan keefektifan model. Rumusan lengkap model operasional berdasarkan hasil perbaikan uji kelayakan model hipotetik disajikan pada lampiran laporan.

3. Tahap Uji Lapangan

Tahap ini merupakan kegiatan inti penelitian. Kegiatan pada tahap ini dilakukan melalui eksperimen semu menggunakan rancangan *Pretest-posttest Nonequivalen Group Designs* (Hepner, Wampold, dan Kivlighan, 2008). Rancangan penelitian ini diformulasikan sebagai berikut:

| | | |
|------------------------|--------------------------|--------------------------------------|
| <i>Experimen Group</i> | <i>Non R₁</i> | <i>0₁ X 0₂</i> |
| <i>Control Group</i> | <i>Non R₂</i> | <i>0₃ X 0₄</i> |

Keterangan:

- R₁* = Kelompok eksperimen
- R₂* = Kelompok kontrol
- 0₁, 0₃* = *Pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
- 0₂, 0₄* = *Posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
- X* = Perlakuan (model konseling berbasis permainan tradisional)

Berdasarkan rancangan tersebut maka ada dua kelompok subyek pada penelitian ini, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penempatan subyek ke dalam masing-masing kelompok dilakukan tanpa acak. Semua kelompok subyek, baik eksperimen maupun kontrol diberikan prates untuk mengetahui keadaan awal tingkat *self-efficacy* anak, apakah ada perbedaan atau tidak antara kedua kelompok tersebut. Setelah para subyek penelitian menerima pelayanan konseling dilakukanlah pascates untuk mengetahui perubahan *self-efficacy* anak sebagai dampak perlakuan. Baik pada kegiatan prates maupun pascates, instrumen yang telah digunakan adalah skala *self-efficacy*. Semua subyek, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, telah menjalani pelayanan bimbingan dan konseling yang biasa diberikan oleh para konselor di sekolah (model konvensional). Para subyek pada kelompok eksperimen, selain telah menerima layanan bimbingan dan konseling model konvensional tersebut, mereka telah mendapatkan perlakuan khusus, yakni pelayanan menggunakan model konseling berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *self-efficacy* anak. Sementara itu, para subyek pada kelompok kontrol “dibiarkan” saja, tidak mendapatkan pelayanan secara khusus, seperti pelayanan menggunakan model konseling berbasis permainan tradisional.

Kegiatan uji keefektifan ini dilaksanakan pada dua sekolah dasar dengan melibatkan 39 orang siswa kelas V yang memiliki skor *self-efficacy* pada kategori rendah berdasarkan hasil penyebaran skala *self-efficacy*. Selanjutnya, mereka dikelompok ke dalam dua kelompok penelitian (eksperimen dan kontrol). Kelompok eksperimen diwakili oleh 20 orang siswa dan kelompok kontrol diwakili oleh 19 orang siswa. Kelompok eksperimen telah menerima pelayanan konseling dalam tiga kali pertemuan dalam setting konseling kelompok.

Hasil uji keefektifan model dijadikan bahan atau informasi dalam merevisi dan menyempurnakan model operasional menjadi model teruji atau model akhir. Model yang teruji ini selanjutnya didesiminasikan dan dipublikasikan sehingga pada gilirannya direkomendasikan untuk diimplementasikan dan dilaksanakan di sekolah-sekolah. Dengan kata lain, dari tahapan uji lapangan ini, baik uji keterlaksanaan maupun uji keefektifan, telah di

diperoleh informasi yang jelas tentang keefektifan model konseling berbasis permainan tradisional hasil pengembangan ini dalam membantu konseli untuk meningkatkan *self-efficacy* yang rendah. Laporan hasil kegiatan uji lapangan tersebut disajikan secara khusus pada Bab IV.

4. Tahap Desiminasi

Tahap desiminasi dan distribusi tidak termasuk kegiatan yang wajib dilaksanakan peneliti dalam rangkaian penelitian ini. Tahap ini merupakan tahap penyebarluasan atau sosialisasi model teruji yang termotivasi oleh dorongan psikologis peneliti agar penelitian ini mengandung nilai maslahat yang lebih besar. Untuk keperluan sosialisasi dan distribusi dilakukan dengan penulisan artikel pada jurnal ilmiah, prosiding seminar, pengabdian masyarakat, dan bahan ajar untuk mata kuliah BK di sekolah dasar, dan BK kelompok. Untuk prosiding seminar sudah dilakukan melalui data-data pada studi pendahuluan. Sedangkan penyusunan artikel jurnal disusun bersamaan dengan proses penyelesaian laporan penelitian dan untuk buku ajar dilakukan setelah seluruh rangkaian penelitian rampung dan proses presentasi dalam ujian hasil penelitian telah selesai.

C. Lokasi, Populasi, dan Sampel

1. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah dasar (SDX.1 dan SDX.2) yang terletak di Kabupaten Pringsewu. Kedua sekolah tersebut dipilih sebagai lokasi penelitian dengan pertimbangan sekolah tersebut dapat merepresentasikan sekolah dasar yang ada di kabupaten pringsewu berdasarkan pertimbangan yang mencakup berbagai aspek seperti; keterwakilan wilayah, kemampuan akademik siswa, dan tingkat sosial ekonomi.

- a. Keterwakilan wilayah; siswa berasal dari sebagian wilayah yang ada di kabupaten Pringsewu, bahkan sebagian siswa berasal dari kabupaten terdekat seperti; kabupaten Tanggamus, Pesawaran, dan Lampung Tengah.

- b. Kemampuan akademik; siswa memiliki kemampuan akademik yang beragam.
- c. Tingkat sosial ekonomi; siswa berasal dari keluarga yang memiliki tingkat sosial ekonomi yang beragam.

2. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDX.1 dan SDX.2 Tahun Akademik 2022/2023 yang berjumlah 261 orang siswa. Adapun hal-hal yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan populasi adalah sebagai berikut:

- a. Siswa kelas V berada dalam rentang usia anak-anak akhir dan remaja awal, yaitu berkisar antara 10-12 tahun yang merupakan periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dengan masa remaja, yang melibatkan perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosio-emosional.
- b. Siswa kelas V termasuk kategori “anak-anak akhir dan remaja awal” yang memiliki kecenderungan untuk mencari identitas diri yang rentan terhadap pengetahuan, serta cara pandang/penilaian yang kurang tepat terhadap diri yang akan berpengaruh pada keyakinan terhadap kemampuan diri untuk menghadapi dan menyelesaikan segala masalah yang dihadapi. Karakter tersebut sesuai dengan responden yang diperlukan dalam penelitian.
- c. Siswa kelas V selama ini mendapatkan pelayanan konvensional berupa layanan bimbingan dan konseling oleh guru pembimbing/guru kelas di sekolah yang terintegrasi dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti mencoba membandingkan perlakuan konvensional tersebut dengan perlakuan (*treatment*) yang peneliti berikan sesuai dengan rancangan penelitian yang dibuat peneliti.

Berdasarkan penyebaran instrumen yang diberikan kepada 261 responden, yang berasal dari dua sekolah dasar di kabupaten Pringsewu yang menjadi lokasi penelitian diperoleh data profil *self-efficacy* dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Data kategori profil *self-efficacy* dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Profil *Self-efficacy* siswa SDX.1 dan SDX.2

| Sekolah | Kategori | Frekuensi | Prosentase |
|---------|----------|-----------|------------|
| SDX.1 | Tinggi | 35 | 22.88% |
| | Sedang | 97 | 63.40% |
| | Rendah | 21 | 13.73% |
| Total | | 153 | 100% |
| SDX.2 | Tinggi | 27 | 25.00% |
| | Sedang | 63 | 58.33% |
| | Rendah | 18 | 16.67% |
| Total | | 108 | 100% |

Tabel 3.1 memberikan informasi berdasarkan profil *self-efficacy* siswa SDX.1 yang diberikan, dapat diinterpretasikan bahwa mayoritas siswa memiliki tingkat *self-efficacy* yang sedang (63.40%). Jumlah siswa dengan tingkat *self-efficacy* sedang mencapai 97 orang, yang merupakan persentase tertinggi dari semua kategori *self-efficacy*.

Selain itu, sebagian kecil siswa memiliki tingkat *self-efficacy* yang tinggi (22.88%), yang mencakup 35 siswa. Sedangkan siswa dengan tingkat *Self-efficacy* rendah adalah yang paling sedikit, yaitu 21 siswa (13.73%).

Interpretasi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di SDX. memiliki persepsi yang cukup percaya diri terhadap kemampuan mereka (*self-efficacy* sedang). Sebagai informasi tambahan, tingkat *self-efficacy* rendah juga perlu diperhatikan karena dapat mempengaruhi motivasi dan performa siswa dalam belajar dan aktivitas lainnya. Sebagai pendidik, mungkin perlu dilakukan upaya untuk membantu siswa yang memiliki *self-efficacy* rendah untuk meningkatkan keyakinan diri mereka dalam menghadapi tugas dan tantangan.

Sedangkan, berdasarkan profil *self-efficacy* siswa SDX.2 yang diberikan, dapat dijelaskan bahwa mayoritas siswa memiliki tingkat *self-efficacy* yang sedang (58.33%). Jumlah siswa dengan tingkat *self-efficacy* sedang mencapai 63 orang, yang merupakan persentase tertinggi dari semua kategori *self-efficacy*. Selain itu, sebagian siswa memiliki tingkat *self-efficacy* yang tinggi (25.00%), yang mencakup 27 siswa. Sementara siswa dengan tingkat *self-efficacy* rendah adalah yang paling sedikit, yaitu 18 siswa (16.67%).

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa di SDX.2 memiliki tingkat *self-efficacy* yang cukup baik (*self-efficacy* sedang). Namun, ada juga sebagian siswa yang memiliki tingkat *self-efficacy* tinggi dan rendah, meskipun jumlahnya lebih sedikit dibandingkan dengan yang memiliki *self-efficacy* sedang.

Self-efficacy yang tinggi dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi tugas dan tantangan, sementara *self-efficacy* rendah dapat menghambat perkembangan akademik dan pribadi. Sebagai pendidik dan orang dewasa yang terlibat dalam pendidikan, penting untuk memahami dan memperhatikan tingkat *self-efficacy* siswa untuk membantu mereka dalam menghadapi berbagai situasi pembelajaran dan pengembangan diri. Upaya dapat dilakukan untuk memberikan dukungan, dorongan, dan lingkungan yang positif guna meningkatkan *self-efficacy* siswa yang memerlukan bantuan lebih dalam mengembangkan keyakinan diri mereka.

3. Sampel

Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik nonprobability sampling dengan metode purposive sampling, yaitu pemilihan sekelompok subjek penelitian berdasarkan tujuan tertentu (Hadi, 2006). Sampel penelitian adalah sumber data untuk menjawab masalah penelitian. Penentuan sampel ini disesuaikan dengan keberadaan masalah dan jenis data yang ingin dikumpulkan.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDX.1 dan SDX.2 Tahun Akademik 2022/2023 yang teridentifikasi memiliki *self-efficacy* rendah. Adapun langkah-langkah untuk menentukan sampel dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Peneliti menyebarkan instrumen berupa skala *self-efficacy* kepada seluruh siswa kelas V di dua sekolah yang bertujuan untuk mengetahui siswa yang memiliki *self-efficacy* rendah. Instrumen penelitian diberikan setelah di *judgment* oleh pakar/ahli dalam bidang bimbingan dan konseling.

- b. Berdasarkan analisis data, diperoleh 39 siswa yang memiliki skor rendah (*self-efficacy* kategori rendah). Dengan demikian sampel yang diperoleh dalam penelitian ini sebanyak 39 siswa.
- c. Siswa yang memiliki *self-efficacy* rendah (39 orang), dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama (eksperimen) berjumlah 20 orang siswa, dan kelompok kedua (kontrol) berjumlah 19 orang siswa.

D. Variabel dan Defenisi Operasional Variabel

1. Variabel penelitian

Penelitian ini memuat dua variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model konseling berbasis permainan tradisional. Sedangkan variabel terikatnya adalah *self-efficacy* anak sekolah dasar. Variabel bebas berfungsi sebagai strategi fasilitasi peningkatan *self-efficacy* konseli, sedangkan variabel terikat berfungsi sebagai perilaku sasaran dalam konseling. Untuk menghindari kesalah-pahaman dalam memahami masalah penelitian, maka istilah-istilah dalam penelitian ini dijelaskan secara operasional.

2. Defenisi operasional variable

a) Model konseling berbasis permainan tradisional

Konseling merupakan upaya membantu individu melalui proses interaksi yang bersifat pribadi antara konselor dan konseli agar konseli mampu memahami diri dan lingkungannya, mampu membuat keputusan dan menentukan tujuan berdasarkan nilai yang diyakininya sehingga konseli merasa bahagia dan efektif perilakunya (Gladding, 2021; Schertzer & Stone, 1996; Winkel & Hastuti, 2013). Dalam penelitian ini konseling dilaksanakan dalam setting kelompok.

Konseling kelompok dapat dimaknai sebagai suatu upaya bantuan dari pemimpin kelompok kepada sejumlah anggota kelompok dalam suasana kelompok yang bersifat penyembuhan, pencegahan, dan pengembangan, dan diarahkan pada ketercapaian perkembangan yang optimal (Corey, 2015; Gazda,

1976). Konseling kelompok memfokuskan pada proses interpersonal dan strategi penyelesaian masalah yang berkaitan dengan pemikiran, perasaan, dan perilaku yang disadari. Metode yang digunakan adalah dukungan dan umpan balik interaktif dalam sebuah kerangka berpikir *here and now* (Corey, 2015).

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan nilai kehidupan di masyarakat dan dijadikan sebagai warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kurniati, 2016). Pendapat ini diperkuat dengan pernyataan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak (Iswinarti Iswinarti et al., 2016).

Merujuk pada defenisi di atas, maka yang dimaksud dengan model konseling berbasis permainan tradisional adalah suatu pendekatan konseling yang menggunakan permainan tradisional sebagai media untuk membantu konseli mengatasi masalah, mengembangkan keterampilan, dan meningkatkan kesejahteraan pribadi. Permainan dapat memberikan kesempatan bagi konseli untuk berekspresi, berinteraksi, belajar, dan bersenang-senang dalam suasana yang santai dan aman. Beberapa manfaat model konseling berbasis permainan adalah: mendorong konseli untuk berpikir kritis, kreatif, dan reflektif tentang diri dan masalahnya.

Indonesia sangat kaya akan budaya khususnya terkait dengan jenis permainan tradisional seperti; permainan bentengan, engklek, goak-goakan, gobak sodor, pati lele, dan jenis permainan lainnya. Dalam kajian ini peneliti menggunakan permainan Gobag Sodor sebagai media konseling untuk mengembangkan *self-efficacy* anak. Permainan tersebut dipilih karena memiliki beberapa prinsip seperti; 1). dimainkan secara kelompok (terdiri dari 6-10 orang), 2) adanya aturan yang jelas, 3). interaksi sosial antar pemain sangat ditekankan, 4). adanya kerjasama, 5). dilakukan berulang-ulang (beberapa putaran) untuk menentukan menang dan kalah. Jenis permainan tersebut juga cocok dengan setting layanan yang dipilih yaitu konseling kelompok.

b) *Self-efficacy*

Self-efficacy pada dasarnya merupakan keyakinan subjektif seseorang dalam mengatasi masalah, melakukan tindakan dan tugas yang berorientasi pada tujuan yang diinginkan. *Self-efficacy* merupakan konstruk yang diajukan Bandura berdasarkan teori sosial kognitif. Bandura (1982) mengatakan bahwa *self-efficacy* pada dasarnya adalah hasil dari proses kognitif berupa keputusan, keyakinan, atau pengharapan tentang sejauh mana individu memperkirakan kemampuan dirinya dalam melaksanakan tugas atau tindakan tertentu yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dalam teorinya Bandura menyatakan bahwa *self-efficacy* akan mempengaruhi bagaimana individu merasakan, berpikir, memotivasi diri sendiri, dan bertindak laku (Bandura & Watts, 1996).

Self-efficacy seseorang bervariasi dalam berbagai dimensi. Bandura (1982) membagi *self-efficacy* menjadi tiga dimensi, yaitu dimensi tingkat (*level*), dimensi generalisasi (*generality*), dan dimensi kekuatan (*strength*). Dimensi tingkat (*level*) menunjukkan keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk mengatasi masalah dengan derajat kesulitan yang berbeda-beda. Dimensi generalisasi adalah persepsi kompetensi individu atas tingkat pencapaian keberhasilannya dalam mengatasi tugas-tugas dalam kondisi tertentu, sedangkan dimensi kekuatan adalah tingkat kuat atau lemahnya keyakinan (*belief*) individu mengenai kompetensi diri yang dipersepsinya.

E. Instrumen Penelitian

Variabel-variabel dalam penelitian ini diukur menggunakan beberapa instrumen penelitian. Terkait hal tersebut, pada penelitian ini disusun dua kelompok instrumen, yaitu instrumen yang berfungsi untuk memanipulasi proses layanan berkaitan dengan model konseling yang dikembangkan dan instrumen yang berfungsi untuk mengevaluasi hasil dari pelaksanaan layanan konseling. Instrumen yang berkaitan dengan model konseling yang dikembangkan meliputi angket terhadap keterlaksanaan layanan konseling menggunakan model yang

dikembangkan dan aktivitas peserta didik, serta angket kemenarikan model. Instrumen yang berkaitan dengan hasil pelaksanaan konseling menggunakan skala *self-efficacy*.

a. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara digunakan oleh peneliti pada tahap pendahuluan untuk memperoleh gambaran empirik tentang kebutuhan pengembangan model konseling. Pedoman wawancara diberikan kepada sejumlah guru untuk mengetahui perspektif guru serta keterlaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar. Data yang diperoleh menjadi dasar pertimbangan bagi peneliti terkait model seperti apa yang perlu dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan di lapangan.

b. Pedoman observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati pelaksanaan yang dimaksud selama berlangsungnya kegiatan baik secara langsung maupun tak langsung. Pedoman observasi peneliti gunakan untuk melihat mengamati aktivitas konseli selama berlangsungnya proses konseling. Melalui instrumen tersebut peneliti dapat memperoleh data tentang respon, reksi, serta perubahan perilaku konseli.

c. Angket

Dalam penelitian ini angket dikembangkan untuk memperoleh beberapa data yang dibutuhkan. Adapun data yang diungkap adalah data tentang respon/pendapat konseli tentang jenis permainan yang diimplementasikan, kepuasan konseli terhadap konselor, serta data utama yaitu angket untuk mengukur tingkat *self-efficacy* konseli atau peserta didik.

F. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji validitas produk dan instrumen.

a) Uji Validitas Produk

Uji validitas produk dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya suatu produk. Langkah ini dilakukan setelah tersusunya model hipotetik. Dalam tahap uji validitas ini adalah tahap review ahli dan pengguna yang akan dilakukan yaitu review model yang dilakukan oleh ahli atau pakar dan praktisi. Review ahli diperlukan untuk melakukan penilaian terhadap kelayakan produk yang dikembangkan yaitu berupa model konseling berbasis permainan tradisional. Kemudian review pengguna atau praktisi bertujuan untuk menilai produk yang dikembangkan sesuai atau tidaknya dengan harapan dan standar yang diinginkan. Hal ini dilakukan dengan cara memberikan model hipotetik kepada ahli dan praktisi. Hasil dari penilaian dan review para ahli dan praktisi kemudian akan dilakukan penganalisisan guna revisi model.

b) Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu instrument. Instrumen dikatakan valid jika pernyataan/pertanyaan pada instrumen mampu untuk mengungkap sesuatu yang akan diukur oleh instrumen tersebut. Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah skala dengan menggunakan beberapa alternatif pilihan jawaban sehingga responden cukup memilih jawaban yang tersedia. Rumus yang digunakan dalam menguji validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi produk moment dengan angka kasar dari Pearson. Uji validitas ini mengkorelasikan antara skor butir dan skor total. Adapun rumus yang digunakan dalam menguji ini adalah sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{hitung} : koefisien korelasi

$\sum xy$: jumlah perkalian antara x dan y

n : jumlah subjek

$\sum x$: jumlah skor item soal

$\sum y$: jumlah skor total

- $\sum x^2$: jumlah kuadrat skor item soal
 $\sum y^2$: jumlah kuadrat skor total
 $(\sum x)^2$: kuadrat dari jumlah skor item soal
 $(\sum y)^2$: kuadrat dari jumlah skor total

Setelah r_{hitung} diperoleh, selanjutnya digunakan statistik Uji-t untuk menentukan signifikansi mengenai besarnya koefisien validitas t_{hitung} yang diperoleh dengan rumus :

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana:

t = nilai t hitung

r = koefisien korelasi hasil r hitung

n = jumlah responden

Distribusi (tabel t) untuk $\alpha = 0,05$ ($dk = n-2$) dan derajat kebebasan ($dk = n - 2$). Untuk nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ pada taraf nyata signifikan, maka butir soal tersebut dinyatakan valid, dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf nyata signifikan, maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid. Jika instrumen tersebut valid, maka dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks korelasinya (r) sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kriteria Indeks Korelasi Validitas Item

| Nilai r_{hitung} | Kriteria Indeks (r) |
|---------------------------|-----------------------------|
| $0,800 \leq r \leq 1,000$ | Sangat Tinggi |
| $0,600 \leq r \leq 0,799$ | Tinggi |
| $0,400 \leq r \leq 0,599$ | Cukup Tinggi |
| $0,200 \leq r \leq 0,399$ | Rendah |
| $0,000 \leq r \leq 0,199$ | Sangat Rendah (tidak valid) |

(Sumber: Arikunto, 2015)

G. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat keajegan instrumen yang digunakan. Instrumen dikatakan reliabel yaitu jika instrumen tersebut memberikan hasil yang relatif sama (konsisten), artinya walaupun soal tersebut diberikan kepada subjek, waktu, dan tempat yang berbeda, maka hasilnya akan

sama atau relatif sama. Reliabilitas diukur dari koefisien korelasi antara percobaan pertama dengan yang berikutnya. Apabila koefisien korelasi positif dan signifikan, maka instrumen penelitian sudah dinyatakan reliabel. Menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (α) yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Dimana:

| | |
|-------------------|---|
| r_{11} | = nilai reliabilitas |
| $\sum \sigma_i^2$ | = jumlah varians skor tiap-tiap item soal |
| σ_t^2 | = varians total |
| k | = jumlah item soal |

Selanjutnya nilai reliabilitas tes r_{11} dikonsultasikan dengan nilai tabel *r* product moment dengan dk (*derajat kebebasan*) yaitu $dk = n - 1$, dan taraf nyata 5%. Kemudian membandingkan r_{11} dengan r_{tabel} , jika $r_{11} \geq r_{tabel}$ berarti reliabel, dan jika $r_{11} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel.

H. Jenis Data dan Teknik Analisis Data

a. Jenis data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan angket berupa masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli. Data tersebut menggambarkan kevalidan dan kelayakan model konseling berbasis permainan tradisional yang digunakan untuk mengembangkan *self-efficacy* anak sekolah dasar. Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini berupa informasi yang diperoleh dari instrumen yang diisi oleh ahli, praktisi, dan skala *self-efficacy* yang diberikan kepada siswa untuk melihat efektivitas model konseling berbasis permainan tradisional.

b. Teknik Analisis Data

Kegiatan dalam analisis data dalam penelitian ini yaitu mengelompokkan data berdasarkan variabel dan seluruh responden, menyajikan setiap data yang diteliti, melakukan sebuah perhitungan rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari subjek penelitian berdistribusi normal atau tidak, dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan uji normalitas *Shapiro-wilk*. Teknik ini digunakan karena sampel penelitian berukuran kecil. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data terdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data tidak terdistribusi normal. Uji ini dilakukan dengan menggunakan *software SPSS versi 23 for windows*.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan bantuan *software SPSS versi 23 for windows*. Data yang dilakukan pengujian dikatakan homogen berdasarkan nilai signifikansinya. Apabila nilai signifikansi (p) ≥ 0.05 menunjukkan kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen) namun jika nilai signifikansi (p) < 0.05 menunjukkan masing-masing kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang berbeda (tidak homogen).

3) Uji Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. Pengujian perbedaan rata-rata yang dilakukan oleh peneliti bermaksud untuk mengkaji efektivitas suatu perlakuan (*treatment*)

dalam mengubah suatu perilaku dengan cara membandingkan antara keadaan sebelum dengan keadaan sesudah perlakuan itu diberikan (Furqon, 2009).

Dalam menjawab pertanyaan penelitian tentang efektivitas model konseling berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar dilakukan dengan teknik uji t independent (*independent sample t-test*) melalui analisis data *self-efficacy* siswa sebelum dan sesudah mengikut sesi konseling. Teknik uji *t-test* ini dilakukan dengan cara membandingkan data *Post-test*, antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Tujuan uji *independent sample t-test* ini adalah untuk memperoleh fakta empirik tentang efektivitas model konseling berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar, dibandingkan dengan “metode lain” yang diterima oleh kelompok kontrol. Teknik pengujian tersebut dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS versi 23*.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji keefektifan model konseling kelompok berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar, serta kontribusinya terhadap pengembangan ilmu pengetahuan bidang pendidikan. Berdasarkan hasil kajian teoritis, validasi ahli, serta uji coba empiris, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Model konseling kelompok berbasis permainan tradisional yang dikembangkan terbukti memiliki validitas tinggi. Validasi dilakukan oleh para ahli bimbingan dan konseling menunjukkan bahwa model ini memenuhi syarat kelayakan untuk diimplementasikan dalam layanan konseling kelompok di sekolah dasar. Seluruh komponen model, mulai dari struktur layanan, langkah-langkah pelaksanaan, hingga perangkat instrumen dinilai relevan, dapat dipahami, dan realistis untuk diterapkan oleh praktisi konseling di sekolah. Penilaian para validator memberikan skor tinggi pada aspek isi, efisiensi, dan kemudahan implementasi, yang menunjukkan bahwa model ini sah secara konseptual maupun teknis.
2. Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan *self-efficacy* siswa sekolah dasar yang memiliki tingkat keyakinan diri rendah. Hasil uji coba pada kelompok eksperimen menunjukkan adanya peningkatan skor *self-efficacy* yang signifikan setelah menerima intervensi menggunakan model ini. Peningkatan ini jauh lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya mendapatkan layanan konvensional. Model ini mampu memfasilitasi pembentukan pengalaman keberhasilan, meningkatkan motivasi internal siswa, serta mengembangkan keyakinan terhadap kemampuan diri melalui proses interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, model konseling kelompok berbasis permainan tradisional dapat menjadi strategi layanan yang efektif dan inovatif untuk mengatasi permasalahan rendahnya efikasi diri di kalangan siswa sekolah dasar.

3. Prinsip-prinsip permainan tradisional yang digunakan dalam model ini memainkan peran penting dalam membentuk *self-efficacy* anak. Permainan Gobak Sodor, yang dijadikan media utama, mengandung prinsip-prinsip edukatif yang mencakup kejelasan aturan, pelaksanaan secara berkelompok, adanya pengulangan (*repetisi*), dan tuntutan terhadap keterlibatan aktif peserta. Setiap prinsip tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata, mencoba strategi, merasakan keberhasilan, serta menerima penguatan positif dari lingkungan. Melalui interaksi sosial dalam permainan, siswa belajar berkolaborasi, mengelola emosi, mengambil keputusan, dan membangun rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan. Keberhasilan yang diperoleh dalam konteks permainan menciptakan efek transfer ke dalam kehidupan nyata, sehingga meningkatkan *self-efficacy* secara lebih mendalam dan berkelanjutan.
4. Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan teori belajar behavioristik, khususnya melalui penguatan prinsip operant conditioning dalam bentuk konsep baru yang dinamakan *Challenge-Response Conditioning* (CRC). CRC merupakan bentuk pembelajaran di mana tantangan dalam permainan tradisional berfungsi sebagai stimulus internal yang mendorong terjadinya respons adaptif. Anak yang menghadapi tantangan dalam permainan belajar untuk mengembangkan strategi, mengelola emosi, dan bertindak secara produktif untuk mencapai tujuan. Penguatan diberikan dalam bentuk pengalaman berhasil, pengakuan sosial, serta rasa bangga dan percaya diri yang diperoleh melalui keberhasilan tersebut. Proses ini sejalan dengan prinsip *shaping* dan *reinforcement* yang dikemukakan oleh Skinner, dan memperluas cakupan behaviorisme melalui integrasi unsur budaya lokal dan konteks emosi. Dengan demikian, CRC memperkuat posisi teori behavioristik dalam layanan konseling modern yang lebih kontekstual, kreatif, dan humanistik.

B. Implikasi

Pengembangan model konseling kelompok berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *self-efficacy* anak sekolah dasar memiliki implikasi yang signifikan dalam konteks pendidikan dan perkembangan anak. Berikut adalah beberapa implikasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan:

1. Implikasi Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori behavioristik B.F. Skinner dengan memperkenalkan konsep *Challenge-Response Conditioning* (CRC). CRC memperluas cakupan operant conditioning dengan menekankan bahwa tantangan dapat berperan sebagai stimulus internal yang mendorong terbentuknya respons adaptif, seperti keberanian, pengaturan emosi, dan pemecahan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa teori behavioristik dapat diadaptasi dalam bentuk yang lebih kontekstual dan aplikatif, khususnya dalam konteks pendidikan anak usia dasar.

2. Implikasi Praktis

Dari sisi praktis, model konseling kelompok berbasis permainan tradisional yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti mudah diimplementasikan, menarik bagi peserta didik, dan efektif dalam meningkatkan *self-efficacy*. Model ini menyediakan pendekatan layanan yang lebih humanistik dan menyenangkan, sehingga sangat cocok digunakan oleh guru BK dan konselor di sekolah dasar. Permainan tradisional seperti Gobak Sodor mampu menciptakan suasana interaktif yang merangsang keterlibatan aktif, ekspresi diri, dan kolaborasi antar siswa, sehingga menjadi media konseling yang relevan dengan karakteristik anak.

3. Implikasi untuk Kebijakan

Model konseling berbasis permainan tradisional ini dapat menjadi rekomendasi untuk diterapkan dalam kebijakan pendidikan, terutama dalam program-program bimbingan dan konseling di sekolah. Dengan memanfaatkan permainan tradisional, model ini tidak hanya mendukung upaya peningkatan *Self-efficacy* anak, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian budaya lokal sebagai bagian dari pendidikan karakter. Hal ini relevan dengan tujuan pendidikan nasional untuk membentuk generasi yang unggul secara akademik dan memiliki integritas budaya. Selain itu, model ini dapat digunakan sebagai landasan untuk pengembangan kurikulum pelatihan bagi konselor dalam memanfaatkan media permainan sebagai pendekatan inovatif dalam layanan konseling. Institusi pendidikan dapat memasukkan pelatihan terkait penerapan model ini dalam program pendidikan konselor, sehingga model ini dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam sistem pendidikan nasional.

4. Implikasi Sosial-Budaya

Penelitian ini menegaskan pentingnya permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa yang memiliki nilai-nilai pembentukan karakter, seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kreativitas. Dengan mengintegrasikan permainan tradisional dalam layanan konseling, penelitian ini memberikan peluang untuk memperkuat identitas budaya lokal di tengah arus globalisasi. Implikasi ini relevan untuk mendukung pendidikan berbasis kearifan lokal yang tidak hanya mendidik secara kognitif tetapi juga membangun karakter anak sebagai generasi penerus budaya bangsa.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan model konseling berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan *self-efficacy* anak SD, maka peneliti menyampaikan saran kepada pihak terkait.

1. Bagi Praktisi

Guru bimbingan dan konseling sebagai praktisi pendidikan, disarankan untuk mempertimbangkan dan menerapkan model konseling kelompok berbasis permainan tradisional sebagai salah satu alternatif layanan konseling yang menyenangkan dan efektif. Model ini dapat digunakan secara adaptif sesuai dengan karakteristik siswa dan lingkungan sekolah. Penggunaan permainan tradisional tidak hanya membantu siswa meningkatkan *self-efficacy*, tetapi juga menumbuhkan semangat kerja sama, kreativitas, dan keterampilan sosial dalam konteks yang menyenangkan.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Bagi sekolah dan lembaga pendidikan, perlu adanya dukungan kebijakan dan penyediaan sarana untuk implementasi model ini. Hal tersebut dapat dilakukan melalui pengadaan pelatihan bagi guru BK, pengembangan panduan teknis pelaksanaan layanan, serta penyediaan ruang dan alat permainan tradisional yang memadai. Sekolah juga dapat memasukkan pendekatan ini sebagai bagian dari program pembinaan karakter siswa yang berbasis budaya lokal.

3. Bagi perguruan tinggi

Perguruan tinggi sebagai lembaga penyelenggara pendidikan calon konselor, disarankan untuk mengintegrasikan pendekatan permainan tradisional dalam kurikulum mata kuliah pengembangan media layanan bimbingan dan konseling. Hal ini bertujuan agar mahasiswa calon konselor memiliki kompetensi dalam merancang dan melaksanakan layanan konseling yang kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan replikasi dan pengembangan model ini dalam konteks yang lebih luas, seperti jenjang

pendidikan menengah atau setting nonformal. Selain itu, variabel-variabel psikologis lain seperti resiliensi, keterampilan sosial, atau kecerdasan emosional juga dapat menjadi fokus intervensi. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi efektivitas jenis permainan tradisional lainnya yang memiliki prinsip serupa dengan Gobak Sodor dalam meningkatkan aspek psikologis anak.

5. Bagi Pengampu Kebijakan

Pengampu kebijakan di bidang pendidikan disarankan untuk mendukung penerapan model konseling berbasis permainan tradisional melalui kebijakan yang mendorong pengintegrasian kearifan lokal dalam program bimbingan dan konseling. Pemerintah dapat memfasilitasi pelatihan konselor dan menyediakan panduan teknis untuk penerapan model ini di sekolah-sekolah. Selain itu, perlu diupayakan promosi permainan tradisional dalam konteks pendidikan untuk mendorong pelestarian budaya lokal sekaligus mendukung pengembangan karakter anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An-Nisa: Jurnal Studi Gender dan Anak*, 15(1), 1-8.
- Acesta, A. (2019). Development of subject specific pedagogy in integrated science learning in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*,
- Adelakun, A., Miller, C. L., Peterson, H., & Manderfeld, M. (2024). Fostering assertiveness through role-play gaming case study. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 16(1), 89-106.
- Adi, B. S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33-39.
- Adiputra, S., & Mujiyati, M. (2017). Play therapy in perspective theory of eco systemic therapy. *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1(2), 119-124.
- Admiraal, W., Huizenga, J., Akkerman, S., & Ten Dam, G. (2011). The concept of flow in collaborative game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 27(3), 1185-1194.
- Aghajani, M., & Adloo, M. (2018). The Effect of Online Cooperative Learning on Students' Writing Skills and Attitudes through Telegram Application. *International Journal of Instruction*, 11(3), 433-448.
- Agustyaningrum, N., & Pradanti, P. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568-582.
- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). Pemeriksaan Uji Kenormalan dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling dan Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 11-19.
- Ahmad, A., & Safaria, T. (2013). Effects of self-efficacy on students' academic performance. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*, 2(1), 22-29.
- Aini, D. K. (2019). Penerapan cognitive behaviour therapy dalam mengembangkan kepribadian remaja di panti asuhan. *Jurnal ilmu dakwah*, 39(1), 70-90.
- Akbari, H., Abdoli, B., Shafizadeh, M., Khalaji, H., & Haji, H. S. (2009). *The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9* <https://www.sid.ir/en/Journal/ViewPaper.aspx?ID=140004>
- Alfaiz, A., Hidayah, N., Hambali, I., & Radjah, C. (2019). Human agency as a self-cognition of human autonomous learning: A synthesized practical of agentic approach. *Journal of Social Studies Education Research*, 10(4), 370-391.

- Aliakbari, F., Parvin, N., Heidari, M., & Haghani, F. (2015). Learning theories application in nursing education. *Journal of education and health promotion, 4*.
- Alismail, H. A., & McGuire, P. (2015). 21st century standards and curriculum: Current research and practice. *Journal of Education and Practice, 6*(6), 150-154.
- Aminah, A., Hairida, H., & Hartoyo, A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(5), 8349-8358.
- Amtu, O., Makulua, K., Matital, J., & Pattiruhu, C. M. (2020). Improving student learning outcomes through school culture, work motivation and teacher performance. *International Journal of Instruction, 13*(4), 885-902.
- Andriani, F. (2015). Teori belajar behavioristik dan pandangan islam tentang behavioristik. *Syaikhuna: Jurnal Pendidikan dan Pranata Islam, 6*(2), 165-180.
- Andriani, K. M., & Wiranata, R. R. S. (2022). Penerapan Teori Belajar Behavioristik BF Skinner dalam pembelajaran: Studi analisis terhadap artikel Jurnal Terindeks Sinta Tahun 2014-2020. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam, 5*(1), 78-91.
- Anggraini, R. E. (2019). *Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Permainan Melalui Media Balon Estafet Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 15 Bandar Lampung Tahun 2018/2019* UIN Raden Intan Lampung].
- Apendi, M., Maharin, H., & Sutarno, S. K. (2023). Meningkatkan Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional pada Anak Tunarungu di SLB-B Beringin Bhakti Talun. *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal, 6*(2), 212-221.
- Aprilianto, A., & Fatikh, A. (2024). Implikasi Teori Operant Conditioning terhadap Perundungan di Sekolah. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman, 13*(1), 77-88.
- Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus), 5*(2).
- Ardillani, S. P. (2022). Efektifitas media pembelajaran permainan tradisional Oray-Orayan dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada siswa sekolah dasar. *Improvement: Jurnal Ilmiah untuk Peningkatan Mutu Manajemen Pendidikan, 9*(1), 105-116.
- Ariani, L. (2019). Keterlibatan siswa (student engagement) di sekolah sebagai salah satu upaya peningkatan keberhasilan siswa di sekolah. Prosiding Seminar Nasional & Call Pape, Banjarmasin,
- Arifin, Z., & Humaedah, H. (2021). Application of Theory Operant Conditioning BF Skinner's in PAI Learning: Penerapan Teori Operant Conditioning BF Skinner Dalam Pembelajaran PAI. *Journal of Contemporary Islamic Education, 1*(2), 101-110.

- Arisanti, D. (2015). Model Pembelajaran Kooperatif pada Pendidikan Agama Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 12(1), 82-93.
- Arrieta, G. S., & Valeria, J. R. (2021). Counseling challenges in the new normal: inputs for quality guidance and counseling program. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 11(1), 71-85.
- Arumugam, A., Shanmugavelu, G., Balakrishnan, A., Parasuraman, L., Sathya, F. J., Kannan, B., . . . Singh, J. S. A. (2021). Importance of guidance and counselling in the school educational system: An overview. *International Journal of Multidisciplinary Research*.
- Asfar, A., Asfar, A., & Halamury, M. F. (2019). Teori Behaviorisme. *Makasar: Program Doktor Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar*.
- Asmani, J. M. m. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*. Diva Press.
- Association, A. S. C. (2003). The ASCA national model: A framework for school counseling programs. *Professional School Counseling*, 165-168.
- Astuti, R., & Gunawan, W. (2016). Sumber-sumber efikasi diri karier remaja. *Jurnal Psikogenesis*, 4(2), 141-151.
- Atseno, S. D., & Wahyuni, S. (2023). Perbandingan Efektifitas Pujian dan Penghargaan Sebagai Reinforcement Positif Terhadap Perubahan Perilaku pada Anak Prasekolah. *Author: Education and Learning Journal*, 2(6), 753-757.
- Aufheimer, M., Gerling, K., Graham, T. N., Naaris, M., Konings, M. J., Monbaliu, E., . . . Ortibus, E. (2023). An Examination of Motivation in Physical Therapy Through the Lens of Self-Determination Theory: Implications for Game Design. *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*,
- Bada, S. O., & Olusegun, S. (2015). Constructivism learning theory: A paradigm for teaching and learning. *Journal of Research & Method in Education*, 5(6), 66-70.
- Baginda, M. (2018). Nilai-Nilai Pendidikan Berbasis Karakter pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(2).
- Baker, S. B., & Gerler, E. R. (2008). *School counseling for the twenty-first century*. Prentice Hall.
- Bandura, A. (1982). Self-efficacy mechanism in human agency. *American psychologist*, 37(2), 122.
- Bandura, A. (2006). Guide for constructing self-efficacy scales. *Self-efficacy beliefs of adolescents*, 5(1), 307-337.
- Bandura, A., & Watts, R. E. (1996). Self-efficacy in changing societies. In: Springer.
- Banks, J. A. (2009). Multicultural education: Dimensions and paradigms. In *The Routledge international companion to multicultural education* (pp. 9-32). Routledge.
- Baradaran Bazaz, S., Yaghoobi Hasankala, Q., Shojaee, A. A., & Unesi, Z. (2018). The Effects of Traditional Games on Preschool Children's Social Development and Emotional Intelligence: A Two-Group, Pretest-Posttest, Randomized, Controlled Trial. *Modern Care Journal*, 15(1).

- Barakatu, A. R. (2007). Membangun motivasi berprestasi: Pengembangan self efficacy dan penerapannya dalam dunia pendidikan. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 10(1), 34-51.
- Barron, B., & Darling-Hammond, L. (2008). Teaching for Meaningful Learning: A Review of Research on Inquiry-Based and Cooperative Learning. Book Excerpt. *George Lucas Educational Foundation*.
- Bellò, B., Mattana, V., & Loi, M. (2018). The power of peers: A new look at the impact of creativity, social context and self-efficacy on entrepreneurial intentions. *International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research*, 24(1), 214-233.
- Berg, B. L. (2001). *Qualitative research methods for the social sciences*. Allyn & Bacon.
- Bischof, G., Iwen, J., Freyer-Adam, J., & Rumpf, H.-J. (2016). Efficacy of the Community Reinforcement and Family Training for concerned significant others of treatment-refusing individuals with alcohol dependence: A randomized controlled trial. *Drug and Alcohol Dependence*, 163, 179-185.
- Bishop, J. C., & Curtis, M. (2001). *Play today in the primary school playground: Life, learning and creativity*. Open University Press.
- Blanco, P. J., & Ray, D. C. (2011). Play therapy in elementary schools: A best practice for improving academic achievement. *Journal of Counseling & Development*, 89(2), 235-243.
- Blândul, V. C., & Bradea, A. (2022). The Interdependence Between Perceived Self-Efficacy And Self-Assessment Skills Of Academic Progress In Students. *Problems of Education in the 21st Century*, 80(2), 289.
- Blazar, D., & Kraft, M. A. (2017). Teacher and teaching effects on students' attitudes and behaviors. *Educational evaluation and policy analysis*, 39(1), 146-170.
- Blossfeld, H.-P., & Von Maurice, J. (2019). *Education as a lifelong process*. Springer.
- Bodrova, E., Leong, D. J., & Yudina, E. (2023). Play is a play, is a play, is a play... or is it? Challenges in designing, implementing and evaluating play-based interventions. *Frontiers in Psychology*, 14, 1034633.
- Bratton, S. C., Ray, D., Rhine, T., & Jones, L. (2005). The efficacy of play therapy with children: A meta-analytic review of treatment outcomes. *Professional psychology: research and practice*, 36(4), 376.
- Brown, D., & Trusty, J. (2005). School counselors, comprehensive school counseling programs, and academic achievement: Are school counselors promising more than they can deliver? *Professional School Counseling*, 9(1), 2156759X0500900105.
- Burriss, K. G., & Tsao, L.-L. (2002). Review of research: How much do we know about the importance of play in child development? *Childhood Education*, 78(4), 230-233.
- Caena, F., & Redecker, C. (2019). Aligning teacher competence frameworks to 21st century challenges: The case for the European Digital Competence

- Framework for Educators (Digcompedu). *European journal of education*, 54(3), 356-369.
- Cahyani, N. M. M., & Damayanti, N. W. E. (2022). Unsur-unsur dan filosofis pendidikan. *Pedalitra: Prosiding Pedagogi, Linguistik, Dan Sastra*, 2(1), 111-116.
- Caldwell, C., & Hayes, L. A. (2016). Self-efficacy and self-awareness: moral insights to increased leader effectiveness. *Journal of Management Development*. <https://doi.org/10.1108/JMD-01-2016-0011>
- Camacho-Morles, J., Slempe, G. R., Pekrun, R., Loderer, K., Hou, H., & Oades, L. G. (2021). Activity achievement emotions and academic performance: A meta-analysis. *Educational psychology review*, 33(3), 1051-1095.
- Cañabate, D., Martínez, G., Rodríguez, D., & Colomer, J. (2018). Analysing emotions and social skills in physical education. *Sustainability*, 10(5), 1585.
- Chandra, A. (2023). Undang-Undang Sisdiknas sebagai Payung Hukum Pendidikan di Indonesia. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2715-2720.
- Chavis, A. M. (2012). Social learning theory and behavioral therapy: Considering human behaviors within the social and cultural context of individuals and families. *Journal of Human Behavior in the Social Environment*, 22(1), 54-64.
- Chavoshi, A., & Hamidi, H. (2019). Social, individual, technological and pedagogical factors influencing mobile learning acceptance in higher education: A case from Iran. *Telematics and Informatics*, 38, 133-165.
- Chen, Y. (2020). Correlation between self-efficacy and English performance. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(8), 223-234.
- Chernyshenko, O. S., Kankaraš, M., & Drasgow, F. (2018). Social and emotional skills for student success and well-being: Conceptual framework for the OECD study on social and emotional skills.
- Chung, J. O., Li, W. H., Ho, K., Lam, K. K., Cheung, A. T., Ho, L. L., . . . Lopez, V. (2021). Adventure-based training to enhance resilience and reduce depressive symptoms among juveniles: A randomized controlled trial. *Research in nursing & health*, 44(3), 438-448.
- Chyl, K., Fraga-González, G., Brem, S., & Jednoróg, K. (2021). Brain dynamics of (a) typical reading development—a review of longitudinal studies. *npj Science of Learning*, 6(1), 4.
- Cloney, D., Jackson, J., & Mitchell, P. (2019). Assessment of children as confident and involved learners in early childhood education and care: Literature review.
- Colombo dos Santos, B., & de Carvalho Neto, M. B. (2020). BF SKINNER'S EVOLVING VIEWS OF PUNISHMENT: II. 1940-1960. *Mexican Journal of Behavioral Analysis/Revista Mexicana de Análisis de la Conducta*, 46(2).
- Corey, G. (2015). *Theory and practice of group counseling*. Cengage Learning.

- Corner, J., & Harvey, S. (1991). *Enterprise and heritage: crosscurrents of national culture*. Psychology Press.
- Creswell, J. W. (2002). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative*. Prentice Hall Upper Saddle River, NJ.
- Dahlan, S. (2010). *Model Konseling Karier Untuk Memantapkan Pilihan Karier Konseli: Studi Pengembangan Berdasarkan Teori Pilihan Karier Holland pada Siswa SMA di Bandarlampung Tahun 2010* Universitas Pendidikan Indonesia].
- Darmadi, H. (2018). Educational management based on local wisdom (descriptive analytical studies of culture of local wisdom in West Kalimantan). *Journal of Education, Teaching and Learning*, 3(1), 135-145.
- Davidi, E. I. N., Sennen, E., & Supardi, K. (2021). Integrasi pendekatan STEM (science, technology, enggeenering and mathematic) untuk peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Scholaria: jurnal pendidikan dan kebudayaan*, 11(1), 11-22.
- De Gomes, F. (2015). Prosedur Pengubahan Tingkah Laku Dalam Pesrpektif Behaviorisme. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 285-298.
- Desjardins, R. (2003). Determinants of literacy proficiency: A lifelong-lifewide learning perspective. *International Journal of Educational Research*, 39(3), 205-245.
- Desmita, D. (2011). Psikologi perkembangan peserta didik: Panduan bagi orang tua dan guru dalam memahami psikologi anak usia SD, SMP, dan SMA. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Dewi, K. D. T. A., & Susilawati, L. K. P. A. (2024). A Literature Review Of Interventions For Early Childhood Aggressive Behaviour In Indonesia. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 165-176.
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 313-319.
- Diana, M. A. P., & Inggarsari, Y. (2022). Peranan Guru Sebagai Fasilitator Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah. *Afeksi: Jurnal Psikologi*, 1(2), 315-325.
- Dilshad, M. N. (2017). Learning theories: Behaviorism, cognitivism, constructivism. *International Education and Research Journal*, 3(9), 64-66.
- Dimitrijević, I. (2009). Animal-assisted therapy—a new trend in the treatment of children and adults. *Psychiatria Danubina*, 21(2), 236-241.
- Djaali, H. (2023). *Psikologi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Dole, S., Bloom, L., & Doss, K. K. (2017). Engaged learning: Impact of PBL and PjBL with elementary and middle grade students. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 11(2), 9.
- Donnelly, F. C., Mueller, S. S., & Gallahue, D. L. (2016). *Developmental physical education for all children: theory into practice*. Human Kinetics.

- Dorfman, B. S., & Fortus, D. (2019). Students' self-efficacy for science in different school systems. *Journal of research in science teaching*, 56(8), 1037-1059.
- Drewes, A. A., & Schaefer, C. E. (2015). The therapeutic powers of play. *Handbook of play therapy*, 35-60.
- Du Boulay, B. (2019). Escape from the Skinner Box: The case for contemporary intelligent learning environments. *British Journal of Educational Technology*, 50(6), 2902-2919.
- Durlak, J. A. (2020). Programme implementation in social and emotional learning: basic issues and research findings. In *Social and emotional learning* (pp. 60-72). Routledge.
- Eccles, J. S. (1999). The development of children ages 6 to 14. *The future of children*, 30-44.
- Edwards, K., Lund, C., & Gibson, N. (2008). Ethical validity: Expecting the unexpected in community-based research. *Pimatisiwin: A Journal of Aboriginal & Indigenous Community Health*, 6(3).
- Edwards, T. L., & Poling, A. (2020). Motivating operations and negative reinforcement. *Perspectives on behavior science*, 43(4), 761-778.
- Emrisena, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Proses Sains Ditinjau Dari Self-Efficacy Siswa.
- Erikson, E. H. (1993). *Childhood and society*. WW Norton & Company.
- Ertmer, P. A., & Newby, T. J. (2013). Behaviorism, cognitivism, constructivism: Comparing critical features from an instructional design perspective. *Performance improvement quarterly*, 26(2), 43-71.
- Estrellado, E., Charoensilp, P., & Yamada, S. (2023). The effects of game-based soft skills training: A quasi-experiment with Ethiopian garment workers. *International Journal of Educational Development*, 101, 102823.
- Ezebuilo, H. C. (2020). The Rationalist and Empiricist Epistemological Strategies and their Implications in Ethics. *IGWEBUIKE: African Journal of Arts and Humanities*, 6(4).
- Fad, A. (2014). *Kumpulan permainan anak tradisional indonesia*. Cif.
- Fajrin, O. R. (2015). Hubungan tingkat penggunaan teknologi mobile gadget dan eksistensi permainan tradisional pada anak sekolah dasar. *Jurnal Mahasiswa Sosiologi*, 2(6).
- Fajrin, O. R. (2015). Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Fakhrudin, A. (2014). Urgensi pendidikan nilai untuk memecahkan problematika nilai dalam konteks pendidikan persekolahan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, 12(1), 79.
- Fara, E. L. (2017). *Bimbingan Klasikal yang Aktif dan Menyenangkan dalam Layanan & Bimbingan Konseling*. Rasibook.
- Farley, H. (2020). Promoting self-efficacy in patients with chronic disease beyond traditional education: A literature review. *Nursing open*, 7(1), 30-41.

- Farzaneh, N., & Nejadansari, D. (2014). Students' Attitude towards Using Cooperative Learning for Teaching Reading Comprehension. *Theory & Practice in Language Studies*, 4(2).
- Fiana, A. L., Wibowo, M. E., & Sutoyo, A. (2022). The Effectiveness of Solution Focused Brief Therapy Group Counseling to Reduce Social Anxiety for Vulnerable Children. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 11(2), 145-151.
- Field, J. (2001). Lifelong education. *International Journal of Lifelong Education*, 20(1-2), 3-15.
- Fitri, H. U., & Kushendar, K. (2019). Konseling kelompok cognitive restructuring untuk meningkatkan resiliensi akademik mahasiswa. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 1(2), 67-74.
- Ford, D. H., & Ford, M. E. (2019). Humans as self-constructing living systems: An overview. *Humans As Self-Constructing Living Systems*, 1-46.
- Freedman, B. (1987). Scientific value and validity as ethical requirements for research: a proposed explication. *IRB: Ethics & Human Research*, 9(6), 7-10.
- Frese, M., & Sabini, J. (2021). Goal directed behavior: The concept of action in psychology.
- Furtak, E. M., & Penuel, W. R. (2019). Coming to terms: Addressing the persistence of “hands-on” and other reform terminology in the era of science as practice. *Science Education*, 103(1), 167-186.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.
- Gamberini, L., Barresi, G., Maier, A., & Scarpetta, F. (2008). A game a day keeps the doctor away: A short review of computer games in mental healthcare. *Journal of CyberTherapy and Rehabilitation*, 1(2), 127-145.
- Gangloff, B., & Mazilescu, C.-A. (2017). Normative characteristics of perceived self-efficacy. *Social Sciences*, 6(4), 139.
- Garcia-Garcia, J. M., Penichet, V. M., Lozano, M. D., & Fernando, A. (2022). Using emotion recognition technologies to teach children with autism spectrum disorder how to identify and express emotions. *Universal Access in the Information Society*, 21(4), 809-825.
- Gazda, G. M. (1976). *Theories and methods of group counseling in the schools*. Charles C. Thomas Publisher.
- Ghufron, M. N., & Suminta, R. R. (2013). Efikasi diri dan hasil belajar matematika: Meta-analisis. *Buletin Psikologi*, 21(1), 20-30.
- Gladding, S. T. (1994). *Effective Group Counseling*. ERIC.
- Gladding, S. T. (2017). *The counseling dictionary*. John Wiley & Sons.
- Gladding, S. T. (2021). *The creative arts in counseling*. John Wiley & Sons.
- Goldstein, T. R., & Lerner, M. D. (2018). Dramatic pretend play games uniquely improve emotional control in young children. *Developmental science*, 21(4), e12603.
- Gollub, L. (2022). Conditioned reinforcement: Schedule effects. In *Handbook of operant behavior* (pp. 288-312). Routledge.

- Goodyear-Brown, P. (2019). *Trauma and play therapy: Helping children heal*. books.google.com.
- Goodyear-Brown, P. (2019). *Trauma and play therapy: Helping children heal*. Routledge.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66.
- Guan, Y., Deng, H., & Zhou, X. (2020). Understanding the impact of the COVID-19 pandemic on career development: Insights from cultural psychology. In (Vol. 119, pp. 103438): Elsevier.
- Guidetti, G., Viotti, S., Bruno, A., & Converso, D. (2018). Teachers' work ability: A study of relationships between collective efficacy and self-efficacy beliefs. *Psychology Research and Behavior Management*, 197-206.
- Gysbers, N. C., & Henderson, P. (2014). *Developing and managing your school guidance and counseling program*. John Wiley & Sons.
- Habsy, B. A., Khaelani, F. F., Hanani, A. K., Anggraini, F. A., Zulfah, S. Z., & Rahma, A. A. u. (2024). Penerapan Teknik Modifikasi Perilaku: Imitation, Shaping, Dan Chaining Di Sekolah Ramah Anak. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 629-637.
- Hackenberg, T. D. (2018). Token reinforcement: Translational research and application. *Journal of applied behavior analysis*, 51(2), 393-435.
- Hakim, A. R., & Darajat, J. (2023). Pendidikan multikultural dalam membentuk karakter dan Identitas Nasional. *Jurnal ilmiah Profesi pendidikan*, 8(3), 1337-1346.
- Hall, T. M., Kaduson, H. G., & Schaefer, C. E. (2002). Fifteen effective play therapy techniques. *Professional psychology: research and practice*, 33(6), 515.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170-179.
- Hamid, I. (2018). Penerapan Teknik Sosiodrama Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK Negeri 8 Makassar. *Jurnal Mimbar Kesejahteraan Sosial*, 1(1).
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi*, 1(1 Agustus), 1-11.
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal of Physical Education*, 2(1), 1-7.
- Harita, A., Laia, B., & Zagoto, S. F. L. (2022). Peranan Guru Bimbingan Konseling dalam Pembentukan Karakter Disiplin Siswa SMP Negeri 3 Onolalu Tahun Pelajaran 2021/2022. *Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 40-52.

- Hariyono, H., Andrini, V. S., Tumber, R. T., Suhirman, L., & Safitri, F. (2024). *Perkembangan Peserta Didik: Teori dan Implementasi Perkembangan Peserta Didik pada Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Harpazi, S., Regev, D., Snir, S., & Raubach-Kaspy, R. (2020). Perceptions of art therapy in adolescent clients treated within the school system. *Frontiers in psychology, 11*, 518304.
- Hasanah, I., Sa'idah, I., Fakhriyani, D. V., & Aisa, A. (2022). Bimbingan Kelompok: Teori dan Praktik. In: Duta Media Publishing.
- Haumahu, C. P., Rampisela, T., & Wenno, Y. H. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Aspek Sosioemosional Anak Kelas 3 Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Pattimura,
- Hayes, S. C., & Hofmann, S. G. (2018). *Process-based CBT: The science and core clinical competencies of cognitive behavioral therapy*. New Harbinger Publications.
- Hayes, S. C., & Hofmann, S. G. (2021). "Third-wave" cognitive and behavioral therapies and the emergence of a process-based approach to intervention in psychiatry. *World Psychiatry, 20*(3), 363-375.
- Heppner, P. P., Wampold, B. E., Owen, J., & Wang, K. T. (2015). *Research design in counseling*. Cengage Learning.
- Herlina, U. (2015). Teknik role playing dalam konseling kelompok. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial, 2*(1), 94-107.
- Hesbol, K. A. (2019). Principal Self-Efficacy and Learning Organizations: Influencing School Improvement. *International Journal of Educational Leadership Preparation, 14*(1), 33-51.
- Hidayati, N. N. (2020). Indonesian traditional games: a way to implant character education on children and preserve Indonesian local wisdom. *Istawa: Jurnal Pendidikan Islam, 5*(1), 81-101.
- Hidayati, R., & Lestari, I. (2021). Permainan Tradisional Jawa Tengah dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini. Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang,
- Hikmawati, F. (2016). *Bimbingan dan konseling*. Rajawali Press.
- Hilmi, H. (2022). *Layanan bimbingan konseling islam individu dengan teknik shapping dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik SDN 1 KarangMalang Gebog Kudus* IAIN Kudus.
- Hoekstra, A., & Korthagen, F. (2011). Teacher learning in a context of educational change: Informal learning versus systematically supported learning. *Journal of teacher Education, 62*(1), 76-92.
- House, R. M., & Hayes, R. L. (2002). School counselors: Becoming key players in school reform. *Professional School Counseling, 5*(4), 249.
- Huang, X., Zhang, J., & Hudson, L. (2019). Impact of math self-efficacy, math anxiety, and growth mindset on math and science career interest for middle school students: The gender moderating effect. *European Journal of Psychology of Education, 34*, 621-640.
- Hughes, F. P. (2009). *Children, play, and development*. Sage.

- Hulukati, W., Botutihe, S. N., Rahim, M., & Hulukati, E. (2023). Incorporating Traditional Games in Group Counseling: Its Impact on Social Intelligence. *Journal of Humanities and Social Sciences Studies*, 5(2), 33-40.
- Hung, C.-Y., Sun, J. C.-Y., & Yu, P.-T. (2015). The benefits of a challenge: student motivation and flow experience in tablet-PC-game-based learning. *Interactive Learning Environments*, 23(2), 172-190.
- Hurlock, E. B. (1993). *Perkembangan Anak Jilid 2* (terjemahan Meitasari Tjandrasa). Jakarta: erlangga.
- Hyvönen, P. T. (2011). Play in the school context? The perspectives of Finnish teachers. *Australian journal of teacher education*, 36(8), 65-83.
- Iasha, V., Al Ghozali, M. I., Supena, A., Wahyudiana, E., Setiawan, B., & Auliaty, Y. (2020). The Traditional Games Effect on Improving Students Working Memory Capacity in Primary Schools. Proceedings of the 4th International Conference on Learning Innovation and Quality Education.
- Illeris, K. (2018). A comprehensive understanding of human learning. In *Contemporary theories of learning* (pp. 1-14). Routledge.
- Inah, E. N. (2015). Peran komunikasi dalam interaksi guru dan siswa. *AL-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 150-167.
- Indrawati, F. A., & Wardono, W. (2019). Pengaruh Self Efficacy Terhadap Kemampuan Literasi Matematika dan Pembentukan Kemampuan 4C. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika,
- Irani, L. C., & Suwarjo, S. (2022). Real-Life Problems to Increase the Critical Analysis Thinking Among Novice Counselors in Humanistic Counseling Courses: Is It Effective? *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 7(3).
- Irawan, E. (2013). The Counseling Model Through Cognitive Restructuring TechnqeTo Improve Self-Efficacy Of Underachiever Students. Prosiding Kongres, Konvensi XVIII ABKIN dan Seminar Internasional Konseling,
- Irawan, T. M. I. A., Hamzah, R. M., & Mulyati, S. (2024). Layanan Bimbingan dan Konseling untuk Meningkatkan Resiliensi Siswa Korban Bullying: Sebuah Kajian Sistematis. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 10(1), 70-83.
- Irman, I. (2017). Nilai-Nilai Karakter pada Anak Dalam Permainan Tradisionan dan Moderen. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 4(2), 89-96.
- Irmansyah, J., Lumintuarso, R., Sugiyanto, F., & Sukoco, P. (2020). Children's social skills through traditional sport games in primary schools. *Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 39-53.
- Istiadah, F. N. (2020). *Teori-teori belajar dalam pendidikan*. edu Publisher.
- Iswinarti, I. (2019). Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis.
- Iswinarti, I., Ekowarni, E., & Mg, A. (2016). The Influence of Traditional Game with Experimental Learning Method on Social Competence. ... of Traditional Game with

- <https://eprints.umm.ac.id/57939/7/Iswinarti%20Ekowarni%20Adiyanti%20et%20al.%20Method.pdf>
- Iswinarti, I., Ekowarni, E., MG, A., & Hidayat, R. (2016). The Influence of Traditional Game with Experimental Learning Method on Social Competence. *The Influence of Traditional Game with Experimental Learning Method on Social Competence*, 7(4), 1014-1015.
- Izzaty, R. E., Astuti, B., & Cholimah, N. (2017). Model konseling anak usia dini. *Bandung: Rosda Karya*.
- Jannah, A. (2023). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2758-2771.
- Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, A. R., Yusri, F., & Yarni, L. (2023). Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(3), 404-411.
- Julaeha, S. (2019). Problematika kurikulum dan pembelajaran pendidikan karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 157.
- Kamaruddin, I. K., Ma'rof, A. M., Nazan, A. I. N. M., & Ab Jalil, H. (2023). A systematic review and meta-analysis of interventions to decrease cyberbullying perpetration and victimization: An in-depth analysis within the Asia Pacific region. *Frontiers in psychiatry*, 14.
- Kanter, J. W., Busch, A. M., & Rusch, L. C. (2009). *Behavioral activation: Distinctive features*. Routledge.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Karim, S. A. (2024). The Relationship between Islamic Education and Global Ethics in Building Humanistic Awareness in the Post Truth Era. *Spiritus: Religious Studies and Education Journal*, 2(2), 57-69.
- Kartadinata, S. (2007). Teori Bimbingan dan Konseling. *Seri Landasan dan Teori Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kartadinata, S. (2008). Penataan Pendidikan Profesional Konselor dan Layanan Bimbingan dan Konseling Dalam Jalur Pendidikan Formal. *Departemen Pendidikan Nasional*.
- Kay, D., & Kibble, J. (2016). Learning theories 101: application to everyday teaching and scholarship. *Advances in physiology education*, 40(1), 17-25.
- Kemendikbud. (2016). Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar.
- Kieran, L., & Anderson, C. (2019). Connecting universal design for learning with culturally responsive teaching. *Education and Urban Society*, 51(9), 1202-1216.
- Kim, B. S., & Lyons, H. Z. (2003). Experiential activities and multicultural counseling competence training. *Journal of Counseling & Development*, 81(4), 400-408.
- King, P. E., Mangan, S., & Riveros, R. (2023). Religion, spirituality, and youth thriving: Investigating the roles of the developing mind and meaning-

- making. *Handbook of positive psychology, religion, and spirituality*, 263-277.
- Kirschner, P. A., Sweller, J., Kirschner, F., & Zambrano R, J. (2018). From cognitive load theory to collaborative cognitive load theory. *International journal of computer-supported collaborative learning*, 13, 213-233.
- Knell, S. M. (2015). Cognitive-behavioral play therapy. *Handbook of play therapy*, 119-133.
- Koca, F. (2016). Motivation to Learn and Teacher-Student Relationship. *Journal of international Education and Leadership*, 6(2), n2.
- Kolb, A., & Kolb, D. (2018). Eight important things to know about the experiential learning cycle. *Australian educational leader*, 40(3), 8-14.
- Kottman, T. (2014). *Play therapy: Basics and beyond*. John Wiley & Sons.
- Kottman, T., & Meany-Walen, K. (2016). *Partners in play: An Adlerian approach to play therapy*. John Wiley & Sons.
- Kottman, T., & Meany-Walen, K. (2016). *Partners in play: An Adlerian approach to play therapy*. books.google.com. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=WmBYCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=play+therapy&ots=0F1r26lY1y&sig=3lR9ilgMeSav>
- Kottman, T., & Meany-Walen, K. K. (2018). *Doing play therapy: From building the relationship to facilitating change*. books.google.com. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=NhpKDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=play+therapy&ots=E6WXYqU9Mk&sig=unXIQMcboF0jvIT8Pppc1puDLSE>
- Krishnaveni, K., & Shahin, A. (2014). Aggression and its influence on sports performance. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*, 1(2), 29-32.
- Kronner, H. W., & Northcut, T. (2015). Listening to both sides of the therapeutic dyad: Self-disclosure of gay male therapists and reflections from their gay male clients. *Psychoanalytic Social Work*, 22(2), 162-181.
- Kunaefi, M. A. (2016). Pandangan Behavioristik Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2-15.
- Kurnia, A. R. D. (2020). *Pengembangan Kurikulum IPA Terpadu SMP: Tinjauan Filosofis, Teoritis dan Contoh Implementasinya*. Pantera Publishing.
- Kurniadi, M. W., & Farozin, M. (2020). The Effectiveness of Group Counseling Services in Increasing the Social Interaction of Ostracized Students at Junior High School 10 Bengkulu City. 2nd International Seminar on Guidance and Counseling 2019 (ISGC 2019),
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Kencana.
- Kurniati, E., Kamila, I. N., Rudianto, R., & Eliyawati, C. (2016). Playing and traditional games in learning model based on culture of national character and play. 3rd International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2016),

- Kurniati, E., & Yustiana, Y. R. (2006). Implementasi model bimbingan berbasis permainan di sekolah dasar. In: Bandung.
- Kurtovic, A., Vrdoljak, G., & Idzanovic, A. (2019). Predicting procrastination: The role of academic achievement, self-efficacy and perfectionism. *International Journal of Educational Psychology: IJEP*, 8(1), 1-26.
- Kusumawardani, A., & Marjo, H. K. (2023). Identification of counselors competencies in family therapy with symptomatic cycle based on Joseph A. Micucci's Theory. *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 10(1), 9-22.
- Laato, S., Islam, A. N., Farooq, A., & Dhir, A. (2020). Unusual purchasing behavior during the early stages of the COVID-19 pandemic: The stimulus-organism-response approach. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 57, 102224.
- Lapan, R. T., Gysbers, N. C., & Petroski, G. F. (2001). Helping seventh graders be safe and successful: A statewide study of the impact of comprehensive guidance and counseling programs. *Journal of Counseling & Development*, 79(3), 320-330.
- Latif, N. S. (2020). Teori Belajar Behaviorisme. *Jurnal Psikologi, March*, 57.
- Latifah, U. (2017). Aspek perkembangan pada anak Sekolah Dasar: Masalah dan perkembangannya. *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185-196.
- Lauermann, F., & ten Hagen, I. (2021). Do teachers' perceived teaching competence and self-efficacy affect students' academic outcomes? A closer look at student-reported classroom processes and outcomes. *Educational psychologist*, 56(4), 265-282.
- Lavega, P. (2007). Traditional games in Spain. A Social School of values and learning. *International Journal of Eastern Sports & Physical Education (IJESPE)*, 5, 1.
- Lazzaro, N. (2009). Why we play: affect and the fun of games. *Human-computer interaction: Designing for diverse users and domains*, 155, 679-700.
- Lee, J. W. (2020). Green finance and sustainable development goals: The case of China. *Lee, Jung Wan (2020). Green Finance and Sustainable Development Goals: The Case of China. Journal of Asian Finance Economics and Business*, 7(7), 577-586.
- Lee, S., Kwon, S., & Ahn, J. (2021). The effect of modeling on self-efficacy and flow state of adolescent athletes through role models. *Frontiers in Psychology*, 12, 661557.
- Leonard, D. C. (2002). *Learning theories: A to Z*. Bloomsbury Publishing USA.
- Lesilolo, H. J. (2018). Penerapan teori belajar sosial albert bandura dalam proses belajar mengajar di sekolah. *Kenosis: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186-202.
- Lesmana, G. (2021). *Penyusunan Perangkat Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*. Prenada Media.
- Lestari, M. A. (2020). *Bimbingan Konseling di SD (Mendampingi Siswa Meraih Mimpi)*. Deepublish.

- LeVine, R. A., & White, M. I. (2017). *Human conditions: The cultural basis of educational development*. Routledge.
- Lewis, J. A., Dana, R. Q., & Blevins, G. A. (2014). *Substance abuse counseling*. Cengage Learning.
- Lindner, P., Rozental, A., Jurell, A., Reuterskiöld, L., Andersson, G., Hamilton, W., . . . Carlbring, P. (2020). Experiences of gamified and automated virtual reality exposure therapy for spider phobia: qualitative study. *JMIR serious games*, 8(2), e17807.
- Locey, M. L. (2020). The evolution of behavior analysis: Toward a replication crisis? *Perspectives on behavior science*, 43, 655-675.
- Loesch, L. C., & Vacc, N. A. (2021). *A work behavior analysis of professional counselors*. Routledge.
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177-186.
- Lumongga, D. N. (2016). *Depresi: tinjauan psikologis*. Kencana.
- Lumongga, D. N. (2017). *Konseling kelompok*. Kencana.
- Lynch, M., Kamovich, U., Longva, K. K., & Steinert, M. (2021). Combining technology and entrepreneurial education through design thinking: Students' reflections on the learning process. *Technological Forecasting and Social Change*, 164, 119689.
- MacMillan, K. K., Ohan, J., Cherian, S., & Mutch, R. C. (2015). Refugee children's play: Before and after migration to Australia. *Journal of paediatrics and child health*, 51(8), 771-777.
- Maddux, J. E., & Kleiman, E. M. (2016). Self-efficacy: A foundational concept for positive clinical psychology. *The Wiley handbook of positive clinical psychology*, 89-101.
- Mappiare-at, A., Ramli, M., & Radjah, C. L. (2020). Spectrum of Guidance and Counseling Services Implementation in Strengthening Character in Junior High School. 6th International Conference on Education and Technology (ICET 2020),
- Margolis, A. A. (2020). Zone of Proximal Development, Scaffolding and Teaching Practice. *Cultural-Historical Psychology*, 16(3).
- Marli'ah, S. (2019). Pengaruh Permainan Sains Terhadap Perkembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 2(1).
- Marlina, Y., Desi, D., & Dary, D. (2023). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia 6-11 Tahun di Salatiga. *Jurnal Vokasi Keperawatan (JVK)*, 6(2), 218-227.
- Marsh, H. W., & O'Mara, A. (2008). ... academic self-concept, self-esteem, achievement, and attainment over seven adolescent years: Unidimensional and multidimensional perspectives of self-concept. *Personality and Social Psychology*
<https://doi.org/10.1177/0146167207312313>
- Martin, G., & Pear, J. J. (2019). *Behavior modification: What it is and how to do it*. Routledge.

- Masdudi, M. (2015). *Bimbingan dan Konseling Perspektif Sekolah*. In: Nurjati Press.
- Mathwasa, J., & Sibanda, L. (2020). Enhancing students' self-efficacy: implication for high school guidance and counselling educators. *Counseling and therapy*.
- May, C., Grabowski, M., Mutha, S., Pérez, R. F., Borovikova, S., Zastavker, Y. V., . . . Hartevelde, C. (2021). Mixed Reality Learning Environments in Times of Pandemic: What Can We Learn? 2021 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE),
- McElroy, J. A. (2021). *High School Teacher Perceptions of Self-efficacy Teaching Students with Disruptive Behavior in the Rural Inclusive Classroom*. Immaculata University.
- McLeod, S. (2018). Jean Piaget's theory of cognitive development. *Simply Psychology*, 18(3), 1-9.
- Mengstie, M. M. (2023). Preschool teachers' beliefs and practices of developmentally appropriate practice (DAP). *Journal of Early Childhood Research*, 21(2), 121-132.
- Messick, S. (1980). Test validity and the ethics of assessment. *American psychologist*, 35(11), 1012.
- Mishra, P., Pandey, C. M., Singh, U., Gupta, A., Sahu, C., & Keshri, A. (2019). Descriptive statistics and normality tests for statistical data. *Annals of cardiac anaesthesia*, 22(1), 67.
- Monicana, N., & Mukarromah, S. (2023). Konseling Individual Menggunakan Pendekatan Behavior Dengan Teknik Shaping. *Ihtikom: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 103-114.
- Morin, S., & Herman, T. (2022). Systematic Literature Review: Keberagaman Cara Berpikir Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Self-Efficacy. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(1), 271-286.
- Mu'minin, U., Apriliana, S., & Septiana, N. (2022). Konsep dan Karakteristik Psikologi Behaviorisme. *Al-Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan*, 8(2), 115-126.
- Muhajirah, M. (2020). Basic of learning theory:(behaviorism, cognitivism, constructivism, and humanism). *International Journal of Asian Education*, 1(1), 37-42.
- Mujiyati, M. (2016). Implikasi Self Efficacy Terhadap Perencanaan Karier Siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(1).
- Mulyani, T. (2022). Bugar Dengan Permainan Tradisional (Gobak Sodor). *Problematika Aktivitas Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Dimasa Pandemi*, 33.
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan pembelajaran menyenangkan dalam menumbuhkan peminatan anak usia dini terhadap pelajaran. *Alim*, 1(2), 277-294.
- Murphy, S., Joffe, V., Donald, L., Radley, J., Sunthararajah, S., Welch, C., . . . Fairhurst, C. (2021). Evaluating 'Enhancing Pragmatic Language skills for Young children with Social communication impairments'(E-

- PLAYS): a feasibility cluster-randomised controlled trial. *Pilot and Feasibility Studies*, 7, 1-18.
- Musyarofah, S. (2021). *Analisis Self Efficacy, Kecerdasan Emosional Dalam Organisasional Commitment Pada Apotik Pringsewu Kabupaten Pringsewu Tahun 2020* Universitas Muhammadiyah Pringsewu.
- Musyarrifah, M., Pandang, A., & Aryani, F. (2022). Development of a traditional game-based guidance and counseling module to promote prosocial behavior in students. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 8(1), 64-71.
- Nadila, A. (2024). Resiliensi anak-anak membangun ketahanan dalam menghadapi rintangan. *Circle Archive*, 1(4).
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *NUSANTARA: jurnal ilmu pengetahuan sosial*, 1(1).
- Naqiyah, N., Hamzati, N., & Rahayu, C. N. (2022). Cultural-Friendly Counselling and Guidance in the Scope of Elementary School: A Case in Indonesia. *Eurasian Journal of Educational Research*, 99(99), 313-326.
- Nasir, A. (2018). Konseling behavioral: Solusi alternatif mengatasi bullying anak di sekolah. *Journal of Guidance and Counseling*, 72.
- Nasution, F., Kholida, N., Nst, F. I. M., & Siregar, E. Y. (2023). Menumbuhkan Kesejahteraan Emosional Anak Usia Dini Melalui Program Bimbingan Konseling. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(5), 655-661.
- Nawangsih, E. (2014). Play therapy untuk anak-anak korban bencana alam yang mengalami trauma (post traumatic stress disorder/ptsd). *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(2), 164-178.
- Ngatiman, N., & Ibrahim, R. (2018). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Manarul Qur'an: Jurnal Ilmiah Studi Islam*, 18(2), 213-228.
- Ningsih, W. F., & Hayati, I. R. (2020). Dampak Efikasi Diri Terhadap Proses & Hasil Belajar Matematika (The Impact Of Self-Efficacy On Mathematics Learning Processes and Outcomes). *Journal on Teacher Education*, 1(2), 26-32.
- Nisak, A. N. R. A. (2023). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Gobak Sodor. *Jurnal Bocil: Journal of Childhood Education, Development and Parenting*, 1(2), 85-90.
- Novak, R., Xiao, L., Hron, J., Lee, J., Alemi, A. A., Sohl-Dickstein, J., & Schoenholz, S. S. (2019). Neural tangents: Fast and easy infinite neural networks in python. *arXiv preprint arXiv:1912.02803*.
- Noviandari, H., & Kawakib, J. (2016). Teknik Cognitive Restructuring Untuk Meningkatkan Self Efficacy Belajar Siswa. *Jurnal psikologi: Jurnal ilmiah fakultas psikologi universitas yudharta pasuruan*, 3(2), 76-86.
- Nugrahastuti, E., Pupitaningtyas, E., Puspitasari, M., & Salimi, M. (2016). Nilai-nilai karakter pada permainan tradisional. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*,
- Nuraeni, N., & Mastari, M. (2022). Pengaruh Konseling Kelompok Terhadap Self-Esteem Siswa. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(2).

- Nurani, Y., & Hartati, S. (2020). *Memacu kreativitas melalui bermain*. Bumi Aksara.
- Nurcahya, A., & Hadijah, H. S. (2020). Pemberian penguatan (reinforcement) dan kreatifitas mengajar guru sebagai determinan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(1), 83-96.
- Nurhayati, S., & Lahagu, S. E. (2024). *Pendidikan Sepanjang Hayat*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- O'Connor, D. W., Ames, D., Gardner, B., & King, M. (2009). Psychosocial treatments of psychological symptoms in dementia: a systematic review of reports meeting quality standards. *International Psychogeriatrics*, 21(2), 241-251.
- Okpala, A. C. (2022). Extent of awareness and implementation of developmental appropriate practices in early childhood education in Anambra State. *Journal of Educational Research & Development*, 5(1).
- Oktariani, O. (2018). Peranan self efficacy dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Psikologi Kognisi*, 3(1), 45-54.
- Olivier, E., Archambault, I., De Clercq, M., & Galand, B. (2019). Student self-efficacy, classroom engagement, and academic achievement: Comparing three theoretical frameworks. *Journal of Youth and Adolescence*, 48, 326-340.
- Opstoel, K., Chapelle, L., Prins, F. J., De Meester, A., Haerens, L., van Tartwijk, J., & De Martelaer, K. (2020). Personal and social development in physical education and sports: A review study. *European Physical Education Review*, 26(4), 797-813.
- Ozdamli, F., & Cavus, N. (2011). Basic elements and characteristics of mobile learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 28, 937-942.
- Pakaya, I., & Ibrahim, D. (2019). Pembelajaran Kolaboratif pada Sekolah Dasar di Negara Indonesia. *Pedagogika*, 10(1), 15-26.
- Panizo-Lledot, Á., Torregrosa, J., Menéndez-Ferreira, R., López-Fernández, D., Alarcón, P. P., & Camacho, D. (2022). Youngres: A serious game-based intervention to increase youngsters resilience against extremist ideologies. *IEEE Access*, 10, 28564-28578.
- Parhan, M. P. (2018). Kontekstualisasi materi dalam pembelajaran. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 7-18.
- Pellas, N., Fotaris, P., Kazanidis, I., & Wells, D. (2019). Augmenting the learning experience in primary and secondary school education: A systematic review of recent trends in augmented reality game-based learning. *Virtual Reality*, 23(4), 329-346.
- Permendikbud. (2014). Permendikbud Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Persada, Y. I., Djatmika, E. T., & Degeng, I. N. S. (2020). Pelaksanaan Pendekatan Scientific Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(1), 114-120.
- Piaget, J. (1964). Part I: Cognitive development in children: Piaget development and learning. *Journal of research in science teaching*, 2(3), 176-186.

- Plomp, T. (2013). Educational design research: An introduction. *Educational design research*, 11-50.
- Prasetyo, E., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap minat belajar matematika (MTK) siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 2(1), 111-119.
- Pratama, N. Z. (2020). Nilai–Nilai Permainan Tradisional Di Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Pangkur. *Jurnal Olahraga Indragiri*, 7(2), 128-155.
- Prayitno, M. A., & Wathoni, K. (2022). Internalisasi Nilai Moderasi Beragama Dalam Proses Pendidikan Di Lingkungan Sekolah Dasar. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 124-130.
- Prensky, M. (2001). Fun, play and games: What makes games engaging. *Digital game-based learning*, 5(1), 5-31.
- Preska, L., & Wahyuni, Z. I. (2017). Pengaruh dukungan sosial, self-esteem dan self-efficacy terhadap orientasi masa depan pada remaja akhir.
- Priatmoko, S., & Dzakiyyah, N. I. (2020). Relevansi kampus merdeka terhadap kompetensi guru era 4.0 dalam perspektif experiential learning theory. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 1-15.
- Pringle, J. W. S. (2017). On the parallel between learning and evolution. In *Systems Research for Behavioral Science* (pp. 259-280). Routledge.
- Pritchard, A. (2017). *Ways of learning: Learning theories for the classroom*. Routledge.
- Prout, T. A., Malone, A., Rice, T., & Hoffman, L. (2019). Resilience, defense mechanisms, and implicit emotion regulation in psychodynamic child psychotherapy. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 49, 235-244.
- Pudentia, M. (2022). Reviewing the Future of Tradition. *Educational Research (IJMCER)*, 5(1), 34-40.
- Purnaningtyas, P. S., & Nugraha, A. (2021). Pengembangan Permainan Gobak Sodor dengan Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan,
- Purwati, E., & Akmaliyah, M. (2016). Hubungan antara self efficacy dengan flow akademik pada siswa akselerasi SMPN 1 Sidoarjo. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 3(2), 249-260.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60.
- Puspitasari, N., Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2540-2546.
- Putra, A., Harahap, T. H., & Panggabean, E. M. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Teori Belajar Behavioristik dalam Penerapan Pembelajaran. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 1-8.
- Putra, S. A., Daharnis, D., & Syahniar, S. (2013). Efektivitas layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan self efficacy siswa. *Konselor*, 2(2).

- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19-27.
- Pyle, A., Prioleta, J., & Poliszczuk, D. (2018). The play-literacy interface in full-day kindergarten classrooms. *Early Childhood Education Journal*, 46, 117-127.
- Qureshi, M. A., Khaskheli, A., Qureshi, J. A., Raza, S. A., & Yousufi, S. Q. (2023). Factors affecting students' learning performance through collaborative learning and engagement. *Interactive Learning Environments*, 31(4), 2371-2391.
- Rahayu, E. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal on Education*, 5(4), 17721-17737.
- Rahmi, S. (2021). *Komunikasi interpersonal dan hubungannya dalam konseling*. Syiah Kuala University Press.
- Raiola, G. (2014). Motor control and learning skills according to cognitive and ecological dynamic approach in a vision on behaviorism, cognitive, Gestalt and phenomenology theories. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5(15), 504-504.
- Rasimin, M. P., & Hamdi, M. (2021). *Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Bumi Aksara.
- Resit, Y. S. (2017). Peranan Permainan Gobag Sodor Untuk Meningkatkan Civic Skills Siswa di SD Negeri 3 Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan.
- Richards, K. A. R., Ivy, V. N., Wright, P. M., & Jerris, E. (2019). Combining the skill themes approach with teaching personal and social responsibility to teach social and emotional learning in elementary physical education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 90(3), 35-44.
- Robben, S., Perry, M., van Nieuwenhuijzen, L., van Achterberg, T., Rikkert, M. O., Schers, H., . . . Melis, R. (2012). Impact of interprofessional education on collaboration attitudes, skills, and behavior among primary care professionals. *Journal of Continuing Education in the Health Professions*, 32(3), 196-204.
- Robertson, E. M., & Cohen, D. A. (2006). Understanding consolidation through the architecture of memories. *The Neuroscientist*, 12(3), 261-271.
- Rogti, M. (2021). Behaviorism as external stimuli: improving student extrinsic motivation through behavioral responses in algerian college education. *Global Journal of Human-Social Science*, 21(1), 29-41.
- Rohmah, Z. A. (2021). Teori-Teori Belajar. *Semarang: Walisongo*.
- Rosalina, A. (2011). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain. *Psycho Idea*, 9(1).
- Rose-Krasnor, L., & Denham, S. (2009). Social-emotional competence in early childhood. *Handbook of peer interactions, relationships, and groups*, 162-179.
- Royer, D. J., Lane, K. L., Dunlap, K. D., & Ennis, R. P. (2019). A systematic review of teacher-delivered behavior-specific praise on K-12 student performance. *Remedial and Special Education*, 40(2), 112-128.

- Safira, G. (2021). Pengaruh Academic Self Efficacy terhadap Penyesuaian Akademik Mahasiswa pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Riset Psikologi*, 109-118.
- Said-Metwaly, S., Fernández-Castilla, B., Kyndt, E., Van den Noortgate, W., & Barbot, B. (2021). Does the Fourth-Grade Slump in Creativity Actually Exist? A Meta-Analysis of the Development of Divergent Thinking in School-Age Children and Adolescents. In: Springer.
- Sakinah, A. (2018). Konseling Kelompok Emotional Intelligence Pada Tipe Kepribadian Introvert. *Al-Tazkiah: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 7(1), 1-24.
- Samuel, R., & Burger, K. (2020). Negative life events, self-efficacy, and social support: Risk and protective factors for school dropout intentions and dropout. *Journal of Educational Psychology*, 112(5), 973.
- Santrock, J. W. (2018). Essentials of life-span development.
- Saputra, W., Alhadi, S., Supriyanto, A., & Adiputra, S. (2021). The development of creative cognitive-behavior counseling model as a strategy to improve self-regulated learning of student. *International Journal of Instruction*, 14(2), 627-646.
- Sari, R. I., & Afandi, I. (2023). Penerapan Teori Belajar Paradigma Behaviorisme Dalam Proses Pembelajaran. *Journal Education and Government Wiyata*, 1(3), 162-170.
- Sari, R. S., & Afriani, F. (2019). Terapi Bermain Clay Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun). *Jurnal Kesehatan*, 8(1), 51-63.
- Sari, T. K., & Rahmani, P. H. (2024). The role of positive reinforcement on students in english language learning: a skinnerian behaviorist. *JOEY: Journal of English Ibrahimy*, 3(1), 1-5.
- Schertzer, A., & Stone, P. (1996). Fundamental of guidance. In: New York: Houghton.
- Schlinger, H. D. (2022). The impact of BF Skinner's science of operant learning on early childhood research, theory, treatment, and care. In *The Influence of Theorists and Pioneers on Early Childhood Education* (pp. 101-118). Routledge.
- Schmidt, R. A., Lee, T. D., Winstein, C., Wulf, G., & Zelaznik, H. N. (2018). *Motor control and learning: A behavioral emphasis*. Human kinetics.
- Schoenleber, M., & Gratz, K. L. (2018). Self-acceptance group therapy: A transdiagnostic, cognitive-behavioral treatment for shame. *Cognitive and Behavioral Practice*, 25(1), 75-86.
- Schunk, D. H. (2023). Self-regulation of self-efficacy and attributions in academic settings. In *Self-regulation of learning and performance* (pp. 75-99). Routledge.
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2021). Self-efficacy and human motivation. In *Advances in motivation science* (Vol. 8, pp. 153-179). Elsevier.
- Setianingrum, S. R. (2021). *Efektifitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Behavioral Contract Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Pada*

- Remaja (Penelitian pada Remaja Ds. Kijingsari Wetan, Jogomulyo, Tempuran, Magelang)* Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang].
- Setiawan, M. H. Y. (2016). Melatih keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 1-8.
- Setiyowati, A. J. (2023). *Konseling Trauma Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Setyono, B., & Widodo, H. P. (2019). The representation of multicultural values in the Indonesian Ministry of Education and Culture-Endorsed EFL textbook: a critical discourse analysis. *Intercultural Education*, 30(4), 383-397.
- Sexton, T. L. (2011). *Functional family therapy in clinical practice: An evidence-based treatment model for working with troubled adolescents*. Routledge.
- Shahbana, E. B., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24-33.
- Shinta, D. K., Syamsi, I., & Haryanto, H. (2019). Traditional game as a media for character education inclusion elementary school. International Conference on Special and Inclusive Education (ICSIE 2018),
- Sholihah, N. R., Sapriya, S., Supriatna, N., & Komalasari, K. (2020). Traditional game-based learning: As a local wisdom learning model in elementary school. *Multicultural Education*, 6(5), 182-186.
- Siahaan, N. (2018). Model pembelajaran berbasis kearifan lokal.
- Sinaga, D. (2019). Pembelajaran Strategi Cooperative Learning.
- Sinaga, J. D. (2018). Dari Layanan Konsultasi Ke Layanan Kolaborasi: Sebuah Model Layanan Tidak Langsung Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *SUSUNAN PANITIA*, 106.
- Siti Maghfhirah, M. (2020). Pemikiran Behaviorisme Dalam Pendidikan (Study Pendidikan Anak Usia Dini). *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 89-110.
- Skinner, B. F. (2019). *The behavior of organisms: An experimental analysis*. BF Skinner Foundation.
- Slavin, R. E. (2019). *Educational psychology: Theory and practice*.
- Srivastava, G. (2022). *Dimension of Counselling*. BFC Publications.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sudarsana, I. K. (2015). Peningkatan mutu pendidikan luar sekolah dalam upaya pembangunan sumber daya manusia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(1), 1-14.
- Sukmadinata, N. S. (2019). Landasan psikologi proses pendidikan.
- Sumartini, T., Maryati, I., & Sritresna, T. (2021). Correlation of self-efficacy on mathematical communication skills for prospective primary school teachers. *Journal of Physics: Conference Series*,
- Suminar, D. R. (2019). *Psikologi bermain: Bermain & permainan bagi perkembangan anak*. Airlangga University Press.

- Supriyono, A. (2018). *Serunya permainan tradisional anak zaman dulu*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Suri, D., & Chandra, D. (2021). Teacher's strategy for implementing multiculturalism education based on local cultural values and character building for early childhood education. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 8(4), 271-285.
- Surisma, S. (2013). *Kontribusi Nilai Kearifan Lokal Terhadap Pendidikan Karakter di SMA Negeri 3 Sengkang Kabupaten Wajo* Universitas Hasanuddin.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media.
- Susanti, A., Darmansyah, A., & Aulia, N. (2022). Permainan Tradisional: Upaya Pewarisan Budaya Dan Pendidikan Karakter Melalui Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(01), 40-51.
- Susanto, A. (2018). *Bimbingan dan konseling di Sekolah: Konsep, teori, dan aplikasinya*. Kencana.
- Sutherland, K. S., Conroy, M. A., McLeod, B. D., Kunemund, R., & McKnight, K. (2019). Common practice elements for improving social, emotional, and behavioral outcomes of young elementary school students. *Journal of Emotional and Behavioral Disorders*, 27(2), 76-85.
- Sutton-Smith, B., Bruner, J. S., Jolly, A., Sylva, K., Schechner, R., & Shuman, M. (1978). Play: Its Role in Development and Evolution. *Ritual, Play and Performance*.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain sambil belajar: permainan tradisional sebagai media penanaman nilai pendidikan karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1-14.
- Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 93-107.
- Tambak, S. M., Lubis, A. K., Lestari, U. W., & Damanik, R. R. (2022). Peran Guru BK dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Siswa SMP di Desa karya Jadi Kecamatan Batang Serangan. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 625-633.
- Tang, Z., Warkentin, M., & Wu, L. (2019). Understanding employees' energy saving behavior from the perspective of stimulus-organism-responses. *Resources, Conservation and Recycling*, 140, 216-223.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan*. Grasindo.
- Thieneman, Z. J. (2023). 2 Child Development for the Group Psychotherapist. *Group Psychotherapy with Children: Core Principles for Effective Practice*.
- Thompson, R. A. (2015). *Counseling techniques: Improving relationships with others, ourselves, our families, and our environment*. Routledge.
- Thurlings, M., Vermeulen, M., Bastiaens, T., & Stijnen, S. (2013). Understanding feedback: A learning theory perspective. *Educational research review*, 9, 1-15.
- Tibahary, A. R., & Muliana, M. (2018). Model-model pembelajaran inovatif. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 54-64.

- Timberlake, W., & Lucas, G. A. (2019). Behavior systems and learning: From misbehavior to general principles. *Contemporary learning theories*, 237-276.
- Tjahyadi, I., Andayani, S., & Wafa, H. (2020). Pengantar Teori dan Metode Penelitian Budaya. In: Pagan Press.
- Toharudin, U., Kurniawan, I. S., & Fisher, D. (2021). Sundanese Traditional Game'Bebentengan'(Castle): Development of Learning Method Based on Sundanese Local Wisdom. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 199-210.
- Trajkovic, V., Malinovski, T., Vasileva-Stojanovska, T., & Vasileva, M. (2018). Traditional games in elementary school: Relationships of student's personality traits, motivation and experience with learning outcomes. *PloS one*, 13(8), e0202172.
- Trigueros, R., Aguilar-Parra, J. M., Cangas, A. J., Bermejo, R., Ferrandiz, C., & López-Liria, R. (2019). Influence of emotional intelligence, motivation and resilience on academic performance and the adoption of healthy lifestyle habits among adolescents. *International journal of environmental research and public health*, 16(16), 2810.
- Trusty, J., Mellin, E. A., & Herbert, J. T. (2008). Closing achievement gaps: Roles and tasks of elementary school counselors. *The Elementary School Journal*, 108(5), 407-421.
- Tzeng, S.-K., & Huang, C.-F. (2010). A Study on the Interactive" HOPSCOTCH" Game for the Children Using Computer Music Techniques. *arXiv preprint arXiv:1006.0866*.
- Ufie, A. (2017). Mengonstruksi nilai-nilai kearifan lokal (local wisdom) dalam pembelajaran muatan lokal sebagai upaya memperkokoh kohesi sosial (studi deskriptif budaya Niolilieta masyarakat adat Pulau Wetang Kabupaten Maluku Barat Daya, Propinsi Maluku). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 23(2), 079-089.
- Uge, S., Neolaka, A., & Yasin, M. (2019). Development of Social Studies Learning Model Based on Local Wisdom in Improving Students' Knowledge and Social Attitude. *International Journal of Instruction*, 12(3), 375-388.
- Ulfiah, U. (2021). Konseling Keluarga untuk Meningkatkan Ketahanan Keluarga. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 69-86.
- Usher, E. L., Li, C. R., Butz, A. R., & Rojas, J. P. (2019). Perseverant grit and self-efficacy: Are both essential for children's academic success? *Journal of Educational Psychology*, 111(5), 877.
- Usman, M. (2015). *Perkembangan bahasa dalam bermain dan permainan:: untuk pendidikan anak usia dini*. Deepublish.
- Uyun, M., & Warsah, I. (2021). *Psikologi pendidikan*. Deepublish.
- Vadeboncoeur, J. A., Perone, A., & Panina-Beard, N. (2016). Creativity as a practice of freedom: Imaginative play, moral imagination, and the production of culture. *The Palgrave handbook of creativity and culture research*, 285-305.

- Vagni, M., Maiorano, T., Giostra, V., & Pajardi, D. (2020). Coping with COVID-19: emergency stress, secondary trauma and self-efficacy in healthcare and emergency workers in Italy. *Frontiers in Psychology, 11*, 566912.
- Van den Heuvel, M., Demerouti, E., & Peeters, M. C. (2015). The job crafting intervention: Effects on job resources, self-efficacy, and affective well-being. *Journal of occupational and organizational psychology, 88*(3), 511-532.
- Van Dinther, M., Dochy, F., & Segers, M. (2011). Factors affecting students' self-efficacy in higher education. *Educational research review, 6*(2), 95-108.
- Vandercruyssen, S., Vandewaetere, M., & Clarebout, G. (2012). Game-based learning: A review on the effectiveness of educational games. *Handbook of research on serious games as educational, business and research tools, 628-647*.
- Vargas, E. A. (2017). BF Skinner's theory of behavior. *European Journal of Behavior Analysis, 18*(1), 2-38.
- Wagner, H. H., & Elliott, A. (2014). Adlerian Adventure-Based Counseling to Enhance Self-Esteem in School Children. *Journal of School Counseling, 12*(14), n14.
- Wahidah, E. Y. (2019). Resiliensi akademik perspektif psikologi Islam. Proceeding National Conference Psikologi UMG 2018,
- Wahidah, N., Cuntini, C., & Fatimah, S. (2019). Peran dan aplikasi assessment dalam bimbingan dan konseling. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan), 2*(2), 45-56.
- Wahyuningsih, S. (2024). Empirisisme John Locke. *Filsafat Manusia: Memahami Manusia sebagai Homo Complexus, 226*.
- Wang, H., Hall, N. C., & Rahimi, S. (2015). Self-efficacy and causal attributions in teachers: Effects on burnout, job satisfaction, illness, and quitting intentions. *Teaching and teacher education, 47*, 120-130.
- Weu, G., Mbabho, F., & Ansel, M. F. (2023). Implikasi Teori Empirisisme Dalam Pelaksanaan Pendidikan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, 4*(1), 471-476.
- Wibowo, H. (2020). *Pengantar Teori-teori belajar dan Model-model pembelajaran*. Puri cipta media.
- Wibowo, M. E. (2015). Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar Sebagai Upaya Membangun Peserta Didik Berkarakter.
- Wibowo, M. E. (2017). Profesi Konselor dalam Kurikulum 2013 dan Permasalahannya. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan, 1*(2).
- Widiastuti, N. L. G. K. (2020). Layanan pendidikan anak berkebutuhan khusus dengan gangguan emosi dan perilaku. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review, 3*(2), 1-11.
- Wigati, D. S., & Nugraha, A. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa di Sekolah Menengah Pertama. Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan,

- Wilson, R. (2018). *Nature and young children: Encouraging creative play and learning in natural environments*. Routledge.
- Winkel, W. (2021). *Bimbingan dan konseling di institusi pendidikan*.
- Winkel, W., & Hastuti, M. (2013). Guidance and counseling in educational institutions. *Yogyakarta: The Eternal Media*.
- Witherington, D. C. (2015). Dynamic systems in developmental science.
- Wojciechowski, M., & Ernst, J. (2018). Creative by Nature: Investigating the Impact of Nature Preschools on Young Children's Creative Thinking. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 6(1), 3-20.
- Wood, W., Mazar, A., & Neal, D. T. (2022). Habits and goals in human behavior: Separate but interacting systems. *Perspectives on Psychological Science*, 17(2), 590-605.
- Wu, W.-H., Chiou, W.-B., Kao, H.-Y., Hu, C.-H. A., & Huang, S.-H. (2012). Re-exploring game-assisted learning research: The perspective of learning theoretical bases. *Computers & Education*, 59(4), 1153-1161.
- Wulandari, A. S. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Solusi Pembelajaran dalam Keberagaman. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(3), 682-689.
- Yoga Brata Susena, Y., Danang Ari Santoso, D., & Puji Setyaningsih, P. (2021). Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 450-462.
- Yosinta, S. I., Nasirun, H., & Syam, N. (2016). Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 57-61.
- Young, G., & Young, G. (2016). Stimulus–organism–response model: SORing to new heights. *Unifying causality and psychology: Being, brain, and behavior*, 699-717.
- Yusra, A., Neviyarni, S., & Erianjoni, E. (2022). A Review of Behaviorist Learning Theory and its Impact on the Learning Process in Schools. *International Journal of Educational Dynamics*, 5(1), 81-91.
- Zabrina, R. (2023). Analisis Pemberian Penguatan (Reinforcement) Terhadap Disiplin Belajar Siswa. *JOIES (Journal of Islamic Education Studies)*, 8(1), 77-96.
- Zaini, R. (2017). Studi atas pemikiran bf skinner tentang belajar. *TERAMPIL: jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar*, 1(1), 118-129.
- Zhang, H., Zeng, H., Priimagi, A., & Ikkala, O. (2020). Pavlovian materials—Functional biomimetics inspired by classical conditioning. *Advanced Materials*, 32(20), 1906619.
- Zhang, J., Yin, Z., Chen, P., & Nichele, S. (2020). Emotion recognition using multi-modal data and machine learning techniques: A tutorial and review. *Information Fusion*, 59, 103-126.
- Zhao, B., & Bilen, H. (2021). Dataset condensation with differentiable siamese augmentation. *International Conference on Machine Learning*,
- Zhou, D., Du, X., Hau, K.-T., Luo, H., Feng, P., & Liu, J. (2020). Teacher-student relationship and mathematical problem-solving ability: mediating

roles of self-efficacy and mathematical anxiety. *Educational Psychology*, 40(4), 473-489.