

INOVASI LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING DI SEKOLAH DASAR BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL “SUNDA MANDA”

Ragil Dian Purnama Putri¹, Shopyan Jepri Kurniawan², Nindiya Eka Safitri³

Universitas Ahmad Dahlan¹²³

Email: ragil1500005061@webmail.uad.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk membahas tentang inovasi layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar berbasis permainan tradisional sunda manda. . Kenakalan anak pada saat ini sangat marak terjadi di Indonesia salah satunya pada tingkat pendidikan dasar. Pendidikan dasar adalah pendidikan yang memberikan kemampuan dasar dalam mengantarkan anak menuju pendidikan menengah. Dimana dalam pembentukan karakter dan moral yang baik perlu adanya layanan dari guru BK pada pendidikan dasar. Peran guru BK dalam pendidikan dasar sangat diperlukan sehingga anak mempunyai bekal moral serta karakter yang baik. Adapun layanan BK yang bisa dilakukan, yaitu melalui inovasi layanan BK di SD dengan menerapkan permainan tradisional sunda manda. Dengan demikian, diharapkan adanya peningkatan layanan BK di SD dengan menumbuhkan kembali moral dan karakter melalui permainan tradisional sunda manda.

Kata kunci: Layanan BK , Permainan Tradisional, Sunda Manda

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah. Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan dasar dengan baik, siswa SD memerlukan pembelajaran khusus dari guru kelas dan juga sejumlah bimbingan dari guru BK. Sebagaimana disebutkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 28 tahun 1990 tentang Pendidikan Dasar pasal 25 ayat (1), bahwa bimbingan merupakan bantuan yang diberikan kepada siswa dalam rangka upaya menemukan pribadi, mengenal lingkungan dan merencanakan masa depan. Selanjutnya dalam ayat (2) disebutkan bahwa bimbingan diberikan oleh guru pembimbing. Hal ini mengandung implikasi bahwa guru BK sangat dibutuhkan untuk dapat menyelenggarakan layanan bimbingan dan konseling di SD.

Pentingnya layanan BK di SD juga didasari dengan banyaknya kasus-kasus pelanggaran siswa SD yang disebabkan karena terhambatnya perkembangan serta kurangnya pengetahuan dan/atau bimbingan. Berdasarkan hasil penelitian, Noor Amirudin (Novan Ardy Wiyani, 2013: 153-156) mengungkapkan beberapa perilaku moral atau kenakalan yang biasa dilakukan oleh siswa SD, diantaranya. 1. Kenakalan siswa yang dilakukan dengan sengaja maupun tidak sengaja yang masih dalam taraf pelanggaran ringan, yaitu: a) membuang sampah di jalan lewat jendela, b) membangkang atau tidak patuh pada aturan, c) sering mengagetkan siswa perempuan, c) mengejek dengan kata-kata kasar atau kotor, d) bermain dengan curang, e) membuat gaduh saat pelajaran berlangsung, dll. 2. Kenakalan siswa yang dilakukan dengan sengaja maupun tidak sengaja yang termasuk dalam taraf pelanggaran berat, yaitu: a) berbohong, b) meminta uang kepada adik kelas secara paksa, c) melihat

atau mengintip siswa perempuan yang sedang berganti baju, d) menyontek saat ujian, dsb.

Selain kenakalan-kenakalan di atas, terdapat permasalahan lain di kalangan siswa SD yang berkaitan dengan pengetahuan dan pelestarian budaya. Sebagai contoh dalam hal berpakaian, tidak banyak remaja yang mau melestarikan budaya bangsa dengan mengenakan pakaian yang sopan sesuai dengan kepribadian bangsa (Agustin, 2011: 179). Hal ini juga terjadi pada anak usia SD. Terlebih terhadap permainan tradisional, banyak anak-anak SD yang sudah tidak mengenal. Sebagaimana disampaikan oleh Royana (2017: 535) bahwa sekarang, anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti video games, Playstation (PS), dan games online. Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih dengan teknologi yang mutakhir, yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan anak tradisional. Apabila anak terlalu sering mengakses permainan digital anak akan menjadi anak yang individualistik, keterampilan sosial yang minim, serta kurang mendapatkan manfaat positif dari permainan tersebut.

Bimbingan dan konseling sebagai bagian integral dari pendidikan SD memiliki andil dalam problematika ini. Guru BK hendaknya memiliki strategi khusus dalam mengenalkan anak terhadap permainan tradisional sekaligus menanamkan berbagai materi bimbingan berupa nilai-nilai karakter. Salah satu hal yang bisa dilakukan adalah menyelenggarakan layanan BK berbasis permainan tradisional. Sebagaimana diungkapkan Arikunto dalam Halim, (2014: 1) mengungkapkan bahwa dalam permainan tradisional anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah lambang dan nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, gotong royong, dan aspek-aspek kepribadian lainnya.

Salah satu jenis permainan tradisional yang dapat diterapkan adalah "Sunda Manda". Permainan sunda manda merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah atau dataran, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan sunda manda biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak di pelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat Dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagu sebuah segi empat. (Montolalu, 2005: 34). Tujuan dari permainan ini adalah (a) untuk memperluas interaksi sosial serta dapat mengembangkan keterampilan sosial, (b) dapat meningkatkan perkembangan fisik, koordinasi tubuh, dan mengembangkan keterampilan motorik halus, (c) membantu dalam pembentukan kepribadian dan emosi anak (d) mengajarkan anak untuk mematuhi aturan-aturan dalam permainan. (Khadijah, 152: 2012)

Ada beberapa nilai yang terkandung dalam permainan "Sunda Manda" yaitu (a) Nilai Kedisiplinan. Transfer nilai pada permainan engklek terjadi melalui penghayatan para pemainnya. Nilai kedisiplinan ini ditunjukkan secara tidak langsung saat pemain mau mematuhi peraturan yang ada pada permainan engklek. Selain itu, ditunjukkan saat para pemain mau mengantri menunggu gilirannya main. (b) Nilai Ketangkasan. Dapat dilihat dari gerakan anak saat melakukan permainan engklek. Gerakan lompat-lompatan dengan satu kaki dapat melatih ketangkasan anak dan juga keseimbangan fisik. (Ruhil, 2017: 19-20)

Dalam pengembangan motorik kasar anak usia dini dapat dilakukan melalui bermain. Melalui bermain pengembangan motorik dan sentivitas anak dapat dikembangkan oleh sekolah, guru, dan aktivitas fisik lainnya yang dapat dilakukan anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya.

Dengan demikian, dalam satu kegiatan dapat memberikan manfaat ganda, yaitu menanamkan nilai-nilai karakter positif sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap budaya bangsa.

Upaya ini dapat dilakukan oleh guru BK, baik dengan cara sendiri maupun dengan kolaborasi. Terlebih pendidikan abad 21 menuntut adanya kolaborasi dengan berbagai hak dalam berbagai kegiatan pendidikan. Kolaborasi adalah kegiatan dimana terjadi kerjasama antara berbagai pihak dalam mewujudkan tujuan pendidikan, baik pihak dari dalam maupun dari luar lembaga pendidikan (Caraka, P.B., Nindiya, E.S., & Fuad, A.R., 2016). Dalam keilmuan bimbingan dan konseling, kolaborasi adalah kegiatan fundamental layanan BK dimana konselor atau guru bimbingan dan konseling bekerja sama dengan pihak atas dasar prinsip kesetaraan, saling pengertian, saling menghargai dan saling mendukung. (Permendikbud RI 111/2014).

Oleh karena itu, maka layanan bimbingan dan konseling berbasis permainan ini harus benar-benar dikonsepsi secara matang. Dalam artikel ini penulis mencoba melakukan kolaborasi dengan melibatkan guru BK dan guru kelas di SD. Dengan harapan bahwa inovasi layanan bimbingan dan konseling di SD menggunakan permainan tradisional "Sunda Manda" ini dapat berkontribusi bagi keilmuan bimbingan dan konseling, meningkatkan kualitas bimbingan dan pembelajaran di SD serta mensukseskan program penguatan pendidikan karakter sejak diri.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan/atau penulisan yang digunakan adalah kajian kepustakaan. Data-data yang dipergunakan dalam penyusunan karya tulis ini berasal dari berbagai literatur kepustakaan yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji. Beberapa jenis referensi utama yang digunakan adalah buku, peraturan perundangan-undangan, makalah seminar, prosiding, jurnal ilmiah edisi cetak maupun edisi online, hasil penelitian dan artikel ilmiah yang bersumber dari internet. Jenis data yang diperoleh variatif, bersifat kualitatif maupun kuantitatif.

Sumber data dan informasi didapatkan dari berbagai literatur dan disusun berdasarkan hasil studi dari informasi yang diperoleh. Penulisan diupayakan saling terkait antar satu sama lain dan sesuai dengan topik yang dikaji. Data yang terkumpul diseleksi dan diurutkan sesuai dengan topik kajian. Kemudian dilakukan penyusunan karya tulis berdasarkan data yang telah dipersiapkan secara logis dan sistematis. Teknik analisis data bersifat deskriptif argumentatif. Simpulan didapatkan setelah merujuk kembali pada rumusan masalah, tujuan penulisan, serta pembahasan. Adapun kesimpulan ditarik dari uraian pokok bahasan karya tulis, serta didukung dengan saran praktis sebagai rekomendasi selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Layanan Bimbingan Konseling di SD

Dalam dunia pendidikan sangatlah diperlukan adanya sarana dalam pembinaan kepribadian muridnya, pembinaan kepribadian ini tidak mungkin dilaksanakan secara langsung oleh masing-masing guru di sekolah. Oleh sebab itu diperlukan suatu badan khusus yang berfungsi untuk menangani pembinaan kepribadian murid yang di namakan "bimbingan konseling". (Anita dkk, 2014: 29)

BK adalah salah satu komponen sekolah yang bertugas membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi komponen sekolah yang lain. Khususnya para siswa atau anak didik baik permasalahan pribadi, keluarga maupun sosisl masyarakat sehingga tercapai tujuan pendidikan. Secara formal kedudukan BK dalam sistem pendidikan di Indonesia ada didalan undang-undang No. 20 / 2003 tentang sistem pendidikan nasional beserta

perangkat peraturan pemerintahanya, sedangkan hal-hal yang berhubungan dengan pendidikan dasar dimana sekolah dasar ada didalamnya dibicarakan secara khusus dalam PP No. 28/1999 tentang pendidikan dasar bab X. pada pasal 25 ayat I, dalam PP tersebut dikatakan bahwa : 1. bimbingan merupakan bantuan yang diberikan kepada siswa dalam rangka upaya menemukan pribadi, mengenal lingkungan dan merencanakan masa depan. 2. bimbingan diberikan oleh guru pembimbing.

Pentingnya BK di sekolah dasar ini pun didasari atas banyaknya kasus kenakalan dan kriminalitas yang dilakukan oleh anak-anak sekolah dasar serta permasalahan-permasalahan yang menimpa mereka mengakibatkan terhambatnya perkembangan mereka, baik dalam akademis, pribadi maupun hubungan sosial. (Yeni & Nursalim, 2008)

Permainan Tradisional

Seiring perkembangan zaman dengan teknologi yang cepat perlahan telah menggeser keberadaan permainan tradisional. Sekarang ini sudah mulai sulit ditemukan anak-anak memainkan permainan tradisional seperti petak umpet, dakon, lompat tali, engklek, gobak sodor dan lain-lain. Permainan tradisional merupakan salah satu kekayaan budaya lokal yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan salah satunya mata pelajaran jasmani yang justru tergeser dengan munculnya berbagai permainan yang dapat diunduh secara online di komputer atau gadget. Telah diketahui bahwa permainan tradisional sangat membawa dampak positif dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter. Jarahnitra (1992) dalam jurnal Moniq, dkk (2007: 86) menyatakan bahwa permainan tradisional rakyat merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, ketrampilan, kesopanan, serta ketangkasan. Ismatul, dkk (2011: 102-103) mengatakan bahwa permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat/digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalkan permainan dakon yang menggunakan batu, biji sawo, biji salak, kulit kerang, kerikil, dll. Permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak dan memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Banyak manfaat-manfaat lain yang dapat kita ambil dari permainan tradisional misalkan sosialisasi mereka (anak) dengan orang lain akan semakin baik; dalam permainan berkelompok mereka juga harus menentukan strategi, berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota tim (misalkan dalam permainan engklek, congklak, lompat tali, encrak/entregan, bola bekel dan lain-lain. Manfaat-manfaat ini akan mempengaruhi perkembangan anak ke depannya.

Selain itu hasil penelitian Kurniati (2011:13) dalam jurnal Haerani (2013: 89) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

Sunda Manda (Engklek)

Sejarah permainan sunda manda berasal dari Roma Italia. Permainan ini disebut permainan *Hopscotch* yang mempunyai arti *Hop* (melompat atau lompat) dan *scotch* (garis-garis yang berada di dalam permainan tersebut). Awalnya di Roma permainan sondah/ engklek/*hopscotch* ini digunakan untuk latihan perang para tentara roma di daerah Great North Road (perjalanan untuk penjajah daerah dari *glogrow*, Skotlandia ke Inggris) karena permainan dibuat lebih luas yaitu lebih dari 100 kaki(31 meter) panjangnya.15

Permainan ini digunakan untuk melatih kecepatan, kekuatan dan stamina tentara Roma sambil membawa perlengkapan perang. Permainan tradisional engklek disebut juga dengan sunda manda yang diyakini mempunyai nama asli "Zondag Maandag" yang merupakan bahasa Belanda, berdasarkan sejarahnya memang permainan tradisional engklek masuk ke Indonesia melalui Belanda yang pada masa lalu menjelajahi Indonesia. Diyakini pada masa penjajahan permainan engklek dibawa masuk ke Indonesia oleh Belanda. (Ruhil, 15-16: 2017)

Permainan engklek dikenal sebagai permainan rakyat yang sangat dekat dengan dunia anak-anak. Istilah "engklek" berasal dari bahasa Jawa dan merupakan permainan tradisional, lompat-lompat pada bidang-bidang datar yang digambarkan diatas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak saat kotak berikutnya. Permainan tradisional engklek biasanya dimainkan oleh anak perempuan. jarang sekali permainan tradisional engklek dilakukan oleh anak-anak laki-laki ataupun anak remaja. mungkin karena permainan tradisional ini lebih identik dengan perempuan. Engklek bisa dimainkan hanya oleh 1 orang saja, bisa juga dimainkan lebih dari 1 anak saja dan bisa juga dimainkan secara beregu. Biasanya untuk permainan beregu akan dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing terdiri dari beberapa anak. Permainan engklek adalah permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian. Permainan ini dilakukan menurut keinginan para pemainnya, dapat dilakukan pada waktu kapan saja dan dimana saja. Permainan engklek ini bersifat kompetitif, tetapi tidak ada hukuman bagi yang kalah. Engklek mengandung unsur melatih keterampilan dan ketangkasan, para pemainnya bermain secara individual bukan secara kelompok. Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak yang berusia 7 tahun keatas, anak yang kurang dari 7 tahun biasanya dianggap bukan pemain tetap. Perlengkapannya menggunakan sebidang tanah atau lantai untuk bermain kemudian menggunakan gacuk yang dibuat dari pecahan genting dan harus memiliki bentuk atau ukuran yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya agar tidak keliru siapa yang memiliki gacuk tersebut. (Ruhil, 16-17: 2017)

Implikasi Permainan Sunda Manda Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling di SD Persiapan Sebelum Melakukan Layanan

Bimbingan dan konseling terdiri atas 4 jenis komponen layanan, yaitu layanan dasar, layanan responsif, layanan peminatan dan perencanaan individual serta dukungan sistem. Dalam konteks SD, jenis layanan bimbingan yang mungkin dilakukan untuk memfasilitasi implikasi permainan "Sunda Manda" adalah jenis layanan dasar.

Layanan Dasar dapat diartikan sebagai proses pemberian bantuan kepada seluruh konseling melalui kegiatan penyiapan pengalaman terstruktur secara klasikal atau kelompok yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis dalam rangka mengembangkan kemampuan penyesuaian diri yang efektif sesuai dengan tahap dan tugas-tugas perkembangan (yang dituangkan sebagai standar kompetensi kemandirian). Sedangkan tujuan dari layanan dasar adalah membantu semua konseling agar memperoleh perkembangan yang normal, memiliki mental yang sehat, dan memperoleh keterampilan hidup, atau dengan kata lain membantu konseling agar mereka dapat mencapai tugas-tugas perkembangannya secara optimal. Secara rinci tujuan pelayanan ini dapat dirumuskan sebagai upaya untuk membantu konseling agar (1) memiliki kesadaran (pemahaman) tentang diri dan lingkungannya (pendidikan, pekerjaan, sosial, budaya dan agama), (2) mampu mengembangkan keterampilan untuk mengidentifikasi tanggung jawab atau seperangkat tingkah laku yang layak bagi penyesuaian diri dengan lingkungannya, (3) mampu memenuhi kebutuhannya dan mampu mengatasi masalahnya sendiri, dan (4) mampu mengembangkan dirinya dalam rangka mencapai tujuan hidupnya. Jenis layanan

dasar meliputi bimbingan klasikal, bimbingan kelompok, asesmen dan media bimbingan (Permendikbud No. 111 Tahun 2014).

Hal pertama yang harus dilakukan ketika akan menyelenggarakan layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar adalah menentukan jenis layanan, menyiapkan waktu dan tempat. Dalam upaya mengenalkan budaya bangsa dan penanaman nilai-nilai karakter, jenis layanan dasar yang cocok adalah bimbingan klasikal, karena memang anak SD cenderung mau belajar ketika belajar bersama dengan banyak teman. Kaitannya dengan waktu layanan telah ditentukan dalam Permendikbud Nomor 111 tentang Bimbingan dan Konseling Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Dalam permendikbud ini disebutkan bahwa alokasi waktu layanan dasar pada jenjang SD adalah 45-55% dari jumlah jam keseluruhan (biasanya antara 24-40 jam pelajaran). Akan tetapi, biasanya memang di SD belum banyak memberikan waktu bagi guru BK untuk masuk kelas, sehingga harus melakukan negosiasi dengan pihak sekolah. Kemudian kaitannya dengan tempat, permainan "Sunda Manda" memerlukan tempat yg luas sehingga akan lebih baik jika mengambil tempat di luar ruangan.

PELAKSANAAN LAYANAN

1. Waktu

Waktu yang diperlukan yaitu kecepatan setiap kelompok dalam menyelesaikan permainan sunda manda sampai pada garis finish.

2. Bahan dan Alat

Bahan dan alat yang perlu disiapkan dalam menerapkan permainan sunda manda meliputi penggaris, kapur, soal yang harus dikerjakan oleh siswa.

3. Langkah Pelaksanaan

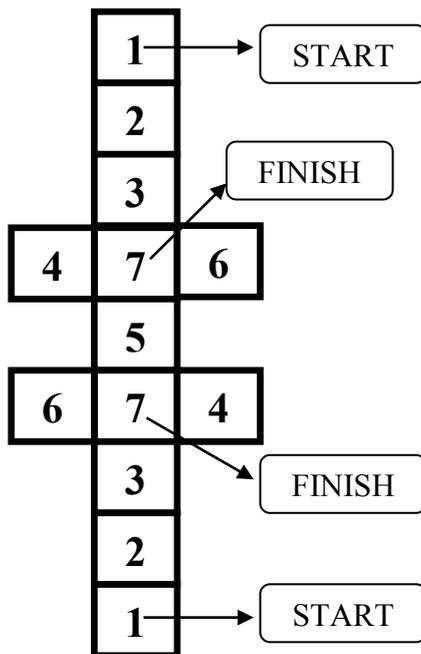
a. Tahap Persiapan

(1) Guru BK/Konselor membuka dengan salam dan berdoa (2) Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, pelajaran sebelumnya, ice breaking) (3) Menyampaikan tujuan-tujuan khusus yang akan dicapai (4) Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan (5) Memberikan langkah-langkah kegiatan, tugas dan tanggung jawab peserta didik (6) Kontrak layanan (kesepakatan layanan), hari ini kita akan melakukan kegiatan selama 1 jam pelajaran, kita sepakat akan melakukan dengan baik. (7) Mengarahkan kegiatan (konsolidasi) (8) Guru BK/Konselor memberikan penjelasan tentang topik yang akan dibicarakan (9) Tahap peralihan (Transisi)

Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan peserta didik melaksanakan kegiatan, dan memulai ketahap inti

b. Tahap Inti

Menyiapkan alat dan bahan (2) menggambar lapangan sunda manda (3) membagi kelompok menjadi dua kelompok dan menentukan ketua masing-masing kelompok (4) guru memberikan pertanyaan kepada kelompok pertama yang akan bermain sunda manda (5) setiap kelompok yang dapat menjawab pertanyaan maka satu orang dari kelompok tersebut dapat maju berpindah tempat sampai pada kotak finish. (6) semua anggota dalam kelompok harus sampai pada kota finish sampai dapat dikatakan menang.



Sebelum melaksanakan permainan sunda manda maka terlebih dahulu adanya pembagian kelompok, misalnya dalam satu kelas yang terdiri dari 20 siswa dibagi menjadi 2 kelompok yaitu berjumlah 10 orang dalam setiap kelompoknya. Setiap kelompok berhak menyusun strategi yaitu bagaimana caranya supaya semua anggota kelompok tersebut bisa sampai pada kotak finish. Dalam permainannya setiap anak hanya boleh melangkah satu kotak ke kotak berikutnya ketika mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Jadi, ketika anak tersebut mampu menjawab pertanyaan diberikan maka akan berpindah ke kotak lebih tinggi angkanya, tetapi jika anak tersebut tidak mampu menjawab pertanyaan maka akan dilempar kepada kelompok lawan untuk mendapatkan kesempatan bermain. Dimana dalam melangkah dimulai dari nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 atau bisa disebut kotak start sampai kotak finish.

Adapun contoh dari pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk melaksanakan permainan sunda manda yaitu dikolaborasikan antara pembelajaran SD dan BK dimana memuat pelajaran kelas 1 SD Tema 3 Kegiatanku Subtema 2 Pembelajaran ke 4 yaitu (1) apa yang harus dilakukan siswa setelah pelajaran usai? (2) mengapa harus ada siswa petugas piket? (3) apa yang dilakukan siswa petugas piket? (4) bagaimana keadaan kelas setelah dibersihkan? (5) bagaimana perasaanmu jika kelas bersih?

c. Tahap Penutup

(1) Peserta didik menyimpulkan hasil kegiatan (2) Peserta didik merefleksikan kegiatan dengan mengungkapkan manfaat dan makna kegiatan secara lisan (3) Guru BK memberi penguatan dan rencana tindak lanjut (3) Guru BK menutup kegiatan layanan dengan mengajak peserta didik bersyukur/berdoa dan mengakhiri dengan salam

d. Evaluasi

Pada tahap ini, guru BK dan guru kelas melakukan evaluasi terhadap (1) Antusiasme siswa dalam mengikuti layanan dan menyampaikan pendapatnya dalam layanan, (2) efektivitas menggunakan media BK, (3) bagaimana interaksi aktif yang terjadi antar siswa (4) kemampuan Siswa dalam memberikan umpan balik layanan

SIMPULAN

Saat ini sudah memasuki zaman globalisasi, dimana kenakalan pada anak sangat marak terjadi di Indonesia. Dalam pendidikan dasar pembentukan karakter dan moral

sangatlah penting untuk diberikan pada anak. Dalam hal tersebut perlu adanya inovasi layanan untuk anak yang diberikan melalui guru BK.

Sebagai peran penting dalam pendidikan maka guru BK dituntut untuk memberikan pelayanan kepada anak sekaligus mengenalkan kembali budaya yang menjadi identitas bangsa. Salah satu cara adalah guru BK memberikan layanan konseling kepada anak SD menggunakan permainan tradisional sunda manda. Dengan demikian adanya layanan konseling anak mampu terlibat aktif dalam pembelajaran dan mendapatkan layanan konseling berbasis budaya bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Dyah Satya Yoga. (2011). *Penurunan Rasa Cinta Budaya dan Nasionalisme Generasi Muda Akibat Globalisasi*. *Jurnal Sosial Humaniora*, Vol 4 No.2, November 2011, hal. 177-185
- Caraka, P. B., Nindiya, E. S., & Fuad, A. R. (2016). Improving Quality Of Education Through Collaboration System In The Perspective Of Comprehensive Guidance And Counseling.
- Haerani, Nur. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun III, Nomor 1, Februari 2013.
- Halim, F. M. (2014). *Interior Museum Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa di Surabaya*. *Jurnal Intra*, 2 (2), hlm. 1
- Jamilah, Ruhil Jamil. (2017). *Peran Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Mukhlisin Medan Ta. 2016/2017*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Khadijah, (2012), *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Citapustaka Media
- Khasanah, Ismatul. (2011). *Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulus Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Volume 1 No 1. 2011.
- Montolalu B.E.F, dkk. (2005). *Bermain dan Permainan anak*. Jakarta: Universitas
- Novan Ardy Wiyani. (2013). *Membumikan Pendidikan Karakter di SD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 111 Tahun 2014 tentang *Bimbingan dan Konseling Pada Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Puspitaningsih, Y. A., & Nursalim, M. (2008). Pelaksanaan Program Layanan Bimbingan dan Konseling di SD Muhammadiyah se Surabaya.
- Royana, Ibnu Fatkhu. (2017). *Pelestarian Kebudayaan Nasional Melalui Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani*. Prosiding Seminar Nasional Ke-Indonesiaan II Tahun 2017, FPIPSKR Universitas PGRI Semarang
- Siagawati, Moniqa. (2007). *Mengungkap Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor*. *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi* Vol. 9, No. 1, Mei 2007: 83-95
- Silitonga, A. S., dkk. (2014). *Pengelolaan Kegiatan Bimbingan dan Konseling untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9 (1), 28-39.
- Widada. (2014). *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, Jilid 1 Nomor 1, April 2013, hal. 65-75.