PENGEMBANGAN MODEL BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI PERLMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGURANGI PERILAKU *INTROVERT* DI SMPN 3 PANGKAJENE

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Bimbingan dan Konseling STKIP Andi Matappa

Oleh :

NASIA NAMMA

919862010009

ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

STKIP ANDI MATAPPA

2023

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Atas Nama Saudara :

Nama : Nasia Namma

NIM : 919862010009

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Prodi : Bimbingan dan konseling

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk diseminarkan

Pangkajene, 2023

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
MUH. ILHAM BAKHTIAR, S.Pd., M.Pd	A. MUH RAMADHAN AS, S.Pd., M.Pd

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH	SALMIATI, S.Pd., M.Pd

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu pernyataan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Hari Sabtu 16 Desember 2023.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa Pangkep

A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., MH

Dengan susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua : MUH. ILHAM BAKHTIAR, S.Pd., M.Pd

Sekertaris : A. MUH. RAMADHAN AS, S.Pd., M.Pd

Penguji : 1. AHMAD YUSUF, S.Pd., M.Pd

2. NURHIDAYATULLAH. D, S.Pd., M.Pd

Pembimbing : 1. MUH. ILHAM BAKHTIAR, S.Pd., M.Pd

2. A. MUH. RAMADHAN AS, S.Pd., M.Pd

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Nasia Namma
NPM	: 919862010009
Jurusan/Program Studi	: Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MODEL BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI PERMAIANAN TRADISIONAL UNTUK MENGURANGI PERILAKU *INTROVERT* DI SMPN 3 PANGKAJENE.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas ketentuan sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 2023

Yang membuat pernyataan



NASIA NAMMA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

MOTTO

“Dionging anunna sejarah, marondong anunna tau, dite.e anunna towomi ita’, jari inggau millaku-laku memang dite.e ”.

(Nasia Namma)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

ABSTRAK

NASIA NAMMA, 2023. Pengembangan model bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert siswa SMPN 3 Pangkajene. Dibimbing oleh: Muh. Ilham Bakhtiar sebagai pembimbing 1 dan A. Muh. Ramadhan AS., sebagai pembimbing 2, program Studi Bimbingan dan Konseling STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini menelaah Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional untuk Mengurangi Perilaku Introvert Siswa SMPN 3 Pangkajene. Masalah dalam penelitian ini adalah:Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui: (1) Mengetahui bentuk desain model bimbingan kelompok melalui permaianan tradisional untuk mengurangi perilaku *introvert* siswa di SMPN 3 Pangkajene (2) Mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan model bimbingan kelompok permainan tradisional untuk mengurangi perilaku *introvert* siswa di SMPN 3 Pangkajene, (3) Mengetahui model bimbingan kelompok melalui permainan tradisional efektif untuk mengurangi *introvert* siswa di SMPN 3 Pangkajene.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development)* yang berdasarkan tahapan-tahapan penelitian oleh Borg and Gall. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, wawancara dan observasi. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 15 siswa dari kelas IX yang memiliki masalah perilaku introvert. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk membuktikan hipotesis adalah uji *Wilcoxon's Signed Ranks Test*

Hasil penelitian menunjukan bahwa: (1) Bentuk desain Model layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert yaitu berupa buku panduan bimbingan kelompok berisikan tujuan umum, sasarannya dan membahas materi tanggung jawab, jujur, kerja sama, solidaritas, kepemimpinan, interaksi sosial, empati dan gotong royong yang terkandung di dalam permainan tradisional massantok, massalo, ma'boy dan songko-songko jangang. Beserta lembar kerja berisikan penilaian untuk mengukur serta mengetahui kemampuan siswa dalam memahami setiap materi. (2) Pengembangan model bimbingan kelompok melalu permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert siswa yaitu berupa buku panduan telah dilakukan uji validitas ahli materi dan uji kepraktisan dengan memiliki kriteria ketepatan, kelayakan, kepraktisan dan kegunaan dalam mengurangi perilaku introvert siswa SMPN 3 Pangkajene. (3) Layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert Efektiv mengurangi perilaku introvert siswa yaitu dengan indikator sebelum diberikan model ini berada pada kategori tinggi dan setelah diberikan berkurang artinya model ini efektiv digunakan di SMPN 3 Pangkajene.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Permainan Tradisional, Perilaku Introvert.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahi segala puji bagi Allah Subhanahu wa Ta 'ala yang telah mengkaruniakan berkat dan kasih sayang –Nya sehingga atas izinnya penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional untuk Mengurangi Perilaku *Introvert*" Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW Penulisan Skripsi ini sebagai salah satu tugas Akademik untuk memperoleh gelar sarjana (S1) "Sarjana Pendidikan" pada program studi Bimbingan dan Konseling, STKIP Andi Matappa Pangkep.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari campur tangan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin berterima kasih yang sebesar-besarnya dan memberikan penghargaaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Hj.Zaorah Zapan,S.Pd selaku Ketua Yayasan STKIP Andi Matappa.
2. A.Zam Immawan Alam,SH,MH, Selaku Ketua STKIP Andi Matappa
3. Salmiati S.Pd., M.Pd. selaku ketua Jurusan Program Studi Bimbingan dan Konseling STKIP Andi Matappa atas segala bantuannya dalam administrasi maupun dalam perkuliahan.
4. Muh. Ilham Bakhtiar, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini, terima kasih atas kehadirannya mendengar keluh kesah penulis setiap menghadapi hambatan dalam penyusunan skripsi ini.
5. A. Muh. Ramadhan AS. S.Pd,. M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dalam penyempurnaan skripsi ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

6. Bapak, Ibu Dosen dan Staf STKIP Andi Matappa, khusunya Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah mendidik dan memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Kepala sekolah Rosdiana, S.Pd,. M.Pd dan Guru beserta siswa SMP Negeri 3 Pangkajene yang telah membantu dalam perlaksanaan penelitian.
8. Alm. Bapak dan Ibu tercinta yang telah memberikan dukungan moril maupun material. Terima kasih atas semua yang telah diberikan demi penulis dan terima kasih atas doa dan restu yang selalu mengiringi sampai penulis bisa sampai ke titik ini.
9. Seluruh keluarga yang senantiasa memotivasi serta selalu mendoakan kelancaran studi sehingga skripsi ini terselesaikan.
10. Seluruh angkatan 2019 dan teman seperjuangan semoga tali silaturahmi kita tetap terjaga.

Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi penuntut ilmu maupun pengajar. Akhirnya Kepada Allah lah penulis memohon agar usaha ini dijadikan sebagai amal shalih dan diberikan pahala oleh-Nya. Aamiin..

Pangkajene, 2023



NASIA NAMMA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

i

LEMBAR PERSETUAN PEMBIMBING ii

LEMBAR PENGESAHAN

iii

MOTTO

iv

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

v

ABSTRAK

vi

KATA PENGANTAR

vii

DAFTAR ISI

ix

DAFTAR TABEL

xi

DAFTAR GAMBAR

xii

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

DAFTAR LAMPIRAN

xiii

BAB I PENDAHULUAN

1

A. Latar belakang masalah

1

B. Rumusan masalah

9

C. Tujuan penelitian

9

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

10

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

10

F. Definisi Istilah

11

G. Manfaat Penelitian

12

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PENGEMBANGAN DAN MODEL HIPOTETIK

14

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

A. Kajian Pustaka
14
B. Kerangka Pengembangan
54
C. Model Hipotetik
56
BAB III METODE PENELITIAN
57
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian
57
B. Lokasi Penelitian
61
C. Teknik Penarikan Sampel
61
D. Prosedur dan Tahapan Pengembangan
62
E. Teknik Pengumpulan Data
69
F. Instrumen Pengembangan
70
G. Teknik Analisis Data
72

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN 74

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan 74

B. Pembahasan 104

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 111

A. Kesimpulan 111

B. Saran 112

DAFTAR PUSTAKA 113

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

DAFTAR TABEL

Nomor **Judul** **Halaman**

Tabel 4.1 Penilaian Uji Kegunaan Panduan 86

Tabel 4.2. Penilaian Uji Kelayakan Panduan 87

Tabel 4.3. Penilaian Uji Ketepatan Panduan 88

Tabel 4.4 Penilaian Uji Isi Materi Pandua 89

Tabel 4.5 Tabel Data tingkat perilaku introvert sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional 93

Tabel 4.5. Data Penilaian Lembar Kerja Tahap 1 95

Tabel 4.6. Data Penilaian Lembar Kerja Tahap 2 96

Tabel 4.7. Data Penilaian Lembar Kerja Tahap 3 97

Tabel 4.8. Data Penilaian Lembar Kerja Tahap 4 98

Tabel 4.9. Rekapitulasi Hasil Observasi Permainan Tradisional 99

Tabel 4.10. Hasil Data Uji Wilcoxon 102

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
Gambar 2.1	Permainan Tradisional Massantok	25
Gambar 2.2	Permainan tradisional ma’boy	29
Gambar 2.3	permainan tradisional massallo	32
Gambar 2.4	permainan tradisional songko-songko jangan	39
Gambar 2.5	Kerangka pengembangan	54
Gambar 2.6	Model hipotetik pengembangan	56
Gambar 3.6	Alur Pembuatan Produk	68

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1.	Kisi-Kisi Angket Uji Coba	118
2.	Angket Uji Coba Lapangan	120
3.	Kisi-Kisi Angket *Pre-Test* Dan *Post Test*	122
4.	Angket *Pre Test* Dan *Post Test*	123
5.	Pedoman Observasi	124
6.	Tabulasi Angket Uji Coba	126
7.	Tabulasi *Pre-Test*	127
8.	Tabulasi *Post-Test*	128
9.	Dokumentasi	129
10.	Uji Validitas Instrument	133
11.	Uji Wilcoxon	136
12.	Persuratan	137

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

Ada karakteristik lain yang membedakan tipe kepribadian *ekstrovert* dan *introvert* menurut Eysenck & Wilson dalam Melinda (2017) yaitu aktivitas, interaksi sosial, pengambilan risiko, pengambilan keputusan, ekspresi emosi, pengendalian emosi, pemikiran mengawas diri dan tanggung jawab terhadap pekerjaan. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kepribadian sangat berpengaruh terhadap perilaku individu, salah satunya dapat mengontrol emosi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

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

Salah satu yang banyak menjadi perhatian akhir-akhir ini adalah sikap menutup diri siswa atau biasa disebut introver. Menurut Assyi fadelya dalam Hasanuddin & Aswandi, (2020) mengemukakan bahwa sifat introver adalah sebuah sifat dan karakter yang cenderung menyendiri. Mereka adalah pribadi yang tertutup dan mengesampingkan kehidupan sosial yang terlalu acak. Ditambahkan oleh Baddu berdasarkan hasil kajiannya, *introver* membenci basa-basi. Oleh sebab

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

itu mereka senang dengan perbincangan yang padat dan bersifat informatif (Hasanuddin & Aswandi, 2020).

Seorang yang introvert sifatnya tenang, lebih suka menarik diri, dan kurang ramah. Dia cenderung merencanakan terlebih dulu sebelum melakukan sesuatu, menjaga perasaan-perasaannya di bawah kontrol yang tetap (Kurniawan & Stanislaus, 2016). Sangat peka terhadap hukuman dari pada hadiah. Seorang yang *ekstrovert* mudah menjalin sosialisasi, banyak memiliki teman, mengambil atau mempergunakan kesempatan, sering memperhatikan apa yang terjadi di luar dirinya tindakan–tindakannya tidak dipikirkan terlebih dahulu, umumnya menyukai perubahan. Lebih suka untuk bergerak serta melakukan sesuatu, tidak berada dalam kontrol yang ketat. Tidak peka terhadap hukuman, sehingga tidak mudah merasa takut. Adapun perilaku *prososial* adalah segala bentuk perilaku yang memberikan konsekwensi positif bagi si penerima, baik dalam bentuk materi, fisik ataupun psikologi tetapi tidak memiliki keuntungan yang jelas bagi si pelaku tindakan.

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

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Bentuk Desain Model Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Mengurangi Perilaku *Introvert*?
2. Bagaimana Tingkat Kevalidan Dan Kepraktisan Model Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Mengurangi Perilaku *Introvert*?
3. Bagaimana Keefektifan Model Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Mengurangi *Introvert*?

C. Tujuan penelitian

Dari hasil penelitian, diharapkan agar nantinya akan mendatangkan manfaat yang berguna, adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk Mengetahui Bentuk Desain Model Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Mengurangi Perilaku *Introvert.*
2. Untuk Mengetahui Tingkat validitas Dan Kepraktisan Model Bimbingan Kelompok Permainan Tradisional Untuk Mengurangi Perilaku *Introvert*
3. Untuk Mengetahui Keefektifan Model Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Mengurangi *Introvert.*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi bentuk produk yang akan dihasilkan pada pengembangan ini adalah berupa buku panduan yang akan digunakan sebagai sumber informasi sehingga siswa dapat mengurangi perilaku introvertnya.

Kemudian panduan yang akan dihasilkan tersebut nantinya akan memiliki spesifikasi isi sebagai berikut :

Isi dari buku panduan bimbingan kelompok yaitu tujuan umum, sasarannya dan membahas materi tanggung jawab, jujur, kerja sama, solidaritas, kepemimpinan, interaksi sosial, empati dan gotong royong yang terkandung di dalam permainan tradisional massantok, massalo, ma'boy dan songko-songko jangang. Lembar kerja berisikan penilaian untuk mengukur serta mengetahui kemampuan siswa dalam memahami setiap materi. Lembar kerja ini disiapkan diakhir materi.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan buku panduan ini ada beberapa keterbatasan dalam pengembangan yaitu:

Asumsi pengembangan:

1. Pengembangan panduan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional dapat membantu untuk mengurangi perilaku introvert siswa di SMP Negeri 3 Pangkajene.
2. Panduan yang di kembangkan di gunakan untuk memfasilitasi siswa dan sebagai sumber informasi untuk mengetahui bagaimana cara layanan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

bimbingan kelompok melalui permainan tradisional dapat mengurangi perilaku introvert.

Keterbatasan pengembangan

Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa panduan yang hanya berfokus pada karakteristik siswa yang memiliki perilaku *introvert.*

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu didefinisikan istilah-istilah yang pergunakan dalam penelitian ini.

1. Permainan tradisional adalah suatu aktifitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak sejak zaman dahulu dengan aturan-aturan tertentu guna memperoleh kegembiraan. Permainan tradisional memiliki kandungan nilai dan manfaat yang tersimpan di dalamnya dan dapat memberikan efek positif bagi siapa saja yang memainkannya.
2. Bimbingan kelompok merupakan salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, serta nilai-nilai yang dianutnya dan dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa.
3. *Introvert* adalah salah satu tipe kepribadian yang lebih fokus pada pikiran, suasana hati, dan perasaan secara internal.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

G. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Prodi

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi sebagai masukan untuk prodi bimbingan dan konseling dalam menangani siswa introvert sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

b. Mahasiswa

Memberikan informasi pada mahasiswa khususnya dalam mengurangi perilaku introvert.

c. Peneliti

Mendapatkan pengalaman dalam meneliti khususunya dalam menangani siswa yang memiliki perilaku introvert dan menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya khusunya prodi bimbingan dan konseling.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa yang memiliki perilaku introvert untuk mengurangi perilakunya yang *introvert.*

b. Guru

Penelitian ini dapat menambah wawasan guru BK mengenai pengembangan model bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku *introvert.*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

c. Sekolah

Hasil yang diperoleh dari suatu penelitian dengan menerapkan model bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku *introvert* membantu dalam memberikan sejumlah referensi dalam mengembangkan Sebagai bahan masukan dan saran dalam mengatasi masalah siswa *introvert*.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PENGEMBANGAN, DAN MODEL HIPOTETIK

A. Kajian Pustaka

1. Permainan Tradisional

a. Konsep Dasar Bermain

Bermain merupakan kegiatan ataupun aktivitas wajib yang dilakukan anak-anak untuk mengenal lingkungan sekitar, bermain juga sering dilakukan oleh orang dewasa untuk melepaskan kejenuhan dan menghilangkan stres. Irman (2017) menjelaskan bahwa bermain merupakan suatu perilaku alamiah yang muncul dengan sendirinya dalam diri seorang anak. Melalui permainan anak dapat mendeskripsikan dirinya, sehingga dapat menghasilkan suatu kreatifitas serta keterampilan yang kelak akan menunjang keberhasilan dalam kehidupannya. Selain itu Widodo (2017) berpendapat bahwa bermain *(play)* adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan tanpa memikirkan hasil akhir. Bermain pada hakikatnya merupakan salah satu kebutuhan hidup bagi anak. Dalam kehidupan anak, bermain merupakan latihan-latihan yang dilakukan agar anak dapat menjadi manusia yang dewasa dan mendapatkan lebih banyak kesempatan untuk melatih potensi yang ada pada dirinya. Oleh karena itu bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak itu sendiri.

Kurniati (2016) menjelaskan bahwa pengertian bermain adalah sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan alat atau tanpa menggunakan alat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

yang menghasilkan pengertian atau informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Menurut Hartati bermain dan permainan adalah suatu kegiatan yang dibutuhkan manusia dalam kehidupannya. Setiap insan atau manusia pada umumnya membutuhkan aktivitas bermain yang bukan hanya untuk perkembangan fisik namun juga untuk meningkatkan perkembangan fisik, sosial, intelektual dan emosional (Ni'am, 2017). Lucia menyatakan bahwa permainan dapat mendorong anak menjadi kreatif, berimajinasi, berekspresi sehingga anak dapat percaya diri dan belajar bagaimana menjelajahi dunia (Ni'am, 2017). Mengingat betapa pentingnya pendidikan bagi anak serta berapa pentingnya fundamentalnya rangsangan-rangsangan yang dibutuhkan oleh anak untuk dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Maka bermain menjadi suatu kegiatan yang sangat penting bagi anak dan merupakan sentral dari segala kegiatan karena aktivitas bermain merupakan kebutuhan bagi anak. Namun bagaimana implementasi bermain dalam pembelajaran di Sekolah harus senantiasa diperbaiki dan ditingkatkan oleh Dekdikbud dalam Kurniati (2016) menjelaskan bahwa perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur bermain lebih kecil). Dengan anak tidak akan canggung lagi dengan menghadapi pembelajaran bermain berikutnya, oleh karena itu dalam memberikan kegiatan belajar bermain pada anak didik harus

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

diperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan, serta teman bermain.

Bermain mempunyai banyak manfaat bagi anak salah satunya dalam membangun suatu hubungan sosial. Menurut Mulyadi dalam Kurniati, (2016) bermain dengan teman sebaya membuat anak dapat membangun hubungan sosial dengan anak lain yang belum dikenalnya dan dapat mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan dengan anak lain. Terdapat lima pengertian bermain yang akan diuraikan adalah sebagai berikut:

1) Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki banyak nilai positif.
2) Bermain memiliki motivasi yang bersifat intrinsik.
3) Bermain bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
4) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
5) Memiliki hubungan sistematik yang khusus dengan sesuatu yang bukan yang dilakukan .

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan atau tidak menggunakan alat yang apa bila dilakukan dapat menimbulkan perasaan senang, gembira, bahagia.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

kehidupannya, agar siswa berani memiliki sikap, perilaku, dan kepribadian yang positif. Kepada peneliti selanjutnya agar menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya.

Beberapa kajian pustaka di atas, penyusun belum menemukan penelitian yang fokus pada tahap-tahap pelaksanaan permainan tradisional menggunakan BK kelompok untuk mengurangi perilaku introvert. Oleh karena itu, penyusun melakukan penelitian yang lebih fokus pada pengembangan model bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku introvert di SMP Negeri 3 Pangkep.

B. Kerangka Pengembangan

Individu yang mengalami *introvert* bisa mengalami krisis kepercayaan diri, karena dianggap memiliki kekurangan atau masalah kejiwaan pada dirinya. Lestari menyatakan, karakter introvert merasa tidak nyaman ketika berinteraksi dengan banyak orang sehingga mereka lebih senang menghabiskan waktu sendiri seperti membaca buku, menulis cerita atau mendengarkan musik. Ditambahkan oleh Baddu (Hasanuddin & Aswandi, 2020) berdasarkan hasil kaiannya, introver membenci basa-basi. Oleh sebab itu mereka senang dengan perbincangan yang padat dan bersifat informatif. Ada beberapa cara yang dilakukan untuk mengatasi sikap introvert siswa yang salah satunya adalah dengan melakukan kegiatan layanan konseling kelompok.

Bimbingan kelompok yang bertujuan untuk mengembangan kemampuan bersosialisasi siswa, khususnya kemampuan berkomunikasi siswa. Sejalan dengan pendapat Prayitno Secara umum layanan bimbingan kelompok dan/atau konseling

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

kelompok bertujuan untuk mengembangkan kemampuan sosialisasi individu, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan serta pemecahan masalah pribadi yang mengganggu. Dalam kaitan ini, sering menjadi kenyataan bahwa kemampuan bersosialisasi/berkomunikasi seseorang sering kali terganggu oleh perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang tidak objektif, sempit dan terkungkung serta tidak efektif. Secara khusus layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal ditingkatkan (Listia, dkk, 2020). Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan melalui kegiatan bimbingan kelompok yang memiliki nilai-nilai empati, kerja sama, tanggung jawab dan kedisiplinan melalui kegiatan permainan tradisional. permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial, dan emosi, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan (Khasanah, dkk., 2011).

Permainan tradisional memiliki bermacam–macam jenis, diantaranya adalah permainan tradisional *massanto, massallo*, *ma' boy*, dan *songkok-songkok jangang*. *Massanto, massallo, ma' boy,* dan *mallogo* merupakan permainan tradisional anak yang berasal dari daerah Makassar Sulawesi Selatan. Permainan tradisional *Santo* atau *massanto* ada berbagai nilai-nilai yang terkandung didalalamnya yaitu kerja sama, solidaritas, kecermatan dan ketelitian, kesegaran jasmani (olahraga), pemetaan strategi, dan interaksi sosial. Menurut (Hasriati, dkk, 2019) *Ma'boy* biasa juga disebut dengan *Ma'gebo* oleh masyarakat Sulawesi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

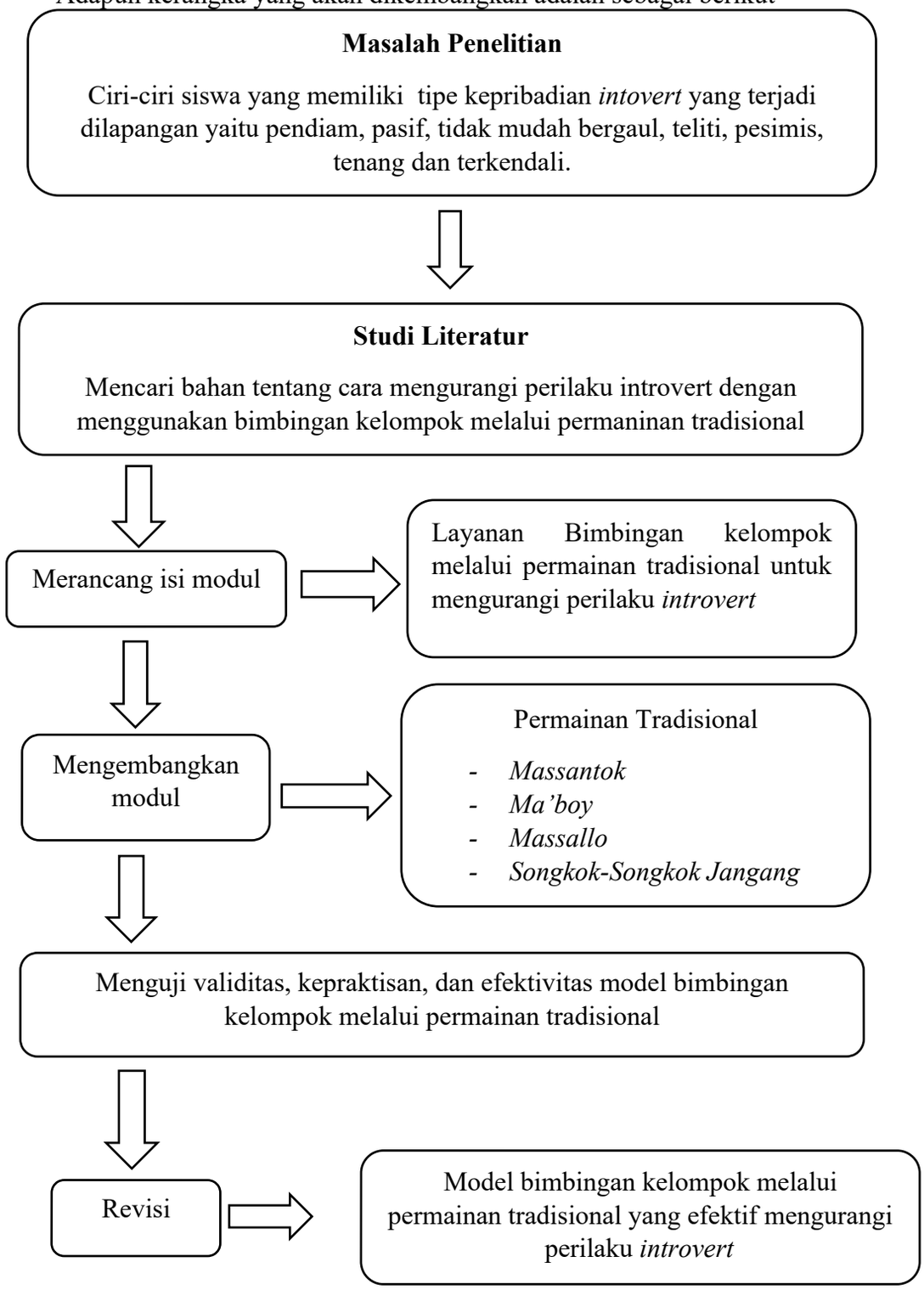
Selatan. Nilai-nila luhur dalam permainan *Ma'boy* adalah Kerja Sama, Solidaritas, Kecermatan dan Ketelitian, Kesegaran Jasmani (olahraga), Pemetaan Strategi dan Interaksi Sosial. *Massallo* (Gobak Sodor) menurut Listyananingrum dalam Rustan & Munawir (2020) mengemukakan bahwa sikap sosial anak seperti gotong royong, jujur dan pantang menyerah dapat diajarkan melalui gerakan permainan tradisional Gobak-Sodor. Selain itu, Kinanti dkk., dalam Rustan & Munawir (2020) mengemukakan bahwa keterampilan sosial anak yang dapat dikembangkan dalam permainan tradisional Gobak Sodor adalah kebersamaan, tanggung jawab, kepedulian, mengikuti aturan yang disepakati bersama dan juga komunikasi dengan siswa. *Songkok-Songkok Jangang* memiliki nilai moral, kognitif, bahasa, sosio emosional, dan pengembangan sikap Nusa (Serina, 2021). Permainan ini dipilih karena permainan tersebut dilakukan dalam bentuk kelompok sehingga dapat menekankan aspek kerja sama, kekompakan, saling menghargai, mengendalikan diri atau emosi saat bermain, berempati, serta belajar bertanggung jawab dan disiplin pada peraturan permainan sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa yang memiliki perilaku introvert.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

Pemanfaatan model bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert secara tidak langsung mendorong adaptasi sosial siswa di lingkungan. Bimbingan kelompok melalui permainan tradisional memiliki keunggulan dalam meningkatkan penyesuaian sosial dan melatih pola pikir siswa untuk mengatasi kesadaran diri, rasa malu dan rasa tidak aman, serta melatih siswa untuk lebih percaya diri dengan kemampuannya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

Adapun kerangka yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut



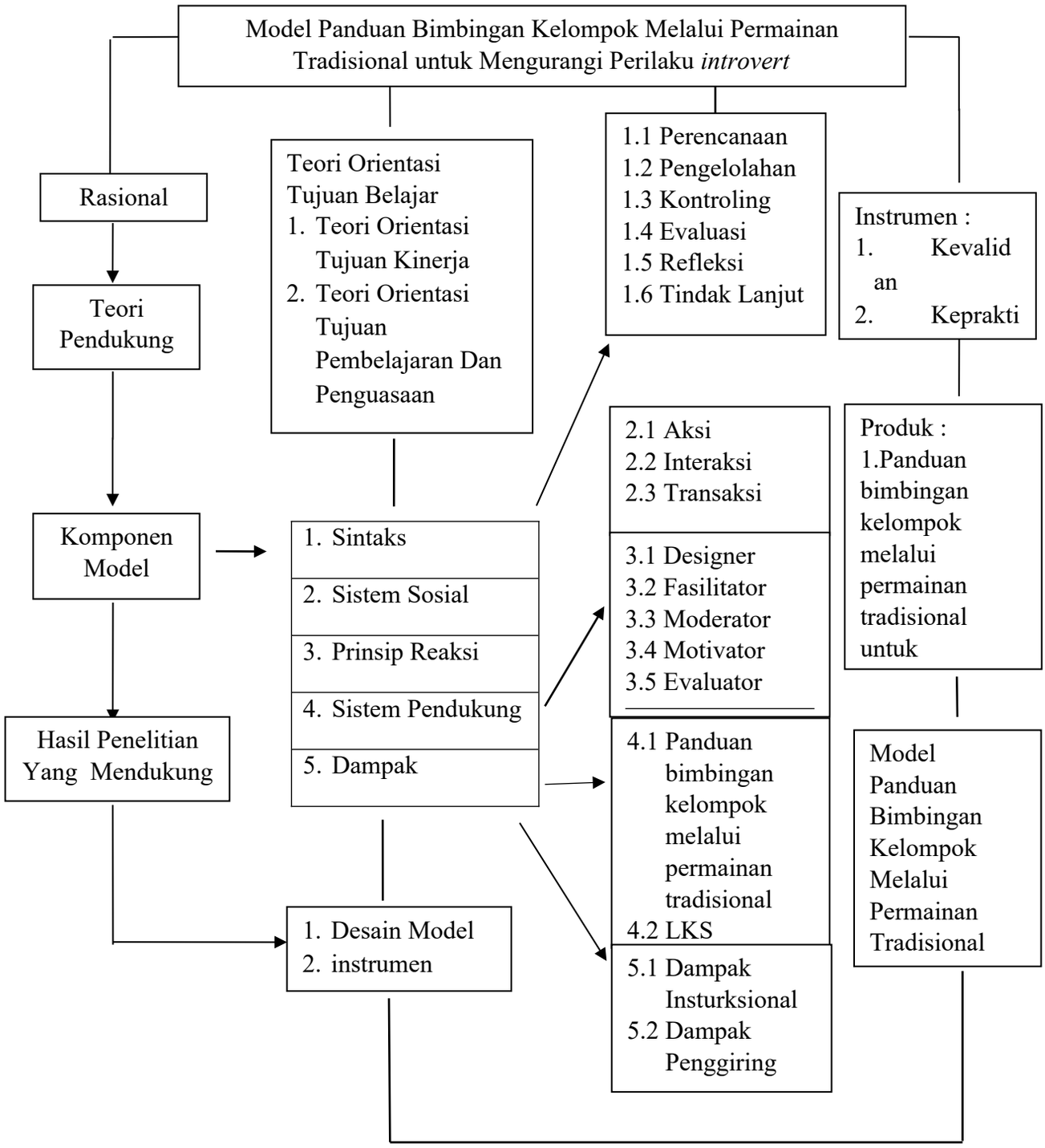
Gambar.2.5 Kerangka Pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

C. Model Hipopetik

Hipotesis penelitian adalah jawaban awal untuk pertanyaan penelitian. Dengan demikian, peneliti membentuk hipotesis penelitiannya untuk dijadikan sebagai acuan pembentukan tahapan selanjutnya, sehingga dapat menarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukannya. Adapun model hipotetik dari penelitian ini dapat dilihat secara ringkas dalam bentuk bagan berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg



Gambar 2.6 Model Hipotetik Pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan (Research and Devlevopment). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat atau mengembangkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Model penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk sebagai pedoman.

Hal ini sesuai dengan (Sukmadinata, 2011) bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Pendekatan yang digunakan peneliti adalah kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memproduksi suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Untuk dapat memproduksi suatu produk tertentu diperlukan penelitian yang akan digunakan, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat bekerja di masyarakat luas diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut.

Menurut Borg and Gall (1989), *educational research and development is a process used to develop and validate educaional product*, artinya yaitu penelitian dan pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Hasil dari penelitian dan pengembangan tidak hanya untuk pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

sebuah produk yang sudah ada tetapi juga untuk menemukan pengetahan atau jawaban atas masalah praktis. Sedangkan Sugiyono (2009) memberikan pendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menciptakan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya bisa berfungsi pada masyarakat luas, maka dibutuhkan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen).

Selain itu, Borg and Gall (1989) berpendapat bahwa untuk melakukan analisis kebutuhan untuk membuat produk hipotetis, metode penelitian dasar *(basic research)* sering digunakan. Kemudian untuk menguji produk yang masih hipotetis digunakan eksperimen *(action research).* Setelah produk telah diuji, maka dapat diterapkan. Proses pengujian produk dengan eksperimen disebut penelitian terapan *(applied research).*

Tujuan dari penelitian dan pengembangan *(Research and Devlevopment)* menurut mulyatiningsih (2012: 161) adalah untuk menciptakan sebuah produk baru melalui proses pengembangan. Pengembangan produk berbasis riset terdiri dari lima fase utama, yaitu kebutuhan pengembangan produk, perencanaan (desain) produk, serta uji kelayakannya, implementasi produk atau pembuatan produk sesuai dengan hasil desain produk, pengujian atau evaluasi dan peninjauan berkelanjutan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

Produk pendidikan yang dihasilkan dapat berupa program khusus untuk tujuan pendidikan tertentu, metode pengajaran, alat peraga, manual, modul, dan kompetensi pendidik pendidikan, sistem pembinaan pegawai, sistem penilaian, model uji kompetensi, perencanaan kelas untuk beberapa model pembelajaran, model unit produksi, model manajement, sistem pengembangan karyawan, sistem membaca ulang dan sistem lainnya (Sugiyono 2009). Menurut Sukmadinata (2008) ini diusulkan bahwa penelitian dan pengembangan *(Reseaech and Development)* adalah pendekatan penelitian terhadap produksi produk yang sudah ada. Produk yang dihasilkan dapat berupa perangka lunak atau perangkat keras, produk perangkat lunak seperti pengolahan data, ruang kelas, perpustakaan atau pembelajaran laboratorium, ataupun model pendidikan, pembelajaran melalui pelatihan, orientasi, evaluasi, manajemen, dan lain-lain. Sedangkan produk fisik seperti buku, modul, alat peraga pembelajaran di ruang kelas dan laboratorium, paket atau program pembelajaran, penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian konfensional hanya bertujuan untuk menyempurnakan, meneliti dan pengembangan produk yang dapat segera digunakan.

Dari uraian penelitian dan pengembangan (R&D) di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang menawarkan penyembuhan, dimulai dari suatu kebutuhan atau masalah yang membutuhkan solusi berdasarkan kerangka teori tertentu.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

2) Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat suatu produk tertentu dan menguji validitas dan efektivitas produk tersebut.
3) Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama.

Penelitian dan pengembangan adalah penelitian untuk mengetahui kebutuhan mendesak yang haru dipenuhi oleh suatu komunitas atau kelompok masyarakat, kemudian menggali penyebabnya, termasuk mengkaji teori-teori terkait untuk mengatasi penyebabnya. Untuk selanjutnya berfungsi sebagai dasar untuk mengembangkan produk, untuk memvalidasi dan menguji keefektifannya.

Ada beberapa model penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan, yakni model Sugiyono dan model Borg and Gall. Model tersebut secara singkat dijelaskan sebagai berikut:

a) Model Sugiyono Menurut Sugiyono (2009), tahap penelitian dan pengembangan terdiri dari 10 tahap, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) review desain, (6) pengujian produk, (7) evaluasi produk, (8) pengujian penggunaan, (9) modifikasi produk, dan (10) produksi masal.

b) Model Borg and Gall Menurut Borg and Gall (1989), penelitian RnD di pendidikan meliputi 10 tahapan, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi (riset dan pengumpulan data), (2) perencanaan (planning), (3)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

pengembangan produk awal, (4) uji coba lapangan, (5) penyempurnaan produk awal, (6) uji lapangan (review hasil pengujian), (7) pengembangan produk yang dihasilkan dari uji lapangan, (8) pengujian lapangan operasional (pengujian lapangan skala besar atau uji kelayakan), (9) evaluasi produk akhir (review produk akhir), (10) rilis dan implementasi.

B. Lokasi penelitian dan waktu penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMPN 3 Pangkajene yang diadakan pada tanggal 2 september 2023 sampai selesai. Terletak di Kelurahan Mappasaile, Kecamatan Pangkajene. Lokasi penelitian merupakan tempat atau wilayah dimana suatu penelitian dilakukan, penetapan suatu lokasi penelitian merupakan tahapan penting dalam penelitian, karena dengan ditetapkannya lokasi penelitian maka akan mempermudah peneliti melakukan penelitian. Alasan peneliti memilih lokasi atau wilayah tersebut karena setelah peneliti melakukan wawancara terhadap guru BK di sekolah tersebut peneliti mendapatkan informasi bahwa layanan bimbingan dan konseling belum terlaksana secara efektif oleh guru BK dalam menangani siswa *introvert* sehingga peneliti tertarik dalam mengembangkan sebuah produk yaitu buku panduan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional.

C. Teknik Penarikan Sampel

Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini, peneliti menggunakan penarikan sampel dengan metode *Purposive Sampling*. *Purposive sampling* merupakan salah satu jenis dari non-random sampling, yaitu Teknik pengambilan subjek dengan cara memberikan penilaian sendiri

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

BAB IV

HASIL DAN PENBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan

Pada hasil penelitian pengembangan dan pembahasan ini dikemukakan tentang pengembangan model bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert pada siswa di SMPN 3 Pangkajene. Hasil pengembangan yang dimaksud yaitu hasil validasi produk yaitu berupa buku panduan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert pada siswa yang sudah direvisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli. Dalam proses pelaksanaan kegiatan ini. Peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan model *Borg and Gall.* Adapun urian dapat di uraikan sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

a. Studi Literatur

Dalam pelaksanaan studi literatur, peneliti mengumpulkan materi terkait pengembangan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert pada siswa SMP 3 Pangkep. Pada tahap ini dilakukan studi literatur (kajian pustaka) yang ada kaitannya dengan pengembangan produk. Beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan pengembangan produk dijadikan referensi oleh peneliti. Selanjutnya hasil dari studi literatur yang telah dilakukan baik itu tujuan maupun manfaat yang akan diterima dimasukkan ke dalam pengembangan tersebut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

Berdasarkan berbagai literatur yang didapatkan, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan model bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert pada siswa adalah salah satu cara untuk mengurangi perilaku introvert.

b. Analis kebutuhan *(Need Asessment)*

Pengumpulan data awal melalui analisis kebutuhan bukan hanya di dasarkan pada informasi yang diterima dari narasumber dari menganalisis suatu bentuk kebutuhan siswa, namun didasarkan juga pada studi pendahuluan (observasi awal), sebagai landasan informasi, peneliti menggunakan teknik wawancara dengan guru pembimbing di SMP Negeri 3 Pangkajene.

Berdasarkan hasil pengamatan dan dilakukan wawancara dengan guru pembimbing di SMPN 3 Pangkajene, diperoleh asumsi, informasi-informasi, dan gambaran kondisi permasalahan yang ada disekolah bahwa belum terdapat media yang pernah digunakan dan diberikan kepada siswa sebagai media untuk dapat mengurangi perilaku introvert pada siswa disekolah. Sesuai dengan pengamatan secara langsung yang dilakukan peneliti di sekolah tersebut, ditemukan bahwa siswa masih kurang mampu dalam mengurangi perilaku intovert pada dirinya.

Dari informasi yang diperoleh melalui pengamatan langsung serta melakukan wawancara dengan guru pembimbing disekolah, maka dapat disimpulkan dari analisis kebutuhan bahwa perlunya media berupa buku panduan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

Permainan tradisional dapat membantu siswa dalam mengurangi perilaku introvert dikarenakan dalam permainan tradisional secara berkelompok dapat belajar dalam keterampilan sosial, kerja sama dan komunikasi. Buku panduan diberikan kepada guru pembimbing untuk membantu dalam mengarahkan siswa dalam menyelesaikan masalahnya terutama dalam mengurangi perilaku introvert pada diri siswa. Peneliti melakukan penelitian pengembangan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert dapat membantu siswa dalam mengurangi perilaku introvert pada dirinya yang dapat diterapkan dalam kehidupan baik dalam lingkungan sekolah maupun lingkungan sosialnya.

c. Merumuskan Masalah

Berdasarkan pada hasil asessment kebutuhan pada guru pembimbing di SMPN 3 Pangkajene pada survey awal penelitian merujuk pada hasil yang telah diperoleh pada siswa kelas IX SMPN 3 Pangkajene yang menjadi subjek dalam penelitian pengembangan ini, maka dianggap penting untuk dapat mengembangkan model bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert siswa. Oleh karena itu, diharapkan media ini dapat digunakan sebagai media yang dapat diberikan kepada siswa guna mengurangi perilaku introvert pada dirinya. Diharapkan media ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi guru pembimbing yang dapat membantu siswa dalam mengurangi perilaku introvert pada dirinya .

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

2. Perencanaan Pengembangan

Pada tahap perencanaan pengembangan model bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert, peneliti melakukan observasi serta wawancara kepada guru di sekolah terkait perilaku introvert siswa di SMPN 3 Pangkajene. Dari kegiatan tersebut dapat diketahui apa saja hambatan atau permasalahan yang dialami siswa sehingga tidak dapat mengurangi perilaku intovert pada diri siswa. Dari hasil wawancara serta observasi yang telah dilakukan tersebut, akan di evaluasi serta akan dikembangkan model bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert oleh peneliti.

Model pengembangan ini dapat membantu serta memudahkan guru dalam memberikan media kepada siswa terkait perilaku introvert khususnya melalui permainan tradisional. Di dalam isi buku panduan yang dikembangkan dilengkapi dengan materi serta lembar kerja yang dapat menjadi latihan dan di isi oleh siswa nantinya.

Perencanaan pengembangan yang dimaksudkan merupakan sesuatu hal yang perlu dipersiapkan untuk membuat buku panduan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional untuk mengurangi perilaku introvert, terlampir buku panduan.

a. Jenis kegiatan pada tahap perencanaan

Dalam tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah pemberian materi yang berkaitan dengan perilaku introvert. Adapun materi yang diberikan pada tahap ini dilihat dari masalah yang dihadapi oleh siswa, yaitu materi meliputi:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

1) Tanggung Jawab
2) Kejujuran
3) Kerja Sama
4) Solidaritas
5) Kepemimpinan
6) Interaksi sosial
7) Empati
8) Gotong royong

Adapun permainan tradisional yang akan dimainkan yaitu:

1) Permainan tradisional *massantok*

a) Keterkaitan permainan tradisional massantok dengan tanggung jawab di dalam permainan tradisional massantok terdapat nilai tanggung jawab yang dapat di ambil, yaitu melatih dan meningkatkan tanggung jawab siswa dalam memenangkan permainan.
b) Keterkaitan permainan tradisional massantok dengan kejujuran di dalam permainan tradisional massantok terdapat nilai kejujuran yang dapat diambil, yaitu melalui permainan tradisional massantok ini pemain belajar jujur dalam menghargai aturan

2) Permainan tradisional *ma'boy*

a) Keterkaitan permainan tradisional ma'boy dengan nilai kerja sama di dalam permainan tradisional ma' boy terdapat nilai kerja sama dimanah siswa bekerja sama menyusun kreweng untuk memenangkan permainan tersebut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan:

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

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

Peningkatan pada setiap pertemuan mengindikasikan bahwa efektif dalam mengurangi perilaku introvert siswa SMPN 3 Pangkajene.

B. Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

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

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

DAFTAR PUSTAKA

Aku Cinta Makassar. (2015, Desember 15). permainan tradisional santo. Retrieved from https://akucintamakassar.wordpress.com/2015/12/15/permainan-tradisional-2/

Alayyubi, A. I., Kasmawati, K., & Jusriana, A. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Berdasarkan Karakter Introvert Dan Ekstrovert. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, *2*(2), 202-209. DOI: https://doi.org/10.24252/asma.v2i2.16163

Amaliah, A. R. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Makassar Songkok-songkok Jangang terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Falah Desa Bontomarannu Kec. Bontotiro (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).

Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2),771-778.

Darmayanti, S. (2017). Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Ilmu Pengetahuan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan Siswa Kelas IX Di Sma Swasta Bandung Tahun Pembelajaran (Doctoral dissertation). URI:

Elfarabi, A. (2015). Pengembangan Permainan Tembak Jaring Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Siswa Kelas X Sma Negeri 7 Malang. *BRAVO'S (Jurnal Prodi Pendidikan Jasmani & Kesehatan)*, *3*(1).

Faiz, M. I. (2019). Layanan Konseling Pribadi Introvert Agar Bisa Beradaptasi di Lingkungan Baru Menggunakan Konsep Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, *9*(1), 35-44.

Fajriyati, S., & Albaar, R. (2022). Karakteristik Introvert: Analisis Pandangan Susan Cain. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, *12*(1), 54-69.

Hargenhahn, M. H. (2011). *Pengantar Teori Kepribadian.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Hariyadi, R., Fauziatin, F., & Khairunisa, K. (2020). Peran Chat Grup Untuk Mengoptimalkan Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok Online Di

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

Abad 21. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, *6*(1), 13-18.

Hasanuddin, Aswandi (2020).“Studi Tentang Pergaulan Sosial Siswa Introvert di SMP Negeri 3 Tanete Riaja “ dalam *Jurnal Bimbingan dan Konseling* . Volume 7 no.1 (Halaman 51-61). Barru: STKIP Muhammadiyah Barru.

Hasriati, H., Kornedi, K., Rahmawati, R., Ashari, J., Asfar, A. I. T., & Asfar, A. I. A. (2019, December). Adaptasi Permainan Tradisional Bugis Makassar “Ma’boy” Sebagai Strategi Pembelajaran Terhadap Peningkatan Explanation Siswa. In *Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M)* (pp. 177-182).

Hidayah, K. K. (2021). Analisis Nilai-Nilai Permainan Tradisional Gobak Sodor dengan Teori Pengambilan Keputusan Karier Krumboltz. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling: Teori dan Praktik)*, *5*(2), 72-76. DOI: https://doi.org/10.26740/bikotetik.v5n2.p72-76

Husniah, W. O., & Ulfa, M. (2020). Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Buton Untuk Meningkatkan Prososial Siswa. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, *3*(3), 253-261.

Irman. (2017). Nilai-Nilai Karakter pada Anak dalam Permainan tradisional dan Modern. Konseli *(Jurnal Bimbingan dan Konseling). 4(2):89-96.* https://doi.org/10.24042/kons.v4i2.2192

Jahrir, A. S., & Syafruddin, M. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Koperatif Melalui Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kesegaran Jasmani Upt 6/86 Biru Kabupaten Bone. *Jurnal Ilmiah Stok Bina Guna Medan*, *10*(2), 84-89. https://doi.org/10.55081/jsbg.v10i2.693

Jamilah, I. (2012). Hubungan tipe kepribadian dengan strategi penyelesaian konflik dalam organisasi Pagar Nusa di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). http://etheses.uin-malang.ac.id/2282/6/08410050_Bab_2.pdf

Kasim, Sinta Nurul Oktaviana (2017). “Pengembangan panduan permainan tradisional bugis-makassar dalam meningkatkan keterampilan sosial Siswa.” *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling* 3.1 https://doi.org/10.26858/jpkk.v0i0.3016

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1).

Kurniati, E. (2016). Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Kencana.

Kurniawan, M. F., & Stanislaus, S. (2016). Perilaku Pro-Sosial Ditinjau dari Tipe Kepribadian Introvert dan Ekstrovert (Studi pada Mahasiswa Psikologi UNNES). *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, *8*(3), 195-199. DOI:10.15294/intuisi.v8i3.8664

Listia, Y., Darmawani, E., & Putri, R. D. (2022). Membangun Komunikasi Personal Melalui Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Terhadap Peserta Didik Yang Cenderung Introvert. *Science and Education Journal (SICEDU)*, *1*(2), 72-80. DOI: https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.18

Mahmudah, F., Erawati, D., & Mz, I. (2021). Hubungan Kepribadian Introver Dengan Kecemasan Sosial Pada Mahasiswa Iain Palangka Raya. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, *4*(2), 145-162. DOI: https://doi.org/10.15575/alisyraq.v4i2.76

Melinda, G. R. (2017). Kontrol emosi pada mahasiswa yang memiliki tipe kepribadian introvert di Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, *3*(7), 279-292. https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fipbk/article/view/8390

Ni'am, L. S. K .(2017) . Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Berbasis Matematika.*Jurnal Pengabdian Masyarakat.* 2(2): 43-50.

Nur, H., & Asdana, M. F. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, *3*(1), 17-29.

Nusa, M., & Hidayat, A. (2019). Pusat Permainan Tradisional Bugis Makassar dengan pendekatan Arsitektur Perilaku. http://repositori.uin-alauddin.ac.id/17256/1/Muh.%20Azhar%20Hidayat%20Nusa.pdf

Pohan, R. A., & Indra, S. (2020). Efektivitas layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan kegiatan merespon pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam. doi*, *10*. http://dx.doi.org/10.29240/jbk.v4i1.1280

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

Purwaka Hadi, Abdullah Sinring, Farida Aryani. 2018. Pengaruh permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling.* 4 (1) https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.4474

Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, *19*(1), 120-134. https://journal.ikippgriptk.ac.id/index.php/edukasi/article/view/2440

Rustan, E., & Munawir , A. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Pada Generasi Digital Natives Di Luwu Raya Dan Pengintegrasiannya Ke Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *5*(2), 181-196. DOI: https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1639

Sakinah, A. (2018). Konseling Kelompok Emotional Intellegence Pada Tipe Kepribadian Introvert. *Al-Tazkiah: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, *7*(1), 1-24. 3. https://doi.org/10.20414/altazkiah.v7i1.649

Sariningtyas, I. (2018). Upaya Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa terhadap Lingkungan Sekolah melalui Layanan Bimbingan Kelompok pada Kelas VII-A MTs N 8 Gunungkidul. In *Proceeding Annual Conference on Madrasah Teacher* (Vol. 1).

Satalina, D. (2014). Kecenderungan perilaku cyberbullying ditinjau dari tipe kepribadian ekstrovert dan introvert. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, *2*(2), 294-310. https://doi.org/10.22219/jipt.v2i2.2003

Serina, (2021). Penerapan Permainan Songkok-Songkok Jangang Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Di Sd Inpres 242 Kanang-Kanang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar). http://eprints.unm.ac.id/25251/1/JURNAL%20sseri.pdf

Syafitri, D., Rahardjo, S., & Zamroni, E. (2019). Mengatasi Dampak Negatif Introvert Melalui Konseling Behavioristik Teknik Desensitisasi Sistematis Pada Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, *2*(2).

Wasono, M. P. J. (2019). Peningkatan Disiplin Berseragam Siswa Melalui Bimbingan Kelompok. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, *2*(1). https://doi.org/10.24176/jpp.v2i1.4316

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

Widiantari, K. S., & Herdiyanto, Y. K. (2013). Perbedaan intensitas komunikasi melalui jejaring sosial antara tipe kepribadian ekstrovert dan introvert pada remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, *1*(1), 106-115.

Widodo, P, Ria Lumintuorso .(2017) Pengembangan Model Permainan tradisional untuk Membangun Karakter pada Peserta didik SD Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan.*5(2):183-193. https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

LAMPIRAN 9



Pelaksanaan wawancara guru BK



Pelaksanaan pemberian angket uji coba



Pelakasanaan pemberian angket pre test

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg

RIWAYAT HIDUP



NASIA NAMMA. Lahir di Masalembu Pada tanggal 19 Mei 1997 dari pasangan **Bpk Alm. Abd. Wahid** dan **Ibu khalija** yang merupakan anak kedua dari kedua bersaudara. Penulis pertama kali menempuh pendidikan tepat pada umur 6 tahun di Sekolah Madrasah Ibtidaiyah (MI) di MI Assalafiyah 1 tahun 2004 dan selesai pada tahun 2010, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan Madrasah Tsanawiyah (MTS) di MTS Assalafiyah 1 Masalalembu, dan selesai pada tahun 2013. Penulis melanjutkan kejenjang berikutnya di Madrasah Aliyah Assalafiyah 1 Masalembu, dan selesai pada tahun 2016. Pada tahun 2019 penulis terdaftar pada salah satu sekolah tinggi swasta di STKIP Andi Matappa Jurusan Ilmu Pendidikan dengan program studi Bimbingan dan Konseling.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, Usaha dan disertai doa kedua orang tua dalam menjalani aktivitas akademik di Sekolah Tinggi Keguran dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi yang berjudul ”**Pengembangan Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradiisonal untuk Mengurangi Perilaku Introvert Siswa Di SMPN 3 Pangkajene”**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/F26jAT9WahkvrdQQ-zkRVg