

KEEFEKTIFAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MEMBENTUK KARAKTER POSITIF PESERTA DIDIK DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Dhora Ayu Yulanda⁽¹⁾, Tamsil Muis⁽²⁾
Universitas PGRI Adibuana Surabaya
ayuyulanda087@gmail.com⁽¹⁾, tamsilmuis@gmail.com⁽²⁾

ABSTRAK

Membangun karakter adalah salah satu bentuk upaya pendidikan. Membentuk karakter dapat dilakukan melalui berbagai upaya pendidikan, dan salah satunya melalui pemberian layanan bimbingan dan konseling sekolah. Layanan bimbingan dan konseling dapat diberikan secara bervariasi menurut pendekatan dan teknik yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan layanan bimbingan kelompok untuk membentuk karakter positif peserta didik di Sekolah Menengah Atas (SMA). Penelitian dilaksanakan melalui pendekatan kuantitatif dengan rancangan pra-eksperimental. rancangan khusus pra eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pre-test dan Post-Test*. Bimbingan kelompok dilaksanakan melalui teknik permainan simulasi. Data penelitian, yakni karakter peserta didik, diukur melalui angket. Angket ini mengukur dua aspek karakter, yakni sikap dan perilaku moral. Data penelitian dianalisis dengan teknik statistik dengan rumus Uji t. digunakan Hasil analisis data membuktikan teknik permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan karakter positif peserta didik.

Kata kunci: *Karakter Positif, Bimbingan Kelompok, Teknik Permainan Simulasi.*

ABSTRACT

Building character is a upaya of education. Forming character can be done through various educational efforts, and one of them is through providing school guidance and counseling services. Guidance and counseling services can be provided vary according to the approach and technique used. This study aims to test the effectiveness of group counseling services to shape the positive character of students in high schools. The study was conducted through a quantitative approach with a pre-experimental design. the pre-experimental special design used was One Group Pre-test and Post-Test. Group guidance is carried out through simulation game techniques. Research data, namely the character of students, were measured through a questionnaire. This questionnaire measures two aspects of character, namely attitudes and moral behavior. The data were analyzed by statistical techniques with the t test . The results of data analysis prove the simulation game technique in group guidance services is effective for enhancing students' positive character.

Keywords: *Positive Character, Simulation Game Techniques, Group Guidance .*

PENDAHULUAN

Pembentukan karakter berkaitan dengan pembentukan perilaku moral, dan tanpa mempertalikan dengan moral maka pembentukan karakter positif tidak akan efektif dilakukan (Jhon, 2010). Perilaku moral ini berkaitan dengan semua kualitas nilai-nilai baik dalam kehidupan individu. Pernyataan ini sependapat dengan Megawangi (dalam Kesuma, dkk. 2012:5) yang menyatakan bahwa usaha untuk mendidik individu agar dapat mengambil keputusan dengan bijak, menerapkan dalam kehidupan. Tidak banyak dari remaja mempunyai perilaku yang menyimpang, namun masih banyak yang mampu menjaga perilaku. Karakter terbentuk karena pengaruh keluarga dan lingkungan masyarakat maupun sekolah. Seperti contoh, saat ini remaja banyak mendapat pendidikan yang baik ketika di dalam keluarga, namun ketika diluar rumah lingkungan tempat tinggal kurang mendukung berperilaku baik, padahal pembentukan pribadi berkarakter akan membawa dampak pertumbuhan dan perkembangan seorang di masa mendatang.

Karakter adalah kekuatan membentengi diri dari segala macam perilaku mendorong pada tingkah laku terpuji untuk mendidik individu dalam berperilaku baik. Sedangkan menurut Suyanto (2013) pembentukan karakter upaya yang dilakukan membantu individu agar dapat memahami, meperdulikan, dan bertindak berdasarkan nilai etika sehingga individu mampu bertindak berdasarkan kebenaran. Salah satu hal yang perlu diperhatikan pembentukan karakter pada peserta didik dapat membuat seseorang berperilaku negatif. Rendahnya tingkat pembentukan positif yang dimiliki seorang peserta didik akan dapat memberikan pengaruh negatif terutama dalam kegiatan baik dalam keluarga, dan lingkungan masyarakat maupun sekolah.

Pengoptimalan pembentukan karakter positif di Sekolah, menurut pendapat Suyanto (2013:12), dikarenakan : 1) secara faktual, Sekolah memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pertumbuhan karakter positif peserta didik, yang meliputi: kejujuran, rasa hormat dan santun, saling menghargai, bertoleransi, 2) secara politis, setiap negara mengharapkan setiap warga negara memiliki karakter positif. Sekolah mempunyai kontribusi yang besar terhadap pembentukan karakter bangsa, 3) pembentukan karakter positif juga dapat meningkatkan proses pembelajaran.

Permasalahan pembentukan karakter harus segera diselesaikan, salah satu yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan ini adalah dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok yang memiliki peranan penting. Bimbingan Kelompok bertanggung jawab dalam memberikan pendampingan serta memfasilitasi perkembangan peserta didik

supaya memiliki sikap yang mampu membuat keputusan, bertanggung jawab terhadap segala tindakan yang dilakukan ketika menyelesaikan masalahnya, serta dapat memiliki perkembangan optimal.

Teknik permainan simulasi berfokus pada proses pembentukan kepribadian seorang konseli. Teknik ini memerlukan persiapan seperti analisis kebutuhan peserta didik, merumuskan tujuan permainan. Dengan mengamati proses permainan, konselor mendapat gambaran diri peserta didik melalui ekspresi dari sejumlah proses kognisi, dan pemecahan masalah.

Teknik permainan simulasi dilakukan untuk merefleksikan situasi yang terdapat dalam kehidupan sebenarnya. Teknik permainan simulasi dalam bimbingan kelompok menurut Tatiek Romlah (2006) adalah teknik bimbingan yang membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai kemampuan, bakat, minat dan dilaksanakan dalam situasi kelompok. Teknik permainan simulasi ini berkelompok dan berkompetisi untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu dengan menaati peraturan yang ditetapkan bersama, penggunaan teknik permainan simulasi digunakan untuk kepentingan pengajaran maupun bimbingan bahwa belajar secara bearti dapat terjadi apabila si belajar menyatu dan akrab dengan lingkungan belajarnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen. Rancangan eksperimen yang digunakan adalah rancangan satu kelompok, tepatnya *One Group Pretest Posttest*. Rancangan ini dikategorikan ke dalam rancangan pra-eksperimen. Subyek penelitian ini adalah 40 peserta didik yang dipilih melalui teknik *stratified random sampling* dari seluruh peserta didik kelas X SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya. Data penelitian, yakni karakter peserta didik, diukur melalui angket. Angket ini mengukur dua aspek karakter, yakni sikap dan perilaku moral. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi digunakan sebagai perlakuan eksperimen yang diuji dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi dilakukan pada awal kegiatan penelitian menunjukkan sebuah kondisi bahwa tingkat pembentukan karakter positif pada peserta didik kelas X di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya mayoritas tingkat sedang. Hasil kegiatan observasi juga

menunjukkan bahwa kondisi tingkat pembentukan karakter positif pada peserta didik di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya beraneka ragam. Kondisi ini bermakna bahwa pembentukan karakter positif didasari oleh berbagai macam kondisi keberagaman peserta didik yang berasal dari diri sendiri, keluarga, serta lingkungan yang memberikan pengaruh dalam kehidupan seorang individu.

Penemuan beberapa fakta dari kegiatan observasi menunjukkan hasil dari wawancara dengan Ibu Ana Musdalifah selaku guru BK di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya pada tanggal 10 September 2019, terkait pembentukan karakter positif pada peserta didik, hampir semua peserta didik masih sering mengalami masalah individu, seperti mengejek, melakukan kejahatan (kenakalan) terhadap teman, bahkan peserta didik sering mengabaikan aturan yang berlaku (datang terlambat, baju seragam tidak rapi), suka membantah guru, penggunaan bahasa yang tidak baik (sering berkata jorok), tidak menghargai (bersikap tidak sopan dengan guru berbicara dengan nada tinggi), ataupun bertindak curang.

Layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan simulasi yang dilaksanakan penelitian dilakukan sebagai usaha membantu konseli mengatasi permasalahan yang dihadapi saat ini yaitu rendahnya pembentukan karakter positif pada peserta didik kelas X SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya. Setiap konseli yang memiliki karakter positif rendah diberikan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi secara berkelompok, dilakukan selama 6 kali treatment sesuai dengan jumlah konseli yang memiliki pembentukan karakter positif yang rendah. Pelaksanaan sesi pretest dan *post-test* dilakukan dengan pengisian angket pembentukan karakter positif serta melakukan pengamatan secara langsung pada perilaku yang menunjukkan pembentukan karakter positif peserta didik. Sesi pretest yang dilaksanakan pada tahap awal mendapatkan sebuah hasil bahwa ada 40 peserta didik yang memiliki permasalahan pembentukan karakter positif yang rendah.

Peserta didik SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya yang mendapat layanan konseling melalui bimbingan kelompok dalam teknik permainan simulasi adalah yang memiliki karakter positif yang rendah. Rendahnya karakter positif ini didapat berdasar pada hasil pengisian angket pembentukan karakter positif. Peserta didik ini terindikasi memiliki permasalahan pada rendahnya pembentukan karakter positif harus mendapatkan bantuan agar dapat mengatasi permasalahannya. Digunakan membantu peserta didik dalam mengurangi karakter positif rendah dengan dilakukan bimbingan konseling secara berkelompok.

Teknik permainan simulasi dilakukan dengan layanan bimbingan kelompok kepada peserta didik, berfokus pada proses pembentukan kepribadian seorang konseli. membutuhkan

persiapan matang seperti analisis kebutuhan peserta didik, merumuskan tujuan permainan, memilih situasi dalam kehidupan berkaitan dalam lingkungan peserta didik, mengidentifikasi siapa saja pemerannya. mengamati proses permainan, konselor akan mendapat gambaran terhadap diri peserta didik mengenai ekspresi dari sejumlah proses kognisi dan pemecahan masalah. Treatment dilakukan menggunakan layanan konseling bimbingan kelompok teknik permainan simulasi ini dinilai efektif dalam meningkatkan karakter positif dan mengembangkan identitas sukses yang dimiliki setiap peserta didik. Meningkatnya pembentukan karakter positif peserta didik dapat dinilai berdasar pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1: Perbandingan Skor Pre-Test dan Post-Test

No	Nama	<i>sebelum</i> (x1)	<i>sesudah</i> (X2)	<i>Tingkat</i> <i>Perubahan</i>
1	Mawar	106	96	10
2	Duku	114	105	9
3	Tulip	118	104	14
4	Jambu	107	99	8
5	Dahlia	101	101	0
6	Tomat	108	101	7
7	Apel	104	102	2
8	Melati	108	101	7
9	Anggrek	104	101	3
10	Lavenda	105	101	4
11	Cery	103	78	25
12	Nanas	121	101	20
13	Anggur	99	80	19
14	Bogenfil	99	93	6
15	Lantana	113	100	13
16	Sepatu	99	88	11
17	Asoka	127	103	24
18	Adenium	114	102	12
19	Mangga	128	101	27
20	Pisang	99	85	14
21	Durian	128	102	26
22	Camelia	100	83	17
23	Jeruk	117	95	22
24	Salak	135	98	37
25	Naga	138	99	39
26	Bakung	102	95	7
27	Pepaya	118	99	19
28	Gladiol	100	96	4
29	Semangka	100	80	20
30	Delima	111	100	10
31	Kecapi	113	93	20
32	Freesia	113	102	11
33	Bakung	109	90	19
34	Belimbing	131	95	36
35	Chicory	104	100	4

36	Kiwi	128	104	24
37	Jambu biji	144	115	29
38	Pear	110	108	2
39	Kawista	130	117	13
40	Kesemek	107	94	13

Berdasarkan pada tabel diatas dapat dilakukan dalam pengujian rumusan uji-t diperoleh dengan taraf signifikasi $\alpha = 5\%$, $db = n-1$, kriteria pengujian H_0 ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Karena pada penelitian ini $t_{hitung} = 2,1$ dan $t_{tabel} = 0,381$ dan ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima. Ini dapat diartikan ada perbedaan pembentukan karakter positif pada peserta didik kelas X di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya melalui layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan permainan simulasi. Perhitungan ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS *For Windows* versi 16.

Dengan demikian hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan “Tidak terdapat pengaruh” dinyatakan ditolak, dan hipotesis akhir (H_a), bahwa “Terdapat pengaruh positif dari layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi pada pembentukan positif remaja pada peserta didik kelas X di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya” dinyatakan diterima.

Penelitian yang telah dilaksanakan pada peserta didik di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya menunjukkan bahwa teknik permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok mengatasi permasalahan pembentukan karakter positif dimiliki oleh peserta didik. Keefektifan penggunaan teknik permainan simulasi sesuai pendapat Tatiek Romlah (2006) adalah teknik bimbingan berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat dan dilaksanakan melalui situasi kelompok, untuk mencapai tujuan tertentu dimana permasalahan disebabkan karena adanya sebuah kondisi yang mempengaruhi proses pembentukan kepribadian seorang individu. Permasalahan pembentukan karakter positif yang rendah harus dapat segera diselesaikan agar tidak memberikan pengaruh pada perilaku dalam kehidupan bermasyarakat.

PENUTUP

Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas X di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya. Secara umum para peserta didik memiliki tingkat pembentukan karakter positif sedang. Hasil kegiatan observasi juga menunjukkan bahwa kondisi tingkat pembentukan karakter positif beraneka ragam. Kondisi ini bermakna bahwa pembentukan

karakter positif didasari oleh berbagai macam kondisi keberagaman peserta didik berasal dari diri sendiri, keluarga, serta lingkungan yang memberikan pengaruh dalam kehidupan seorang individu. Layanan Bimbingan Kelompok teknik permainan simulasi dilaksanakan dalam penelitian dilakukan sebagai usaha membantu konseli mengatasi permasalahan yang dihadapi saat ini yaitu rendahnya pembentukan karakter positif pada peserta didik di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya. Setiap konseli memiliki karakter positif rendah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi secara berkelompok. Dilakukan selama 6 kali *treatment* sesuai dengan jumlah konseli yang memiliki karakter positif yang rendah. Pelaksanaan sesi pretest dan posttest dilakukan dengan pengisian angket pembentukan karakter positif serta melakukan pengamatan secara langsung pada perilaku yang menunjukkan rendahnya karakter positif pada peserta didik.

Sesi *pre-test* yang dilaksanakan pada tahap awal mendapatkan sebuah hasil bahwa ada 40 peserta didik yang memiliki permasalahan pembentukan karakter positif yang rendah. Teknik permainan simulasi ini dilakukan dengan layanan bimbingan kelompok kepada peserta didik, berfokus pada proses pembentukan kepribadian seorang konseli. *Treatment* yang dilakukan menggunakan layanan konseling bimbingan kelompok teknik permainan simulasi ini dinilai efektif meningkatkan karakter positif pada peserta didik dan mengembangkan identitas sukses yang dimiliki setiap peserta didik. Sebagai pengembangan hasil penelitian ini, diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan kajian teoritis lebih dalam lagi serta memberikan contoh implementasi pendekatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi mengatasi berbagai macam masalah di sekitar lingkungan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Jhon, Alfred.(2010). *Membangun Karakter Tangguh*. Surabaya: Portico Publishing.
- Kesuma, D. (2012). *Pendidikan Karakter Kajian Teori Dan Praktik Di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto. (2010). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Romlah, T. (2011). *Teori Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.