TEKNIK BERMAIN ”JEMBATAN MANUSIA” DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN HARGA DIRI PADA SISWA *SLOW LEARNER* DI SMPN 29 SURABAYA

ARTIKEL

Oleh:

Mochamad Sigit Widodo

NIM. 071014008

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN

PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING

2013

THE APPLICATION OF PLAYING TECHNIQUE "HUMAN BRIDGE" IN GROUP GUIDANCE TO INCREASE SELF ESTEEM OF *SLOE LEARNER* STUDENT IN SMPN 29 SURABAYA

Mochamad Sigit Widodo[i(m.sigit.widodo@gmail.com)], Dr. Tamsil Muis[ii],

Drs.Moch. Nursalim, M.Si[iii] dan Denok Setiawati, S.Pd.,M.Pd.,Kons[iv]

Abstrack: Self Esteem is a self evaluation, positive or negative that influenced by interactions stance, rewards, and other people who intergrated through person's thinking process, involving 4 factor, self social, friend mate, family and academic. Self esteem was considered really important for somebody's sucessnes as written in "Humans need truth on fourth grade". This study aims to determine the increase of self esteem *Sloe learner* student at SMPN 29 Surabaya before and after gived group guidance with "Human Bridges" technique. Subject is taken from *Sloe learner* student SMPN 29 Surabaya which have a low self esteem totaled 5 student. This study use Pre-test dan post-test design. Information hoarder method use Coopersmith Self Esteem Inventory (CSEI) that already calculate it's validity and realibility. An analytical technique used in this research was the sign test. Results of research analysis showed that N = 5 and X = 0, then it was obtained p = 0031 which was smaller. So, Ho is refused and Hs is accepted, thus this study is able to prove that thought pattern alteration can improve students self-esteem of 5 students SMPN 29 Surabaya. It is also proven by the significantly difference between pre-test and post-test scores..

Key Words : Human Bridges, Self Esteem

---

[1] *Mahasiswa PPB BK 2008 UNESA*
[2] *Dosen Pembimbing dan Dosen FIP-PPB-UNESA*
[3] *Dosen Penguji I dan Dosen FIP-PPB-UNESA*
[4] *Dosen Penguji II dan Dosen FIP-PPB-UNESA*

TEKNIK BERMAIN "JEMBATAN MANUSIA" DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN HARGA DIRI PADA SISWA *SLOW LEARNER* DI SMPN 29 SURABAYA

Mochamad Sigit Widodo[v](m.sigit.widodo@gmail.com), Dr. Tamsil Muis[vi],

Drs.Moch. Nursalim, M.Si[vii] dan Denok Setiawati, S.Pd.,M.Pd.,Kons[viii]

Abstrak: Harga diri dianggap sangat penting bagi keberhasilan hidup individu seperti yang tercantum pada "hierarki kebutuhan manusia pada tingkat ke-4". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peninggkatan harga diri siswa *Slow learner* SMPN 29 Surabaya sebelum dan sesudah diberikan Bimbingan Kelompok dengan teknik bermain "Jembatan Manusia". Subyek diperoleh dari siswa *Slow learner* SMPN 29 Surabaya yang memiliki harga diri rendah sebanyak 5 siswa.Penelitian ini menggunakan rancangan *pre-test* dan *post-test group design*. Metode pengumpul data menggunakan *Coopersmith Self Esteem Inventory* (CSEI) yang telah dihitung validitas dan reliabilitas. Teknik analisis yang digunakan a dalam penelitian ini adalah uji tanda. Hasil analisa penelitian menunjukan bahwa N = 5 dan X = 0, maka diperoleh $\rho = 0{,}031$ lebih kecil dari $\alpha = 0{,}05$. Dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima. Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa Teknik bermain jembatan manusia dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan harga diri Siswa *Slow learner* SMPN 29 Surabaya, hal ini dengan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan skor *post-test.*.

Kata kunci: Jembatan Manusia, Harga Diri

---

[1] *Mahasiswa PPB BK 2008 UNESA*
[2] *Dosen Pembimbing dan Dosen FIP-PPB-UNESA*
[3] *Dosen Penguji I dan Dosen FIP-PPB-UNESA*
[4] *Dosen Penguji II dan Dosen FIP-PPB-UNESA*

Pendahuluan

Penilaian pada diri sendiri sangat erat kaitannya dengan pembentukan harga diri. Individu dengan pola pikir positif akan memiliki penilaian positif mengenai dirinya, lebih menghormati dan menghargai dirinya sehingga dalam dirinya terbentuk harga diri tinggi, sebaliknya jika individu memiliki penilaian negatif maka yang terbentuk dalam dirinya adalah harga diri rendah (Cleghron, 1998).

Konselor SMPN 29 Surabaya menyebutkan bahwa sekitar 90 % atau hampir semua siswa inklusi terutama siswa yang lambat belajar/*Slow learner*. Dampak negatif penerimaan diri yang rendah, anggapan tidak berharga terhadap diri sendiri pada *siswa Slow learner* SMPN 29 Surabaya ialah terlihat saat Proses Belajar Mengajar(PBM), siswa *Slow learner* cenderung pasif dan dan juga kurang aktif saat ada pemberian umpan balik oleh guru saat di kelas meskipun siswa tersebut sebenarnya bisa menjawab, dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya, perilaku yang di tunjukan oleh siswa *Slow learner* juga dapat menjadikan hambatan dalam berinteraksi di lingkungan sosialnya atau di kehidupan sehari-hari, contoh kecil sering menolak ajakan bermain atau pergi bersama, sehingga teman sebyanya menjadi enggan jika ingin mengajak bermain bersama karena berfikiran pasti tidak mau, padahal alasanya sederhana yaitu takut hanya karena takut di ejek, karena merasa berbeda dan tidak percaya diri ataupun merasa berbeda karna lebel ABK, sehingga perilaku yang di tunjukan cenderung menarik diri dari pergaulan dengan teman sebayanya.

Penerimaan diri yang rendah, anggapan tidak berharga terhadap diri sendiri pada siswa yang lambat belajar SMP N 29 Surabaya harus segera diatasi, dan salah satu cara untuk mengatasinya ialah dengan cara memberikan Bimbingan Kelompok dengan teknik bermain "jembatan manusia"

Teknik permainan "Jembatan Manusia" menurut Endy dan Mulyani (2008) yaitu, sebuah permainan yang dilakukan dengan jumlah maksimal peserta 30 dengan diarahkan pada garis finish yang di tentukan dan membutuhkan beberapa batang kayu dengan ukuran kurang lebih 50 cm dan jumlahnya sesuai jumlah pasangan. Permainan ini juga sering di pakai dalam kegiatan kepramukaan yang digambarkan setiap peserta berjajar dan saling berhadapan dengan memegang tongkat kurang lebih panjang 50 cm, setelah itu dua orang bergantian melewati susunan tongkat yang terbentuk seperti jembatan.

Melalui pemberian perlakuan ini diharapkan tugas perkembangan siswa juga tercapai sebagaimana mestinya. Pelayanan Bimbingan Konseling diarahkan pada tercapainya tugas perkembangan peserta didik secara optimal (Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan, 2008)

Keterkaitan dan alasan penggunaan teknik bermain ”jembatan manusia” dalam Bimbingan Kelompok manfaat dari permainan yang dapat meningkatkan harga diri yaitu; tahap pertama peserta terbagi menjadi dua kelompok yang didalamnya terdapat siswa *Slow learner* dan regular yang menjadi satu, dan secara tidak langsung antara siswa *Slow learner* dan regular akan saling membentuk dan meninggkatkan komunikasi personal, kerjasama seperti yang terdapat pada aspek harga diri kategori rendah. Tahap ke dua peserta menjadi penompang/jembatan yang menbentuk kepercayaan diri, karena seorang penopang/jembatan harus saling percaya dengan *partner* untuk mampu dan kuat menjadi jembatan dan kerjasama dalam satu *team*. Tahap ketiga sebagai penyeberang dituntut percaya terhadap diri/mampu dan yakin terhadap kemampuan diri dapat menyeberang hingga garis *finish* yang mana anggapan keyakinan dan percaya terhadap kemampuan diri merupakan aspek dalam harha diri tinggi. Sehingga dapat di simpulkan teknik bermain jembatan manusia dalam bimbingan kelompok memiliki keterkaitan makna permainan terhadap aspek aspek dalam harga diri.

Bimbingan Kelompok Teknik Bermain “Jembatan Manusia”

Bimbingan kelompok teknik bermain Jembatan Manusia adalah bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok yang bertujuan untuk mencegah berkembangnya masalah dengan cara melakukan perbuatan menyenangkan berupa kegiatan bermain dan tertawa dilakukan dengan atau tanpa alat di dalam aktifitas sosial yang dilakukan berdasarkan motivasi instrinsik, fleksibilitas yang menghasilkan informasi, memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi pada anak yang memiliki tujuan untuk melatih kemampuan anak dalam berkomunikasi.

Berikut adalah cara atau tahap dalam melakukan permainan yang digunakan :

1. Tahap pembentukan.
   a. Konselor mengungkapkan pengertian dan tujuan bimbingan kelompok.
   b. Menjelaskan cara-cara dan asas-asas bimbingan kelompok.

c. Saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri.
d. Melakukan pengakraban.

2. Tahap Peralihan

a. Konselor menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
b. Konselor menawarkan dan mengamati apakah para anggota siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya.
c. Membahas situasi yang terjadi.
d. Meningkatkan keikutsertaan anggota.
e. Jika perlu, kembali ke beberapa aspek pada tahap sebelumnya.

3. Tahap Kegiatan

Permainan "Jembatan Manusia" dalam kegiatan ini ditekankan pada aspek-aspek permasalahan penerimaan diri yang rendah, anggapan tidak berharga terhadap diri sendiri, dan diharapkan melalui permainan ini dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan memupuk saling rasa percaya maupun agar individu memiliki harga diri tinggi, karna jika individu sudah memiliki kerpercayaan diri tinggi dan menghargai dirinya sendiri maka individu tersebut akan percaya diri, menghargai kesuksesan, tidak takut terhadap kritik, tidak mudah putus asa, mudah mencari teman, adaptif, aktif, kreatif dan realistis, mampu menerima kelebihan dan kekurangan. Adapun prosedur permainan "Jembatan Manusia":

a. Membagi siswa menjadi dua kelompok, yaitu sebut saja kelompok A dan kelompok B
b. Dalam tiap kelompok dibagi antara sebagai penopang(jembatan) dan penyeberang.
c. Menjalankan tema-tema permainan melalui kegiatan bermain permainan "Jembatan Manusia". Tema-tema tersebut terdiri dari:
    1) Cara bermain " Jembatan manusia"
    2) Interaksi terus bergerak(komunikatif)
    3) Kerjasama
    4) Menjalankan pernainan ini dengan cara harus saling percaya antara si penyeberang dan jembatanya untuk sampai tujuan(melatih saling kepercayaan dan percaya diri/membangun kepercayaan diri.)
    5) Refleksi hasil kegiatan bimbingan kelompok menggunakan permainan "Jembatan manusia".

4. Tahap Pengakhiran

a. Konselor Mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri.

b. Konselor dan anggota mengemukakan kesan dan hasil-hasil kegiatan.
c. Membahas kegiatan selanjutnya.
d. Mengemukakan pesan dan harapan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, penulis menarik masalah, "Apakah penerapan teknik bermain "Jembatan Manusia" dalam bimbingan kelompok dapat Meningkatkan Harga Diri Siswa *Slow learner* SMPN 29 Surabaya.

Sesuai rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah menguji apakah penerapan teknik bermain "Jembatan Manusia" dalam bimbingan kelompok dapat Meningkatkan Harga Diri pada siswa *Slow learner* SMP N 29 Surabaya.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *pre-eksperimenttal design* dengan *pre-test and post-test one group design*, dengan rancangan satu kelompok subjek. alam penelitian ini, Subyek penelitian ini adalah 5 siswa *Slow learner* SMPN 29 Surabaya yang memiliki harga diri rendah yang diukur melalui angket *Copopersmith self Esteem Inventory* (CSEI).

Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian mengadopsi inventori harga diri dari Coopersmith yaitu *Coopersmith self esteem Inventory* (CSEI) format sekolah, yang diberikan kepada siswa *Slow learner* SMPN 29 Surabaya yang juga telah dikembangkan dalam skripsi Wahyu Inggil (2007). CSEI dirancang untuk mengukur sikap evaluasi diri yang brhubungan dengan minat pribadi, sosial, akademis, dan keluarga. Inventori ini dikembangkan oleh Stanley Coopersmith berdasarkan definisi yang diungkapkan mengenai harga diri (*Self esteem*). Penilaian yang digunakan dengan memilih pernyataan "mirip saya" dan "tidak mirip saya".

\Sub skala kebohongan dalam CSEI tidak digunakan untuk mengukur harga diri melainkan untuk melihat apakah siswa tersebut benar-benar mengisi dengan sebenarnya atau hanya berusaha untuk mendapatkan skor harga diri tinggi pada skor jawaban. Jika siswa memperoleh skor tinggi dalam sub skala kebohongan dan juga pada 4 sub skala yang lain maka skor yang diperoleh tidak sah.

Tabel Kisi-kisi *Coopersmith Self Esteem Inventory*(CSEI)

Varia-bel	Aspek	Indikator	Favorabel	Un-Favorable
Harga Diri	Diri Sosial	Yakin akan kemampuan yang dimiliki	6 2 3	1,3,8,9, 17, 31, 37,44, 51,
		Mudah menyesuaikan diri pada suatu lingkungan yang baru	7,16,41	43
		Memiliki persepsi yang baik tentang diri sendiri	2,29,57	30,38,50,56, 58
		Memiliki pendirian yang teguh	4,36	
		Tidak mudah terpengaruh pada penilaian diri dari orang lain		42,52
	Teman sebaya	Mudah bergaul dengan siapapun	11,25,27	39
		Disukai banyak teman	18,28	46,53
	Orang Tua	Mendapatkan rasa kasih sayang dari orang tua	5,20,47	12,33,54
		Perhatian terhadap masalah yang dihadapi anak	24,34	19,26,40
	Akade-mis	Dapat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan	13,14,21,22	35,49,
		Dapat mengekspresikan pendapat yang dimiliki	10,32,45,48,55	15
Skala kebohongan			1,6,13,20,27,34,41,48	

Table Sub skala *Coopersmith Self Esteem Inventory* Format Sekolah

No	Sub Skala	Jumlah Item
1.	Pribadi	26
2.	Social	8
3.	Akademis	8
4.	Keluarga	8
5.	Kebohongan	8

a. Ketentuan skor

Berdasarkan metode angket yang digunakan untuk meningkatkan harga diri rendah, maka disediakan alternatif jawaban sebagai berikut:

Tabel Ketentuan Skor Angket CSEI

Jawaban	Skor	
	Pernyataan Positif(+)	Pernyataan Negatif (-)
Mirip saya	1	0
Tidak mirip saya	0	1

Uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* dari Karl Pearson. Sedangkan untuk menghitung reliabilitas instrument dengan rumus *spearman brown.*

Hasil dan Pembahasan

Identifikasi awal yaitu diadakannya *pre-test.* Setelah diberi angket CSEI atau Pretest dilakukan dengan dengan pemberian *Coopersmith Self Esteem Iinventory* (CSEI) yang sudah di uji validitas dan reliabilitas. Pretest dilakukan pada 38 responden, terdapat 8 orang siswa SMPN 29 Surabaya yang memiliki skor rendah. Untuk lebih jelasnya lihat tabel di bawah ini :

Tabel Data identifikasi kategori harga diri menggunakan CSEI SMPN 29 Surabaya

No.	Nama Samaran	Skor CSEI	Kategori
1	Pepaya	31	Sedang
2	Anggur	26	Sedang
3	Nangka	21	Sedang
4	Nanas	29	Sedang
5	Durian	25	Sedang
6	**Rambutan**	**19**	**Rendah**
7	Stowberi	25	Sedang
8	Alpukat	26	Sedang
9	Belimbing	27	Sedang
10	Jambu	34	Tinggi
11	Murbei	30	Sedang
12	Mangga	20	Sedang
13	Naga	39	Sedang
14	Apel	21	Sedang
15	Kelengkeng	28	Sedang
16	Salak	20	Sedang
17	Duku	28	Sedang
18	**Semangka**	**18**	**Rendah**
19	Tomat	36	Tinggi
20	Timun	20	Sedang
21	Bayam	30	Sedang
22	Seledri	25	Sedang
23	Kunyit	32	Sedang
24	**Kacang**	**14**	**Rendah**
25	**Labu**	**17**	**Rendah**
26	Jagung	33	Sedang
27	Padi	36	Tinggi
28	Sagu	34	Tinggi
29	Cabe	23	Sedang
30	Bawang	29	Sedang
31	Merica	32	Sedang
32	Binahong	36	Tinggi
33	Melati	35	Tinggi
34	Mawar	25	Sedang
35	Kamboja	21	Sedang
36	Sepatu	28	Sedang
37	Anggrek	33	Sedang
38	**Raflesia**	**16**	**Rendah**

Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik bermain jembatan manusia dalam bimbingan kelompok selanjutnya dilakukan pengukuran kedua yaitu dengan menggunakan alat ukur *Coopersmith Self Esteem Iinventory* (CSEI) yang sama pada tes awal. Berikut data skor CSEI setelah pemberian perlakuan pada 5 subyek.

Tabel Data hasil *post-test* 5 subjek

No.	Nama	*Post-test*	
		4 skala	Skala kebohongan
1.	ATK	33	2
2.	LKT	24	2
3.	NIS	25	2
4.	NA	26	1
5.	WB	27	1

Tabel Analisis *pre-test* dan *post-test* CSEI

Nama	*Pre-test*(X_B)		*Post-test*(X_A)		Arah perbedaan	tanda
	4 skala	Skala kebohongan	4 skala	Skala kebohongan		
KTK	19	0	33	2	$X_A > X_B$	+
LKT	18	2	24	2	$X_A > X_B$	+
NIS	14	2	25	2	$X_A > X_B$	+
NA	17	1	26	1	$X_A > X_B$	+
WB	16	1	27	1	$X_A > X_B$	+

Berdasarkan data diatas, diketahui bahwa yang menunjukkan tanda positif (+) berjumlah 5. Berarti N (banyaknya pasangan yang menunjukkan perbedaan) adalah 5, sehingga X (banyaknya tanda yang lebih sedikit) adalah 0. Dengan melihat tabel tes binomial dengan ketentuan N = 5 dan X = 0, maka diperoleh ρ = 0,031. Bila dalam ketentuan α (taraf kesalahan) sebesar 5% adalah 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa harga 0,031<0,05 dengan demikian hipotesis dapat diterima, yaitu terdapat peningkatan harga diri pada siswa *Slow learner* antara sebelum dan sesudah penerapan teknik bermain “Jembatan Manusia” dalam bimbingan kelompok.

Berdasarkan analisis di atas, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yang berbunyi "teknik bermain "Jembatan Manusia" dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan harga diri siswa *Slow learner* SMPN 29 Surabaya" dapat diterima. Dengan demikian teknik bermain "Jembatan Manusia" dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan harga diri siswa *Slow learner* SMPN 29 Surabaya.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan statistik non parametrik uji tanda untuk mengetahui perbedaan skor harga diri siswa antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan teknik bermain jembatan manusia dalam bimbingan kelompok, dari 5 siswa diperoleh harga $\rho = 0{,}031$, dengan α (taraf kesalahan) sebesar 0,05, maka nilai ρ hasil uji tanda lebih kecil dibandingkan nilai taraf kesalahan ($0{,}031 < 0{,}05$). Dapat diketahui bila hasil uji tanda lebih kecil dari taraf kesalahan maka hipotesis nihil (Ho) ditolak dan hipotesis penelitian (Ha) dapat diterima.

Dengan kata lain, ada peningkatan yang signifikan skor harga diri siswa sesudah diberikan perlakuan teknik bermain jembatan manusia dalam bimbingan kelompok. Hal ini berarti teknik bermain jembatan manusiar dapat meningkatkan harga diri siswa *Slow learner* SMPN 29 Surabaya. Dengan demikian hipotesis penelitian berbunyi "Teknik bermain "jembatan manusia" dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan harga diri siswa *Slow learner* SMPN 29 Surabaya" dapat diterima.

Saran diberikan kepada konselor sekolah, dan melalui hasil penelitian ini menunjukkan perlakuan yang efektif untuk mengatasi permasalahan terkait harga diri agar dapat membantu siswa dalam meningkatkan harga dirinya. Faktor internal dapat berasal dari pengalaman individu, pola pikir, prestasi, sosial ekonomi, sedangkan faktor eksternal dapat berasal dari pola asuh orang tua dan pengaruh teman sebaya.

Penelitian ini dapat dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa dengan menambah subyek penelitian dan waktu yang lebih lama, menambahkan alat pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Peneliti lain juga dapat menggunakan teknik kelompok kontrol. Selain itu, diharapkan dalam penelitian selanjutya untuk mengembangkan penelitian yang lebih sempurna.

DAFTAR ACUAN

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta

Cleghron, Patricia. 1998. *Menaikkan Harga diri.* (Terjemahan) Jakarta: Elex Media Komputindo.

CSEI Manual. 2010. *Coopersmith Self Esteem Inventory*.*(Online)* (http://www.umich.edu/~exphysio/mvs.240/AdditonalLabs/Lab10.6.selfEsteem.pdf, diakses 10 maret 2012).

Endy dan Mulyani, (2008) *100 Permainan Kreatif untuk Out Bond & Training.* Jakarta : Penerbit Andi

Kuntjojo, 2009. Pengertian Harga Diri. *(Online)* **(**http://belajarpsikologi.com/pengertian-harga-diri/diakses 11 November 2010).

Nursalim, Mochamad dan Suradi S.A. 2002. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Surabaya: Unesa University Press.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung : Alfabeta

Tambunan, R. (2001). *Harga diri remaja. (Online)* (Http://www.epsikologi.com/remaja/240901. htm, Diakses tanggal 15 November 2010).

---

[i] *Alumni Universitas Surabaya*
[ii] *Dosen Pembimbing dan Dosen FIP-PPB-UNESA*
[iii] *Dosen Penguji I dan Dosen FIP-PPB-UNESA*
[iv] *Dosen Penguji II dan Dosen FIP-PPB-UNESA*