

PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB SISWA KELAS X-MIA 3 SMA ISLAM SHAFTA SURABAYA

Sartika Fudji Lestari

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

sartikalestari@mhs.unesa.ac.id

Dra. Titin Indah Pratiwi, M.Pd

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

titinindahpratiwi@unesa.ac.id

Abstrak

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA Shafta Surabaya, terdapat siswa-siswi yang memiliki karakter tanggung jawab rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan bimbingan kelompok teknik permainan untuk meningkatkan tanggung jawab siswa kelas X-MIA 3 SMA Islam Shafta Surabaya. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest and posttest design*. Alat pengumpul data yang digunakan adalah angket tanggung jawab siswa. Subjek penelitian ini adalah 6 siswa kelas X-MIA 3 SMA Islam Shafta Surabaya yang memiliki tanggung jawab rendah. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistic non-parametrik analisis uji tanda. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai $p = 0,016$ lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil ini maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil perhitungan diketahui rata-rata pretest 100 dan rata-rata posttest 121, sedangkan selisih antara rata-rata pretest dan posttest adalah sebesar 21. Hipotesis penelitian ini berbunyi “Penerapan bimbingan kelompok teknik permainan dapat meningkatkan tanggung jawab siswa kelas X-MIA 3 SMA Islam Shafta Surabaya” dapat diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan bimbingan kelompok teknik permainan dapat meningkatkan tanggung jawab siswa kelas X-MIA 3 SMA Islam Shafta Surabaya.

Kata Kunci: Bimbingan kelompok, Teknik permainan, Tanggung jawab.

Abstract

According to the results of preliminary study that has been conducted by the researcher at SMA Islam Shafta Surabaya, there were some students who have low responsibility character. The research aims to determine the implementation of group guidance with games technique to improve student responsibility of class X-MIA 3 SMA Islam Shafta Surabaya. The type of this research is quantitative research with experimental method. The research was using is one group pretest and posttest design. The instrument is questionnaire about student responsibility. The participants 6 students from class X-MIA 3 SMA Islam Shafta Surabaya who have low responsibility. Data analysis technique used is non parametric statistical analysis the sign test. The results shows $p = 0,016$ lower than $\alpha = 0,05$. Based on the result, H_0 was rejected and H_a was accepted. Based on the above calculation of the mean pretest is 100 and mean posttest is 121, the difference between the mean pretest and posttest is equal to 21. This research hypothesis that reads “the implementation of group guidance with games technique can improve the student responsibility of class X-MIA 3 SMA Islam Shafta Surabaya” is acceptable. So it can be concluded that the implementation of group guidance with games technique can improve student responsibility of class X-MIA 3 SMA Islam Shafta Surabaya.

Keywords: Group guidance, Games technique, Responsibility.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter menjadi satu kesatuan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Masyarakat memiliki peran dalam pengembangan pendidikan karakter, terutama dalam lingkungan sekolah. Dalam konteks pendidikan, pendidikan karakter adalah usaha sadar, yang dilakukan untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi positif dan berakhlak karimah sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) sehingga dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Sesuai dengan Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 tentang implementasi kurikulum, menyebutkan bahwa guru bimbingan dan konseling atau konselor wajib menguasai spektrum pelayanan pada umumnya, khususnya pelayanan profesional bimbingan dan konseling yang di dalamnya memuat pendekatan, metode, teknik dan media pelayanan bimbingan dan konseling, termasuk di dalamnya perubahan tingkah laku, penanaman nilai-nilai karakter dan peminatan peserta didik. Disinilah peran guru bimbingan dan konseling sebagai tenaga kependidikan dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter untuk meyakinkan tujuan pendidikan nasional yang sesuai dengan amanat Undang-Undang Dasar 1945 dalam pembukaan alinea empat, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa.

Salah satu bentuk nilai pendidikan karakter yaitu integritas diri. Nilai karakter integritas merupakan nilai yang mendasari perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral (integritas moral). Karakter integritas meliputi sikap tanggung jawab sebagai warga negara, aktif terlibat dalam kehidupan sosial, melalui konsistensi tindakan dan perkataan yang berdasarkan kebenaran. Subnilai integritas antara lain kejujuran, cinta pada kebenaran, setia, komitmen moral, anti korupsi, keadilan, tanggung jawab, keteladanan, dan menghargai martabat individu (terutama penyandang disabilitas) (Mutudidik: 2017).

Satu aspek yang masuk dalam tataran integritas diri seseorang adalah karakter tanggung jawab. Tanggung jawab berkaitan erat dengan kewajiban. Hal ini ditegaskan oleh Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum (2010:10) yang mengemukakan

bahwa tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Kematangan dan kesempurnaan manusia baik dari sisi mental dan personal, atau pun sosial berkaitan dengan siapnya ia menerima tanggung jawab (Anonim, 2014). Pada tingkat yang paling sederhana, anak usia balita memiliki peranan tanggung jawab, misalnya mengakui dan meminta maaf ketika melakukan kesalahan. Perkembangan sikap tanggung jawab itu akan berlanjut hingga dewasa. Tanggung jawab menjadi sangat penting ketika individu dihadapkan pada sebuah kondisi yang menuntut profesionalitas tinggi. Menurut Sedarmayanti (dalam Wirjayanti, 2014:28) Ukuran profesionalisme adalah kompetensi, efektifitas, dan efisiensi serta bertanggung jawab.

Tanggung jawab menjadi salah satu indikator profesionalisme kerja seseorang. Semua kegiatan yang berorientasi pada tugas dan kewajiban memerlukan tanggung jawab. Misalnya seorang polisi bertanggung jawab atas keamanan dan kenyamanan sosial masyarakat, seorang guru yang memiliki tugas dan kewajiban di sekolah, bertanggung jawab atas peserta didik yang dibinanya. Ketika seseorang lalai atas tanggung jawabnya, hal itu akan berdampak pada pekerjaannya, maupun efek yang ditimbulkan kepada orang lain, jika tugas tersebut berhubungan dengan orang lain.

Dalam konteks pendidikan, tanggung jawab tidak hanya dipegang oleh perangkat sekolah, guru atau karyawan saja. Namun siswa sebagai subyek pendidikan juga memiliki peran dalam mengembangkan karakter tanggung jawab. Tanggung jawab siswa sebagai pelajar di sekolah diantaranya yaitu belajar dengan baik, mengerjakan tugas sekolah serta mematuhi tata tertib sekolah. Waidi (dalam Dyanasta, 2015:136) menyebutkan bahwa salah satu keberhasilan mendidik siswa adalah dengan cara memberinya tanggungjawab.

Karakter tanggung jawab yang dimiliki seorang siswa berbeda-beda. Salah satu dampak yang dapat ditimbulkan ketika siswa memiliki tanggung jawab yang rendah yaitu melalaikan kewajiban baik itu secara pribadi, belajar maupun sosial. Hasil asesmen AKPD

(Analisis Kebutuhan Peserta Didik) yang dilakukan di kelas X-MIA 3 SMA Islam Shafta Surabaya pada 1 November 2017, menunjukkan bahwa 16 dari 25 responden mengaku masih sering menunda-nunda tugas sekolah dengan persentase sebesar 3,67%. Selain itu siswa belum banyak mengenal sikap sosial yang bertanggung jawab, ditunjukkan dari persentase hasil AKPD sebesar 2,06%. Hasil ini masuk dalam kategori tinggi, dibanding butir item yang lainnya.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling pada 6 November 2017. Hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling mengatakan bahwa penanaman pendidikan karakter di sekolah sudah dilakukan oleh guru dalam setiap proses pembelajaran. Setiap guru memiliki cara masing-masing dalam upaya pengembangan karakter siswa. Dalam konteks bimbingan dan konseling, penanaman nilai-nilai hanya dilakukan pada saat layanan klasikal saja, metode yang digunakan hanya terbatas pada ceramah dan diskusi. Sedangkan untuk penerapan layanan bimbingan dan konseling lainnya diberikan secara kondisional. Namun dalam praktiknya, khususnya dalam hubungan bimbingan dan konseling, rendahnya tanggung jawab siswa ditunjukkan dalam proses penyelesaian masalah, hal ini tidak hanya dilakukan siswa, tapi juga dilakukan orangtua siswa. Sebagai contoh ketika ada siswa yang memiliki masalah membolos, setelah dilakukan proses konseling siswa tersebut mengatakan bahwa dia akan rajin masuk sekolah, tidak bolos lagi, namun kenyataannya dia tidak melaksanakan ucapannya tersebut, begitu juga dengan orangtua siswa, mengatakan bahwa akan bekerjasama dalam mengontrol dan membimbing siswa, tapi ketika terjadi suatu masalah, orangtua enggan memberi tanggapan. Hal itu merupakan satu dari contoh rendahnya tanggung jawab siswa. Disini dapat diketahui bahwa, selain kesiapan materi dalam pembelajaran yang diperoleh dari guru. Siswa juga perlu mendapatkan bimbingan pengembangan karakter, agar siswa mampu menumbuhkan sikap bertanggung jawab atas apa yang dia ucapkan dan dia lakukan yang di dalamnya memuat tanggung jawab siswa di sekolah.

Peningkatan karakter tanggung jawab dalam diri siswa dapat menimbulkan dampak positif. Dalam sebuah kutipan pendapat dari Pasani (dalam Ardila, dkk.,2017:79) menyatakan bahwa "...apabila nilai karakter tanggung jawab siswa tinggi, maka hasil

belajar siswa juga tinggi." Artinya bahwa antara karakter tanggung jawab dengan hasil belajar siswa ini merupakan persamaan linear. Semakin tinggi karakter tanggung jawab siswa semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai oleh siswa di sekolah. Perilaku yang positif merupakan cerminan karakter yang positif, untuk menumbuhkan karakter yang positif didapatkan melalui kebiasaan, pembelajaran dan pendidikan karakter yang baik.

Guru sebagai tenaga pendidik berkewajiban menerapkan pendidikan karakter dalam setiap proses pembelajaran. Sehingga tercapainya kecerdasan peserta didik dapat ditunjang oleh karakter positif yang sejalan dengan cita-cita pendidikan nasional. Guru bimbingan dan konseling merupakan tenaga pendidik yang berperan dalam pengembangan karakter peserta didik secara optimal. Salah satu cara yang bisa dilakukan guru bimbingan dan konseling dalam upaya menumbuhkan karakter tanggung jawab siswa adalah dengan menyelenggarakan layanan bimbingan kelompok. Menurut Daryanto dan Mohammad Farid (2015:57) layanan bimbingan kelompok yaitu layanan bimbingan dan konseling yang membantu peserta didik dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu sesuai dengan tuntutan karakter yang terpuji melalui dinamika kelompok.

Penelitian ini akan menggunakan salah satu teknik dari bimbingan kelompok yaitu teknik permainan. Permainan merupakan usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan perkembangan motivasi, kinerja dan prestasi dalam melaksanakan tugas (As'adi dalam Lutviana, 2016: 22). Oleh karena itu teknik permainan dapat menjadi sebuah metode dalam pembentukan pribadi, khususnya dalam pengembangan karakter tanggung jawab diri. Melalui teknik permainan ini siswa akan diajak untuk bersosialisasi antar anggota kelompok, selain itu bimbingan kelompok teknik permainan ini sebagai upaya dalam membentuk dan mengelola diri agar menjadi siswa yang memiliki tanggung jawab diri secara positif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah bimbingan kelompok teknik permainan dapat meningkatkan karakter tanggung jawab siswa.

KAJIAN PUSTAKA

Ruztam, (2016); Anwar, (2014:13) sependapat mengatakan bahwa tanggung jawab

merupakan kesadaran manusia akan tingkah laku yang disengaja maupun tidak disengaja. Tanggung jawab berarti perbuatan yang mewujudkan kesadaran akan kewajiban. Pentingnya tanggung jawab didasarkan pada beberapa aspek yakni aspek yang berkaitan dengan kepribadian, hubungan interpersonal, moral dan kaitannya dengan pendidikan. Beberapa manfaat dari karakter tanggung jawab adalah: 1) siswa menjadi lebih disiplin; 2) siswa menjadi lebih aktif; 3) meningkatkan kemandirian siswa; 4) siswa lebih rajin dalam pembelajaran (Fitriastuti dan Masduki dalam Ardila dkk, 2017:79). Tanggung jawab terbagi menjadi beberapa macam. Menurut (Mustari, 2014: 20) secara umum, tanggung jawab terbagi menjadi beberapa hal yaitu: tanggung jawab personal, tanggung jawab moral dan tanggung jawab sosial.

Bertanggung jawab berarti melaksanakan tugas secara sungguh-sungguh, berani menanggung konsekuensi dari sikap, perkataan dan tingkah lakunya. Mustari (2014:20) menjabarkan poin penting dari ciri-ciri seseorang yang bertanggung jawab adalah:

- a. Memilih jalan lurus
- b. Selalu memajukan diri sendiri
- c. Menjaga kehormatan diri
- d. Selalu waspada
- e. Memiliki komitmen pada tugas
- f. Melakukan tugas dengan standar yang terbaik
- g. Mengakui semua perbuatannya
- h. Menepati janji
- i. Berani menanggung resiko atas tindakan dan ucapannya

Indikator nilai tanggung jawab dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Melaksanakan tugas dengan tepat waktu
- 2) Berani menanggung resiko atas diri sendiri
- 3) Komitmen terhadap kewajiban

Istilah bimbingan kelompok mengacu pada aktivitas-aktivitas kelompok yang berfokus kepada penyediaan informasi (Gibson dan Marianne H.Mitchell, 2011:275). Gazda (1978) kegiatan informasi yang diselenggarakan dalam bimbingan kelompok membantu individu menyusun rencana dan keputusan yang tepat serta memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional dan sosial. Dengan demikian jelas bahwa bimbingan kelompok ialah pemberian informasi untuk keperluan tertentu bagi

anggota kelompok (Prayitno dan Emran Amti, 1999:309). Sehingga dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok yaitu proses pemberian bantuan yang diberikan oleh konselor kepada konseli sebagai upaya meningkatkan perkembangan peserta didik secara optimal dalam setting kelompok.

Elizabeth Hurlock mendefinisikan bermain atau permainan sebagai aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Lebih lanjut, Hurlock menegaskan bahwa bermain merupakan lawan dari kerja. Jika bermain dilakukan dengan penuh kesenangan dan kebahagiaan, bekerja belum tentu harus dilakukan dengan bahagia. Jika bermain dilakukan tanpa beban, bekerja harus dilakukan dengan beban kewajiban tertentu. Jika bermain dilakukan tanpa tujuan atau hasil, bekerja selalu berorientasi pada hasil (Suyadi, 2010:283). Secara umum dapat diartikan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan, ringan, bersifat kompetitif atau kedua-duanya. Permainan dan masyarakat merupakan dua hal yang berkembang bersama-sama. Permainan dilakukan baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dengan bermain anak-anak dapat mengenal lingkungannya, badannya, belajar tentang aturan-aturan masyarakat, menirukan dan menemukan pikiran-pikiran dan hubungan-hubungan yang berarti. Dengan cara ini anak dapat belajar berbagai macam pengetahuan yang memungkinkan mereka untuk dapat bergaul dan hidup di masyarakat (Romlah, 2001:117). Dari penjelasan dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan secara individu maupun kelompok untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru dalam diri individu maupun lingkungannya. permainan dapat bermanfaat secara psikis untuk menurunkan ketegangan pikiran dan perasaan serta manfaat secara fisik untuk menyehatkan badan. Untuk menunjang pencapaian peningkatan karakter tanggung jawab, peneliti menggunakan empat permainan yaitu: “jembatan gelas”, “MyB mana yang beda”, “ular tangga” dan “bendera tertinggi”. Permainan-permainan tersebut diadopsi dari beberapa buku dan penelitian pengembangan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Penelitian Kuantitatif yang dilakukan oleh Immanuel Oki Dono pada tahun 2013 dari jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi

Interpersonal Siswa Kelas VII G SMP Negeri 2 Menganti Gresik". Penelitian ini menggunakan empat jenis permainan, hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Derry Oktavino pada tahun 2017 dari jurusan Bimbingan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar dengan judul "Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Karakter Tanggung Jawab Siswa Asuh di Panti Asuhan Aisyiyah Putra Batusangkar" menunjukkan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan yang dipandang efektif untuk meningkatkan karakter tanggung jawab dan memfasilitasi pengembangan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen. Menurut Noor (2011: 42) penelitian eksperimen merupakan metode inti dari model penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif.

Penelitian ini pada dasarnya dimaksudkan untuk mengkaji apakah penerapan bimbingan kelompok teknik permainan dapat meningkatkan tanggung jawab siswa X-MIA 3 di SMA Islam Shafta Surabaya, maka penelitian ini termasuk penelitian *Pre-experimental Design* dengan metode "*One Group Pre-Test and Post-Test Design*". Penelitian ini diberikan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok pembandingan. Kelompok eksperimen pada penelitian ini akan diberikan tes awal (*pre-test*) dengan menggunakan angket tanggung jawab siswa yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Kemudian diberikan perlakuan selama jangka waktu tertentu menggunakan bimbingan kelompok teknik permainan, selanjutnya diberikan tes akhir (*post-test*) melalui angket yang sama.

Instrumen Angket Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpul data berupa angket. Butir-butir pernyataan dalam angket diukur menggunakan jenis angket *rating scale* dengan alternatif jawaban: tidak sesuai, kurang sesuai, sesuai dan sangat sesuai. Angket ini didasarkan pada

variabel penelitian yaitu tanggung jawab siswa, yang didalamnya terdapat tiga indikator yaitu melaksanakan tugas dengan tepat waktu, berani menanggung resiko atas diri sendiri serta komitmen terhadap kewajiban. Selanjutnya dijabarkan dalam sebuah deskriptor dan pernyataan angket. Item pernyataan secara keseluruhan berjumlah 48. Angket ini memuat empat alternatif jawaban dengan skor terendah sebesar 48, sedangkan skor tertinggi sebesar 192.

Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis statistik non parametrik. Alasan peneliti menggunakan metode ini adalah karena metode statistik non parametrik bersifat fleksibel terhadap skala pengukuran variabel, peneliti juga menggunakan sampel pengukuran yang kecil sehingga akan lebih tepat teknik analisis yang digunakan yaitu metode uji tanda.

HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Hasil Instrumen Angket

Berdasarkan hasil angket pretest yang dilakukan kepada 30 siswa dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 siswa yang masuk dalam kategori tinggi, 20 siswa masuk dalam kategori sedang dan 6 orang siswa masuk dalam kategori rendah yaitu Sakura dengan skor pretest 106, Edelweis dengan skor pretest 100, Mawar dengan skor pretest 100, Melati dengan skor pretest 101, Kamboja dengan skor pretest 95 dan Anggrek dengan skor pretest 98. Subjek diberikan perlakuan sebanyak lima kali pertemuan.

Dari hasil posttest setelah lima kali pertemuan menunjukkan bahwa terdapat adanya peningkatan skor yaitu Subjek Sakura mengalami peningkatan skor sebanyak 8 poin, dari hasil pretest sebesar 106 menjadi skor 114 pada posttest. Subjek Edelweis mengalami peningkatan skor sebanyak 13 poin, dari hasil pretest sebesar 100 menjadi 113 pada posttest. Subjek Mawar mengalami peningkatan skor sebanyak 21 poin, dari hasil pretest sebesar 100 menjadi skor 121 pada posttest. Subjek Melati mengalami peningkatan skor sebanyak 43 poin, dari hasil pretest sebesar 101 menjadi skor 144 pada posttest. Subjek Kamboja mengalami peningkatan skor sebanyak 21 poin, dari hasil pretest sebesar 95 menjadi skor 116 pada posttest. Subjek Anggrek mengalami peningkatan skor sebanyak 22 poin, dari hasil

pretest sebesar 98 menjadi skor 120 pada posttest.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan metode “*One Group Pre-Test and Post-Test Design*”. Kelompok eksperimen pada penelitian ini akan diberikan tes awal (*pre-test*) dengan menggunakan angket tanggung jawab siswa yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Kemudian diberikan perlakuan selama lima kali pertemuan menggunakan bimbingan kelompok teknik permainan, selanjutnya diberikan tes akhir (*post-test*) melalui angket yang sama.

Penelitian dilaksanakan di SMA Islam Shafta Surabaya. Menurut hasil AKPD (Angket Kebutuhan Peserta Didik) dan wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling siswa terindikasi memiliki tanggung jawab yang rendah. Sebagai contoh siswa sering menunda-nunda tugas sekolah, siswa belum memiliki pemahaman sikap sosial yang bertanggung jawab, dan melalaikan tugas yang diberikan. Hal ini berpengaruh pada penyelesaian tugas siswa, serta hubungan siswa dengan teman dan guru berkaitan dengan tanggung jawab, terutama tanggung jawab siswa di sekolah.

Sasaran penelitian ini difokuskan pada siswa Kelas X MIA 3 yang memiliki karakter tanggung jawab rendah. Setelah menentukan kelas penelitian, selanjutnya melakukan pretest untuk mengetahui kondisi awal siswa yang menjadi subjek penelitian. Dari 30 siswa kelas X MIA 3 terdapat 6 orang siswa mendapatkan skor pretest yang masuk dalam kategori rendah. Kemudian 6 orang siswa tersebut terpilih menjadi subjek penelitian dan diberikan perlakuan bimbingan kelompok teknik permainan, siswa yang terpilih menjadi subjek penelitian adalah Sakura, Edelweis, Mawar, Melati, Kamboja dan Angrek yang secara berturut turut mendapatkan skor sebesar 106, 100, 100, 101, 95, dan 98.

Salah satu fungsi pembinaan kesiswaan sebagai upaya pendidikan karakter yaitu untuk mengembangkan suasana rileks, mengembirakan dan menyenangkan bagi peserta didik yang menunjang proses perkembangan. Nilai – nilai karakter yang dikembangkan salah satunya yaitu nilai karakter tanggung jawab (Kemendiknas, 2010).

Oleh sebab itu bimbingan kelompok dalam upaya meningkatkan karakter tanggung jawab siswa ini menggunakan teknik permainan, suasana kelompok dan permainan yang menyenangkan memungkinkan terbentuknya interaksi timbal balik antar siswa. Sehingga karakter tanggung jawab dapat terbentuk dalam diri siswa. Bimbingan kelompok ini dilaksanakan selama 1 x 45 menit dalam kurun waktu lima kali pertemuan.

Pertemuan pertama dilaksanakan di ruang Bimbingan dan Konseling menggunakan metode diskusi kelompok membahas tentang hakikat, teknis pelaksanaan bimbingan kelompok serta materi seputar tanggung jawab dengan tujuan agar siswa mampu memahami hakikat tanggung jawab dengan baik serta membangun hubungan baik antara anggota kelompok maupun peneliti. Dalam proses pelaksanaan bimbingan kelompok ini, siswa diminta untuk membaca sub materi, sedangkan teman lainnya menanggapi sub materi dengan memberikan contoh serta wawasan seputar bahasan. Namun pada pertemuan ini siswa cenderung pasif dalam berpendapat. Diskusi kelompok dipilih agar siswa mampu mengemukakan ide ide serta pendapat tentang gambaran karakter tanggung jawab.

Peneliti memberikan pernyataan dan pertanyaan agar siswa bisa mengemukakan pendapat secara aktif. Setelah pelaksanaan bimbingan kelompok pertemuan pertama ini, siswa menjadi lebih aktif dalam mengemukakan ide ide, mampu memberikan gambaran tentang karakter tanggung jawab, macam-macam tanggung jawab serta ciri ciri seseorang yang memiliki tanggung jawab yang tinggi.

Pertemuan kedua pelaksanaan bimbingan kelompok permainan jembatan gelas. Karakter tanggung jawab yang dibentuk dalam permainan ini adalah tanggung jawab terhadap komitmen yang telah disepakati bersama. Peserta didik dapat menjalankan misi dengan baik untuk membalik 20 gelas dalam waktu yang telah ditentukan tanpa melakukan pelanggaran permainan. Kelebihan permainan ini terletak pada teknis permainan yakni peraturan yang mana siswa tidak boleh menjatuhkan gelas atau melakukan pelanggaran lainnya, jika siswa melakukan pelanggaran, siswa harus bersedia menerima resiko hukuman yakni mengulang permainan dari awal.

Aturan permainan seperti ini berdampak positif terhadap perilaku siswa agar lebih

bertanggung jawab lagi. Siswa menjadi lebih berhati-hati lagi dalam berperilaku, terutama dalam menyelesaikan tugas, menunjukkan usaha penyelesaian tugas secara maksimal dengan pertimbangan resiko yang akan didapatkan tadi. Permainan ini berpengaruh pada sikap siswa, siswa saling mengingatkan satu sama lain untuk lebih berhati-hati sehingga dapat menyelesaikan misi dengan baik.

Pertemuan ketiga peserta didik melaksanakan permainan MyB (Mana yang Beda). Misi permainan ini adalah mencari perbedaan gambar serta berkoordinasi dengan teman untuk memecahkan teka-teki. Pembentukan tanggung jawab terletak pada proses permainan yang lebih menekankan pada pendelegasian tugas, disinilah letak kelebihan permainan ini. Selama proses permainan, siswa bertanggung jawab atas peran yang telah dipilih dan disepakati bersama anggota kelompok.

Pendelegasian tugas tersebut menjadi pengujian karakter tanggung jawab siswa karena dalam proses pelaksanaan permainan, siswa menemui beberapa kendala. Hal ini terbukti ketika pelaksanaan permainan ada siswa yang tidak sabar terhadap perannya dan ingin menggantikan peran temannya. Subjek Melati dan Kamboja merupakan siswa yang kurang memiliki kepercayaan pada anggota kelompok bahwa setiap siswa dapat menjalankan peran tanggung jawab dengan baik, namun meski begitu siswa tetap menjalankan misi hingga selesai dan berkomitmen terhadap peran tanggung jawab masing-masing.

Pertemuan keempat bimbingan kelompok ini melaksanakan permainan ular tangga. Seperti permainan ular tangga pada umumnya siswa berlomba untuk mencapai kotak finis, yang membedakan adalah permainan ini memiliki kelebihan yang terletak pada sajian materi yang terdapat kartu selingan dan kartu pesan yang di dalamnya memuat materi tanggung jawab serta contoh pertanyaan karakter tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Pada permainan ini ada siswa yang kebingungan menjawab pertanyaan. Kartu selingan dan kartu pesan tersebar pada beberapa kotak, jadi setiap siswa beberapa kali mendapatkan kartu yang sama dengan soal yang berbeda.

Pada mulanya, siswa kesulitan dalam mengemukakan ide untuk menjawab soal, hal ini terlihat dari sikap siswa yang terlihat kebingungan dan berpikir lama ketika

menjawab soal yang berkaitan dengan contoh sikap tanggung jawab secara konkrit, namun semakin lama siswa semakin mampu menyesuaikan diri dan cakap dalam menjawab soal dengan baik, terutama ketika menjawab kartu pesan yang di dalamnya memuat pilihan benar atau salah ketika menghadapi fenomena seputar tanggung jawab. Wawasan siswa terhadap tanggung jawab secara teori dan praktek dapat dikembangkan melalui permainan ini. Subjek Sakura merupakan siswa yang memiliki kecakapan yang cukup baik dalam menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu.

Pertemuan kelima melaksanakan permainan bendera tertinggi. Siswa diarahkan untuk mengemban tugas yang dipilihnya yakni sebagai pengambil sedotan, pembuat bendera dan perangkai bendera. Siswa ditekankan agar dapat menjalankan tanggung jawab terhadap tugas dengan baik. Kelebihan permainan ini terletak pada teknis permainan saat proses perangkaian bendera, siswa tidak diperkenankan membantu teman lainnya sebelum tugas yang diembannya terselesaikan dengan baik. Komitmen, kesabaran, untuk menyelesaikan tanggung jawab juga teruji, karena pada permainan ini siswa hanya diperkenankan menggunakan satu tangan.

Pada mulanya siswa dapat menjalankan permainan dengan baik, namun ketika proses pelaksanaan permainan berlangsung, siswa mengalami kendala karena sulit menggunakan satu tangan, sedangkan anggota kelompok harus menyelesaikan perannya dengan baik. Salah satu anggota kelompok bernama Sakura ingin menyerah dan menyudahi permainan, namun anggota kelompok lainnya memotivasinya untuk tetap bertahan hingga permainan selesai secara tuntas. Pada pertemuan ini siswa mampu mengembangkan sikap keterbukaan terhadap nilai-nilai baru yang lebih positif, siswa mampu memahami nilai-nilai karakter tanggung jawab yang terdapat dalam permainan ini.

Setelah diberikan perlakuan selama lima kali pertemuan, selanjutnya subjek diberikan angket posttest. Hasil posttest menunjukkan siswa mengalami peningkatan skor setelah diberikan bimbingan kelompok. Perolehan skor subjek Sakura, Edelweis, Mawar, Melati, Kamboja dan Anggrek yaitu 114, 113, 121, 144, 116, dan 120.

Pelayanan bimbingan dan konseling sebagai upaya pembentukan karakter positif dalam diri siswa perlu dilakukan secara

persuasif salah satunya dengan praktik bimbingan kelompok. Dalam penelitian ini juga terdapat kendala- kendala yang muncul antara lain: kendala dalam menyatukan jadwal kehadiran siswa, ada kalanya ketika pertemuan sudah dijadwalkan namun siswa berhalangan masuk sekolah. Sebagai alternatif pemecahan masalah, peneliti mengganti hari lain untuk melaksanakan bimbingan kelompok serta tetap melakukan koordinasi anggota kelompok melalui grup sosial media, agar seluruh anggota kelompok dapat mengikuti bimbingan kelompok.

Selama lima kali pertemuan, siswa banyak mengalami perubahan mulai dari sikap yang pasif menjadi lebih aktif, terbuka terutama dalam mengungkapkan pendapat. Siswa juga mengalami peningkatan skor pretest dan posttest. Peningkatan skor pretest dan posttest yang diperoleh siswa yaitu Sakura sebesar 8 poin, Edelweis sebesar 13 poin, Mawar sebesar 21 poin, Melati sebesar 43 poin, Kamboja sebesar 21 poin dan Anggrek sebesar 22 poin. Menurut hasil uji tanda yang berpatokan pada peningkatan skor diatas dapat diketahui bahwa $\rho = 0,016$ dan $\alpha = 0,05$. Jadi dapat diketahui bahwa $0,016 < 0,05$ berdasarkan hasil tersebut maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dalam disimpulkan dalam kalimat hipotesis penelitian ini berbunyi "Bimbingan kelompok teknik permainan dapat meningkatkan tanggung jawab siswa kelas X MIA-3 SMA Islam Shafta Surabaya".

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini dilakukan untuk menguji serta membuktikan bahwa penerapan bimbingan kelompok teknik permainan dapat meningkatkan karakter tanggung jawab siswa. Penelitian ini dilakukan di SMA Islam Shafta Surabaya, sasaran penelitian siswa kelas X MIA 3 yang memiliki karakter tanggung jawab rendah. Berdasarkan hasil pretest diperoleh 6 orang siswa yang terpilih menjadi subjek penelitian yang akan diberikan perlakuan bimbingan kelompok selama 5 kali pertemuan. Bimbingan kelompok teknik permainan ini berkaitan dengan indikator karakter tanggung jawab meliputi melaksanakan tugas dengan tepat waktu, berani menanggung resiko terhadap diri sendiri, komitmen terhadap kewajiban. Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa bimbingan kelompok teknik permainan dapat digunakan untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa

kelas X MIA 3 SMA Islam Shafta Surabaya. Simpulan tersebut didasarkan pada analisis skor pretest dan posttest dengan menggunakan uji tanda yang menunjukkan nilai $\rho = 0,016$ lebih kecil dari harga $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil ini maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penerapan bimbingan kelompok dapat meningkatkan karakter tanggung jawab siswa Kelas X MIA 3 SMA Islam Shafta Surabaya. Dari hasil pengamatan proses pelaksanaan bimbingan kelompok selama 5 pertemuan, perilaku siswa banyak mengalami perubahan, yang semula pasif, enggan berpendapat serta malas menjalankan tugas yang diberikan menjadi lebih aktif dalam mengemukakan pendapat, patuh terhadap aturan serta komitmen yang telah disepakati bersama serta dapat menerima resiko terhadap perbuatan yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim.2014. *Mengapa manusia harus menerima tanggung jawab?*.(online)(<http://www.islamquest.net/id/archive/question/id/22724> diakses pada 19 April 2018).
- Anwar, Shabri Shaleh.2014.*Tanggung Jawab Pendidikan dalam Perspektif Psikologi Agama*.Jurnal(Online).(Htpps://Journal.Uin sgd.Ac.Id/In dex.Php/Psy/Article/Download/463/71 Diunduh Pada 15 Maret 2018)
- Ardila, Risma Mila, Dkk.2017.*Pendidikan Karakter Tanggung Jawab dan Pembelajarannya di Sekolah*.Jurnal Prosiding Seminar Nasional Indovasi Pendidikan, (Online), ([Http://Www.Jurnal.Fkip.Uns.Ac.Id/In dex.Php/nip/Article/View/11151](http://Www.Jurnal.Fkip.Uns.Ac.Id/In dex.Php/nip/Article/View/11151) diunduh pada 11 Maret 2018)
- Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.2010.*Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*.Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional
- Daryanto dan Mohammad Farid.2015.*Bimbingan dan Konseling: Panduan Guru BK da Guru Umum*.Yogyakarta:Gava Media

- Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2010. *Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kemendiknas
- Dono, Immanuel Oki.2016.*Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII G SMP Negeri 2 Menganti Gresik*.Skripsi.Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Dyanasta, Royen.2015.*Keefektifan Klarifikasi Nilai untuk Meningkatkan Kesadaran Nilai Tanggung Jawab Akademik Pada Siswa*.Jurnal Psikopedagogia,(Online), Vol 4, No.2, ([Http://Journal.Uad.Ac.Id/Index.Php/PSI_OPE](http://Journal.Uad.Ac.Id/Index.Php/PSI_OPE) AGOGIA/Article/Download/4475/ 521., Diunduh Pada 14 Maret 2018).
- Gibson Robert L. dan Marianne H.Mitchell.2011. *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Lutviana, Igaretta.2016.*Penerapan Bimbingan Kelompok Media Permainan Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII B di SMPN 2 Kunjang Kediri*.Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Mustari, Muhammad.2014.*Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan*.Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Mutudidik.2017. *Modul Pelatihan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)*,(online),(<https://mutudidik.wordpress.com/2017/02/28/modul-pelatihan-penguatan-pendidikan-karakter/> diakses pada 9 November 2017)
- Noor, Juliansyah.2011.*Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenamedia Group
- Oktaviano, Derry.2017. *Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Karakter Tanggung Jawab Siswa Asuh di Panti Asuhan Aisyiyah Putra Batusangkar*.Skripsi. Batusangkar: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
- Prayitno dan Emran Amti.1999.*Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*.Jakarta: Rineka Cipta
- Romlah, Tatiek.2001.*Teori dan Praktek Bimbingan kelompok*.Malang: Universitas Negeri Malang
- Ruztam, Kamaruzzaman.2016.*Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Proyeksi*.Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling Vol. 2, No. 2 (Online) ([Https://IRpp.Com/Index.Php/Jptbk/Article/View/576/556](https://IRpp.Com/Index.Php/Jptbk/Article/View/576/556). Diunduh Pada 11 Maret 2018).
- Suwartini, Sri.2017. *Pendidikan Karakter Dan Pembangunan Sumber Daya Manusia Keberlanjutan*. Jurnal Pendidikan Ke-SD-an. Vol 4 No. 1. Klaten: Universitas Widyadharma (Online) <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/259090-Pendidikan-Karakter-Dan-Pembangunan-Sumb-E0cf1b5a.Pdf> Diunduh Pada 7 September 2018
- Suyadi.2010.*Psikologi Belajar PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*.Yogyakarta: Pedagogia
- Wirjayanti, Fitri.2014.*Analisis Profesionalisme Pegawai Dinas Sosial Kota Pekanbaru*.Skripsi.Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau